Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes

Pollyana Ferrari Teixeira

A rizomática aventura da hipermídia

Uma análise da narrativa no ambiente digital

Doutorado em Ciências da Comunicação

São Paulo
2007

Universidade de São Paulo
Escola de Comunicações e Artes

Pollyana Ferrari Teixeira

A rizomática aventura da hipermídia

Uma análise da narrativa no ambiente digital

Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Doutora em Ciências da Comunicação, linha de pesquisa Tecnologias da Comunicação e Redes Interativas, sob orientação da Profa. Dra. Elizabeth Saad Nicolau Côrrea.

São Paulo
2007

A rizomática aventura da hipermídia

Uma análise da narrativa no ambiente digital

Pollyana Ferrari Teixeira

Comissão examinadora

_____

_____

_____

_____

_____

São Paulo, _____de_____ de 2007

Para Lucas e Rafael

Agradecimentos

Foram inúmeros incentivos, participações e colaborações recebidas ao longo do processo de elaboração desta tese. Gostaria de apresentar meus mais sinceros agradecimentos:

À preciosa contribuição do amigo ***Aníbal Folco*** na elaboração do design desta tese e na concepção sinestésica do rizoma visual, presente na imagem de capa.

À ***Isa Fonseca***, amiga e irmã de todas as horas.

Ao ***Armando Pereira Filho***, pelo seu amor incondicional, sua paciência e sua ajuda. Tríade que me salvou da solidão de final de tese.

Aos amigos e parceiros ***Pedro Cernausan*** e ***Mariana Santos***, que embarcaram comigo na coletividade do Remix Narrativo e souberam dar corpo e cara para o projeto.

Ao ***João Toledo***, pela paciência, discussões animadas e muitas "dropadas" rizomáticas pela Web.

À minha orientadora, ***Prof (a). Dr (a). Elizabeth Nicolau Saad Corrêa***, que soube me deixar tranqüila para criar, acreditando em cada hipótese que eu propus nestes quatro anos.

Ao parceiro de narrativas, e incansável ombro amigo nas discussões sobre cibercultura, o jornalista ***Felipe Lobo***.

SUMÁRIO

Agradecimentos i

Sumário ii

Índice de Figuras iii

Resumo iv

Abstract v

Introdução: Seres Múltiplos PG 14

Capítulo 1– As primeiras experiências com sujeitos coletivos PG 19

1.A – A democracia digital PG 20

1.B – Formas de estruturar o pensamento a partir da década de 1980 PG 40

Capítulo 2 – Mídia Social: a grande revolução da Web 2.0 PG 43

2.A – Barcamp SP: a volta dos encontros de BBS PG 55

Capítulo 3 – Remix Narrativo PG 62

3.A – Remix Narrativo: ambiente multiusuário colaborativo PG 63

3.B – Participação do leitor PG 84

3.C – Metodologia do estudo PG 94

3.C.1 – Classificação das pesquisas PG 94

3.C.2 – Tipo de pesquisa escolhida PG 97

3.C.3 – As entrevistas qualitativas PG 101

Capítulo 4 –Mídias digitais como linguagem PG 111

4.A – O potencial da linguagem Web PG 112

4.B – A experiência de transposição das mídias PG 123

4.C – A construção coletiva da narrativa PG 128

Capítulo 5 – Cognição e hipermídia no resgate do processo criativo PG 139

Conclusão PG 173

Bibliografia PG 188
Bibliografia Específica PG 189
Bibliografia Geral PG 197
Anexo PG 204
Anexo 1 PG 205

Índice de figuras

Figura 1: Selo com arte rupestre em cavernas da Espanha durante o período Paleolítico e Mesolítico ..... PG 45

Figura 2: Pinturas rupestres da Gruta Pré-histórica de Lascaux, na França ..... PG 46

Figura 3: Guilherme, o Conquistador (1028-1087), encomendou a feitura de um bordado em linho para comemorar a vitória normanda sobre a Inglaterra ..... PG 46

Figura 4: Haroldo é coroado. A passagem do cometa Halley anuncia mau presságio para o rei ..... PG 47

Figura 5: Charles Chaplin em Tempos Modernos ..... PG 48

Figura 6: Varal simbólico de Elida Tessler, pesquisadora do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio. ..... PG 64

Figura 7: Tela inicial do coletivo Remix Narrativo. Ao clicar nas roupas, o leitor acessava as narrativas. ..... PG 65

Figura 8: Tela com opção de cadastro gratuito. ..... PG 69

Figura 9: Ferramenta de busca possibilita encontrar narrativas por nome de autor, título ou data de publicação. ..... PG 69

Figura 10: Hierarquia com proposta de classificação por título, corpo de texto e listagem de narrativas ajuda na indexação. ..... PG 69

Figuras 11 e 12: Banco de dados relacional permite a listagem das continuações, simultaneamente à nova postagem. ..... PG 71

Figura 13: A comunidade Remix Narrativo no Orkut fideliza os temas discutidos no coletivo, ao mesmo tempo que novas temáticas surgem. ..... **PG 72**

Figura 14: O blog Remix Narrativo é um espaço para discussão de "remixagens" do cotidiano. ..... **PG 72**

Figura 15: Coletivo elege editores entre o público que mais publica narrativas no ambiente. Cada editor pode propor temas semanais ou mesmo interagir com os outros leitores. ..... **PG 73**

Figura 16: A abóbora foi fotografada na estrada US 287, em Denver, no estado do Colorado (EUA). ..... **PG 93**

Figura 17: Narrativas de Pollyana Ferrari (PF) e Felipe Lobo (FL). ..... **PG 110**

Figura 18: leitor funcionário = scanning ..... **PG 118**

Figura 19: Narrativa em forma de busca = leitor funcionário ..... **PG 119**

Figura 20: Narrativa em forma de exploração = ator ..... **PG 119**

Figura 21: Narrativa em forma de divagação = leitor informado ..... **PG 120**

Figuras 22, 23 e 24: Releitura digital do filme "Vanilla Sky" feita por alunos de Multimeios da PUC-SP a partir da exibição da película em sala de aula. O exercício, desde o início, descartava a confecção de um hot-site tradicional de divulgação do filme. Lúdica brincadeira entre imagens, sons e textos, a proposta deveria ser elaborada e construída enquanto processo hipertextual. ..... **PGS 144, 145, 146**

Figura 25: Releitura digital do filme "Vanilla Sky" feita por alunos de Design Digital da UNIFIEO a partir da exibição da película em sala de aula. O exercício, desde o início, descartava a confecção de um hot-site tradicional de divulgação do filme. Lúdica brincadeira entre imagens, sons e textos. ..... **PG 147**

Figura 26: Cameron Diaz, no papel da deslumbrante Julie Gianni, em Vanilla Sky, foi escolhida como ícone de sensualidade para a home-page do projeto dos alunos por representar os desejos presentes no sub-consciente do protagonista David Aames, estrelado por Tom Cruise. Ao digitar a URL do website, o leitor visualizava Cameron em 1024 pixels ao som de Garota de Ipanema instrumental. ..... **PG 146**

Figura 27: Tom Cruise ganha várias chances de ser feliz. Uma varinha mágica (a direita na imagem) permite que o usuário escolha, num varal improvisado com clips, o desfecho que melhor gostar para as principais cenas do filme, construindo ele mesmo a nova narrativa. ..... **PG 149**

Figura 28: Sinopse tradicional [em formato texto] ajuda o internauta a entender a história da película Vanilla Sky**.** ..... **PG 150**

Figura 29: Website com proposta que desconstrói o eixo inicial do filme, inicia a narrativa pelo final da história. A partir do pulo de David Aames, leitor pode escolher voltar ao momento do acidente [breakpoint] e recomeçar a história de um jeito novo. A trilha musical escolhida foi música eletrônica, com influência e acordes do mestre Bob Marley, propondo uma sonoridade leve e densa ao mesmo tempo. ..... **PG 151**

Figura 30: Nesta releitura do filme, alunos da PUC-SP optaram por uma construção mais cognitiva. Inspirados pela trilha musical de "Paris Texas", o protagonista [David Aames] percorre os caminhos tortuosos da sua mente vagando por um deserto. Ao som do vento, as sensações e etapas do filme vão surgindo como em um sonho. ..... **PG 152**

Figura 31: Postais distribuídos gratuitamente em bares e restaurantes tornam-se ferramentas educacionais na disciplina de Hipertexto, Hipermídia [proferida na PUC-SP e UNIFIEO]. Cada aluno recebe um postal e a partir do contato com a imagem é solicitado um texto ficcional ou promocional para descrever a história e as sensações contidas no postal. Tudo a partir da sensação "detonadora" provocada pela imagem. ..... **PG 154**

Figura 32: A partir da exibição em classe do videoclip da música "Secador, maçã e lente", da cantora Erika Machado, no You Tube, cada aluno [ou trio de alunos] foi estimulado a

produzir um painel com sensações tatéis que reproduzem o conceito de leitor imersivo virtual proposto pela profa. Dra Lucia Santaella. ..... PG 155

Figura 33: No olhar de uma aluna, "Secador, maçã e lente" pode ser resumido na imagem acima. ..... PG 157

Figuras 34 e 35: Maçãs de diversos jeitos (frutas fotografadas, desidratadas ou desenhadas) se misturam com pernas, mãos, giz de cera, pimentas e Havaianas numa brincadeira com regime, beleza e futilidade. ..... PG 160

Figura 36: Disciplinas como Sintaxe do Código Visual e Hipermídia se entrelaçam com o ferramental de softwares como Adobe Photoshop. Nas aulas de estímulo cognitivo, o giz, o papel cartão colorido e o traço livre também não podem ser esquecidos. ..... PG 161

Figura 37: Cartão postal que gera história escrita, posterior leitura oral para a roda de história e pôster com grafismos. Remixagens encaradas como dobras temporais. ..... PG 162

Figura 38: Cartão postal com relógio antigo gera história e desenho simétrico. "A velhice para mim é marrom. A liberdade de ousar é azul", conclui o aluno de Publicidade. ..... PG 166

Figura 39: Tela inicial do website www.joost.com. Nova aposta de mercado para desbancar o You Tube. ..... PG 171

Figura 40: Reprodução da abertura de Patópolis, cidade de Tio Patinhas. ..... PG 182

Resumo

O que buscamos mapear nesta tese de doutorado é de que forma as narrativas hipertextuais estão mudando a democracia digital. Ao detectarmos tais mudanças, ocorridas nas narrativas mediadas por computador, com a elaboração de um experimento coletivo de trocas de narrativas, o Remix Narrativo, procuramos correlacionar algumas escrituras, sejam elas em formato texto (poesias, contos, folhetins, histórias cotidianas, urbanidades), formato imagético (fotografias, ilustrações, vídeos, recortes), formato sonoro ou formato comunitário, como listas de discussão e comunidade no Orkut. O participante pode alterar uma narrativa existente a partir do desenrolar da trama; alterar os personagens ou mudar de formato, ou seja, continuar o conto com inserção de imagem, áudio ou vídeo. A cada bloco temático é possível espiar, participar, modificar ou iniciar uma nova narrativa – apropriando-se do formato existente ou escolhendo outro numa brincadeira entre formatos multimidiáticos. Com esse experimento, pretende-se apresentar uma reflexão conceitual acerca do processo de narrar, além de promover o questionamento sobre a morte do autor, já proposto por Barthes em 1967. O anônimo ganha poder de emergente. E a aventura segue um roteiro não-linear, bem aos moldes propostos por Borges.

Palavras-chave: processos narrativos, hipertexto, memória, democracia digital, web 2.0

Abstract

What we intend to investigate in this doctorate thesis is how the hypertextual narratives are changing digital democracy. As we detect those changes, which happened through computer mediated narratives, we created a colective experiment to exchange narratives, called Narrative Remix. We intended to collect writing materials (be it poetry, short stories, day to day stories, urbanities), imagetic format (pictures, ilustrations, videos, paper clips), sound formats or community formats, such as forums and Orkut groups. The participant can alter an existing narrative as the story unfolds, change a character or change the format. That means, keep telling the story by inserting images, audio or video. Each thematic bloc allows the user to see, participate, change or start a new narrative – by taking the pre-existent format or choosing another one, in a array of multimedia formats. With this experiment, the idea is to present a conceptual reflection about the narrative process, and to promote the questioning about the death of the author, already raised by Barthes in 1967. The anonimous gains the emergent power. And the adventure gains a non-linear sequence plot, in the terms proposed by Borges.

Keywords: narrative process, hypertext, memory, digital democracy, web 2.0

"Uma forma é uma obra realizada, ponto de chegada de uma produção e ponto de partida de uma consumação que – articulando-se – volta a dar vida, sempre e de novo, à forma inicial, sob perspectivas diversas"

Umberto Eco

Introdução: Seres Múltiplos

Aos 19 anos, conheci Hilda Hilst em um sarau de poesia. Vivia um momento rico da minha vida, dividida entre o curso de Jornalismo, o curso de História (ambos na PUC-SP), o teatro no TUCA e o PCdoB. Em meio a esse turbilhão de coisas, escrevia poesias. Elas brotavam em bloquinhos de papel que carregava no metrô, em ônibus e em bares. Apaixonei-me por Hilda logo que a vi. Nunca saiu da minha cabeça a poesia abaixo, que compartilho com vocês agora. Cada vez que releio, vejo-a mais hipertextual do que nunca. Os paradoxos caminhos entrecruzados da hipermídia começaram, na minha visão, a serem moldados na década de 80, ou melhor, nas cabeças delirantes da minha geração 80.

"Aflição de ser eu e não ser outra.
Aflição de não ser, amor, aquela
Que muitas filhas te deu, casou donzela
E à noite se prepara e se adivinha
Objeto de amor, atenta e bela.

Aflição de não ser a grande ilha
Que te retém e não te desespera.
(A noite como fera se avizinha)

Aflição de ser água em meio à terra
E ter a face conturbada e móvel.
E a um só tempo múltipla e imóvel

Não saber se se ausenta ou se te espera.
Aflição de te amar, se te comove.
E sendo água, amor, querer ser terra."

Ser múltipla sempre me inquietou e também me tornou uma pessoa apaixonada por hexágonos, histórias não-lineares como o "Jogo da Amarelinha", de Julio Cortázar, que li em 1987; pelo Barroco – período em que mais me debrucei durante o curso de História –, pelas novas tecnologias, que abracei desde meu segundo emprego, no extinto jornal Datanews, da IDG, pois a primeira redação em que pisei foi na revista Gourmet, onde vivenciei meu lado mais lúdico escrevendo reportagens sobre a cachaça brasileira, receitas de torta de maçã, a origem do vinho californiano e outros temas saborosos. De dia escrevia e pesquisava sobre cominho, shitake e outras especiarias e à noite mergulhava nos BBS (Bulletin Board Systems). Era o início das descobertas que trocávamos pelos comandos do DOS. Quantas horas sem dormir passei conversando com a psiquiatra Eliza, primeira personagem totalmente computadorizada, criada em 1966, por Joseph Weizenbaum, professor de ciência da computação do MIT -- Instituto Tecnológico de Massachusetts (em inglês Massachusetts Institute of Technology) .

Estávamos no final da década de 80 e eu passava minhas noites interagindo com Eliza. Ela foi uma febre no BBS da Mandic (vale dizer que fui a terceira mulher a entrar para a Mandic), no Brasil e no mundo. Chegava em casa e, antes mesmo de tirar o sapato, ligava meu maravilhoso XT, com disquetes de 5 ¼ , chamava Eliza e começava a seção de terapia.

-- Hoje briguei mais uma vez com minha mãe

-- CONTE-ME MAIS SOBRE A SUA MÃE

Enfim, paradoxos que me fizeram mais maleável com a vida. Era a dualidade de uma marxista que militava pelo PCdoB – Partido Comunista do Brasil – e também virava as madrugadas no iRC[1], em grandes bate-papos sobre o Brasil democrático e as propostas de Jung para decifrar nosso subconsciente, outra paixão que adquiri em minhas sessões de terapia. O período universitário foi riquíssimo para mim. Cheguei à fase adulta com muita sede e mergulhei em grandes

[1] IRC (Internet Relay Chat) is a virtual meeting place where people from all over the world can meet and talk; you'll find the whole diversity of human interests, ideas, and issues here, and you'll be able to participate in group discussions on one of the many thousands of IRC channels, on hundreds of IRC networks, or just talk in private to family or friends, wherever they are in the world.

O IRC (Internet Relay Chat) é um lugar de reunião virtual, onde os povos do mundo podem se encontrar e conversar. Você pode também participar de grupos de discussão. [Tradução livre da autora].

descobertas. Participar do grupo de teatro do TUCA me fazia sonhar com Hamlet, melhorar a voz em aulas de canto, pensar em outras seqüências para "Romeu e Julieta" de Zeffirelli e promover grandes discussões etílicas no finado Docas[2]. Tudo ao mesmo tempo, que discutia, com o coletivo do curso de Jornalismo, a escolha do personagem Benevides Paixão, do cartunista Angeli, como patrono do nosso Centro Acadêmico; enquanto em outros diretórios acadêmicos, Wladimir Herzog era homenageado. Hoje, vejo que a dualidade que me fazia ser séria e prática, por exemplo, nas reuniões deliberativas do PCdoB, também me fazia irreverente e apaixonada pelos "Skrotinhos", principalmente pelo machista "Bibelô" e muitos outros fantásticos personagens da tira "Chiclete com Banana", de Angeli. "Rê Bordosa", criada em 1984, se tornaria minha paixão. Ela adorava bebida (em especial vodka), sexo e baladas intermináveis. Como toda heroína junkie, Rê morreu cedo. Em 1987, Angeli publicou a clássica aventura "A Morte da Pôrraloca", e vários intelectuais brasileiros choraram o fim de "Rê Bordosa"

Pensei em vários caminhos durante a escritura desta tese, mas escolhi este roteiro não-linear, recheado de rizomas e de flashbacks, quase relatos que poderiam fazer parte do filme "O brilho eterno de uma mente sem lembranças" para mapearmos juntos a narrativa hipertextual que temos hoje presente na Web, uma sociedade permeada por Webdesigners, Webmasters, chefs de cozinha, produtores de mundos virtuais, VJs, DJs, reality shows, Second Life e YouTube. Dia 09 de janeiro (2007), por exemplo, começou mais um Big Brother Brasil. Detesto essas adaptações brasileiras, meio grotescas, com personagens ideais para o momento vigente do país, onde qualquer roteiro torna-se um cenário de novela global. Mas, ao mesmo tempo, também gosto do reality show Top Chef[3], exibido pelo canal a cabo Sony. Minha participante favorita é Lee Anne Wong, que foi eliminada na semifinal antes de Las Vegas. Aliás, após assistir ao reality show, sempre entro no blog do Chef e dos participantes. E o blog de Lee Anne[4] é o de que mais gosto também.

[2] Docas. Extinto bar da rua Monte Alegre, quase esquina com a Bartira, onde toda uma geração de estudantes de Jornalismo da PUC-SP tomou muita cerveja, namorou, teve aula, derrubou coordenações de curso, discutiu a evolução das Diretas na construção da democracia brasileira, entre muitos outros assuntos. O lugar era sujo, desprovido de charme, o banheiro engordurado, nem conseguíamos abrir a torneira da pia; a única coisa plausível de se comer era a batata frita, pois o óleo quente exterminava as baratas que víamos saindo da cozinha em dias de chuva. Mas nada disso importava. O Docas era tudo que sonhávamos ao aproximarmos da rua Monte Alegre, 984, bairro de Perdizes, São Paulo.

[3] http://www.bravotv.com/Top_Chef_2/about/index.shtml, acessado em 10/01/07, às 11h54.

[4] http://www.bravotv.com/blog/leeannewong, acessado em 10/01/07, às 11h54.

De todo modo, é o primeiro BBB pós estouro do YouTube[5] e isso terá proporções ainda nem assimiladas pela mídia. O mundo virtual Second Life[6] teve também sua primeira edição do Big Brother[7]. Começou no dia 1º de dezembro de 2006 e terminou na quinta-feira, dia 4. Foi produzida pela própria Endemol (criadora do reality show) e, segundo o G2 (blog do portal G1 no mundo virtual), "a campeã foi Madlen Flint, 30 anos, que ganhou como prêmio uma ilha tropical dentro de Second Life[8]. Uma revolução silenciosa está em curso. Não temos mais jovens que cantam "Prá não dizer que não falei de flores", de Geraldo Vandré, nem ficam atônitos lendo "Feliz Ano Velho", de Marcelo Rubens Paiva. Temos jovens que assistem a um reality show com personagens virtuais, que vivem e ganham prêmios virtuais como a vencedora Flint. Meu filho de 16 anos me disse que prefere ver o BBB no You Tube a assistir na Globo. Isso é mudança comportamental e sobre ela a TV Globo não pode fazer nada. A geração do Lucas adotou o computador como suporte, como também os Mp4 e iPods. Eles não compram CDs, só jogam se forem partidas on-line e também preferem conversar pelo MSN ao usar o telefone. Outro fator comportamental que podemos observar nesta geração 2000 é que eles marcam a balada usando torpedos e antes de ligar para falar com o amigo, segue um sms. A festa, por exemplo, pode ser rapidamente organizada, já que os DJs simplesmente deixam rolar o set list pessoal do iPod. Ninguém mais diz "som na caixa" ou carrega sua maleta com vinis preferidos. Já observaram também esses adolescentes em uma seção de cinema? Eles trocam mensagens entre os amigos que estão na fileira superior – tudo durante a exibição do filme e entre um gole de coca-cola e um punhado de pipoca.

Minha geração, a 80, ficou conhecida como New Wave (nova onda), devido às bandas da época influenciadas pela cultura pop e experimental do punk, surgido em 1977. A geração 70 dizia que nós, jovens dos anos 80, éramos folgados, individualistas e cabeça fresca. Mas foi a minha geração "alienada" que presenciou o Congresso aprovar uma emenda apresentada, sem nenhum barulho, em março de 1983, que previa Eleições Diretas em 15 de novembro de 1984. As Diretas me marcaram para sempre, como

[5] Vídeo no You Tube apresentando as mulheres do BBB7, em http://www.youtube.com/watch?v=qr-AZxwVI-E, acessado em 10/01/07, às 11h27.

[6] http://secondlife.com, acessado em 09/01/07, às 16h00.

[7] Site oficial do Big Brother do Second Life, acessado em http://www.bigbrothersecondlife.com, às 16h00.

[8] http://g1.globo.com/Noticias/Colunas/0,,7423,00.html, acessado em 09/01/07, às 16h00.

também "Miss Sarajevo", cantada pelo U2 durante o primeiro show deles no Brasil. Para vocês entenderem a diferença de sociedade que temos hoje e tínhamos em 80, vale lembrar que durante o primeiro show do U2 acendíamos isqueiro para cantar "Miss Sarajevo" e agora, neste ano, no Morumbi, foram os celulares que desempenharam esse papel.

Eu e muitos outros jovens da minha geração não queríamos a realidade dura e repressiva, da qual saía o Brasil. Cantávamos Cazuza, Titãs, com rebeldia e indignação. Foi também na década de 80 que conquistamos a abertura democrática; a Lei do Grêmio Livre e, principalmente, a Constituição de 1988. "Eduardo e Mônica", do Legião Urbana, de 86, ainda hoje é lembrada como o sucesso nacional preferido dos anos 80. Em outubro de 1990, a MTV chega ao Brasil e a música "Será Que É Isso Que Eu Necessito?" garantiu aos "Titãs" o primeiro VMB (Video Music Awards da MTV). Atualmente temos mais de 80 milhões de celulares no Brasil. Projeções da ONU (Organização das Nações Unidas) indicam que o mundo terá em torno de 10,7 bilhões de pessoas em 2.050, significando um crescimento quase o dobro em relação aos atuais 6 bilhões de habitantes do planeta. Em 1947, a população mundial era de 2,3 bilhões de pessoas. A sociedade atual move-se em torno das pessoas, das suas histórias, de seus costumes, de suas experiências de vida, enfim da informação individualizada e da tão falada democracia digital. Naturalmente o processo de comunicação está intimamente relacionado com este macromercado de seres humanos que precisam de informação e comunicação todos os dias, da mesma maneira que precisam do ar que respiram.

Capítulo 1

Dá-me a Tua Mão

Entre duas notas de música existe uma nota

entre dois fatos existe um fato,

entre dois grãos de areia por

mais juntos que

estejam

existe um intervalo de espaço

existe um sentir que é entre o sentir

- nos interstícios da matéria primordial

está a linha de mistério e jogo

que é a respiração do mundo,

e a respiração contínua do mundo

é aquilo que ouvimos

e chamamos de silêncio

Clarice Lispector

Capítulo 1 – As primeiras experiências com sujeitos coletivos

1.A – A democracia digital

O desenvolvimento da democracia digital e a possibilidade de criação de comunidades segmentadas por interesses específicos, geradas a partir de inputs emergentes[9] que utilizam vários recursos, meios e canais para o afloramento espontâneo de uma nova democracia social está sendo capaz de transformar a sociedade em que vivemos. Podemos dizer que o avanço da narrativa digital, da interatividade imersiva dos games, das novas formas interativas de acesso à informação, das conversas instantâneas (*MSN, ICQ* etc.), até as manifestações sociais como o You Tube representa o mais novo território de disputa e luta na sociedade. Essas ferramentas sociais utilizam-se da possibilidade que oferece a Web, de troca individualizada de informação, para fortalecer a cibercultura atual. Neste contexto,

> "as intermídias e multimídias desta nova era detonam o modelo linear de informação (emissor – receptor). (...) não há mais como compreender a mensagem somente no interior dela mesma, a verdade não está mais no objeto, mas em metáforas de metáforas, no máximo, em "meias" similitudes, a linguagem não pode ser usada para compreender o mundo, pois o mundo se apresenta a nós de forma desconexa, ilógica e atemporal" (BAIRON, 1995, p. 79).

Por se apropriar de diferentes linguagens e suportes midiáticos e serem lúdicas, as narrativas conseguem resgatar a oralidade das rodas de histórias, tão presentes nas culturas de nossos ancestrais, e que a partir da chegada da Revolução Industrial foi deixada para trás. Vivenciamos nos últimos dois séculos a

[9] Os sistemas bottom-up, segundo Steven Johnson, adquirem conhecimento a partir de conceitos comum a todos. "Em uma linguagem mais técnica, são complexos sistemas adaptativos que mostram comportamento emergente. Neles, os agentes que residem em uma escala horizontal começam a produzir comportamento similar ao dos agentes da escala acima. Exemplo: formigas criam colônias; cidadãos criam comunidades; um software simples de reconhecimento de padrões aprende como recomendar novos livros. O movimento das regras de nível baixo para a sofisticação do nível mais alto é o que chamamos de emergência".

procura pelo desempenho individual, pela busca do lucro e de toda mais valia presente nas sociedades ocidentais. Trocar narrativas num ambiente multi-usuário permite-nos resgatar o passado, que pode ser compartilhado ou mesmo continuado por outro usuário. Essas narrativas garantem ao homem um mínimo de estabilidade em relação à experiência vivida. Inspirada no conto "O livro de Areia", de Jorge Luis Borges, a tese "A rizomática aventura da hipermídia" foi escrita durante 2005 e 2007, e sua estrutura contradiz a hierarquia formal de capítulos. A tese deve ser lida como um grande hipertexto. Como experimento, procura correlacionar a definição de raiz, rizoma[10], da Biologia, com as narrativas ficcionais, jornalísticas, literárias e poéticas presentes na Web. Para Maurizio Lazzarato, autor do artigo "Para uma definição do conceito de Bio-Política"[11]

> "Corpo", "população" e "público" são modos diversos de disciplina e de regulação que não se opõem ou se contradizem, mas que podem se articular uns sobre os outros. A bio-política é requalificada a partir dessa dimensão virtual (sempre em sentido bergsoniano e não segundo a vulgata cybercultural). Parece-me que é possível definir o público como o modelo mais dinâmico e mais desterritorializado e, portanto, como o modelo que tende a comandar e reorganizar os outros.

O conceito de rizoma, proposto por Guattari e Deleuze, analisa a proposta da biologia, enquanto formações anexas e extensas das raízes das árvores, que ora se comunicam, ora se afastam por variadas direções, podendo ser utilizado também pelas Ciências Humanas para analisar as relações geradas pelas narrativas colaborativas no ciberespaço.

[10] De acordo com Deleuze e Guattari (1995:32), "diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. (...). Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda.(...) O rizoma é uma antigenealogia".

[11] Disponível em http://www.rizoma.net/interna.php?id=149&secao=mutacao, acessado em 17 de fevereiro de 2007, às 20h00.

> (...) os caules de rizoma não param de surgir das árvores, as massas e os fluxos escapam constantemente, inventam conexões que saltam de árvore em árvore, e que desenraizam: todo um alisamento do espaço, que por sua vez reage sobre o espaço estriado. Mesmo e, sobretudo os territórios são agitados por esses profundos movimentos (GUATARRI; DELEUZE, 1997: 221).

Numa intersecção com Vilas Boas (2003, p.24), por exemplo, podemos afirmar que as características dos textos biográficos eram rizomáticas:

> "imersão total do repórter no processo de captação; jornalistas eram autores e personagens da matéria; ênfase em detalhes reveladores, não em estatísticas ou dados enciclopédicos; descrição do cotidiano; frases sensitivas; valorização dos detalhes físicos e das atitudes das pessoas; estímulo ao detalhe".

Queremos também resgatar o pluralismo do jornalismo literário que já foi espetacular nas mãos de Gay Talese e Trumam Capote – fiéis escudeiros do estilo new jornalism; estilo este que fez história também no Brasil em publicações como Realidade, Cruzeiro e Manchete, nos anos 60. O enfoque na percepção, no olhar do autor/leitor, construindo uma relação intersubjetiva, norteia todo a tese, que não se restringirá ao Jornalismo Literário, ou mesmo ao Jornalismo, mas a uma visão mais abrangente da Comunicação. Já no caso dos gêneros que se agrupam na área da opinião, a estrutura da mensagem é co-determinada por variáveis controladas pela instituição jornalística e que assumem duas feições: autoria (quem emite a opinião) e angulagem (perspectiva temporal ou espacial que dá sentido à opinião). (MELO, 2003, P. 65)

Usando os ensinamentos de Lacan em "A ética da psicanálise", nos apropriamos da definição dos três modos de abordagem dos vazios como forma de estruturar nosso objetivo. A arte, que se organiza em torno dele, a religião, que consiste em evitá-lo, e a ciência, que teima em negá-lo. A tese se enquadra em torno do vazio, colocando-se no tênue espaço entre real e virtual em que vivemos hoje na sociedade pós-moderna. Tentamos, ao longo do projeto, propor elos entre as narrativas, transformando-as em uma grande árvore com ramificações múltiplas.

O consumo do ciberespaço tem gerado uma série de transformações em nossos leitores. Não importa se estamos falando aqui da América do Sul ou da Europa e dos Estados Unidos. A textura híbrida da internet vem transformando, silenciosamente a sociedade. Seja em relação à indústria fonográfica, mercado editorial, empresas de mídia ou telecomunicações. Só para citarmos alguns exemplos: as Universidades de Stanford e Michigan encaminharam parte do acervo de 7,4 milhões de livros para o *Google Books*. A Biblioteca de Nova York cedeu cópias de todos os livros não protegidos por copyright para o Google. Aqui no Brasil não tem sido diferente. A editora Senac fechou uma parceria com o "Programa Google para pesquisa de livros", e 660 títulos do catálogo estão sendo digitalizados e ficarão disponíveis, gratuitamente, no *Google*. A partir de palavras-chave, o usuário consegue visualizar quatro páginas da obra. Seguindo a mesma tendência, a editora Contexto – como parte das comemorações de seus 20 anos, que serão completados em 2007 – acaba de inaugurar uma área especial em seu site, acessível apenas para leitores cadastrados, onde pode-se ler artigos exclusivos, capítulos complementares de livros já publicados, além de arquivos em áudio que somam conteúdo às obras. Além disso, a Contexto também firmou parceria com o Google. Como autora, acabo de concordar em enviar alguns capítulos do meu livro "Jornalismo Digital" para o Google e também disponibilizar um novo capítulo em PDF (escrito em setembro de 2006), do meu livro, "Jornalismo Digital", para ser baixado gratuitamente pelos leitores no site da Contexto (www.editoracontexto.com.br). O capítulo II se debruça sobre o que o pesquisador Shel Holtz chama de rede participativa. Para ele a "Web mudou.

Não é a mesma coisa que há cinco anos (...). Em cinco anos, 50% do conteúdo presente na internet terão sido gerados pelos consumidores". Já no capítulo III, Remix Narrativo: ambiente multiusuário colaborativo, mostramos o surgimento – pelas bordas – de ambientes de compartilhamento de experiências e informações como, por exemplo, os blogs, fotologs, música *on demand, Orkut,* listas e fóruns de discussão. Para conseguir medir a produção coletiva, criamos o ambiente Remix Narrativo como um experimento de auto-geração de conteúdo.

O capítulo IV, intitulado, "O abandono das teorias clássicas do jornalismo", procura mapear este receptor de conteúdo informativo, um cidadão que cresceu jogando videogame e interagindo com o mundo eletrônico. Ele consegue, por exemplo, consumir tranqüilamente o que lhe cabe na montanha de textos, imagens, sons e vídeos que poluem e às vezes até atrapalham a leitura. Ele também foi paulatinamente treinado a encontrar – como um software de banco de dados relacional – o que precisa na Internet. Este receptor não tem o menor problema em ler um livro em PDF, ou seja, não tem conflito em relação ao formato digital. O leitor brasileiro de internet, segundo a pesquisa "Dossiê Universo Jovem", realizada pela *MTV Brasil,* tem, em média, 23 anos; 50% estudam e 57% trabalham; 6% pertencem à classe A e 36% à classe B e 58% pertencem à classe C. 23% dos jovens estão casados e/ou vivem com companheiro, sendo que na classe A esse número cai para 7%. Quanto maior o poder aquisitivo, menor sua capacidade de ceder aos encantos da cerimônia matrimonial. A pesquisa mostra que esse jovem vive uma "adolescência expandida", saindo de casa tardiamente, numa fase mais madura, já na idade adulta, casando-se cada vez mais tarde. A pesquisa identificou, ainda, que a comunicação dos jovens ganhou novas linguagens, trazidas especialmente pela Internet e pelo uso dos celulares. Eles participam de *blogs*, utilizam mensagens trocadas via Messenger (MSN) e e-mails, estão presentes nas comunidades virtuais estabelecidas em redes, como o *Orkut*, além das mensagens de texto (SMS), enviadas via celulares.

O que podemos perceber, a partir dessas informações, é que as TICs[12] mudaram a forma de comunicação, causando impacto na mídia tradicional[13]. Não podemos deixar de assumir que a Internet proporcionou um acesso à informação de maneira única. Achar o endereço de um restaurante sem perguntar a ninguém, apenas visualizando o local pelo *Google Earth*. Pesquisar o roteiro das próximas férias ou ficar feliz ao descobrir que sua restituição do Imposto de Renda já está disponível para saque na agência bancária.

Depois de 12 anos pesquisando a área digital, percebo que o momento atual pede uma profunda reflexão sobre o novo fazer profissional. Gosto muito do exemplo da *Escola da Ponte*, situada em Vila das Alves, norte de Portugal[14]. Lá a escola procura imitar a vida. Trazer o dia-a-dia para ser problematizado em conjunto com as crianças. "Era preciso repensar a escola, pô-la em causa. A que existia não funcionava. Os professores precisavam mais de interrogações do que de certezas", diz José Pacheco, diretor da Escola da Ponte.

Apesar de a Escola da Ponte ser voltada para alfabetização infantil, ela nos ajuda a repensar a aquisição de conhecimento. Até que ponto não vivemos, no Ocidente, desde Aristóteles, uma tradição cultural positivista que faz distinção o tempo todo entre teoria e prática, educação acadêmica e profissional, cérebro e emoção? O filósofo Paul Ricoeur chama isso de "mundo do texto". "Só a escrita, ao libertar-se, não apenas do seu autor, mas da estreiteza da situação dialogal, revela que o destino do discurso é projetar um mundo".

Vivemos em uma era onde não existe mais diferença entre espaço público e privado; basta lembrarmos da atual febre do You Tube, onde o cotidiano ganha a rede em vídeos com edições caseiras, no estilo faça-você-mesmo. Andy Warhol disse em 1968 que "no futuro, todo mundo será famoso por 15 minutos". O futuro chegou e o tempo limite dos vídeos do You Tube são, em média, de 10 minutos.

[12] TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação).

[13] A pesquisa "Dossiê Universo Jovem" foi realizada pela MTV entre outubro e dezembro de 2004. Em sua fase quantitativa, entrevistou 2.359 homens e mulheres, entre 15 e 30 anos, residentes em São Paulo capital, São Paulo interior, Brasília, Rio de Janeiro, Recife, Salvador, Belo Horizonte e Porto Alegre. Sua fase qualitativa foi composta por 19 grupos de 50 entrevistas em profundidade.

[14] Ver em http://www.eb1-ponte-n1.rcts.pt/html2/portug/bemvindo.htm

A CNN, por exemplo, lançou, em agosto de 2006, um canal específico para incentivar a participação de leitores que se disponham a escrever matérias, enviar fotografias e vídeos. O CNN Exchange[15] é a tão sonhada fusão entre o jornalismo profissional e o cidadão. Ao ler manchetes e reportagens, aparece um ícone que indica ao leitor que há textos ou conteúdo disponível no Exchange sobre aquele assunto. Já o espaço Backstage BBC[16], um coletivo para experimentação e troca de informações, tenta incentivar e dar suporte ao jornalismo cidadão, incentivando designers, leitores e desenvolvedores a enviarem suas produções para a comunidade BBC.

O exemplo que acabo de citar, chamado de jornalismo participativo, pode ser um excelente balizador para o segmento editorial, principalmente para as editoras de livros. Um número gigantesco de internautas passou a ser protagonista de conteúdo em um volume capaz de tirar o sono de muitas empresas de mídia. Não existem redação, editora e radiodifusoras (TVs, rádios etc.) capazes de acompanhar este volume que diariamente é publicado no ciberespaço. Para Dan Gillmor, "aprenderemos que somos parte de algo novo, que nossos leitores/ouvintes/espectadores estão se tornando parte do processo. Eu considero normal, por exemplo, que meus leitores sabem mais do que eu – isso é um aspecto libertador, e não ameaçador"[17].

> "Nossos principais valores, incluindo acuidade e equilíbrio, continuarão importantes, e continuaremos a funcionar como gatekeepers de algumas maneiras, mas nossa habilidade para moldar diálogos mais amplos – e fornecer contexto – será no mínimo tão importante quanto nossa habilidade de apurar e relatar fatos". (GILLMOR, 2004, p.14)[18]

[15] http://www.cnn.com/exchange

[16] http://backstage.bbc.co.uk

[17] We will learn we are part of something new, that our readers/listeners/viewers are becoming part of the process. I take it for granted, for example, that my readers know more than I do – and this is a liberating, not threatening. (GILLMOR, 2004, p.14). (Tradução livre do autor)

[18] Our core, including accuracy and fairness, will remain important, and we`ll still be gatekeepers values in some ways, but our ability to shape larger conversations – and to provide context – will be at least as important as our ability to gather facts and report them. (Tradução livre do autor)

Em setembro de 1997, Rod Malda publicou seu primeiro post no site Slashdot[19]. Ele morava em Holland, uma pequena cidade do estado de Michigan, nos EUA, onde discutia, com seus amigos, tecnologia, jogos de vídeo e boatos sobre *Guerra nas Estrelas*. Malda mesmo explica: "Nós pegávamos dúzias de mensagens todo dia, e era bom. O sinal era forte; o ruído, baixo"[20]. Podemos dizer que Slashdot foi um dos primeiros exemplos de conteúdo participativo da Web.

Com o crescimento vertiginoso das discussões sobre Linux e o mundo do software livre, o Slashdot cresceu em número de usuários cadastrados e Malda conseguiu 25 colaboradores para filtrar *spams*[21] e selecionar o material que ia ser publicado. A grande diferença para outros sites de comunidade presentes na internet em 1997 é que o Slashdot tinha ferramental computacional (banco de dados) para avaliar com notas de 1 a 5 os *posts*. Com isso, os usuários podiam navegar habilitando filtros que mostravam, por exemplo, somente conteúdos com valor 4. O site cresceu e em um ano eram 50 mil pessoas cadastradas. Logo, os 25 escudeiros de conteúdo não davam mais conta, e o dilema de Malda foi continuar pequeno e preservar a qualidade ou crescer e talvez ter que sacrificar tudo o que ele mais estimava. O brilhantismo de Malda foi não expandir o número de fiéis escudeiros, mas transformar todos os usuários da Web em escudeiros. A nova idéia foi embasada em quatro itens de um manifesto on-line publicado no Slashdot:

1. Fomente a qualidade, desencoraje a bobagem.

2. Torne Slashdot o mais legível possível para o maior número de pessoas possível.

3. Não gaste um tempo enorme de qualquer moderador.

4. Não permita que um único moderador tenha "um reinado de terror"[22].

[19] http://www.slashdot.org, acesso em 12/01/07, às 19h00.

[20] Informações retiradas do Website Slahdot em http://slashdot.org/about.shtml, acesso em 12/01/07, às 9h25.

[21] Termo usado para se referir aos e-mails não solicitados, que geralmente são enviados para um grande número de pessoas. Quando o conteúdo é exclusivamente comercial, este tipo de mensagem também é referenciada como UCE (do inglês Unsolicited Commercial Email), acessado em http://www.htmlstaff.org/cartilhaseguranca/cartilha-glossario.html. Na definição da Wikipedia, Spam é uma mensagem eletrônica não-solicitada enviada em massa. Acesso em pt.wikipedia.org/wiki/Spam, em 12/01/07, às 10h12.

[22] Informações retiradas do Website Slahdot em http://slashdot.org/about.shtml, acesso em 12/01/07, às 9h25.

Nascia aqui a idéia de produção coletiva de conteúdo, o que para Steven Johnson pode-se classificar como "uma mistura de *feedbacks* positivo e negativo, uma dose de acaso estruturado, interações entre vizinhos e controle descentralizado. De um certo ângulo, o Slashdot hoje se parece com uma colônia de formigas". Podemos descrever aqui inúmeros exemplos de sites que pegaram carona no *feedback*[23] como por exemplo a Amazon[24], que em 1999 permitiu que, além de os usuários comentarem a lista de produtos, outros também podiam opinar sobre a primeira avaliação, em um entrecruzamento sem fim. O site de leilão e-bay[25], também trabalha com dois *feedbacks* distintos e sobrepostos: o do preço dos lances e o dos comentários dos usuários que avaliam tanto os compradores como os vendedores. Verdadeiras dobras temporais, já que a mudança de estado (ou perturbação) de um componente de um sistema que produz uma interação, reduzindo ou aumentando a resposta do sistema no qual ele está incorporado, pode ser associado ao conceito de *cronotopo*, desenvolvido pelo historiador de literatura e filósofo soviético Bakhtin. Para ele, a relação espaço-tempo é indissociável, não existe interação sem dialogismo, pois em cada conteúdo ressoam sempre duas vozes: a do eu e a do outro, promovendo a "interligação fundamental das relações temporais e espaciais, artisticamente assimiladas em literatura" (Bakhtin, 1998, p.211).

> O resultado desta união é às vezes uma surpreendente unidade, a partir de um ritmo aparentemente desconexo, mas que caminha para uma organização, um certo equilíbrio originado do caos imagético e fragmentado. (...) A hipermídia inventa um ritmo que é embalado pelo caos à procura de uma nova ordem, um equilíbrio às avessas. (...) Isso nos faz pensar constantemente o barroco como o lugar de origem dessa nova ordem frenética.

Aliás, em termos de *feedback*, o Digg é, em 2007, o que o Slashdot foi na primeira fase da Internet, um abridor de portas para a colaboração. O site Digg[26] tornou-se um fenômeno nos Estados Unidos. Exemplos que seguem a mesma proposta

[23] Feedback é uma mudança de estado (ou perturbação) de um componente de um sistema que produz uma interação, reduzindo ou aumentando a resposta do sistema no qual ele está incorporado. O termo é utilizado na Teorias de Sistemas e de Controle, na Biologia e especificamente na Endocrinologia). Acessado em pt.wikipedia.org/wiki/Feedback, em 12/01/07, às 11h35.

[24] http://www.amazon.com/

[25] http://www.ebay.com/

[26] http://www.digg.com/

não param de pipocar na Internet. O Ohmynews[27], criado por Oh Yeon-ho e que conta com colaboradores da Alemanha, do Irã, de Taiwan e do Vietnã, realizou em junho deste ano na Coréia do Sul o Fórum Internacional de Repórteres Cidadãos, onde se discutiu o potencial do jornalismo on-line. Outro exemplo é o jornal espanhol *El Pais*, que publica o suplemento *El Viajero*[28] com seção dedicada aos comentários de viagens e dicas dos próprios leitores, que acabam se tornando roteiristas de viagens para o público leitor. Ainda no quesito participação, o *El Pais* tem se destacado nos últimos anos. O site blogdebloggers[29], um espaço aberto para cada usuário presente na blogosfera poder mandar seu endereço e exibir seu blog[30] e suas idéias, é um dos pontos fortes do jornal espanhol na Internet.

John Browning e Spencer Reiss (apud Dizard Jr., 2000) ressaltam o caráter coletivo das novas tecnologias quando dizem:

> A velha mídia divide o mundo entre produtores e consumidores: nós somos autores ou leitores, emissoras ou telespectadores, animadores ou audiência; como se diz tecnicamente, essa é a comunicação um-todos. A nova mídia, pelo contrário, dá a todos a oportunidade de falar, assim como de escutar. Muitos falam com muitos – e muitos respondem de volta.

Seguindo o mesmo princípio de *feedback* proposto por Johnson, o jogo Football Manager[31] é basicamente um sistema *bottom-up*. O jogo Football Manager nunca funcionaria, caso usasse o processo tradicional de um fabricante de games. A Sports Interactive, fabricante do jogo, por exemplo, colocou na Web, em dezembro de 2006, a versão FM 2007 conta, para além da habitual versão PC CD-ROM (incluindo uma versão

[27] http://english.ohmynews.com/

[28] http://www.elpais.com/elviajero/

[29] http://blogs.elpais.com/blogdebloggers/

[30] Um Weblog ou blog é um registro publicado na Internet relativo a algum assunto organizado cronologicamente (como um histórico ou diário). O Weblog conta com algumas ferramentas para classificar informações técnicas a seu respeito, todas elas são disponibilizadas na internet por servidores e/ou usuários comuns. Definição disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Blog, acessado em 12 de abril de 2006, às 15h00.

[31] http://www.futebolnews.com/games/cm/fm2007_download.asp

Macintosh), com uma versão para o Xbox 360 e uma outra para o PlayStation Portable (PSP). O que foi montado é uma rede de contatos: milhares de jogadores trocam informações e dados do jogo, alterando-o, incluindo informações, fotos, "skins", sons, "mods" – são alterações não previstas pela produtora. O que torna o jogo um sucesso são as centenas de comunidades licenciadas. Ou seja, mais uma metáfora do formigueiro.

Na verdade, a partir do momento em que consumimos, quase organicamente, o ciberespaço[32], começamos a perceber que a textura híbrida da hipermídia está presente em tudo, sem falar que o hipertexto nos permite derrubar as fronteiras entre os gêneros ficcionais, factuais, participativos, ou seja, entre o real e o virtual. Saímos do mundo da seqüencialidade para o mundo da associação, onde o ato de ler e clicar é a peça-chave para o sucesso ou fracasso de um produto na Internet, seja ela um romance ou uma manchete de jornal.

Isso não é novo, vários autores como Borges, Calvino, Cortázar, entre outros, já utilizaram o recurso associativo como forma de absorver o leitor de forma lúdica, deixando muito tênue a diferença entre objetividade e subjetividade, real e fictício, memória e factual. Por exemplo, no livro *O jogo da amarelinha*, de 1963, Cortázar consegue envolver o leitor de tal forma que mesmo se ele resolver ler linearmente a história, ou melhor, seguindo a numeração normal das páginas, estará fazendo associações mentais ininterruptamente. Caso prefira ler pelo caminho do "tabuleiro de direção" saltará, por exemplo, da página 82, para a página 126, chegando também nos mesmos personagens, só que por outro caminho.

> A tentativa mais bem-sucedida de retratar múltiplas realidades alternativas dentro de uma história linear e coerente é a comédia de Harold Ramis, *Feitiço do Tempo (Groundhog Day, 1993),* na qual um egoísta e amargo meteorologista chamado Phil é obrigado a reviver um único dia de inverno numa cidade caipira da Pensilvânia até que ele faça tudo certo. (...) Ele apenas joga o personagem nessa situação absurda para ver qual sua reação a ela. (MURRAY, 2003, p. 48)

[32] Ciberespaço, palavra descrita pela primeira vez em 1984, por Willian Gibson, no romance Neuromancer.

A blogosfera, por exemplo, está dobrando de tamanho a cada seis meses e meio. Ela está 60 vezes maior do que 2003, de acordo com relatório "O Estado da Blogosfera", realizado por David Sifry, e publicado pelo site Technorati[33], em agosto de 2006. Na média, um blog novo é criado a cada segundo na rede, o que soma 75 mil novos blogs por dia, perfazendo uma cifra gigantesca de 50 milhões de blogs monitorados, sendo 2% dos *posts* em língua portuguesa. Não temos como ignorar este mercado em ascensão.

Se a explicação marxista de mundo não dá mais conta de toda a problemática da cibercultura atual, propomos uma volta ao início dos anos 80, quando começaram a surgir dispositivos que possibilitaram a individualização do sujeito, ou seja, toda a parafernália eletroeletrônica iria, aos poucos, fazer com que o receptor pudesse escolher o que ouvir, assistir ou ler. Surgiram os *walkman e walk-talk, videoclips e videogames,* o surgimento das videolocadoras – que tornaram possível a escolha individualizada de filmes –, culminando com o ápice da individualização com o surgimento da TV a cabo. Todos esses aparelhos e tecnologias começaram a moldar uma sociedade que busca o consumo individualizado e não de massa, muito presente na sociedade fabril. Desculpem-nos os revolucionários dos anos 60, mas a década de 80 não foi só constituída de uma juventude alienada que queria se divertir – isso também – mas eles foram os primeiros adultos mordidos pela individualização do sujeito. Uma sociedade em que a mídia individualizada – aquela que possibilita a seleção de conteúdos pelo usuário – passa a ditar estilos de narrativas em jornais, revistas, grupos de musica, mais precisamente o surgimento do rock nacional e programas de TV. O sujeito ganha glamour e torna-se o centro de atenção da mídia. Leo Jaime, Cazuza, Ultraje a Rigor e muitos outros artistas brasileiros ficaram famosos com músicas centradas no "eu" e com alto grau de tiração de sarro da sociedade. "Telma, eu não sou gay", "Troque seu cachorro por uma criança pobre", "Nós vamos invadir a sua praia", "sua piscina está cheia de ratos", entre outros sucessos dos anos 80, podem nos ajudar a mapear a mudança de sociedade, pois a individualização do sujeito foi fortemente impulsionada pela mídia.

Essa busca de individualização promoveu a chegada da geração 90, conhecida como morna e sem opinião na visão dos conservadores. Se olharmos detalhadamente, perceberemos

[33] http://www.technorati.com

que eles apenas trocaram os sindicatos, a UNE, as assembléias estudantis, pelo ambiente digital. A geração 90 é a grande responsável pelos blogs, fotologs, comunidades – todo um ferramental de luta, mas uma luta que é travada à margem da mídia tradicional, que vai pelas bordas corroendo os grandes conglomerados e, dia após dia, ganhando novos leitores e adeptos.

Nesse fortalecimento do sujeito, a cibercultura – notoriamente reconhecida como um dos pilares da inteligência coletiva, e utilizada como referência para as mais variadas correntes midiáticas – ecoando nas diversas áreas de conhecimento humano, como a filosofia, a tecnologia da informação, a cognição e a sociologia, nos ajudará a entender a "triplicidade" da narrativa digital. Todavia, não podemos esquecer que, ao mesmo tempo que horizontalizamos o mundo, também verticalizamos a sociedade atual. A questão espacial toma, portanto, importância capital nesta nova concepção de narrativa cibercultural. Para RUBIM (2000, p. 85-86),

> Para compreender a sociedade estruturada e ambientada pela mídia em toda a sua plenitude, inscrita em um novo patamar analítico, deve-se realizar não só um movimento horizontal que retenha as tensas combinatórias entre os pares espaço geográfico e eletrônico, convivência e televivência, local e global, mas igualmente um segundo movimento, agora vertical, que , ao agregar espaço geográfico, local, convivência, realidade contígua, em uma constelação, e espaço eletrônico, global, televivência e telerrealidade, em outra, desnude, de modo cristalino, as dimensões que compõem a atualidade e o caráter imanentemente complexo da sociedade contemporânea.

O uso, por exemplo, de uma língua cifrada em blogs, fotologs, comunidades e em bate-papos fez com que o português fosse "engolido", transformando a escrita em manifestações

antropofágicas. Com o programa mIRC, muito utilizado na metade da década de 90 e que permitia o bate-papo muito antes da proliferação das salas de chat, começamos a perceber o surgimento de uma nova relação psico-social com a linguagem escrita, resultando, por exemplo, em conversas como a citada a seguir:

> Aiai...pois eh maki...moh sorte
>
> Sua viu o Y em qto eu lah moh doenti huahua...mas td bem...
>
> Faze oq...=P..hehe
>
> Ahh kat valeu pelo emaill...mtu fofix!! Adorei...!! Mtu mtu fofa vx..[34]

Os *blogs* automatizam todo o processo de publicação numa ordem cronológica – podendo ser simplesmente informativos, links atualizados ou diários sem compromisso com a mensagem – fazendo com que o emissor permaneça num fluxo vertical com o leitor. Toda a narrativa é em primeira pessoa, o que nos leva a constatar a infinidade de discussões pessoais na rede. A similaridade dessa vertente teórica da psicologia cognitiva com a hipermídia de topologia[35] pode, como sugerimos, ser utilizada para analisarmos o papel da narrativa hipertextual. Também elegemos, como eixo polarizador desta tese, a replicação rizo-

[34] "O bloguês, linguagem adotada por adolescentes em seus diários on-line, vira o português de ponta-cabeça", título da chamada de capa da Folhateen, de 01/09/2003.

[35] "Acredita-se que Johann Benedict Listing (1802-1882) tenha sido o primeiro a usar o termo topologia. Suas idéias se baseavam nas teorias de Gauss. (...) Seu artigo mais importante, escrito em 1861, estudava questões como componentes de superfícies e conectividade" (LEÃO: 2001:33)

mática de Deleuze e Guattari, proposta no livro *Mil Platôs* (1997), capaz de prever a desierarquização da escrita, que sai de um regime maquínico – com o livro e a imprensa como seus maiores expoentes – e torna-se um rizoma reticular, espelhado na Web como uma manifestação cultural.

Segundo a professora da ECA-USP, Cristina Costa, "as narrativas são maneiras de expressar e realizar nossa temporalidade, tornando-a tão objetiva quanto a certeza de nossa finitude e transitoriedade. São metáforas constitutivas de ordenação, de ritmos e seqüências seriais e causais. (...) Assim, as estruturas narrativas são formas de estabelecer modulações e durações, arquitetando a temporalidade humana". (COSTA, 2000, p. 41).

As narrativas digitais seguem, por exemplo, com portais como Yahoo! e Napster, funcionando como atalhos para conectar muitas pessoas por meio de poucos links. Por ora, ainda temos de nos concentrar em propor melhorias para promover o uso da não-linearidade, cuja cognição ocorrerá conforme a bagagem cultural e sígnica de cada leitor.

> De modo simplificado, podemos afirmar que as teorias são como prismas através dos quais o observador olha e procura enxergar, reconhecer e interpretar o mundo. Mas o que ele vê e como ele vê dependem do prisma e do contexto no qual ele, observador, encontra-se situado. Pois esse contexto é constitutivo da leitura de mundo que será feita, pois incide nas capacidades e possibilidades do observador se valer (adequadamente ou não) dos seus instrumentos interpretativos (...) (DUARTE, 2005, p.33)

Algumas premissas

A partir da chegada da Internet gráfica, por volta de 1991, no Brasil, um novo modo de narrar começou a aparecer nos veículos de comunicação da sociedade pós-moderna, influenciando no modo de construir as narrativas digitais. Não foi nada pensado e estudado na Academia, mas, ao ser feita a transposição de conteúdos impressos para o digital, percebeu-se que o novo ambiente necessitava de construções multimídias, com saídas em áudio, vídeo e animação, por exemplo.

Procuramos apresentar uma reflexão sobre questões fundamentais destas transformações: real, atual, virtual, o simulacro, a alteridade; todas elas ideais para mapearmos o imaginário tecnológico quanto à ambígua conjunção entre o moderno e o arcaico na hipermídia. Para o médico psiquiatra e professor da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, Henrique Schützer Del Nero, "pensamento, ou cognição, é o que unifica homens e máquinas, sendo-lhes a razão formal, regra de inferência e outras tantas. A forma que embasa o pensamento é a mesma nos dois casos. Não havendo, portanto, distinção que possa se manter entre um computador ideal e o cérebro humano. HOBBES proclamou há séculos que pensar é calcular"[36].

No século XIX, utilizávamos entidades internas para explicar a mente. Já no século XX, ocorreu reação oposta: o comportamento tornou-se fiel dignatário, expulsando a mente de cena. Por volta de 1950, os pensadores e a psiquiatria de Freud declararam o fim do behaviorismo[37]; resgatando-se novamente o papel da mente e introduzindo o conceito entre estímulo e resposta – regras de conexão passaram a ser algoritmos, conjuntos finitos e bem determinados. A partir do momento em que a escrita, com toda sua gama de codificações virou linguagem digital, a mediação tomou-se a Caixa de Pandora do século XX – texto, som e imagem pas-

[36] Disponível em http://www.lsi.usp.br/~hdelnero/JORN6.html.

[37] O behaviorismo restringe seu estudo ao comportamento (behavior, em inglês), tomado como um conjunto de reações dos organismos aos estímulos externos. Seu princípio é que só é possível teorizar e agir sobre o que é cientificamente observável. Com isso, ficam descartados conceitos e categorias centrais para outras correntes teóricas, como consciência, vontade, inteligência, emoção e memória — os estados mentais ou subjetivos.

Os adeptos do behaviorismo costumam se interessar pelo processo de aprendizado como um agente de mudança do comportamento. O conceito-chave do pensamento de Skinner é o de condicionamento operante, que ele acrescentou à noção de reflexo condicionado, formulada pelo cientista russo Ivan Pavlov. Os dois conceitos estão essencialmente ligados à fisiologia do organismo, seja animal ou humano. O reflexo condicionado é uma reação a um estímulo casual. O condicionamento operante é um mecanismo que premia uma determinada resposta de um indivíduo até ele ficar condicionado a associar a necessidade à ação. Num de seus livros mais conhecidos, Além da Liberdade e da Dignidade, Skinner rejeitou noções como a do livre-arbítrio e defendeu que todo comportamento é determinado pelo ambiente, embora a relação do indivíduo com o meio seja de interação, e não passiva. Para Skinner, a cultura humana deveria rever conceitos como os que ele enuncia no título da obra.

saram a ser transmitidos pela lógica do número, que começou a provocar um inquietante desligamento da hegemonia da escrita.

> Em meados do século XX, começou a se imaginar a possibilidade de criar, semelhante ao pensamento associativo do ser humano, estruturas articulares de conteúdos com as quais se podiam superar algumas das limitações próprias dos textos tradicionais, lineares. Com o passar do tempo, essa utopia foi batizada de hipertexto (NOCI & SALAVERRÍA, 2003, p.19)*[38]

No século atual, diversos estudos caminham para a codificação da função cérebro-mental, na qual poderemos de uma só vez discutir a sintaxe neural aliada à lingüística, permeando seus signos culturais e todos os estudos que, a partir da descoberta das redes sem escala, possam nos ajudar a decodificar as narrativas e relações em forma de fractal[39]. Segundo BAUDRILLARD (1968), "os sistemas mágicos, metafísicos, religiosos, que em outros tempos provaram seus méritos, caíram em desuso. Mas, desta vez, parece que teríamos a solução final, o equivalente definitivo: a Realidade Virtual sob todas as formas, - o numérico, a informação, a computação universal, a clonagem. Em suma, a instalação de um perfeito artefato virtual e tecnológico tal que permita que o mundo possa se trocar por seu duplo artificial".

Afloraram de forma viral na comemoração de dez anos de Internet gráfica no Brasil, várias pesquisas sociocomportamentais sobre os diversos ambientes virtuais e suas negociações entre formatos e comunidades de usuários. Como somos bombardeados por uma parafernália de dispositivos de mediação sensorial, acabamos tendo uma absorção coletiva de conhecimento, o que

[38] Tradução livre da autora.

[39] Mandelbrot cunhou o termo fractal a partir do lema nomen est numen (nomear é conhecer) e foi introduzido em 1975 (Les objects fractales: forme, hasard et dimension). O termo vem do latim fractus (fragmentado, irregular, partido), o que leva à idéia oposta. Álgebra, oriundo do árabe al'jabara, que significa unir. O conceito matemático de um fractal caracteriza objetos com estruturas em várias escalas, desde grande como pequena, refletindo, então, um princípio hierárquico de organização. Existe uma idealização importante envolvida: objetos fractais são self-similar, isto é, eles não mudam sua aparência significativamente quando vistos em um microscópio com aumento.

Pierre Lévy chamou de "inteligência coletiva". Não podemos deixar de citar o *Google Earth* como exemplo de dispositivo de expansão e absorção da memória coletiva. O novo software da família *Google* agrega diversos tipos de serviços, antes restritos aos militares e pesquisadores e, agora, ao alcance do usuário comum. Basta rolar um globo terrestre multimídia para chegar aos locais ou, se preferirmos, podemos também digitar o nome do país ou a cidade. É possível, por exemplo, localizar as unidades do McDonald´s em Nova Iorque, checar seus endereços e ainda verificar qual o melhor trajeto para chegar à rede de *fast-food*. Na cobertura jornalística do furacão Katrina, em 2005, o Website Poynter[40] publicou detalhes do estádio de futebol *Superdome*, em Nova Orleans, onde era possível localizar, em tempo real, com a ajuda do *Google Earth*, a movimentação interna dos desabrigados.

Isso sem falarmos das possibilidades acadêmicas, já que com o software instalado, uma professora do ensino fundamental pode, por exemplo, mostrar em 3D o Coliseu de Roma e suas ruínas – com vários tipos de *zoom* – e em questão de segundos, avançar alguns séculos e checar visualmente os detalhes arquitetônicos do Arco do Triunfo, em Paris.

Estudantes brasileiros de Jornalismo Online da Unisinos[41] estão usando o programa de visualização geográfica *Google Earth* como meio de difusão de notícias e informações jornalísticas. O meio foi apelidado de "earthcast"[42]. A experiência está tendo lugar na disciplina de Jornalismo Online da Universidade. O professor da disciplina, José Antonio Meira da Rocha diz que "esses programas ainda estão na sua infância, mas já podemos explorar bastante suas capacidades comunicacionais. Ele cita como uma das pioneiras neste formato a National Geographic Magazine[43], que divulga muita informação *crossmedia* usando o *Google Earth*. Que tipo de escritura remixada está sendo construída na Web?

[40] Poynter (www.poynter.org)

[41] Universidade do Vale do Rio dos Sinos, em São Leopoldo, Rio Grande do Sul.

[42] A experiência foi batizada de "earthcast "pelo professor José Antonio Meira da Rocha, que ministra Jornalismo Online na Unisinos.

[43] http://www7.nationalgeographic.com/ngm/0601/index.html

Trajetória epistemológica para construção teórica

O trabalho apresenta no capítulo 1 uma reflexão acerca do contexto da linguagem interativa, com seus diversos níveis de interação e seu desdobramento no espaço- virtual. Por meio da leitura de autores do campo da história, filosofia e da psicanálise, a tese analisa a evolução da narrativa pelo viés do barroco[44], numa metáfora com seus apliques e pingentes, que historicamente, foram uma reação à austeridade do período clássico. Na arquitetura, introduziu novas concepções de espaço, de tempo e, principalmente, de movimento. Assim, as construções exibem um vasto número de apliques e pingentes que parecem flutuar em fachadas e paredes. Trazidos pelos portugueses, o barroco ganhou diferentes feições no Brasil entre 1601 e 1768. Vamos pegar carona na idéia de movimento do barroco e aplicá-la aos processos coletivos emergentes na Web.

No capítulo 2, falaremos da geração que nasceu pós 1988 e, em breve, sairá das universidades para o mercado de trabalho. Eles já conversam por SMS, MSN, marcam festas pelo Orkut, compram produtos no Second Life, usam o celular como câmera digital e agenda diária e acreditam muito mais na opinião de um colega, publicada em uma lista de discussão ou blog, do que numa propaganda que tente persuadi-los

No capítulo 3, será explicitada a pesquisa participante da tese, o ambiente colaborativo *Remix Narrativo*. O projeto busca mapear a evolução da narrativa a partir da mudança de paradigma do receptor, saindo de um estado passivo para tornar-se participativo e ativo. Ao detectarmos mudanças ocorridas nas narrativas mediadas por computador, procuramos sugerir – a partir dos conceitos da teoria da informação, no seu significado abrangente, ou seja, de modo a compreender também a comunicação – novas formas de narrativas nas quais todas as formas de comunicação coexistem e se relacionam com as formas mais antigas, que tendem a se adaptar.

[44] Estilo de origem italiana, o Barroco apresenta enorme presença de detalhes, curvas acentuadas. O ouro é usado para cobrir móveis de madeira. Tendo seu auge em 1620, o estilo conquistou toda a Europa, sendo trazido para o Brasil pelos portugueses, onde sofreu diferentes influências. Vejam-se os construções baianas, que copiam o modelo europeu; e as construções mineiras, com soluções originais.

No capítulo 4, batizado de "Mídias digitais como linguagem", mostraremos o potencial da linguagem Web, a experiência de transposição das mídias e o abandono das teorias clássicas da comunicação. Todo esse levantamento rizomático, embasado nas experiências de produção de conteúdo, nesses 12 anos de Internet no Brasil, nos ajudará na formatação do que venha a ser a construção coletiva da narrativa; o surgimento dos *blogs* e seus usos e a autoria em processo de mudança.

No capítulo 5, "Cognição e hipermídia no resgate do processo criativo", nos debruçaremos sobre a concepção antropológica da rede. A ciber-realidade na mudança de paradigmas da mídia de massa e o desenvolvimento do conceito de sujeito conectivo.

Na conclusão, procuramos fechar a tese com as cibernarrativas e o resgate da oralidade através de um sujeito plugado com todas as suas particularidades num Universo sem totalidade que se tornou a Web.

1.B – Formas de estruturar o pensamento a partir da década de 80

Em 1986, a National Science Foundation (NSF – Fundação Nacional de Ciência dos EUA) fez uma significante contribuição para a expansão da Internet quando desenvolveu uma rede que conectava pesquisadores de todo o país por meio de grandes centros de informática e computadores. Foi chamada de NSFNET. Essas redes trafegavam em seu *backbone* – além de dados via computadores – voz (telefonia convencional), fibras ópticas, microondas e *links* de satélites. Batizadas de *superhighways*, essas redes conversavam entre si e proviam serviços para o governo, para a rede acadêmica e para os usuários. A NSFNET continuou se expandindo e, no começo da década de 90, eram mais de 80 países conectados entre si. O Canadá foi o segundo país a ter uma grande infra-estrutura de Internet. Chamada de CA*net, a rede era similar à NSFNET e provia conexão para toda a rede acadêmica do Canadá. A conexão com a NSFNET era feita por *links* de alta capacidade da Universidade de Washington, na cidade de Cornell, no estado de Princeton. Outros países como França, Alemanha, Austrália, Reino Unido e Japão também se conectaram à NSFNET – numa operação que juntou mais de mil redes conectadas entre si.

O cenário do final dos anos 80 era este: muitos computadores interligados, mas principalmente computadores acadêmicos instalados em laboratórios e centros de pesquisa. A Internet não tinha a cara amigável que todos conhecem hoje, era uma interface simples e muito parecida com os menus dos BBS (Bulletin Board Systems – Sistemas de Boletim Eletrônico), com tela preta e letras verdes. Mas enquanto o número de universidades e investimentos aumentava numa progressão geométrica – tanto na capacidade dos hardwares, como dos softwares usados nas grandes redes de computadores –, outro núcleo de pesquisadores, até bem modesto, criava silenciosamente a *World Wide Web (WWW)* – Rede de Abrangência Mundial – baseada em hipertexto e sistemas de recursos para a Internet.

Em 1980, Tim Berners-Lee, o criador da WWW, escreveu o Enquire, um programa que organizava informações, inclusive as que continham links. Nos anos seguintes, ele trabalhou na

criação de uma versão piloto do Enquire e, somente em 1989, propôs a World Wide Web. No ano seguinte, Lee teve a colaboração de Robert Cailliau[45], que estava propondo o sistema de hipertexto CERN[46] e trabalhando no browser Samba.

Em 1992, o designer e pesquisador Jean François Groff convidou Lee para ser o primeiro aluno do projeto InfoDesign, em que ambos trabalharam design e significativa organização sistemática do conteúdo e codificação dos protocolos gráficos. Groff teve importante contribuição na versão original da WWW, além de ter contribuído para a nova configuração gráfica que a Internet estava adquirindo. Ainda em 1992, o Software Development Group (Grupo de Desenvolvimento de Software), do National Center for Supercomputer Applications (NCSA – Centro Nacional de Aplicações para Supercomputadores) criou o College, um programa que reunia pesquisadores e experts em rede – todos ambiciosos com as possibilidades da nova World Wide Web.

Rapidamente o grupo encontrou um grande entusiasta, Marc Andreessen[47], que participava de uma lista de discussão (fórum) com vários pesquisadores, entre eles Tim Berners-Lee, o criador da Web. Lee estava interessado no Unix, e em outras versões de Web browsers. Andreessen trabalhava, no final de 1992, como programador do núcleo de Eric Bina, um veterano programador e estudioso de Unix nos meios acadêmicos norte-americanos.

Em 1993, o Mosaic ainda era a interface essencial para o ambiente gráfico: era estável, fácil de instalar e incluía gráficos simples em formato gráfico bitmap (matriz de pontos). O Mosaic, criado por Andreessen, foi o primeiro browser pré-Netscape. Os sites tinham quase sempre fundo cinza, imagens pequenas e poucos links, mas, para os visionários, como Tim Berners-Lee e Marc Andreessen, vivíamos o início da Internet que conhecemos hoje. E o crescimento da WWW não parou mais. Em 1996, já existiam 56 milhões de usuários em todo o mundo. No mesmo ano, 95 bilhões de mensagens eletrônicas foram enviadas nos Estados Unidos, em comparação às 83 bilhões de cartas convencionais postadas nos correios, segundo dados do Computer Industry Almanac, divulgados em 1998.

[45] Robert Cailliau trabalhou junto com Tim Berners-Lee na criação da WWW e foi o construtor do Samba, the First Mac Browser (o primeiro browser para Mac).

[46] CERN (Laboratório Europeu para Física de Partículas) o maior centro mundial de física de partículas. http://www.cern.ch/Public.

[47] Marc Andreessen foi o criador do browser Netscape e co-fundador da Netscape Corp.

Para dar uma dimensão do crescimento da Internet, em 1993 existia 1,7 milhão de computadores conectados no mundo. Em 1997, o número pulou para 20 milhões, de acordo com o guia *Computer Industry Almanac*[48]. Segundo levantamento do mesmo guia, a Internet já reunia 44 milhões de usuários em 1995. Em 2006 éramos 1 bilhão de usuários conectados à rede em todo o planeta. Para prender a atenção de milhões de internautas ávidos por informação, a recente indústria da Internet começou a preencher seus espaços em branco com imagens, dispostas em telas, com conteúdo, serviços, chats, blogs e muitos outros petiscos para o leitor.

[48] O Computer Industry Almanac publica, em seu site <http://www.c-i-a.com> pesquisas sobre a Internet e a indústria de computadores no mundo, com dados como o volume de negócios efetuados, salários, produtos e estatísticas em geral.

Capítulo 2

"Apenas duas coisas são infinitas: o Universo

e a estupidez humana.

Eu só tenho dúvidas quanto ao Universo"

Albert Einstein

Capítulo 2 – Mídia Social: a grande revolução da Web 2.0

Não podemos falar de Web 2.0 se não falarmos de rizoma. Matriz gráfico-visual, se olharmos com o distanciamento de uma imagem digital, o rizoma é capaz de gerar interfaces múltiplas. Como matriz, o rizoma pode ser transportado para a área acadêmica, porque a partir de estudos de linguagens, conseguimos propor modelos de comunicação para a rede universal – verdadeiras matrizes [raízes] orgânicas, quase em geração espontânea. Para falar sobre geração espontânea de conteúdo, Shel Holtz, um dos maiores especialistas dos Estados Unidos em Comunicação e Tecnologia, autor dos livros "Corporate Conversations", "The intranet advantage", "Blogging for business", entre outros títulos, veio ao Brasil no dia 15 de março de 2007, onde proferiu a palestra "O impacto das novas mídias na Comunicação Interna", durante o 7 Mix Aberje de Comunicação Interna e Integrada. Sua fala se inicia com uma profecia. "A Web mudou. Não é a mesma coisa que há cinco anos. Vivenciamos diariamente uma rede participativa. Em cinco anos, 50% do conteúdo presente na internet terá sido gerados pelos consumidores, usuários ou leitores.

"A geração que nasceu pós-1988 em breve sairá das universidades para o mercado de trabalho. Eles já conversam por SMS, MSN, marcam festas pelo Orkut, compram produtos no Second Life, usam o celular como câmera digital e agenda diária e acreditam muito mais na opinião de um colega, publicada em uma lista de discussão ou blog, do que numa propaganda que tente persuadi-los. É como se hoje quiséssemos voltar a enviar cartas pelo correio em vez de usar o correio eletrônico. Não tem volta, temos que usar as ferramentas de produção de conteúdo colaborativo a nosso favor", ressaltou Holtz para uma platéia incrédula. Para Holtz, a Mídia Social – que ele define como espaço on-line para colaboração on-line – é embasada na tríade: interação, colaboração e criação de conteúdo. "Estamos sempre contando histórias, desde a época das cavernas, com os desenhos rupestres, até hoje, quando atualizamos nosso blog ou compartilhamos Websites no del.icio.us[49].

[49] http://del.icio.us/ é um social bookmarking, ou seja, um bookmark social onde os usuários compartilham seus Websites relevantes e podem trocar informações sobre viagens, por exemplo, onde eu salvo meus hotéis, transportes usados, dicas de passeios, compras e outros internautas podem acessar. Outros exemplos são os bookmarks de Podcast onde eu salvo meus mp3 podcast e outros podem compartilhar do mesmo áudio ou mesmo os Cookbooks – compartilho minhas receitas, salvo os ingredientes e permito que outros façam a mesma receita da torta de nozes da minha avó italiana, por exemplo. Tudo graças ao RSS feeds.

Os desenhos feitos há 15 mil anos na caverna de Lascaux, na França, mostram tribos caçando e procurando comida. Outras civilizações também representaram fatos cotidianos em suportes existentes na época. Os egípcios, por exemplo, pintavam ou entalhavam os mausoléus e tumbas, representando deuses e humanos na mesma cena. No papiro a "Sala do Julgamento", feito aproximadamente em 1070 – 945 a.C, Nah-nee, em cuja tumba foi encontrado esse pergaminho, narrava o clímax da vida após a morte. Ou seja, podemos perceber que o homem sempre buscou formas de narrar o cotidiano e suas histórias. Os japoneses, por exemplo, cultivaram durante os séculos XI a XVI o *emakimono,* narrativas pintadas, desenhadas ou estampadas horizontalmente em pergaminhos, combinando texto e imagem.

A arte rupestre da idade da pedra, descrita pelos homens pré-históricos, que fizeram entalhes e gravuras, também traçaram desenhos e pinturas, pode nos ajudar a resgatar a narrativa cotidiana, bem como os pergaminhos japoneses gigantes. A série de selos produzidos pelo Reino da Espanha, emitida em 27/04/1967, mostra a Arte Rupestre em cavernas da Espanha (figura 1), com desenhos datados do Paleolítico e do Mesolítico. Outra série emitida em 16/04/1968, selo da França, mostra pinturas rupestres da Gruta Pré-Histórica

Figura 1: Arte rupestre em cavernas da Espanha durante o período Paleolítico e do Mesolítico.

Figura 2:
Pinturas rupestres da Gruta Pré-Histórica de Lascaux, na França, estampadas em selos comemorativos.

Figura 3:
Guilherme, o Conquistador (1028-1087), encomendou a feitura de um bordado em linho para comemorar a vitória normanda sobre a Inglaterra em 1066.

de Lascaux (figura 2). Nesses selos, fica evidente que o homem pré-histórico também tinha necessidade de contar o que via, medos, conquistas, desejos e projetos. A Tapeçaria de Bayeux é considerada como a melhor produção imagética do século XI. Por volta de 1070,

Odo, bispo de Bayeux (1030-1097) e meio-irmão do duque da Normandia, Guilherme, o Conquistador (1028-1087), encomendou a feitura de um bordado em linho para comemorar a vitória e a conquista normanda da Inglaterra em 1066 (figura 3).

Figura 4: Haroldo é coroado, e a passagem do cometa Halley anuncia mau presságio.

Como o bordado conta a história da conquista normanda na perspectiva dos vencedores, é natural que inicie sua narrativa com a viagem e a prisão de Haroldo pelo conde Guy de Ponthieu (cenas 1-6). Outro trecho que narra uma cena cotidiana nos impérios da Idade Média é o juramento de Haroldo. Após fazer o juramento de fidelidade a Guilherme, Haroldo retorna para a Inglaterra e, logo a seguir, o rei Eduardo falece (cenas 13-15). Haroldo é coroado, e a passagem do cometa de Halley assusta a todos: é um mau presságio para a nova monarquia (figura 4).

Até Gutenberg criar a prensa de tipos móveis no século XV, a evolução da escrita deu-se – na maioria das vezes – pelos monges católicos, que escreviam os livros à mão. O que podemos constatar nessa evolução é que o ser humano foi paulatinamente abandonando a oralidade e os desenhos para se debruçar sobre os avanços da escrita em seus novos suportes e maquinários. Para Maria P. Russel, professora de Relações Públicas e diretora de "Novas Iniciativas" no estudo das Relações Públicas da S. I. Newhouse School of Public Communications Syracuse University, também presente no 7 Mix Aberje de Comunicação Interna e Integrada, e que ministrou a palestra "Tendências no relacionamento com o público interno", devemos ter muito clara a imagem do século XX, associando-a ao filme "Tempos Modernos" de Charles Chaplin. No filme, a prática de gestão do trabalho baseia-se na radical separação entre concepção e execução, embasando-se no trabalho simplificado, sem emoção, apenas concretizado na repetição de ciclos predeterminados. A linha de produção mecanizada evita a troca de experiências entre o grupo. Ou seja, a industrialização do século XX favoreceu o individualismo e a perda do coletivo. Para Marx, em "O Capital", publicado em 1867, o modo de produção que viria a ser adotado

Figura 5:
Charles Chaplin em
Tempos Modernos.

pelo fordismo é a assunção leve (e vulgar) da grande indústria, já que o trabalhador perde suas qualificações, que são incorporadas à máquina. Em várias cenas, a máquina adquire vida própria e com isso Chaplin exerceu uma severa crítica ao fordismo[50[2]] exercido no inicio do século XX (figura 5) .

Maria P. Russel faz um paralelo entre os séculos XX e XXI quando diz que no século passado o ser humano era visto como uma engrenagem, seja no trabalho, na vida social ou nos vários papéis que era obrigado a desempenhar como casar, ter filhos, conquistar um novo cargo na empresa que ele havia trabalhado desde que entrou como office-boy. Já no século atual, a mão-de-obra está cada dia mais escassa e os gestores precisam criar mecanismos para melhorar o desempenho dos funcionários, ao mesmo tempo em que os mantêm felizes e motivados. Como resolver esse dilema, pergunta-nos Russell? Não podemos esquecer que a tecnologia veio para ficar, não tem retorno; o mundo fica menor a cada dia com a globalização e suas vantagens e desvantagens, os relacionamentos são valores chave para o desempenho pessoal e, por último, as lideranças políticas e sociais são voláteis, mudam rapidamente de acordo com as estratégias socioeconômicas do mundo globalizado.

Por todos esses paradigmas, Russel acredita que a resposta está na Gestão de Comportamento, um mix de habilidades e conhecimentos interdisciplinares que contemplam a psicologia, passam pela cognição, auto-estima, práticas holísticas no ambiente de trabalho, gestão da comunicação, relações públicas voltadas para construção de uma comunicação que privilegie o cidadão e suas histórias de vida. O cidadão comum é o porta-voz do século XXI. Segundo ainda Russell vivemos e respiramos tecnologia, e ela será cada dia mais requisitada nas tarefas diárias. "A Web 3D do Second Life, por exemplo, está aí para nos mostrar que é possível realizar reuniões ou mesmo um test-drive de veículo usando avatares. Seja no campo profissional ou pessoal, estamos vivendo uma revolução no comportamento, e o que importa é contar uma boa história. Nós, comunicadores, contamos histórias e, no século atual, são as histórias dos anônimos, como nós, que estão mudando a economia e construindo a Media Social".

50[2] O termo fordismo se generalizou na linguagem sociológica a partir da concepção de Antonio Gramsci (em "Americanismo e fordismo"), que o utiliza para caracterizar os sistemas de produção e gestão empregado por Henry Ford em sua fábrica, a Ford Motor Co., em Highland Park, Detroit, em 1913.

A Web, enquanto código terciário – fruto de um grande aparato tecnológico –, traz várias questões acerca dos simbolismos e das construções das diversas narrativas presentes na internet. Quase sem saber, a Internet mantém diariamente em suas páginas bidimensionais vínculos com a unidade biológica do homem e, ao mesmo, tempo, com a diversidade cultural de cada sociedade. Isso porque os códigos lingüísticos também são códigos culturais e ciclicamente alternam com os anseios das sociedades.

"O digital autoriza a fabricação de mensagens, sua modificação e mesmo a interação com elas, átomo de informação por átomo de informação, bit por bit". LÉVY (2000, p.53). Alguns autores afirmam que a recepção das narrativas nos meios digitais se dá por camadas e que cada uma delas representa um tipo de interação. A primeira camada ou a primeira forma de diálogo é aquela homem/máquina, quando, por exemplo, o público se coloca diante de uma instalação e começa a pilotar os botões buscando interpretar os signos, os sinais e finalmente a proposta do autor. A segunda, muito mais complexa – com a rede mundial servindo de teia – exige empenho e a decifração dos códigos e das mensagens. Esta nunca é fácil ou mesmo linear; muitas vezes leva o leitor a caminhos sem volta, passeios aleatórios e um verdadeiro ziguezague de cliques e escavações.

Para exemplificar melhor, iremos recorrer a um artigo de Umberto Eco – "A literatura contra o efêmero"[51]. Para ECO, "O hipertexto eletrônico nos permite viajar dentro de um novelo textual (seja uma enciclopédia inteira ou a obra completa de Shakespeare) sem necessariamente ter de 'desenrolar' toda a informação que ele contém, penetrando-o como uma agulha de tricô num novelo de lã", diz ECO.

O digital, diferentemente da comunicação escrita, que se encerra no momento da impressão, potencializa o alcance e amplia as opções de leitura, permitindo que o leitor ou usuário assuma o papel de comando, reformulando as telas hipertextuais que contêm textos, imagens, simulações interativas e bases de dados em produto personalizado, sob medida. O uso de RSS (Really Simple Syndication)[52], por exemplo, permi-

[51] Artigo publicado no jornal Folha de S. Paulo, em (18 de fevereiro de 2001, no caderno Mais, página 12).

[52] RSS é uma tecnologia que usa XML para listar conteúdos mais recentes de um determinado site ou seção de um site. Permite, por exemplo, que o usuário receba atualizações de conteúdo, criando a sensação de dinamismo do conteúdo e ainda estabelece uma relação de fidelidade com o usuário. RSS é uma importante ferramenta de marketing para divulgação de notícias, conteúdos e informações ao público.

te que os usuários acessem sites que fornecem "feeds"(fontes). Desta maneira, o usuário pode permanecer informado de diversas atualizações em vários sites sem precisar visitá-los um a um. Isso é um recurso da Media Social, segundo Holtz, pois o usuário escolhe o que deseja ter "mais próximo dele" na infinidade de páginas presentes na Internet. "Recebo 800 feeds diariamente e sem o uso de RSS seria impossível ficar informado enquanto tomo o café da manhã", diz Holtz.

Para entendermos todas estas transformações, faz-se necessário voltarmos à década de 80 quando houve uma intensificação de misturas entre linguagens e meios, resultando em um "caldo" cultural híbrido recheado de fotocopiadoras, videocassetes, aparelhos do tipo *walkman* e *walktalk* – tudo devidamente embalado pela notável indústria de *videoclips* e *videogames*. O surgimento do controle remoto, por exemplo, também foi um marco na mudança de comportamento do público, que passa de um receptor passivo para um ativo, promovendo, por exemplo, mudanças de formatos e adaptação dos programas das TV abertas, que foram se adequando ao *zapping* do usuário. Também não podemos esquecer de mencionar a chegada das locadoras de vídeo – fenômeno que colaborou para a construção de uma sociedade da mídia a partir do momento que permitiu a "escolha do que assistir hoje".

Para CASTELLS (2000, p.362-367) "a nova mídia determina uma audiência segmentada, diferenciada que, embora maciça em termos de números, já não é uma audiência de massa em termos de simultaneidade e uniformidade da mensagem recebida. A nova mídia não é mais mídia de massa no sentido tradicional do envio de um número limitado de mensagens a uma audiência homogênea. Devido à multiplicação de mensagens e fontes, a própria audiência torna-se mais seletiva". Estamos falando, segundo Holtz, de um leitor jovem – na grande maioria entre 16 e 20 anos –, que nasceu e cresceu assimilando este caldo cultural da sociedade da mídia. Vivemos num mundo global, caótico e barulhento, e a única forma de conseguirmos atrair a atenção dos leitores para o nosso conteúdo, nossas narrativas é sendo transparente e coloquial. Acreditamos, como pressuposto, na narratolo-

gia digital, ou seja, na arte de contar uma história com recursos da hipermídia. E com ela, talvez consigamos reverter o caos visual em conhecimento. Maria Russel, durante seus 65 minutos de palestra em São Paulo, deixou algumas premissas que desejamos compartilhar com você leitor desta tese. Os ensinamentos [abaixo] propostos por Russel nos ajudam a pensar sobre o conteúdo que fazemos ou queremos fazer:

- O uso excessivo de gadgets tecnológicos não pode substituir 100% o contato face a face.
- Evite sentir a pulsação dos seus leitores apenas por pesquisas on-line.
- Faça encontros presenciais para discutir iniciativas do mundo real e também do ciberespaço.
- Evite contar sempre a mesma história. Isso ocorre em demasia no ambiente corporativo. O funcionário conhece a verdadeira história da empresa, não mascare a realidade jamais. Use-a a seu favor. Seja transparente em tudo que narra.
- A comunicação não é mais uma via de mão única. A comunicação hoje é feita de lealdade, confiança e um conjunto de habilidades para gerenciar melhor o nosso mundo atual.

Se olharmos o *Google* com suas técnicas de recrutamento e manutenção dos funcionários, veremos que eles, ao procurarem as mentes mais brilhantes do mercado para preencher os quadros da companhia, acabam se utilizando de técnicas rizomáticas e pouco estruturadas (a olho nu) e quase empíricas na forma de contratação. E para conseguir que elas permaneçam no Google usam recursos como massagistas durante o expediente de trabalho e serviços de lavanderia com entrega no escritório. Além de serviços de locação de filmes e todas as possibilidades de incentivo para esportes, arte e cultura. Não basta ter um bom profissional emergente, egresso de uma respeitada universidade no quadro da Google; eles querem trabalhar com gente criativa, feliz e engajada o tempo todo. Em uma entrevista de recrutamento da Google São Francisco, no início de 2007, a contratante disse para o jovem de 24 anos, selecionado pelo seu bookmark coletivo no del.icio.us: "conte-me uma história, ou melhor, a sua história". Este exemplo nos faz perceber o resgate da oralidade como uma forma de troca de experiências, mesmo quando o autor é uma máquina, ou melhor um

software, como nos exemplos relatados pela reportagem "Computadores a um passo da ficção", publicada pelo caderno Link, suplemento do jornal *O Estado de S. Paulo*. O Story-Book, "um sistema de geração de prosa narrativa do início ao fim que utiliza planejamento narrativo, planejamento de sentenças, uma história discursiva, escolha léxica, revisão, um dicionário completo e o conhecido pacote de inteligência artificial Fuf/Surge (que funciona como uma gramática) pode, por exemplo, nos ajudar a pensar mecanismos dinâmicos de roteiro digital.

"Dave Striver amava a universidade – suas torres de relógio cobertas de trepadeiras, seus ancestrais tijolos aparentes e seus gramados verdejantes iluminados pelo sol e pela juventude impetuosa. A universidade, ao contrário da opinião popular, está longe de ser livre dos imperdoáveis julgamentos do mundo dos negócios: a academia tem seus próprios testes, e alguns são tão impiedosos quanto os do mercado. Um exemplo fundamental é a defesa de tese: para conseguir um doutorado, para se tornar um médico, é obrigatório passar por um exame oral sobre a dissertação. Esse era o teste que o professor Edward Hart adorava aplicar."

Este parágrafo de abertura foi escrito por um programa de computador conhecido como Brutus.1, que foi desenvolvido por Selmer Bringsjord, cientista de computação no Instituto Politécnico Rensselaer, e David A. Ferrucci, pesquisador da IBM.

Ou tome-se como exemplo essa sensível reinterpretação de um clássico da literatura: "A estrada para a casa da vovó passava pela floresta escura, mas Chapeuzinho Vermelho não estava com medo e ela seguiu seu caminho feliz e contente. Os pássaros cantavam para ela suas músicas mais doces enquanto os esquilos corriam para cima e para baixo nas grandes árvores. De vez em quando, um coelho cruzava seu caminho." Os criadores do StoryBook são Charles B., Callaway e James C. Lester, que são cientistas[53][3]

[53][3] Trecho extraído da reportagem "Computaores da um passo da ficção", publicada no caderno Link, do jornal O Estado de S. Paulo, em 14/02/2005, em http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=2741, acessado às 15h30.

O vídeo EPIC 2015, produzido por Robin Sloan e Matt Thompson para o museu de História da Mídia de São Francisco e veiculado no You Tube nos mostra, em oito minutos, algumas prospecções acerca do futuro da narrativa no ciberespaço. Com início em 1989, com a criação da internet gráfica por Tim Berners-Lee, passando pela criação da Amazon, em 1994, quando uma loja revolucionou a Web com suas recomendações de produtos e logo em seguida, em 1998, nasce o Google, ferrramenta de busca que segue o mesmo princípio da Amazon, recomendando, durante a página de retorno da busca, links para os usuários. A narração vai mostrando como estas novas empresas e serviços, como a Blogger, que surgiu em 1999, e o Google News em 2002, começaram a mudar a maneira como o usuário interage na Web, ou seja, como as trocas de narrativas começam a mudar a cara da produção coletiva de conteúdo. Em 2003, o Google compra o Blogger, e os blogs crescem em progressões geométricas. Em 2004, nasce o Gmail – com 1 Gigabyte de espaço livre para os usuários armazenarem suas mensagens – e a Apple lança o iPod e com ele revoluciona a maneira de se consumir música. Em 2006, o Google Grid chega ao mercado. Com espaço virtual para armazenamento de mídias, o Google oferece mais um produto que pretende "linkar"[54] desejos com ferramental de última geração. Outro exemplo dessa junção, no mesmo ano, foi dado pela Apple, que apresentou o Wifi-Pod. Em 09 de outubro de 2006, o Google compra o You Tube por US$1.6 bilhão. Mas o interessante do EPIC 2015 aparece em 2008, quando os autores prevêem a fusão da Google com a Amazon, criando a Googlezon, um serviço revolucionário capaz de juntar notícias, serviços, e produção coletiva, além das clássicas recomendações de ambos os serviços. A Microsoft responde agressivamente com o Windows Life. Em 2011, a imprensa como "quarto" poder recebe seu, segundo os idealizadores do vídeo, último golpe, nasce EPIC – Construção de Informação Personalizada com Envolvimento. A partir desta data, os usuários serão definitivamente os protagonistas das suas histórias, seja recortando, montando ou selecionando matérias e serviços. Não podemos afirmar se Sloan e Thompson acertarão a profecia, mas a verdade é que essas linguagens estão transformando a nossa maneira de coletivamente consumir conteúdo.

[54] "linkar" foi apropriado pela autora como uma representação de junção emocional e hipertextual de conteúdos.

Para o jornalista norte-americano Robert Cauthorn, um dos pioneiros da informação on-line, responsável pela versão on-line do jornal "San Francisco Chronicle", em entrevista ao caderno Mais!, de 25 de março de 2007, publicado pelo jornal Folha de S. Paulo[55], o barateamento da banda larga e telas portáteis de alta qualidade modificará profundamente os jornais impressos, que em uma década deverão apenas circular nos finais de semana. "A revolução digital já está em curso. A hegemonia será dos suportes eletrônicos, que permitem o acesso a informações constantemente atualizadas (...) É pouco provável que um adolescente de hoje, integrante da geração dos ´digital natives´ [nativos digitais], nascidos com internet, leia um jornal diário impresso quando chegar aos 30 anos. Tudo se acelera (...) Os jornais impressos vão se tornar anacrônicos a partir do momento em que houver ampla disponibilidade de telas de alta qualidade e baixo preço e quando as conexões de banda larga e sem fio se generalizarem. Isso deve acontecer em menos de cinco anos nos EUA".

Segundo ainda Cauthorn, "dentro de cinco a dez anos vão surgir jornais impressos três dias por semana: às sextas, aos sábados e domingos" Ou seja, teremos leitores de final de semana, com tempo para se debruçar em editoriais e opiniões que reflitam a semana, ou mesmo sobre ofertas de entretenimento e cultura para o final de semana.

2.A – Barcamp SP: A volta dos encontros de BBS

Quando nos encontrávamos no quarto de empregada do apartamento de Aleksandar Mandic para discutir o futuro da internet e a melhoria nas trocas das mensagens entre os usuários do BBS (Bulletin Board Systems), mal sabíamos que o que chamávamos [Eu, Mac, Bart, entre outros amigos] de caos, era, na verdade, uma rede rizomática. Entre pedaços de pizza de mussarella, fios e servidores, conversávamos sobre como melhorar a rede, tornando-a mais amigável e menos sisuda como o DOS. Propúnhamos encontros, lançávamos fóruns e discutíamos o tão esperado fim da reserva de mercado de

[55] A reportagem do caderno Mais! foi veiculada com o título "O papel das elites", durante o jornal de domingo (25/03/2007).

informática. Salto mais de 20 anos e me vejo no Barcamp, sábado, 24 de março de 2007. Acabo de entrar no prédio da Fundação Cásper Líbero, na Avenida Paulista, em São Paulo. São 9h15 da manhã e a recepcionista que me atende também se chama Pollyanna, só que com seus devidos nn, igual a garotinha ruiva do livro "Pollyanna Menina". Ganho uma etiqueta adesiva com meu nome escrito pela minha xará. O Barcamp[56] acontece no terceiro andar, rodeando a praça de alimentação da Cásper. Ao sair do elevador, vejo uma concentração de jovens cantando músicas de Bob Marley. Ao me aproximar, percebo o violão e a miniDV que registra tudo. Eles são heterogêneos no vestuário: havaianas, bermudas com estampas de surf, camisetas Puma e algumas mochilas Nike. Calças jeans, de todos os jeitos e estilos, permeiam a roda. Nas costas de uma camiseta branca leio a frase: "O governo transfere para o povo toda sua fúria e sofrimento". Já estava animada com a música quando eles começam a cantar "garota, quero te conhecer, vê se me dá uma chance, eu tô afim de você (...)" de Felipe Dylon. Estremeci. "Será que eles irão passar o dia comigo no Barcamp?" pergunto para mim mesma. Resolvo tomar um café, enquanto reflito se a geração pós 1988 escuta Felipe Dylon. (...) Não pode ser. Para minha sorte e dos inscritos no Barcamp, eles foram embora. Eram alunos da Cásper durante o intervalo.

O encontro começa no auditório com a apresentação de André Avório, curador do Barcamp no Brasil. A melhor parte da história foi ver as fotos do Barcamp Amsterdam onde os participantes fizeram um Yakissoba para mais de 100 pessoas enquanto discutiam o futuro da Web, o copyleft, iniciativas de inclusão digital, entre outros temas. Não pude deixar de comentar com meu amigo André de Abreu, que estava ao meu lado, pois me senti nos velhos encontros de BBS (Bulletin Board Systems), onde nerds como eu discutiam o futuro do DOS em sessões de pizza e cerveja. Por falar em encontros presenciais para discutir conteúdo colaborativo, linux, java, feeds RSS, tags, diretórios de blogs, Second Life e muitos outros assuntos que pipocam na rede, a febre está aumentando. O pessoal do Estúdio Livre[57], um ambiente colaborativo para a produção e difusão de mídias feitas com software livre de forma independente, também participou do Barcamp. Basta começarmos a puxar o fio do novelo,

[56] BarCamp é um evento com discussões, demonstrações e interação direta entre os participantes. Não há lista de palestrantes, nem programação fechada - o modelo é de desconferência. Trata-se de estar envolvido diretamente em uma estrutura de conversação horizontal e emergente. A URL do evento é http://barcamp.blaz.com.br/, acessada 12 de fevereiro de 2007, às 17h30.

[57] http://estudiolivre.org/tiki-index.php, acessado em 01 de abril de 2007, às 11h34. .

que exemplos não param de aparecer na blogosfera. A Conversê[58], uma rede de pontos, uma rede de conversas, como eles se auto-definem, abrange cinco categorias de conversas: encontro, hacklabs, hackmitings, minas, psl[59] e software livre. É engraçado percebermos que mesmo em ambientes que reúnem nerds, as "minas" não podem faltar nas conversas, pois elas trazem assuntos cotidianos como paquera, festas e quadro de avisos para os participantes. Outro projeto que foi pensado totalmente em cima de trocas coletivas é o Corposcópio[60], "uma instalação cíbrida que integra dois mundos. Por um lado, os participantes são convidados a vivenciar uma atividade muito antiga e presente em diversas culturas do mundo: as danças circulares. A proposta é estimular a experiência da riqueza ritual presente nas danças realizadas em círculo, de mãos dadas. Tais danças têm uma grande capacidade de agregar pessoas em grupos colaborativos. Por outro lado, questões referentes ao cotidiano tecnológico são propostas a partir da utilização de imagens midiatizadas, bancos de dados e remixagens", nos conta Lúcia Leão, artista interdisciplinar, doutora em comunicação e semiótica pela PUC-SP e pós- doutora em Artes pela Unicamp.

Mas, voltando ao Barcamp SP e à apresentação de Avório, pude perceber que as pessoas voltaram a assumir o mesmo comportamento que tínhamos no início dos anos 1990, quando compartilhávamos conhecimento e experiências práticas em busca de uma construção coletiva, a Web gráfica.

Após a platéia conhecer alguns depoimentos de participantes do Barcamp pelo mundo, Avório exibiu o temário do evento.

Web 2.0, tags, blogging, drupal, plone, wordpress, Joomla, CMS em geral, educação on-line, laptop de US$ 100, inclusão digital, velha vs nova mídia, direito autoral & licenças de uso, jornalismo participativo, ruby on rails, TV digital, long tail, crowdsourcing, Second Life, RSS, negócios, "cluetrain"

[58] http://converse.org.br/estudio_livre, acessado em 01 de abril de 2007, às 11h50.

[59] Psl. Projeto Software Livre

[60] http://www.lucialeao.pro.br/corposcopio/, acessado em 01 de abril de 2007, às 11h55.

A escolha das salas (tínhamos seis salas) e seus temas foi feita na hora pelos integrantes do evento – tudo em uma estrutura rizomática, já que a partir de uma temática inicial, os participantes iam agregando "galhos" aos temas iniciais. Estava ansiosa para conversar e trocar experiências sobre jornalismo participativo. Saímos eu, André de Abreu, jornalista, gestor de comunicação interna da TAM e professor de Jornalismo On-line, da Universidade Anhembi Morumbi; Ana Maria Brambilla, correspondente no Brasil do jornal participativo koreano OhmyNews! e uma das idealizadoras da revista colaborativa Sou + Eu, da editora Abril; André Rosa de Oliveira, editor do jornal on-line Gazeta Esportiva e conhecido na blogosfera pelo seu blog Marmota, e Roberta Rabelo Zouain, do departamento de Marketing e Telecom da Sansumg, para abrirmos uma sala sobre jornalismo participativo. Pegamos a sala 4. Como somos jornalistas e já assistimos algumas vezes o Michael Keaton bebendo freneticamente Coca-Cola no filme "O jornal", compramos algumas latinhas para levarmos para o nosso espaço de discussão. Cada integrante da sala – estávamos em torno de 25 pessoas – se apresentou e nesta hora foi bacana porque alguns eram ex-alunos meus e tinham partido do meu livro "Jornalismo Digital" para trabalhar na área. A primeira inquietação coletiva foi como fazer o leitor, ou usuário (como queiramos chamá-lo), participar de ambientes colaborativos? Todos ali sabíamos que não basta convidá-lo. Sabíamos também que a estimativa continua a mesma: 1% publica, 10% comentam e 89% apenas lêem. Nesta hora, Ana Maria Brambilla lembrou da recente pesquisa do IBGE[61], segundo a qual 32 milhões de brasileiros acessam a internet. Nós falamos e interagimos para este contingente de pessoas, mesmo sabendo que a grande maioria da população encontra-se ainda sem nenhum tipo de acesso à internet.

> Vinte e um por cento (32,1 milhões) da população de 10 anos ou mais de idade acessaram pelo menos uma vez a Internet em algum local - domicílio, local de trabalho, estabelecimento de ensino, centro público de acesso gratuito ou pago, domicílio de outras pessoas ou qualquer outro local - por meio de microcomputador. As informações fazem parte do suplemento da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios - PNAD de 2005 sobre acesso à Internet e posse de telefone móvel celular para uso pessoal. O levantamento, realizado pelo IBGE, em parceria com o Comitê Gestor da Internet

[61] http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=846, acessado em 01 de abril de 2007, às 12h00.

> no Brasil - CGI.br, mostrou também que o rendimento, o nível de instrução e a idade apresentam reflexos evidentes no acesso à Internet. Dentre os 32,1 milhões de pessoas que acessaram a Internet, em 2005, a maior parte era de homens (16,2 milhões), tinha entre 30 a 39 anos (5,8 milhões), 13,9 milhões eram estudantes, 20 milhões integravam a população ocupada e 4,2 milhões era de trabalhadores de serviços administrativos.

Para Juliano Spyer, idealizador e responsável pelo Viva SP [www.vivasp.com], um site para o intercâmbio de histórias sobre São Paulo, onde "a cidade às vezes é o personagem principal, outras ela é apenas o pano de fundo", o projeto também conta a ajuda radiofônica, já que as melhores histórias são transmitidas diariamente nos boletins "Viva São Paulo", pela rádio Eldorado AM (700kHz), nos seguintes horários: segunda a sexta às 5:20h e 13:45h, e sábado e domingo às 6:20h, 14:40h e 17:20h. No programa São Paulo de todos os tempos, o jornalista Geraldo Nunes reprisa a maioria dos relatos da semana nos sábados (das 22h à 0h) e nos domingos (das 6h às 8h e das 12h às 14h). "Os projetos colaborativos precisam se comportar como um surfista que decide descer para o litoral. Ele não consegue prever o comportamento do mar, além da previsão do tempo e a qualidade das marés, mas pode aplicar ensinamentos e feeling para poder aproveitá-lo da melhor forma. "Sair da tribo, com seu número mágico de 150 integrantes e passar para o neolítico, para a civilização que é o nó do colaborativo", nos explica Juliano durante o colóquio na sala de Jornalismo Participativo. Até que ponto conseguimos mediar e conhecer os usuários? E quando devemos ter vários mediadores e uma estrutura maior?" pergunta Juliano para a sala. Todos nós lembramos do caso do Slashdot[62], onde o criador Malda teve que decidir como crescer.

Eram 13h30 e eu já estava faminta. Resolvi sair para almoçar e dar uma pausa para um picolé de chocolate, pois ninguém é de ferro. Às 14h30, na sala 02 a temática era blogging e também estava cheia quando cheguei. Blogueiros como Edney, do interney blogs [http://www.interney.net/blogs/] falavam todos ao mesmo tempo sobre anúncios remunerados no Google. Marisa, codinome ematoma, do blog [http://objetosdedesejo.blogspot.com] explicava como conseguiu ser remunerada pelo Motorola [www.motoaporter.com.br/

[62] http://slashdot.org/, acessado em 01 de abril de 2007, às 13h10.

blog] e assim a discussão caminhava, mediada por Jeff, que ia apresentando alguns blogs para os participantes da sala. Neste momento, André de Abreu levanta uma questão pra lá de pertinente. Como o leitor fica sabendo que blogs como "the Uncles" [http://www.theuncles.com.br], criado para apresentar ao mercado o novo Nissan Sentra, são comerciais, já que possuem comunidades no orkut, espaço da banda fictícia "The uncles" no [www.myspace.com], vídeos no You Tube etc. Outro caso também colocado por Abreu foi o [www.blogdopimentel.com.br] que foi construído e é mantido pela Nextel como um canal com o consumidor, mas que até o dia do Barcamp (24/03/2007) não oferecia FAQ e atendimento on-line para os consumidores, além do que achamos o maior absurdo o Pimentel não existir. Ele é um modelo que foi contratado para a campanha. Por que não usar um funcionário da Nextel? Por que não transformar o blog em uma ferramenta de comunicação entre a empresa e o consumidor? Com estes dois exemplos, a sala pegou fogo e a discussão ganhou fôlego ainda maior.

ematoma citou um exemplo bacana, quando questionaram como ganhar dinheiro com blogs. Ela mostrou o exemplo de um fotógrafo de moda, autor do blog [http://facehunter.blogspot.com], onde ele usa o blog para expor suas fotos de anônimos e suas roupas descoladas, dispersas pelas metrópoles de grandes cidades – tudo usando um layout básico do blogger, sem grandes feeds e nenhum anúncio. Hunter consegue dinheiro com curadoria de informação, consultoria de style. Daí ele cobra. O blog é seu cartão de visita. Como ematoma, eu também gosto bastante deste formato. Aliás, o [http://remixnarrativo.blogspot.com] segue a mesma filosofia de Hunter. Ao contrário do Edney, que mantém uma redação de blogueiros e vive do blog [www.interney.net/blogs], o blog do remix existe para ancorar idéias já existentes no coletivo Remix Narrativo, sugerir novas e trazer a tona idéias, textos e projetos remixados.

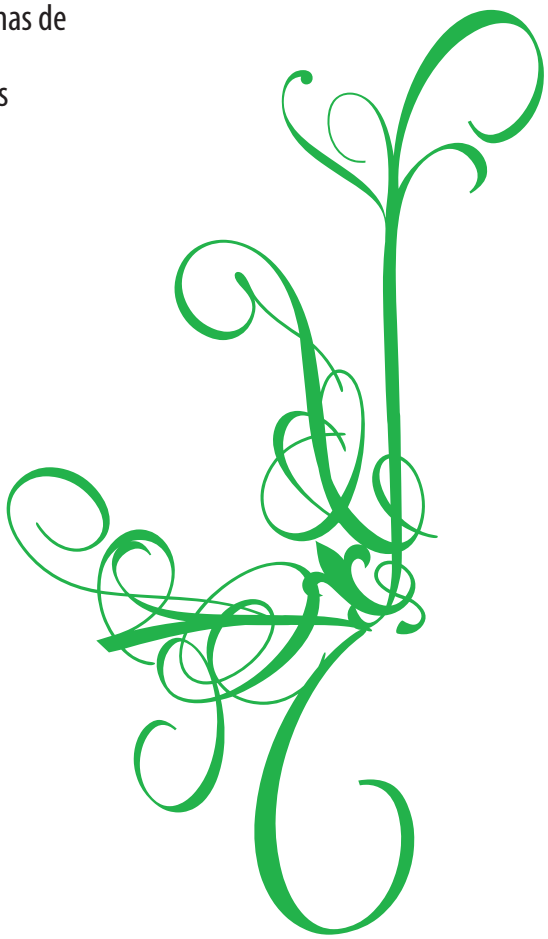
Como balanço geral do Barcamp SP, consigo perceber que a Rede Social não existiria sem a troca coletiva e rizomática na rede. Ela pode representar 1% de escribas, 10% de comentadores e 89% de leitores, mas com a chegada da Web 3.0, com o Second Life apenas como um dos exemplos do que veremos em cinco, dez anos, a possibilidade de

interagir, seja escrevendo ou enviando imagens está apenas engatinhando. Uma das grandes análises que fizemos, eu e Ana Brambilla, ao nos despedirmos, foi que talvez o leitor não queira mais interagir em formato texto, talvez ele busque novos suportes. Quem sabe?

Capítulo 3

"A onipresença da nova tecnologia da informação e
da aplicação da inteligência artificial
a todas as coordenadas da vida social
produzirá estruturas de pensamento e formas de
expressão inteiramente compatíveis com os
impulsos para uma nova ordem
que observamos nos esforços
pós-modernos e pós-estruturalistas"

Roy Ascott



Capítulo 3 – Remix Narrativo

3.A – Remix Narrativo: ambiente multiusuário colaborativo

O experimento, intitulado *Remix Narrativo,* inaugurado em 16 de setembro de 2005, teve a pretensão de correlacionar o que chamamos, durante toda a nossa pesquisa e trabalho de doutorado de: *a rizomática aventura da hipermídia,* com narrativas estruturadas em forma de rizoma. Desta maneira, entendemos que a análise parte de um ambiente orgânico, quase que biológico, por isso nosso pensamento sempre buscou esta analogia com a raiz, ou *rizoma*. Um termo que começa a ser usado, para as teorias da comunicação dada as narrativas que se proliferam, partindo de um núcleo comum e construindo ramas e galhos por toda a rede digital. No entanto, para facilitar a leitura dessa tese em um terreno mais acadêmico, dada a nosso empenho didático como professora, optamos por iniciar a pesquisa a partir dos ensinamentos absorvidos com os autores Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser, proponentes da Teoria da Recepção, de que, diante do texto ficcional, o leitor é forçosamente convidado a se comportar como um estrangeiro, que a todo instante se pergunta se a formação de sentido está cumprida, trabalharemos com o leitor anônimo – personagem que ganhou força e passou a desenvolver e tabular suas próprias escolhas a partir da última década do século XX. Sutilmente, começamos a perceber o surgimento de ambientes de compartilhamento de experiências e informações como os *blogs, fotologs*, música *on demand* (MP3), *Orkut,* listas e fóruns de discussão pelas bordas, quase imperceptível. Nosso experimento foi elaborado e construído em um ambiente multiusuário participativo de troca de narrativas, sejam elas em formato texto (poesias, contos, folhetins, histórias cotidianas, urbanidades), formato imagético (fotografias, ilustrações, vídeos, recortes) ou formato comunitário, como listas de discussão, comunidades no *Orkut*, newsletters por e-mails etc.

Para dar conta da perspectiva teórica, em 16 de setembro de 2005 foi elaborado um site na Internet para discutir a produção coletiva de narrativas e para se fazer uma apropriação conceitual que partisse da visão rizomática de Deleuze. O experimento foi ao ar com uma

home-page onde o usuário podia encontrar um grande varal com roupas penduradas. A inspiração para a construção de um varal, como ícone simbólico do experimento, veio de uma frase da artista gaúcha Elida Tessler[63].

> "Colocamos as roupas no varal para que sequem, como que renovadas. Elas passam de um estado a outro. É preciso esperar, ter paciência. Estender para entender. Há um tempo entre o pendurar e o recolher as roupas no varal. As toalhas ali estão em suspensão, como páginas em branco"[64]

Figura 6: Varal simbólico de Elida Tessler, pesquisadora do Departamento de Artes Visuais da Universidade Federal do Rio.

A obra "Inda", de 1996, também de Elida Tessler, inspirou os primeiros *layouts* do Remix Narrativo. Ao passar o mouse (*mouse over*) pelas roupas, o leitor sabia em qual seção gostaria de entrar.

[63] Elida Tessler é professora e pesquisadora do Departamento de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS. Realizou doutorado em História da Arte Contemporânea na Université de Paris I - Panthéon-Sorbonne (França), onde residiu de 1988 a 1993. Foi fundadora em 1993 e coordena até a presente data, junto com Jailton Moreira, o TORREÃO, espaço de produção e pesquisa em arte contemporânea, em Porto Alegre. Em maio de 2000, lançou o livro "Falas Inacabadas", junto com o poeta Manoel Ricardo de Lima (Porto Alegre, Tomo Editorial). Bolsista-residente em Civitella Ranieri Center, Itália, 2005. Biografia retirada do site pessoal da pesquisadora em http://www.elidatessler.com.br/curriculo/curriculo_elida.htm, acessado em 13/01/07, às 23h00.

[64] Depoimento cedido a Angélica Moraes por e-mail em 2003. Acessado em http://www.elidatessler.com.br/textos_pdf/textos_critcos/tempo_texto17.pdf, em 15/05/2005.

Figura 7: Tela inicial do coletivo Remix Narrativo. Ao clicar nas roupas, o leitor acessava as narrativas

Na seção Urbanidades, penduramos uma *T-shirt* branca, com a estampa de Nelson Rodrigues. Ninguém melhor do que o mestre do cotidiano para ser o patrono da seção dedicada ao dia-a-dia e suas histórias corriqueiras e saborosas. Para Nelson Rodrigues, o casamento já é indissolúvel na véspera e sobre o idiota ele dizia:

> [Até o século XIX] o idiota era apenas o idiota e como tal se comportava. E o primeiro a saber-se idiota era o próprio idiota. Não tinha ilusões. Julgando-se um inepto nato e hereditário, jamais se atreveu a mover uma palha, ou tirar um cadeira do lugar. Em 50, 100 ou 200 mil anos, nunca um idiota ousou questionar os valores da vida. Simplesmente, não pensava. Os "melhores" pensavam por ele, sentiam por ele, decidiam por ele. Deve-se a Marx o formidável despertar dos idiotas. Estes descobriram que são em maior número e sentiram a embriaguez da onipotência numérica. E, então, aquele sujeito que, há 500 mil anos, limitava-se a babar na gravata, passou a existir socialmente, economicamente, politicamente, culturalmente etc. Houve, em toda parte, a explosão triunfal dos idiotas. Outrora, os melhores pensavam pelos idiotas; hoje, os idiotas pensam pelos melhores. Criou-se uma situação realmente trágica: — ou o sujeito se submete ao idiota ou o idiota o extermina[65].

[65] Frases extraídas da coletânea de Ruy Castro "As 1.000 melhores frases de Nelson Rodrigues" Companhia das Letras, São Paulo, 1997.

Na seção Jornalismo Literário, com cara de Gonzo[66] revisto, vamos contar histórias saborosas, revivendo a nostalgia da revista Realidade, dos velhos tempos que o Jornal do Brasil ditava o bom jornalismo com uma escrita perfeita, quase um deleite. Em Poesias resgatamos poetas de plantão. Não poderia ter deixado poesia de fora, até porque sou fanática por Paulo Leminski, Hilda Hilst e o poeta "maldito" Charles Baudelaire, um dos maiores representantes da categoria no século XIX, influenciador da poesia internacional de tendência simbolista. Em uma pesquisa rápida no *Orkut,* podemos encontrar 483 comunidades dedicadas à poesia em português[67]. Eu mesma, por exemplo, cheguei à conclusão de que a minha melhor auto-definição está em Bicicleta, uma poesia que fiz em 1987.

caminhar, sempre caminhar
por que caminho
se não sei aonde vai dar?
porque parada eu não fico!
me sinto cíclica
talvez bicicleta
veloz às vezes
frágil no dia-a-dia

redonda no seu sentido
mais pleno

parada?
parada eu não fico!
eu caio
as vezes me apoio

suplico!
eu quero mesmo é andar
mesmo que eu não saiba
aonde vai dar

[66] As narrativas que inundam nosso cotidiano me fazem lembrar de Hunter Stockton Thompson. Ele nasceu na cidade de Louisville, no Kentucky, nos Estados Unidos. Começou a escrever aos oito anos e ficou conhecido mundialmente pelo livro "Hells Angel's", reeditado mais de 36 vezes. Com um estilo muito peculiar de escrever e apurar os fatos, Thompson tornou-se o pai do Gonzo Journalism - formato extremamente peculiar de se fazer uma reportagem, onde misturá-se fatos com uma narrativa romanceada, com artifícios literários; envolvimento do autor com a obra, diferentes pontos de vista sobre um mesmo objeto, dramatização do ambiente, registros detalhados dos hábitos e comportamento dos entrevistados etc. Enfim, um mergulho no ambiente que está sendo observado. Gonzo vem do termo gonzeaux, uma gíria franco-canadense que significa caminho iluminado. Segundo Thompson, a melhor ficção é infinitamente mais verdadeira que qualquer tipo de jornalismo. Para ser gonzo, "tem que ter o talento de um grande repórter, o olho de um fotógrafo e os culhões de um ator, vivendo a ação e reportá-la como se estivesse se desenrolando". Maurício Kubrusli, repórter da TV Globo pode não saber, mas ele é gonzo. Participa da reportagem, emite palpites e deixa sua marca.

[67] http://www.orkut.com/UniversalSearch.aspx?q=poesia&pno=1&searchFor=C&Action.=Enviar+consulta, acessado em 12/01/07, às 23h45.

Na seção *Folhetins* resgatamos a figura mágica de José de Alencar (1829 - 1877). Advogado, jornalista, político, jurista, orador, professor, romancista e teatrólogo, é um dos mais importantes nomes da literatura nacional. Ficou conhecido, do público, por suas duas obras indianistas: O Guarani (1857) e Iracema (1865). Mas o nosso interesse em Folhetins é no José de Alencar cronista, quando trabalhou no *Correio Mercantil* e começou a publicar, com 25 anos, os folhetins intitulados *Ao Correr da Pena*, mais tarde reunidos em livro com o mesmo nome. A seção Livros é um espaço aberto para o leitor publicar seu livro inédito, começar um conto, publicar o primeiro capítulo de um livro ou parte de um capítulo. O site ficou aberto, tanto do ponto de vista dos assuntos – todos livres como também dos narradores, já que não existiam editores ou usuários moderadores até outubro de 2006, quando tivemos o cadastro do usuário 103. A partir de outubro, elegemos grandes temas semanais como forma de nortear as temáticas das narrativas. Apostamos na criação de um rizoma onde o que importa é o desenrolar da narrativa e as novas formas de histórias que possam surgir a partir do compartilhamento múltiplo. Essas narrativas recorrem intensamente a elementos combinatórios, signos e à teoria da comunicação. Para Charles Sanders Peirce,

> "o pensamento não está necessariamente ligado a um cérebro. Surge no trabalho das abelhas, dos cristais e por todo mundo puramente físico. (...) Não apenas o pensamento está no mundo orgânico, como também ali se desenvolve. Mas assim como não pode haver um geral sem casos que o corporifiquem, da mesma forma não pode haver pensamento sem signos". (PEIRCE, 1977, p.190).

O relato a seguir não pretende explicar tudo, mas dar uma pista desta intersubjetividade que buscamos no Remix Narrativo. "São 8h45 de uma quente quarta-feira de fevereiro; caminho em direção ao buffet de frios e enquanto decido se comerei abacaxi ou mamão, começo a acompanhar, com o olhar, a chegada de 11 jogadores do Avaí, time de Florianópolis, Santa Catarina. O uniforme do time é em azul e branco, um azul claro. Eles estão com fome e eu também. Pego o abacaxi e imediatamente ao sentar, abro o jornal "A voz do Oeste", publicação local de Chapecó, procuro a página esportiva para ver o que está sendo

falado sobre eles. "Chapecoense enfrenta Avaí pensando na classificação", diz o título da reportagem. Logo em seguida vem o lead com a seguinte frase: "A partida de hoje à noite tem peso de final de campeonato para o Chapecoense. O time precisa vencer o Avaí e torcer por outros resultados para continuar na Estadual da Série A. Qualquer resultado diferente significará a eliminação da equipe na competição (...").

Fico curiosa para saber alguma coisa sobre o Chapecoense, qual será a cor do uniforme? Já imagino que gostaria de ouvir o hino dos dois times, saber qual o valor do salário dos jogadores, o que eles irão almoçar no dia do jogo. Penso que deve ter muito carboidrato no menu preparado pelo nutricionista. Fico escutando a estratégia de ataque do Avaí, que se prepara para marcar dois gols no primeiro tempo. Nada dessas subjetividades pude encontrar na reportagem esportiva do impresso "A voz do Oeste". Estamos falando de detalhes, sensações e uma percepção diferente do fato. Mesmo que o leitor do *Remix* esteja em São Paulo lendo sobre o jogo Avaí *versus* Chapecoense, realizado às 20h00 do dia 08 de fevereiro de 2006, na cidade de Chapecó, ele não terá apenas o lead para esclarecer suas dúvidas, ele se sentirá como eu, na fila do abacaxi.

Para chegar à formulação da metodologia desenvolvida no *Remix Narrativo*, basta voltar ao início na década de 1980 quando o mundo múltiplo das poesias de Paulo Leminski e Charles Baudelaire, a luta política pelas Diretas, o surgimento das televisões com controle remoto no Brasil e o nascimento do rock nacional exerciam um fascínio nos jovens da minha geração. Neste "liquidificador" cultural que foram os anos 80, havia a negação do realismo do início do século, e somente o novo importava. Um novo recheado de possibilidades midiáticas como os BBS (Bulletin Board System) e a esperança de uma Internet gráfica que surgiria pouco tempo depois. A geração de 80 era encarada como alienada pela geração anterior, mas também buscava respostas, porém não respostas que envolvessem muita coletividade e militância pública; era uma geração mais individualista. Foi a geração responsável por iniciar o movimento de cibercultura sem saber. Achávamos um saco as intermináveis referências aos cassados e torturados, éramos mais divertidos e irre-

verentes, irreverentes como Cazuza. Fomos os primeiros a comprar a idéia de aldeia global, mergulhamos nos *chats*, nos fascinamos com a TV a cabo e toda as possibilidades que o novo formato trazia para quebrar a hegemonia das concessões de TV no Brasil. Hoje, em 2007, ainda há luta por uma TV digital educativa, editada no formato da pluralidade de programas simultâneos e capazes de disseminar a informação e a interatividade para 180 milhões de telespectadores que recebem passivamente a mesma programação.

Espaços rizomáticos

Como podemos criar espaços rizomáticos na Web? Com esta inquietação, um grupo de amigos [Pedro Cernausan, Mariana Santos, João Toledo e Felipe Lobo] começou a esboçar o que viria a ser o coletivo *Remix Narrativo*. Sabíamos que a estrutura de banco de dados utilizaria software livre como plataforma, privilegiaria a transversalidade das seções, integração total de narrativas e usuários, não-hierarquização de temas e interdisciplinaridade entre assuntos e autores. Como pretendemos mapear o perfil dos usuários (necessidade acadêmica da pesquisa), resolvemos criar um cadastro simples para permitir o *login* do autor. Para participar, o leitor deve se cadastrar, clicando na seção Cadastro no menu superior:

Figura 8: Tela com opção de cadastro gratuito.

Logo após se cadastrar, o usuário digita seu login e senha, no menu superior, localizado acima à esquerda.

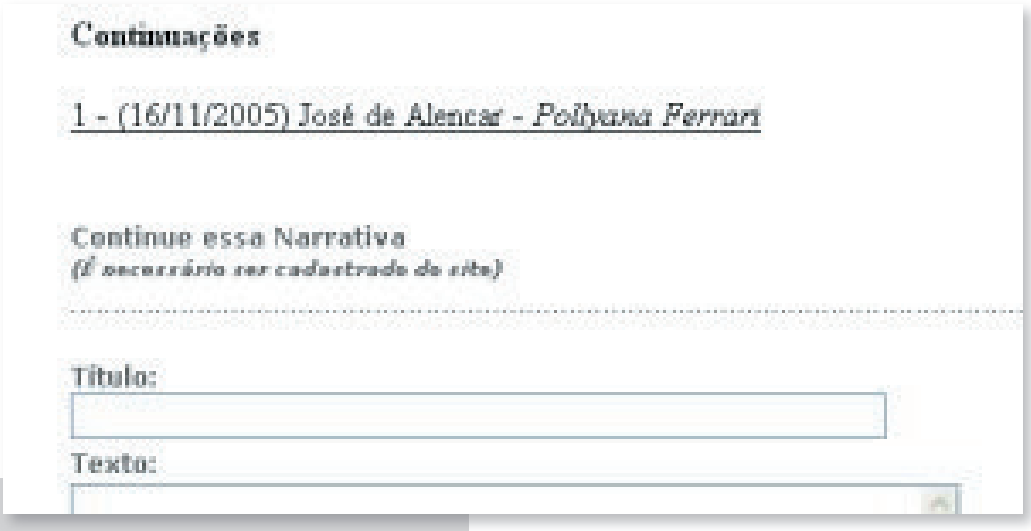
Figura 9: Ferramenta de busca possibilita encontrar narrativas por nome de autor, título ou data de publicação.

Ao se cadastrar, o internauta encontra um termo de adesão, onde explicamos a proposta do site. Pedimos também seus dados básicos para podermos mapear o público que compartilha do ambiente. Já cadastrado o usuário poderá ler, espiar, escrever e interagir com as cinco seções do ambiente: Urbanidades, Livros, Poesias, Folhetins e Jornalismo Literário ou Gonzo.

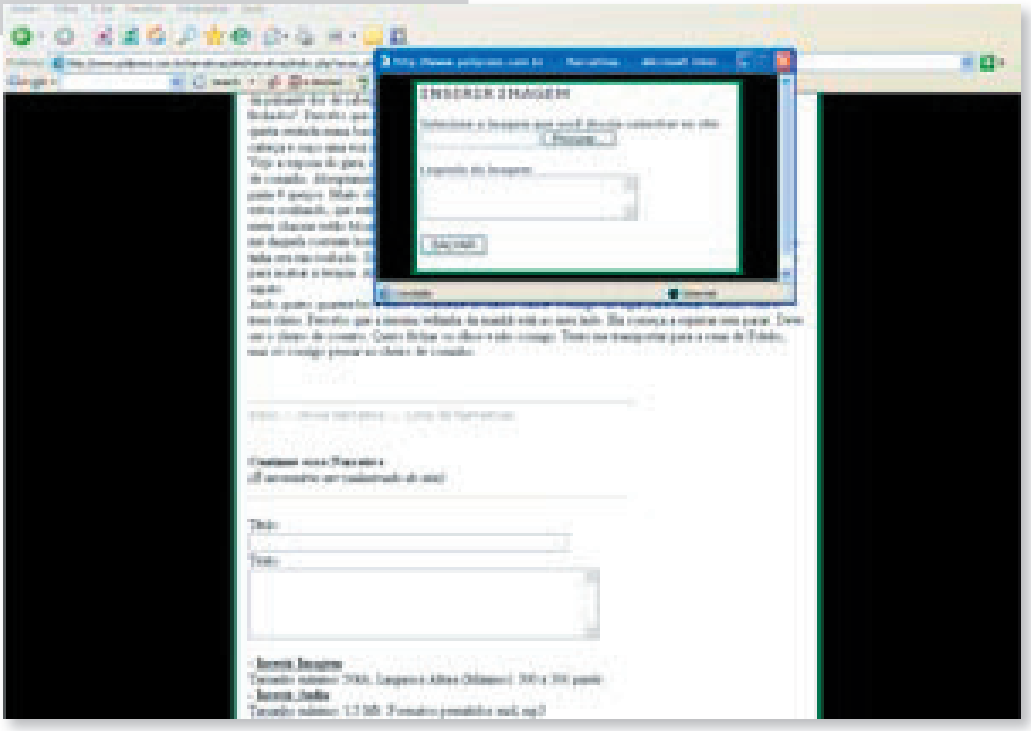
Figura 10: Hierarquia com proposta de classificação por título, corpo de texto e listagem de narrativas ajuda na indexação.

Interação: Início. Nova Narrativa. Lista de Narrativas:

Além de escolher uma seção, o usuário pode criar ou alterar uma narrativa textual existente a partir do desenrolar da história.



Figuras 11 e 12: Banco de dados relacional permite a listagem das continuações, simultaneamente à nova postagem.



Para fidelizar os assuntos presentes no *Remix Narrativo*, foi criada sua comunidade no Orkut, em 16 de setembro de 2005, tem 37 membros que são participantes do Remix e usam o espaço do Orkut para se encontrarem e trocarem novas narrativas.

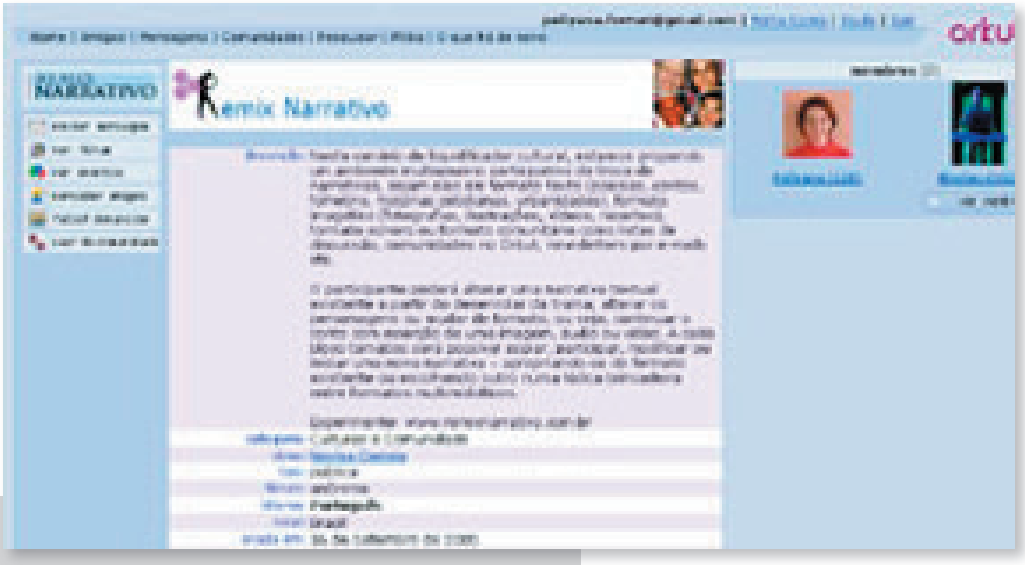


Figura 13: A comunidade Remix Narrativo no Orkut fideliza os temas discutidos no coletivo, ao mesmo tempo que novas temáticas surgem

O blog *Remix Narrativo* é um espaço para a idealizadora do projeto, Pollyana Ferrari, compartilhar histórias que remetam à "remixagem" da sociedade atual, sejam narrativas, vídeos, Web arte, propostas culturais, mostras ou assuntos que possam aparecer na comunidade do Orkut ou nos fóruns.

Figura 14: O blog Remix Narrativo é um espaço para discussão de "remixagens" do cotidiano.

Em 08 de novembro de 2006, o experimento ganhou nova roupagem visual e também oito editores, escolhidos entre os participantes mais ativos do projeto. Cada editor ficou encarregado de se descrever para o leitor, colocando suas principais características pessoais.

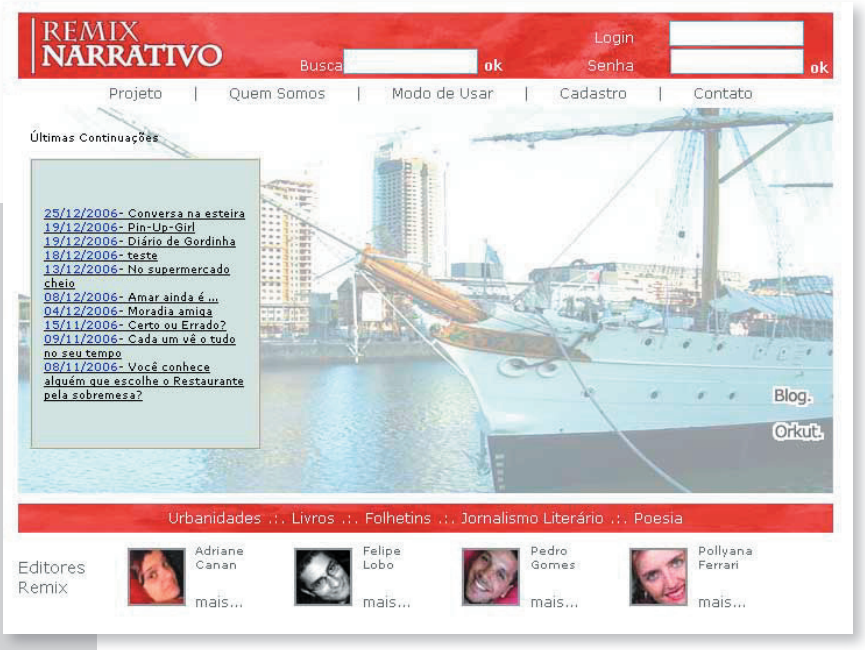


Figura 15: Coletivo elege editores entre o público que mais publica narrativas no ambiente. Cada editor pode propor temas semanais ou mesmo interagir com os outros leitores.

São eles:

Adriane Canan: (Um) Ser de capricórnio não é fácil. Jornalista formada em Florianópolis, com passagens pela Rua da República de Porto Alegre. Visão não-linear. Blog pessoal (Gato-e-passarinho)[68]. Felipe Lobo: (candidato a) Jornalista, aquariano, determinado, crítico, autocrítico, teimoso. Fascinado por Garbage e Marisa Monte, pensamento e fala absolutamente não-linear, lasanha quatro queijos e São Paulo FC. Politizado, metralhadora de palavras, prolixo, romântico. Apaixonado por texto, jornalismo e pela beleza de um sorriso. Blog pessoal (**Crise do Caos**)[69]. Margô Firme: secretária com bacharelado em Letras e História. Mística com a Lua em Gêmeos, o Sol em Câncer e o ascendente em Leão, o que faz de mim uma pessoa eternamente em busca de conhecer tudo agora e ao mesmo tempo. Adoro Djavan e Zélia Duncan quando o assunto é boa música. Apaixonada por sobremesa, eu me derreto por um sorvete de chocolate. Adoro cinema, teatro

[68] http://gato-e-passarinho.blogspot.com/

[69] http://www.crisedocaos.blogspot.com/ , acessado em 08/01/07, às 18h55

e respiro o ar cultural de São Paulo. Nas horas vagas, sou tímida, romântica e sonhadora. A editora mantém também um blog pessoal (**Tem certas coisas que eu sei dizer**)[70]. **http://miguelarepreciso.blogspot.com http://gato-e-passarinho.blogspot.com** Mario Cavalcanti: ciberjornalista, escritor de contos (ou pelo menos tenta), carioca da gema, flamenguista, leonino, romântico, amante da culinária, viciado em música, personagem de ficção cyberpunk e observador da noosfera. Site pessoal (Jornalistas da Web)[71]. Paula Correa: jornalista, poeta, quieta, virgem e aspirante à escritora. in vitro, primeiro livro de poesias publicado em 2004, teve distribuição feita pela minha mochila. Bar preferido: Astor, em São Paulo. Blog pessoal (**Paula in vitro**)[72]. Pedro Gomes: Baiano por opção, caçador de sorrisos, inventor de inutilidades, desenhista de palavras e admirador do ensolarado sertão. Apaixonado, costuma dormir com Fernando Pessoa, Guimarães, Clarice, Chico e até Glauber. Mas, confessa que seu grande amor é a argentina Mafalda. Amante da cultura hip-hop e da física. Curta-metragista com sérias aspirações a cineasta. Não gosta de linhas retas nem de relógios. Blog pessoal (**Abridor de amanhecer**)[73].

Pollyana Ferrari: jornalista, canceriana, crítica, autodidata, ansiosa, gourmet assumida, apaixonada pela vida e sempre em busca de caminhos não-lineares, pois de linear basta o dia-a-dia. Blog pessoal (**Remix Narrativo**)[74]. Welson Menescal: jornalista, direto, internauta, geminiano, botequeiro e apaixonado. Ouço, vejo, escrevo, mas falo pouco, gosto de boa música principalmente a boa música brasileira.

Cada editor é um proponente de temas semanais, bem como "pode" ou não funcionar como termômetro das narrativas e suas raízes, levando algumas temáticas para a comunidade no Orkut ou por meio de posts no blog [**http://remixnarrativo.blogspot.com**]. Mas sem desempenhar papel de mediador de conteúdo, já que o usuário responsabiliza-se integralmente por não transmitir, difundir, adicionar ou disponibilizar à terceiros informações, dados, conteúdos, mensagens, fotos, sons e qualquer outro material que de qualquer forma violem ou abusem de direito de terceiros, bem como que infrinjam direitos da personalidade

[70] http://temcertascoisasqueeuseidizer.blogspot.com , acessado em 08/01/07, às 18h50.

[71] http://www.jornalistasdaWeb.com.br, acessado em 13/01/07, às 22h50.

[72] http://paulainvitro.blogspot.com, acessado em 08/01/07, às 19h50

[73] http://abridordeamanhecer.blogspot.com/, acessado em 13/01/07, às 22h42.

[74] http://remixnarrativo.blogspot.com, acessado em 13/01/07, às 22h55.

e garantias constitucionais, ou promovam ilegalidades, constituam condutas difamatórias, calúnias ou expressem discriminação de raça ou de qualquer outra natureza, incorporem vírus ou outras formas de código que possam causar dano ou impedir o normal funcionamento do Remix Narrativo.

Telefone sem fio

A brincadeira do telefone sem fio[75] é uma tradicional brincadeira popular que funciona assim: numa roda de muitas pessoas, quanto mais pessoas mais engraçado ela fica, o primeiro inventa secretamente uma palavra e fala - sem que ninguém mais ouça - nos ouvidos do próximo (à direita ou à esquerda). Assim, o próximo fala para o próximo e assim por diante até chegar ao último. Quando a corrente chegar ao último esse deve falar o que ouviu em voz alta. Com esta definição anotada no *Gmail*, passei a conversar com o programador Pedro Cernausan diariamente sobre como seriam inseridas as continuações das narrativas presentes no *Remix Narrativo*. Chegamos à conclusão de que deveríamos manter a identificação do usuário (autor inicial) em numeral, bem como a do continuador, preservando assim a identidade de ambos. Abaixo listamos algumas narrativas e suas continuações como forma dos leitores da tese conhecerem o teor dos conteúdos publicados no coletivo.

Id da Continuação: 24
Escrito pelo usuário de número: 25
Título: A viagem
Texto:

Há uns anos, eu estava viajando com meu namorado para a casa da minha avó, no interior do estado de São Paulo. Já era noite e avistamos uma mulher de calça jeans e blusa branca pedindo ajuda na beira da estrada.

Como ela parecia desesperada, paramos para socorrê-la. Ela estava muito aflita e não conseguia pronunciar palavra alguma, mas entendemos que ela queria que nos

[75] A definição de Brincadeira do telefone sem fio foi retirada da Wikipedia no endereço: http://pt.wikipedia.org/wiki/Brincadeira_do_telefone_sem_fio, acessado em 25 de abril de 2007, às 23h05.

a seguíssemos. Andamos alguns metros e pudemos ver um carro todo destruído ladeira abaixo. Com muito dificuldade, eu e meu namorado fomos descendo até o carro, pois provavelmente havia alguém ali precisando de ajuda. Fomos sozinhos, pois a mulher que não tinha pronunciado uma palavra até agora, estava sofrendo bastante. Chegando um pouco mais perto do carro, percebemos que havia uma mulher presa pelo cinto de segurança no banco do motorista e nos apressamos para socorrê-la. Quando chegamos lá, ela se virou para nós e agradeceu por tê-la ajudado. Completamente transtornados presenciamos a mulher que nos pediu ajuda na beira da estrada morrer dentro do carro.

Data: 2005-10-17 02:04:11

Id da Continuação: 45

Escrito pelo usuário de número: 24

Título: Adultério sempre rende uma boa história

Texto:

"Eu devia ter uns 7 anos. A professora sempre mandava a gente fazer composição sobre estampa de vaca, estampa de pintinho. Uma vez ela disse: ' Hoje cada um vai fazer uma história da própria cabeça ' . Foi nesse momento que eu comecei a ser Nelson Rodrigues. Porque escrevi uma história tremenda, de adultério." (Entrevista concedida à Revista Playboy em novembro de 1979).

Data: 2006-06-15 21:38:20

Id da Continuação: 112

Escrito pelo usuário de número: 91

Título: Amar ainda é...

Texto:

Tentar ser feliz com erros diários.

Passar em uma rua e lembrar que ali um dia você pisou junto com a pessoa amada. Mas que se um dia tudo acabar, o amor tem que continuar, pois as pessoas andam para frente.

Amar é ...

Zecacurydann

Se eu pego uma canção e faço dela a minha vida

Eu tiro o pé do chão e faço disso a minha ida

Pro teu coração um sonhador

Rimar amor só com você

Se eu pego a contramão e vem um ônibus na esquina

Eu tomo a direção e busco logo a minha saída

Do teu coração um sonhador

Pedir perdão, um pesadelo pra você

Amar é facil se quiser contar as estrelas que puder

E à noite esquentar um pé

Oh yeah

Pessoas vêm e vão e as coisas mudam de lugar

Quem sabe só o destino venha um dia explicar

Seu coração foi o bordão Dessa canção, que ilusão!

Pois no final outro refrão me fez, enfim, esquecer de você

"She loves you yeah yeah yeah"

Data: 2006-12-08 06:33:05

Id da Continuação: 98

Escrito pelo usuário de número: 24

Título: Amar é ....

Texto:

Amar é andar sem olhar para trás.....

Amar é entender que o mundo não gira por causa da gente ...

Amar é saber esperar um novo amanhecer ....

Renato Russo ..... amar é

Tire suas mãos de mim

Eu não pertenço a você

Não é me dominando assim

Que você vai me entender

Eu posso estar sozinho

Mas eu sei muito bem onde estou

Você pode até duvidar

Acho que isso não é amor

Será só imaginação?

Será que nada vai acontecer?

Será que é tudo isso em vão?

Será que vamos conseguir vencer?

Ô ô ô ô ô ô ô ô ô ...

Nos perderemos entre monstros
Da nossa própria criação
Serão noites inteiras
Talvez por medo da escuridão
Ficaremos acordados
Imaginando alguma solução
Pra que esse nosso egoísmo
Não destrua nosso coração

Será só imaginação?
Será que nada vai acontecer?
Será que é tudo isso em vão?
Será que vamos conseguir vencer?
Ô ô ô ô ô ô ô ô ô ...

Brigar pra quê
Se é sem querer
Quem é que vai nos proteger?
Será que vamos ter
Que responder
Pelos erros a mais
Eu e você?

Data: 2006-10-12 12:05:26

Id da Continuação: 93
Escrito pelo usuário de número: 84
Título: apresentaçao
Texto:

aeee galera! é rosemiro na area!

Data: 2006-08-04 19:19:11

Id da Continuação: 99
Escrito pelo usuário de número: 24
Título: azul, verde e o que mais quisermos
Texto:

o céu escureceu
a chuva desceu
o vidro ficou esbranquiçado
e eu estática, nem limpei!
esperei a chuva passar
o céu se encher de azul
próprio daquela tarde
me senti azul e verde, como aquela tarde alada

Data: 2006-10-12 16:20:49

Id da Continuação: 33

Escrito pelo usuário de número: 24

Título: Árida Lei

Texto:

Data: 2006-06-04 15:20:29

Id da Continuação: 80

Escrito pelo usuário de número: 24

Título: Banda com cara de 010101010101

Texto:

Misture um pouco de Daft Punk, Kraftwerk, Marilyn Manson, David Bowie e funk carioca. Mexa bem. Acrescente uma dose de irreverência cearense e o resultado será um coquetel explosivo, Montage, a nova onda hype de Fortaleza. O primeiro CD vendeu 500 cópias em menos de 100 dias. A música "I trust my dealer" nos remete aos porões sombrios das boates de Berlim

dos anos 80, num visual muito próximo ao proposto por Wim Wenders em "Asas do Desejo". Já o remix funk aparece com tudo em "Ginastas cariocas", uma batida com direito até a celular tocando no meio do baixo. A banda estréia em São Paulo no Campari Rock, em 6 de setembro, e as músicas estão disponíveis no site [www.tramavirtual.com.br].

Data: 2006-08-04 08:43:27

Id da Continuação: 44

Escrito pelo usuário de número: 69

Título: Brasil x Croácia

Texto:

Pensamentos de um gordinho

Essas cores, essas formas me lembram alguma coisa?

Haaa, já sei! Parecem as tolhas de mesa do bar do Zé.

Por falar em bar do Zé, que saudade daquelas coxinhas, daqueles quibes...

Opa, a bola está vindo.

Hiii, caramba. Já foi.

Onde eu estava mesmo?

Haaa, nos quibes, nos pasteizinhos, nos folhados...

Lá vem a bola de novo. Eu, hein? que afobação dessa redonda!

Mas então, o Bar do Zé é mesmo uma delícia.

Só de lembrar fez barulho no estômago.

Acho que quando acabar esse negócio aqui, vou pedir uma coxinha pro tio Zaga.

Uma não, duas. Ou melhor, três. Daquelas bem gordurosas, bem recheadas...

Olha lá vem ela outra vez. Hiii, nem vi passar.

Essa bola ta muito rápida, preciso dar um jeito nisso:

- Pô, Parrera! Substitui essa bola ai, cara!

- Lógico "FENÔMENO".

- Entra lá Robinho!

Data: 2006-06-14 07:06:30

Id da Continuação: 104

Escrito pelo usuário de número: 96

Título: Cada um vê o tudo no seu tempo

Texto:

O cachorro continuava ali, sem gravidade. Toda a comida do mundo na verdade não passava de um pacote de ração especial (espacial), que ele sabia estar escondida num certo compatirmento da nave. E mesmo que não pudesse enxergar o pacote, era como ver a terra. Era tudo, ao mesmo tempo. Era o todo. Objetivo único do cão que não entendia porque flutuava.

Resgate da oralidade

Por se apropriar de diferentes linguagens e suportes midiáticos, as narrativas conseguem – por serem lúdicas – resgatar a oralidade das rodas de histórias, tão presentes nas culturas de nossos ancestrais e que, a partir da chegada da Revolução Industrial foram sendo abandonadas. Vivenciamos nos últimos dois séculos a procura pelo desempenho individual, pela busca do lucro e de toda mais-valia presente nas sociedades. Trocar narrativas em um ambiente multiusuário nos permite equipá-las de sentimento, de poesia, de um momento que ficou no passado, que pode ser compartilhado ou mesmo relembrado por outro usuário. As linguagens remixadas podem ser procedurais e orientadas a objetos. Segundo BRAGA, citado por LEÃO (2004, p. 130). "As procedurais envolvem um raciocínio e a construção em encadeamentos lógicos de seqüências lineares. A orientadas a objetos, ao contrário, estabelecem vínculos variáveis entre seus elementos constitutivos, sendo essencialmente não-linear, mas por hierarquia ou geração. Elas possuem um modelo mais biológico e genético."

3.B – A participação do leitor

Começamos a perceber no dia-a-dia que a textura híbrida da hipermídia entrelaçou a sociedade pós-moderna em uma hierarquizada replicação rizomática de Deleuze, que foi capaz de prever a desterritorialização da escrita, que sai de um regime maquínico – com o livro e a imprensa como seus maiores expoentes – e torna-se um rizoma orgânico na Web. Absorvermos regimes complexos como um caldo tecnocultural que ingerimos sem grandes reflexões.

Para conseguirmos mergulhar na ambiência da cibercultura e depois analisarmos com um olhar distante (de fora) as diversas formas de participação do leitor e interpretação visual de conteúdos digitais, iremos recorrer ao cinema e a alguns diretores, em especial, que souberam captar a angústia do ser pós-moderno, como Stanley Kubrick em *De olhos bem fechados* (1999), David Lynch em *A estrada perdida* (1997), Robert Altman com o emblemático *Short cuts* (1993), Paul Thomas Anderson com *Magnólia* (1999) e Quentin Tarantino com seu impagável *Pulp Fiction* (1994). A partir da década de 1990, vários cineastas optaram por roteiros não-lineares, entrecortados e recheados de *flashbacks* capazes de prender o leitor do começo ao fim do filme. Um novo gênero que procura captar os encontros, desencontros, angústias, amores e solidão numa eterna negociação entre os personagens e a pós-metrópole. Gosto muito de dois filmes que têm a cidade de Los Angeles como elo entre eles: *Short cuts* e *Magnólia*.

Em ambos os filmes, a trama trabalha igualmente com coadjuvantes e protagonistas, já que o importante neste caso é o cruzamento de histórias e situações. A articulação, ou melhor, a tensão da narrativa, não passa mais por semelhanças estéticas, e sim por novas regras de convivência e assimilação da informação. O elo entre uma cena e outra acaba sendo construído na mente do telespectador. Quando, por exemplo, a garçonete Doreen (Lily Tomlin), em *Short cuts,* atropela o garoto de oito anos Casey (Zane Cassidy) e, mesmo sentindo-se impotente por não ter socorrido adequadamente o menino, continua sua vida medíocre, ela imediatamente se conecta ao âncora de TV Howard Finnigan (Bruce Davison), pai de Casey. Não pelo atropelamento em si, porque jamais se cruzarão na película, mas pela impotência diante dos fatos. Howard reencontra, depois de anos, o pai no hospital, Paul (Jack Lemmon) e não consegue articular mais do que três palavras com ele. Tanto Doreen, como Howard são impotentes e conformados, típicos da cultura ocidental. Para Flusser, a cultura ocidental pode ser definida como uma grande conversação, ou seja, um estilo ocidental de lidar com as coisas, explicitando um sentido particular de mundo.

Magnólia, por exemplo, retrata a vida de 11 personagens durante um dia em San Fernando Valley, condado de Los Angeles. Frank T. J. Mackey (Tom Cruise) é um bem-sucedido guru de auto-ajuda que tem que visitar o pai, Earl Partridge (Jason Robards), que é paciente de câncer terminal. Ainda encontramos, como protagonistas, Claudia Gator (Melora Walters), viciada em cocaína, e Jim Kurring (John C. Reilly), que, após uma batida policial no apartamento de Claudia, acaba se apaixonando por ela. Em *Short cuts* e *Magnólia,* as coincidências apontam uma espécie de correlação, sutil e muitas vezes difícil de ser encaixada, por parte do público. O que venho pesquisando há alguns anos em sala de aula é essa capacidade do leitor de correlacionar histórias, e como a hipermídia consegue nos ajudar nisso. Como faríamos o roteiro de *Magnólia* em suporte digital? Sugerimos esse exercício para o leitor. Deixe este texto aberto e vá até a locadora mais próxima e assista *Magnólia*.

> Para McLuhan (1996, p.347), "o espaço euclidiano é a prerrogativa do homem visual e letrado. Com o advento do circuito elétrico e com o movimento instantâneo de informação, o espaço euclidiano reflui e as geometrias não-euclidianas emergem. Lewis Carrol, o matemático de Oxford, estava perfeitamente consciente dessa mudança em nosso mundo quando fez Alice atravessar o espelho para um mundo onde cada objeto criava seu próprio espaço e condições de tempo".[76]

A ambiência da cibercultura, bem como o roteiro de *Alice no país das maravilhas*, nos supre de sensações capazes de gerar um olhar distante (de fora) sob as diversas formas de leitura e interpretação visual de conteúdos digitais. Em 1954, McLuhan escreveu que "antes da imprensa, um leitor era alguém que discernia e sondava enigmas. Após a imprensa, passou a significar alguém que corria os olhos, que escapulia ao longo das superfícies macadamizadas do texto impresso [...] À imprensa, à mecanização da escrita, com a invenção do tipógrafo e, mais tarde, do telégrafo sucedeu, no séc. XIX, a

[76] "Euclidian space is the prerrogative of visual and literate man. With the advent of electric circuitry and the instant movement of information. Euclidean space recedes and non – Euclidean geometries emerge. Lewis Carrol, the Oxford mathematician, was perfectly aware of this change in our world when he took Alice through the looking glass into the world where each object creates its own space and time conditions". (McLuhan, 1995:347)

fotografia e, em seguida, a mecanização da fala ao telefone, no fonógrafo e no rádio. Com o cinema e a televisão, sobreveio a mecanização da totalidade da expressão humana, da voz, do gesto e da figura humana em ação [...] cada um desses estágios da mecanização da expressão humana comparou-se, no seu âmbito, à revolução deflagrada pela própria mecanização da escrita".

Em 1947, a população mundial era de 2,3 bilhões de pessoas e, segundo projeções da Organização das Nações Unidas (ONU)[77], seremos entre 7,3 bilhões e 10,7 bilhões de pessoas em 2050, o que significa números ainda mais gigantescos se pensarmos em oferta de serviços e conteúdo em dispositivos móveis, só para citar um exemplo. Em 2010, 3 bilhões de pessoas em todo o mundo utilizarão equipamentos sem fio, segundo as previsões do Instituto Gartner [78]. Escritórios repletos de fios, uma real idade em 100% das empresas brasileiras em 1995, ano em que a internet comercial começou a operar no país, passam a entrar em desuso. O crescimento da comercialização de *notebooks,* laptops, celulares e *PDAs* (Personal Digital Assistants), aliado aos avanços vertiginosos das operadoras de telefonia, integradores e provedores de aplicações, conteúdo e serviços, coloca o país, ao lado da China, em uma projeção de crescimento acima de 50% ao ano para o setor móvel.

Muniz Sodré define o processo atual como "mutação tecnológica", onde vivemos a maturação tecnológica do avanço científico e, com ela, acabamos "hibridizando" em cascata a telefonia, a televisão, a computação móvel e, por fim, a hipermídia. "Hibridizam-se igualmente ao aparecimento do que se tem chamado de hipertexto ou hipermídia". Percebemos com essa citação que a comunicação também se torna híbrida, pois começamos a prover conteúdo, misturando, em alguns casos, conceitos de usabilidade com gestão tecnológica, prestação de serviços com ofertas publicitárias etc. O jornal espanhol *El País*, por exemplo, colocou recentemente no ar o espaço jovem EP3 (http://www.ep3.es), projeto construído em cima de três suportes: internet, papel e dispositivos móveis. Diariamente, os leitores podem

[77] Disponível em http://www.onu-brasil.org.br, acessado em 29 de abril de 2006, às 20h00.

[78] Disponível em http://www.gartner.com, acessado em 29 de abril de 2006, às 21h00.

acompanhar em vídeo, áudio ou texto o que acontece em matéria de música, moda, cinema, sexo, viagem, estilo de vida e novos talentos, entre outros temas. E o que é melhor, é possível opinar sobre tudo, enviar fotos, o registro de um desfile de moda ou a cobertura completa do show da sua banda preferida diretamente do celular. Ou seja, o leitor protagoniza sua própria reportagem. Se estiver estressado, pode apenas relaxar ouvindo Belle & Sebastian no canal musical. E se não bastasse a interatividade com qualidade de TV digital e os jornalistas cidadãos de plantão, posteriormente, o EP3 vira suplemento impresso para os amantes do papel. São exemplos como este que nos fazem pensar sobre o papel da comunicação na sociedade atual. Não podemos, de jeito algum, perder o respeito pelo nosso leitor. Ele tem que ser o protagonista da história. É essa a grande sacada do projeto EP3 do *El País*.

Se esquecermos que ele é ativo, opinativo e vive em uma sociedade globalizada, estaremos perdendo a conexão com ele, aquilo que McLuhan identificou como um leitor que discernia e sondava enigmas e que, a partir da mediação da imprensa, tornou-se passivo. Devemos rapidamente perceber que o leitor tem voz e gosta de desvendar enigmas. O exemplo do jornalista norte-americano Jeff Jarvis, que criou um *blog* e, literalmente, colocou a boca no trombone contra a Dell nos mostra o poder do jornalismo cidadão. Comprador de um *laptop* da marca Dell, Jarvis percebeu que o micro estava com defeito e tentou de todas as maneiras ser ouvido pela empresa. Cansado dos problemas com o telemarketing, criou o blog (http://www.buzzmachine.com) e rapidamente a história do Dell Hell se espalhou pelo mundo, obrigando à empresa rever sua política de atendimento ao consumidor. Chega de intermediários, vamos ouvir o nosso leitor!

Para Pignatari (1970, p. 15-16),

> "a necessidade de alfabetização universal cria a necessidade de informações sintéticas para o grande número: o jornalismo e o livro, no século passado; o cinema, o rádio e a televisão no século 20. Cada um desses meios e todos eles em atrito determinam modifica

> ções globais de comportamento da comunidade, para as quais é necessário encontrar a linguagem adequada [...] Toda relação que se estabelece entre duas coisas estabelece um vínculo de alguma ordem que é expresso em termos de linguagem"

Os estudos qualitativos da recepção, produzidos pela Academia, tornam-se insuficientes no tocante à crítica cultural, já que normalmente dissociam as práticas cotidianas de comunicação das relações sócio-políticas que vivemos a partir da década de 1980. Com a mídia eletrônica, as informações diferenciam-se de outros meios tradicionais, como a impressão ou a transmissão por ondas eletromagnéticas. Ela perde sua característica unívoca, de relação um para um, para transformar-se em dado com múltiplos significados e leituras. Do mesmo modo que as ondas eletromagnéticas, o hipertexto também oferece uma nova concepção de aprendizagem e troca de informação a partir de sua teia não-linear e suas múltiplas possibilidades de interação.

Criar processos metodológicos para auxiliar na compreensão da narrativa interativa deveria ser um dos objetivos dos pesquisadores e, neste contexto, os roteiros cinematográficos não-lineares são ótimos mecanismos para recuperar a cognição mental, autônoma em relação às elaborações sociais. No caso particular da imprensa, isto conduz a uma perda de hegemonia do código verbal, que, ao contrário das linguagens multimídias, é arbitrário e convencional. Estamos propondo mudar o velho paradigma linear emissor-receptor, para evoluirmos para proposições mais complexas, gerando visões fragmentadas da realidade, principalmente na comunicação de massa.

Toda informação deve gerar uma decisão, que, por sua vez, desencadeará uma ação. O que nos interessa é perceber que caminho a informação percorreu. Isso permite aos jornalistas criar uma teia de narrativas e explicá-las posteriormente em interpretações hipermidiáticas. Vale registrar aqui que a *informação* constitui-se em suporte básico para toda atividade humana e que todo o nosso cotidiano é um processo permanente de informação. Por meio

de um mergulho nos movimentos teóricos que utilizam o design como ferramenta para aquisição de competências, conseguiremos sugerir uma nova forma de propor narrativas em suportes digitais.

O desenvolvimento das novas tecnologias e a possibilidade de criação de redes de comunicação de interesses específicos, técnicas, utilizando os mais variados recursos, meios e canais, são fundamentais para o desenvolvimento de novas formas de expressão hipertextual. Podemos dizer que o desenvolvimento da multimídia, as novas formas interativas de acesso à informação, as conferências e redes via computação representam o mais novo território de disputa na sociedade. As redes de movimentos sociais utilizam-se da possibilidade que oferecem as redes tecnológicas, de troca horizontal de informação, para fortalecer suas estratégias de conquista de espaço na Web.

Aparentemente caótica, se vista por um olhar desatento, a narrativa digital é extremamente organizada, rica em detalhes fixos que, como conseqüência de sua estrutura aparentemente rígida, libera a interpretação para além das informações auditivas. Ou como bem salienta Freud (1996, p.47),

> "A ordem é uma espécie de compulsão a ser repetida, compulsão que, ao se estabelecer um regulamento de uma vez por todas, decide quando, onde e como uma coisa será efetuada, e isso de tal maneira que, em todas as circunstâncias semelhantes, a hesitação e indecisão nos são poupadas. (...) Ela capacita os homens a utilizarem o espaço e o tempo para o seu melhor proveito, conservando ao mesmo tempo as forças psíquicas deles".

A exploração interdisciplinar de conhecimentos por meio de áreas já tradicionalmente vinculadas à comunicação social e inteligência coletiva – desenvolvimento de conteú-

dos hipermidiáticos e tecnologias de transmissão de dados – e as áreas de comunicação (mediação), narrativa digital (semiótica) e comportamento/retro-alimentação do usuário (psicologia cognitiva) que, com a evolução da World Wide Web e seu foco primordial como meio de comunicação interpessoal e midiático, voltam-se cada vez mais para o estudo da adequação e percepção dos conteúdos disseminados na grande rede, nos ajudando a formular um novo olhar para o ciberespaço. Metaforicamente é como se voltássemos à Revolução Francesa e seus panfletos, distribuídos nas imediações da Bastilha. No auge do Iluminismo, o cidadão tinha um papel social muito próximo do que estamos presenciando no ciberespaço. A situação social era tão grave, na França da monarquia de Luis XVI, que o povo foi às ruas com o objetivo de tomar o poder. O primeiro alvo dos revolucionários foi a Bastilha. A Queda da Bastilha, em 14 de julho de 1789, marca o início do processo revolucionário sob o lema "Liberdade, Igualdade e Fraternidade", fundamental para se moldar uma nova relação psico-social com a linguagem escrita.

Hoje, quando lemos na Web a reprodução do artigo "Si j'avais été candidat..." (Se eu tivesse sido candidato...), do sociólogo Edgar Morin, diretor de pesquisa emérito do Centro Nacional de Pesquisa Científica da França (CNRS) e presidente da Agência Européia para a Cultura, em artigo publicado dia 24 de abril de 2007, no jornal Le Monde, percebemos que atualmente vivemos um período de transição histórica como ocorreu na Queda da Bastilha, segundo as palavras de Morin. "A França não vive em um compartimento fechado nem em um mundo imóvel. Nós devemos ter consciência de que vivemos em uma comunidade de destino planetário, confrontados por ameaças globais que incluem a proliferação de armas nucleares, a eclosão de conflitos étnico-religiosos, a degradação da biosfera, o curso ambivalente de uma economia mundial descontrolada, a tirania do dinheiro, a união de uma barbárie vinda do fundo das eras e da barbárie gelada do cálculo técnico e econômico. O sistema planetário está condenado à morte ou à transformação. Nossa época de mudança tornou-se uma mudança de época".

Da mesma forma que a multimídia, tecnologia que se utiliza de "multimeios" como comunicação, informação e formação (Ex: vídeo, áudio, gráfico, desenho, trilha sonora etc.), recorre à Comunicação Social, mais especificamente à Semiótica e à Lingüística para propor estudos e soluções para o armazenamento de informação em formatos não-seqüenciais, o roteiro não-linear de alguns filmes podem nos ajudar a criar esquemas que facilitem a vida dos "gerentes de conteúdo", jornalistas ou não, responsáveis por colocar na internet Websites de criativos, inventivos e estimulantes. Podemos também recorrer aos *blogs,* formato capaz de automatizar todo o processo de publicação em uma ordem cronológica – podendo ser simplesmente informativos, links atualizados ou diários poéticos – fazendo com que o emissor permaneça em um fluxo vertical com o leitor. Toda a narrativa é em primeira pessoa, o que nos leva a constatar a infinidade de discussões pessoais na rede.

Seja assistindo ao filme *Magnólia* ou tentando visualizar uma abóbora no *Google View Street (imagem abaixo)*, o leitor que conseguir memorizar uma informação na Web, interpretando-a por meio de *flashbacks* da memória[79] – capacidade de reter experiências passadas ou conhecimentos anteriormente adquiridos que podem ser retomados no ciberespaço – construirá uma narrativa digital através de *thumbnails* de sensações. Acreditamos que a Internet, como meio orgânico que é, propicia a proliferação de fenômenos como o "snack culture". A Web que assistimos no vídeo EPIC já chegou. As redes sociais estão por toda parte. Vocês já perderam duas horas no Google View Street? O usuário atual se realiza por meio de thumbnails que memorizou. Mas vale lembrarmos que isso não ocorre só na Web, é um fenômeno social. A mania atual de colecionar beijos em festas, por exemplo, e não ficar com nenhuma pessoa é outro exemplo de *thumbnail* da sensação física, também presente no fenômeno "snack culture".

[79] memória [fonética]. s.f. (Do lat. memoria). 1. Capacidade de reter experiências passadas ou conhecimentos anteriormente adquiridos que se manifesta através de hábitos ou lembranças. Guarda a imagem dos avós bem viva na memória. Fez um esforço de memória e lembrou-se do código. Com a idade, começou a ter grandes falhas de memória. Memória visual, faculdade de lembrar pessoa, coisa ou fatos vistos. 2. Faculdade coletiva de recordar acontecimento, indivíduos.

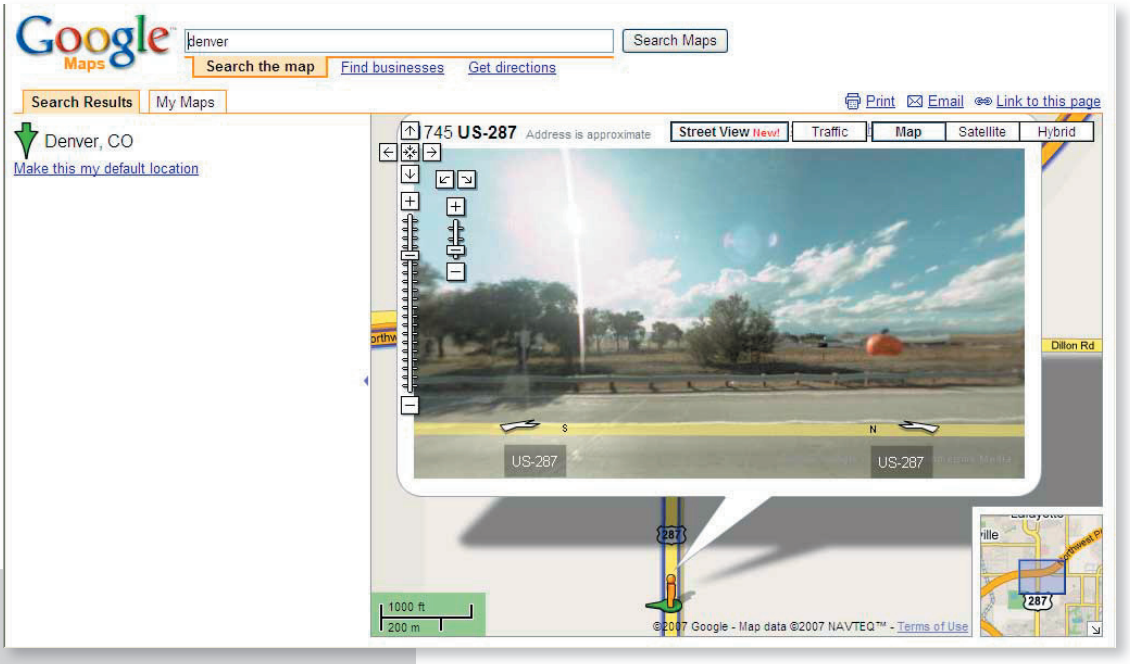


Figura 16: A abóbora foi fotografada na estrada US 287, em Denver, no estado do Colorado (EUA).

Quando, por exemplo, ao lermos uma página na Web sobre a Revolução Francesa, pudermos entrelaçar a coordenada geográfica – latitude e longitude – da Bastilha com a história daquele tenso 14 de julho de 1789 e, ao mesmo tempo, ainda ler relatos atuais sobre "Liberdade, Igualdade e Fraternidade", *slogan* dos revolucionários franceses; tudo enquanto ouvimos poemas de Charles Baudelaire, o francês que mais soube refletir as angústias do século XIX.

Podemos também saltar para outro plano e ver fotos atuais da Bastilha em um ensolarado domingo de verão em Paris. Em outro plano mais abaixo, algumas poesias de *As flores do*

mal saltam da página. Quando isso acontecer, o jornalista terá retomado sua principal função, a de contar uma boa história como nos ensina Gabriel García Márquez.

3.C – Metodologia do estudo

Nas premissas para a escolha da pesquisa participativa, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre Estética da Recepção, Teoria da Informação e Recepção Interativa. Esta tese se constrói embasada nas relações entre produção e recepção das narrativas digitais. Para tanto, consideramos como objeto de estudo as escrituras presentes no ambiente multiusuário e participativo *Remix Narrativo*. Predominantemente, focaremos nosso olhar no cruzamento entre jornalismo gonzo, nas escrituras dos contos, narrativas literárias, poesias, *blogs*, listas de discussão, conteúdos colaborativos, *orkut* etc. Pretendemos, como diz SAPERAS (1998, p. 163), realizar uma "observação participativa de segmentos do processo de comunicação de massas com a finalidade de descobrir os comportamentos, os usos e as interpretações que faz o público dos meios de comunicação social".

3.C.1 – Classificação das pesquisas

Existem várias formas de classificar as pesquisas, e nossa escolha para esta tese se debruçou sobre a pesquisa qualitativa, pois "ela considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo subjetivo e a subjeti-

vidade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa", segundo referências didáticas presentes no manual do Laboratório de Ensino a Distância do Programa de Pós-Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC[80].

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, segundo o Departamento de Genética da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, adaptado de Nance Beyer Nardi[81], a pesquisa pode ser:

> Pesquisa bibliográfica: quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet. Pesquisa experimental: quando se determina um objeto de estudo, selecionam-se as variáveis que seriam capazes de influenciá-lo, definem-se as formas de controle e de observação dos efeitos que a variável produz no objeto.

Segundo DUARTE (2005, p. 44), as justificativas da pesquisa são as razões do pesquisador para a escolha de todos os ingredientes de seu trabalho, por isso é útil detalharmos:

a) a escolha do tema – a pesquisa, foco central da tese, intitulada *Remix Narrativo,* busca mapear a evolução da narrativa a partir da mudança de paradigma do receptor, saindo de um estado passivo para tornar-se participativo e ativo.

b) a delimitação do objeto de estudo - ao detectarmos mudanças ocorridas nas narrativas mediadas por computador, procuramos sugerir – a partir dos conceitos da teoria da informação, no seu significado abrangente, ou seja, de modo a compreender também a comunicação – novas formas de

[80] Disponível em <http://www.ufsc.br/paginas/downloads/PDF_ufsc_folder_trilingue.pdf> acessado em 10 de janeiro de 2007, às 13h40.

[81] http://www.producao.ufrgs.br/arquivos/disciplinas/482_ic_metodologia_pesquisa.ppt#1, acessado em 10 de julho de 2007, às 12h45.

narrativas nas quais todas as formas de comunicação coexistem e se relacionam com as formas mais antigas, que tendem a se adaptar.

Partindo do pressuposto que depois do início do século XXI, o leitor anônimo ganhou força e passou a desenvolver e tabular suas próprias escolhas e ainda levando em conta o avanço da Internet nestes dez anos de existência, começamos a perceber o surgimento – pelas bordas, quase imperceptível – de ambientes de compartilhamento de experiências e informações como, por exemplo, os *blogs*, *fotologs*, música *on demand* (MP3), *Orkut*, listas e fóruns de discussão. Estamos presenciando uma revolução silenciosa capaz de, aos poucos, gerar um falecimento da intermediação da imprensa e questionamentos sobre a inexistência da autoria a partir do século atual, o fim do *copyright*, ou melhor, a substituição pelo *copyleft*[82].

c) o período do estudo – a pesquisa foi monitorada diariamente por seis meses, pelo acesso ao endereço eletrônico (www.remixnarrativo.com.br).

d) os instrumentos utilizados para a coleta de dados – acesso diário ao site, relatórios com o *ranking* das narrativas mais procuradas, bem como o perfil – em tempo real – do participante que, ao se cadastrar, além de escolher *login* e senha, tem que preencher um cadastro com nome, sexo, data de nascimento, país, estado, cidade e e-mail para contato. Esses dados serão constantemente analisados e tabulados pelo banco de dados, que resultará em relatórios documentais de grande importância para a pesquisa.

e) o tipo de material – neste cenário de liquidificador cultural, estamos propondo um ambiente multiusuário participativo de troca de narrativas, sejam elas em formato texto (poesias, contos, folhetins, histórias cotidianas, urbanidades), formato imagético (fotografias, ilustrações, vídeos, re-

[82] Copyleft foi criado como contraponto à plataforma Unix, o projeto GNU (sigla de "Gnu is Not Unix", típica piada de informatas, mais conhecidos como geeks) pretendia desenvolver um sistema operacional que fosse tão eficiente quanto seu concorrente, mas que fosse de acesso livre para seus usuários. Em português claro: seria um sistema gratuito. Para garantir que nenhum comerciante usasse a arquitetura desenvolvida pelo GNU em um programa pago, Richard Stallman, um dos idealizadores do projeto, concebeu o conceito de "copyleft". Invertendo as regras do direito autoral (o copyright), em que o usuário deveria pagar uma porcentagem do valor do produto ao criador ou revendedor, o "copyleft" assegurava que qualquer um pudesse ter acesso àquelas informações, desde que citasse a fonte original. (trecho extraído da reportagem "Entenda o que é o conceito "copyleft", publicada em http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u12307.shtml, publicada na Folha Online em 19/02/2003, às 09h14.

cortes), formato sonoro ou formato comunitário como listas de discussão, comunidades no *Orkut, newsletters* por e-mails etc.

f) sistematização da participação do pesquisador – o pesquisador participante poderá alterar uma narrativa textual existente a partir do desenrolar da trama; alterar os personagens ou mudar de formato, ou seja, continuar o conto com a inserção de uma imagem, áudio ou vídeo. A cada bloco temático, será possível espiar, participar, modificar ou iniciar uma nova narrativa – apropriando-se do formato existente ou escolhendo outro numa lúdica brincadeira entre formatos multimidiáticos. Com esta proximidade do pesquisador e sua amostra de usuários, poderemos conseguir o que GAJARDO (1987, p. 39) chama de transformação social, pois a pesquisa participante "surge, conceitual e metodologicamente, no início da década de 1980, quando a realidade de um número importante de sociedades latino-americanas se caracteriza pela presença de regimes autoritários e modelos de desenvolvimento manifestadamente excludentes". Nesse panorama social, nasce a pesquisa participante, totalmente embasada na visão de Paulo Freire, que afirmou em 1978 que "toda neutralidade proclamada é sempre uma escolha escondida à medida que os temas, sendo históricos, envolvem orientações valorativas dos homens na sua experiência existencial" (1978, p. 89)

3.C.2 – Tipo de pesquisa escolhida

Decidimos por uma pesquisa participativa, na qual o pesquisador é inserido no ambiente a ser pesquisado, promovendo sua interação com a situação a ser investigada. Segundo PERUZZO (2005, p.126), os componentes específicos da pesquisa participante são:

a) presença constante do observador no ambiente investigado, para que ele possa "ver as coisas de dentro";

b) compartilhamento, pelo investigador, das atividades do grupo ou do contexto que está sendo estudado, de modo consistente e sistematizado – ou seja, ele se envolve nas atividades, além de co-vivenciar "interesses e fatos";

c) necessidade, segundo autores como Mead e Kluckhohn, de o pesquisador "assumir o papel do outro" para poder atingir "o sentido de suas ações". Para atingir alto grau de profundidade que o tema exige, pois os conhecimentos relativos ao campo de estudo em análise apresentam-se, em função de sua contemporaneidade, de forma pouco sistematizada, propomos um método que avance em relação às análises ancoradas nas pesquisas de conteúdo, pois acreditamos que a pesquisa participativa extrapole os muros da universidade, podendo envolver boa parcela da sociedade no processo metodológico. Pela natureza empírica da sondagem, procuramos, ao registrar algumas escrituras presentes no *Remix Narrativo,* construir, com base no conhecimento, as argumentações necessárias para que o grupo pesquisado possa conhecer e ter clara as proposições e intenções do investigador. Para tanto, criamos a seção *Modo de Usar,* que tem como objetivo esclarecer e explicar cada etapa do processo participativo do ambiente multiusuário.

Tomando como exemplo o *blog Remix Narrativo,* percebemos que ele automatiza todo o processo de publicação numa ordem cronológica – podendo assumir apenas um caráter informativo e explicativo do pesquisador – fazendo com que o emissor permaneça em um fluxo vertical com o leitor. Toda a narrativa é em primeira pessoa, ou em relatos nos quais o pesquisador tem o objetivo de gerar discussões em outras áreas do ambiente participativo; neste caso, o *blog* pode reproduzir uma situação concreta que abriga o objeto de estudo deste doutorado como um todo.

Para Del Nero, existe uma maneira de enxergar a cognição, que vê no processamento e na

entidade a ser processada a resultante da complexa interação entre osciladores. "É chamada de computação topológica, baseada na suposição de que o cérebro humano é ontogeneticamente um aparato capaz de computar topologias, aspectos qualitativos relevantes de uma equação."[83]

A similaridade desta vertente teórica da psicologia cognitiva com a hipermídia de topologia pode, como sugerimos, ser aplicada no caso particular do Jornalismo, o que conduz a uma perda de hegemonia do código verbal, que, ao contrário das linguagens multimídia, é arbitrário e convencional. Estamos propondo mudar o velho paradigma linear emissor / receptor, para evoluirmos para paradigmas mais complexos, gerando escrituras em contínua transformação e recomposição, o que nos leva ao dialogismo disseminador já proposto por Barthes; principalmente quando falamos de imprensa e comunicação de massa. Estes processos têm lógica, mas não uma lógica linear, o que resulta em uma aquisição orgânica de informação. Segundo a professora da ECA-USP Cristina Costa, "as narrativas são maneiras de expressar e realizar nossa temporalidade, tornando-a tão objetiva quanto a certeza de nossa finitude e transitoriedade. São metáforas constitutivas de ordenação, de ritmos e seqüências seriais e causais. (...) Assim, as estruturas narrativas são formas de estabelecer modulações e durações, arquitetando a temporalidade humana". (COSTA, 2000, p. 41).

Para (PERUZZO, 2005, p. 137), a pesquisa participante, que já foi chamada de investigação militante, tem se concretizado em um:

> tipo de investigação em que o pesquisador interage com o grupo pesquisado, acompanha as atividades relacionadas ao "objeto" em estudo e desempenha algum papel cooperativo no grupo. Em geral, isso ocorre apenas em parte da vida do grupo. Exemplo: um pesquisador que esteja estudando uma rádio comunitária num bairro não precisa morar nele, mas deve, sim, participar de todas as reuniões da equipe de comunicação, do processo de produção e difusão de programas, de momentos em que a rádio está no ar e de todas as demais atividades relacionadas à rádio.

[83] Texto disponível em http://www.lsi.usp.br/~hdelnero/JORN6.html, acessado em 13 de março de 2007, às 10h00.

Foi adotada uma metodologia interpretativa dos sentidos possíveis nos enunciados das narrativas, dadas suas características textuais e contextuais. Essa análise interpretativa faz parte de uma postura fenomenológica do estudo da comunicação. "Dos primeiros suportes da escrita, culminando no e-mail, testemunhamos uma sofisticada complexificação mediática. Tal mediação nos remete a algumas condições às quais se submetem os processos comunicacionais (...) este implica a supressão do contato direto". (GOMES, 2001, p.23).

A idéia foi olhar durante um ano de análise, para os critérios linguísticos das narrativas publicadas no *Remix Narrativo* dentro do experimento.

> "Se nada preceder a repetição, se nenhum presente vigiou o traço, se de certo modo, é o vazio que de novo se escava e se marca de impressões digitais, então o tempo da escritura já não segue a linha dos presentes modificados. O futuro não é um presente futuro, ontem não é um presente passado" (DERRIDA, 1995, p. 81).

É importante pontuar que uma das várias maneiras que foram empregadas para dinamizar essa narrativa digital foi a serialidade; recurso este tão bem assimilado pela mídia televisiva, que vem desenvolvendo há, pelo menos, 30 anos, várias narrativas em forma de capítulos. O clássico exemplo do programa *Você Decide*, exibido pela TV Globo foi construído de uma forma seriada: a história é apresentada em forma de blocos, deixando para o público a tarefa de escolher o final entre dois roteiros gravados. Para criar um apelo à participação do usuário no Website *Remix Narrativo*, a idéia é se apropriar do conceito do gancho da telenovela, adaptando-o para o universo da Internet, ou seja, na home-page do site[84] o leitor encontra as dez últimas continuações.

[84] www.remixnarrativo.com.br

3.C.3 – As entrevistas qualitativas

Iniciarei este item apresentando a estrutura geral da entrevista, a partir dos aspectos semânticos extraídos das três questões fechadas que funcionam como uma tríade sobre o futuro das narrativas.

1. Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você daria como soluções 2.0 na rede?
2. Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?
3. A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo, social *bookmarking*, *google news*, *tags*, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em cinco anos? E quais são suas apostas nesta área?

Nesta direção, as entrevistas[85], realizadas com profissionais, altamente especializados em cibercultura e escolhidos numa amostragem qualitativa, foi concebida para mapearmos a atual produção de conteúdo na internet e propor novas formas de narrativas, identificadas na metodologia como assuntos altamente relevantes, já que representaram, por exemplo, 55% do volume das discussões ocorridas na lista Jornalistas da Web [www.jornalistasdaWeb.com.br], no mês de março de 2007. Os entrevistados foram contatados, num primeiro momento, por e-mail. O retorno e o aceite para participar das entrevistas foram rápidos e todos os envolvidos responderam às três questões de forma abrangente e aberta. Utilizei a entrevista guiada (RICHARDSON, 1999) como instrumento de coleta para a pesquisa com os entrevistados, procurando dar conta de toda a temática em apenas três questões. "A entrevista guiada é utilizada particularmente para descobrir que aspectos de determinada experiência produzem mudanças nas pessoas expostas a ela" (Ibid., p. 211-2).

[85] Todas as entrevistas podem ser encontradas, na íntegra, no Anexo.

A escolha dos entrevistados incide sobre três eixos:

– Trajetória profissional do entrevistado: a intenção foi apenas ouvir profissionais altamente envolvidos com o ambiente digital e a produção de conteúdo.

– Bagagem tecnológica: nenhum dos entrevistados era usuário iniciante da Web, ou seja, todos convivem e trabalham mergulhados no ferramental e na linguagem da Web 2.0.

– Diversidade profissional: mesmo com enfoque em produção de conteúdo, a seleção da amostragem foi cuidadosamente feita para ouvir apenas representantes da cadeia produtiva de conteúdo. São eles: arquitetos, designers, gestores, gerentes de marketing, professores, jornalistas etc.

A inserção da pesquisadora no contexto da pesquisa

Desde o ano de 2000, estive envolvida diretamente com pesquisas sobre narrativas digitais e programas de ensino que visam o roteiro hipermidiático, por diversas instituições: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), Associação Brasileira de Comunicação Empresarial (Aberje), Centro Universitário Fundação Instituto para o Ensino de Osasco (UNIFIEO), Universidade Comunitária Regional de Chapecó (Unochapecó), Faculdade de Administração, Direito e Ciências Contábeis (FTE), além da orientação acadêmica de 22 alunos, entre Trabalhos de Conclusão de Curso (TCCs) e Monografias de conclusão de cursos de Especialização no Cogeae, todos sobre o universo hipermidiático dentro da Comunicação Social. Nesse sentido, o pesquisador "é um ativo descobridor do significado das ações e das relações que se ocultam nas estruturas sociais (...), é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes significado" (CHIZZOTTI, 1998, p. 79-80).

Para a análise das respostas, procuramos seguir os ensinamentos de (PRANDINI, 2005, p. 49) quando diz que "entender o pesquisador e sua ação metodológica como parte do real implica superar a dicotomia entre sujeito e objeto, pois sendo ele participante do fenômeno pesquisado passa a constituir também seu objeto".

A cada leitura das respostas dos entrevistados, novas anotações e mais dados tornavam-se familiares para mim. Comecei a senti-los, como se estivéssemos todos presentes no mesmo colóquio, compartilhando dos mesmos anseios em relação ao futuro da narrativa digital. Percebi que compactuamos dos mesmos anseios – todos estávamos presentes, como usuários domésticos ou profissionais de conteúdo, no surgimento da WWW na década de 1990, no Brasil. A opinião, por exemplo, de André Rosa de Oliveira, jornalista, sub-editor do site [www.gazetaesportiva.net] e autor do Blog Marmota, Mais dos Mesmos [marmota.org], me faz refletir sobre o problema da inclusão digital, necessidade que caminha a passos lentos no nosso Brasil. "São apenas 20% de habitantes deste território que já tiveram contato com a Internet em algum momento", diz Oliveira, que nos faz refletir sobre como podemos falar em Web 3.0 com este volume de analfabetos digitais?

"Eu penso que a influência da rede na sociedade, envolvendo pessoas e comunidades conectadas em um ambiente democrático, sem fronteiras e colaborativo (o que chamamos de cibercultura) já traz esse conceito. Já ouvi a expressão Web 3.0, que diz respeito a uma organização ainda mais eficiente, baseada em "mashups de softwares", bibliotecas de códigos conjugados pelos próprios usuários... Isso me parece bobagem, especialmente num país onde, se usarmos a mesma nomenclatura, ainda estamos na Web 1.1 beta: são apenas 20% de habitantes que já tiveram contato com a Internet em algum momento", diz André Rosa de Oliveira.

Para o jornalista Felipe Lobo, autor dos Blogs *Zona do Esporte* [http://zonadoesporte.blogspot.com], Crise do Caos [http://crisedocaos.blogspot.com] e Miguelar é Preciso [http://miguelarepreciso.blogspot.com], a Web 2.0 ainda deve acontecer. "mas precisamos efetivamente utilizá-la para os fins de interação possíveis".

"Em relação ao que existe hoje sobre Web 2.0, podemos dizer que estamos ainda na idade da pedra. Já sabemos que a ferramenta existe, mas ainda precisamos efetivamente utilizá-la para os fins de interação possíveis. A linguagem AJAX é uma ferramenta de desenvolvimento que possibilitará, tecnicamente, chegar a outros patamares de interação, com a criação de aplicativos e, quiçá, sistemas operacionais on-line. O foco é cada vez maior no usuário, nas possibilidades que este pode ter nas suas publicações, na produção de conteúdo. Para mim, a Web 2.0 vai começar o processo de separação entre a Web e o modelo baseado no papel - razão pela qual ainda chamamos alguns pedaços dos sites de "páginas". O modelo pensado para o papel, que ainda impera na Web, é bastante restritivo. O uso de sons e imagens é mais do que colocar arquivos MP3 ou JPG e AVI. A Web tende a sair do papel, dos seus quadrados e seus itens de duas dimensões. Este será um marco importante para a linguagem dos conteúdos produzidos pelas mídias. Aqueles que não estiverem preparados para a linguagem da Web, serão engolidos pela concorrência e, inclusive, por outros usuários. Projetos experimentais já chegam a resultados interessantes. O site Influenza

[www.influenza.etc.br] é um dos melhores exemplos. A sua interface foge dos navegadores e parte para o uso de uma "pele" para Quick Time. Não está escrito em lugar algum que o browser é o único elemento a ser usado para sites, mas é um conceito restringido. Este será um dos maiores ganhos da Web 2.0: a experimentação de novas interfaces".

Felipe Lobo

Já para a publicitária Roberta Zouain, que trabalha na área de marketing da Samsung e responde pelo projeto pessoal [http://pack2go.wordpress.com], esta nova fase dos "sites, com experiências de mashups[86] rompe uma barreira criativa sobre o que pode ser feito na Web. Se antes chegou a se falar que a Web estava morrendo, hoje ela está mais viva do que nunca. É claro que, como em toda transição, os modelos de negócio ainda não estão bem definidos, e provavelmente muitas das experiências que estão surgindo agora sem um plano definido vão acabar morrendo, mas isso faz parte. Exemplos de soluções são vários. Eu gosto muito do del.icio.us, que é bem simples mas muito funcional, e da Wikipedia, que mesmo com pouquíssimo tempo de vida já é referência no mundo inteiro".

O professor convidado na área de New Media da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD), Cícero Inácio da Silva, também idealizador de dois projetos pessoais na Web [www.witz.com.br] e [www.calit2.net], ambos de colaboração, vai mais longe: "penso que o modelo de Web com browser vai ser a televisão dos anos 2030, ou seja, Chacrinha e Faustão à um clique e não deve passar disso. Há, ainda, um pouco do narcisismo que fica aflorado (You Tube etc), mas que não deve perdurar muito não, pois o modelo ainda é o da tela, do browser quadrado emoldurado entre 4 linhas", afirma Inácio da Silva.

> O que vem por aí é uma alteração na forma do ver, com modelos de visualização mais avançados e não-lineares, que rompem com o padrão janela e inserem outras modalidades além da televisiva. Isso vem sendo chamado de, numa tradução tacanha, "visualização gestual", sendo desenvolvida principalmente na Finlândia, no site [www.fenfire.com]
>
> Cícero Inácio da Silva

[86] Mashup é uma aplicação que combina elementos e conteúdos de outras ferramentas, formando uma nova. Simplificando, é a combinação de várias funcionalidades e recursos de diferentes fontes, reunidos em um só lugar.

Segundo Mario Lima Cavalcanti, diretor executivo e editor do site Jornalistas da Web (JW), a "Web 2.0 na verdade diz respeito, de certo modo, a um conjunto de padrões e conceitos que visam colocar em primeiro plano o leitor e atributos como a interatividade, a participação. O termo, no entanto, mais confunde o usuário final do que esclarece seus objetivos. O You Tube pode ser citado como um bom exemplo de site que faz uso das propostas da Web 2.0, pois reúne a interatividade e a produção de conteúdo por parte do usuário. O relacionamento de dados, muito bem explorado em sites como a Amazon.com, pode ser incluído também como um atributo forte desse conceito", diz Cavalcanti, que acredita que

todas essas aplicações citadas vêm contribuindo muito para o desenvolvimento da narrativa digital. Conceitos como ***social bookmarking*** e ***tags*** estão ajudando a ampliarmos a nossa visão no que diz respeito a construir informações calcadas na interatividade, às vezes, embutida no relacionamento entre esses objetos. Creio que já estamos vivenciando uma reconfiguração do campo do jornalismo, da relação emissor-receptor, antes bastante vertical e hoje bem horizontal, sem uma hierarquia obrigatória. Mesmo que pareça um pensamento muito radical, tenho a impressão de que o conceito de grade de programação perderá um pouco a sua força com a ascensão da proposta por trás da TV digital e de serviços como os portais de compartilhamento de vídeos.

Mario Lima Cavalcanti

Para Ceila Santos, jornalista free-lancer e coordenadora do Desabafo de Mãe [**http://www.desabafodemae.com.br**], a Web 2.0 é um marco da nova postura do internauta. "Ele passa a ser um internauta mais interativo porque tem mais tempo e mais banda na Web. E só

tem mais tempo e mais banda porque o preço da banda larga reduziu-se bastante. Ou seja, é um reflexo de comportamento na internet provocado pela nova oferta de banda larga das operadoras", afirma Santos.

Hoje, o internauta é um descobridor das suas funções no mar de informações da Web. Ele pode escrever em um blog, pode criar um verbete no Wikipédia, pode organizar seus sites no del.icio.us, pode publicar suas imagens no flick e ainda publicar seus vídeos no You Tube. Ele transforma o conteúdo, enriquece, enfim contribui para nova era de colaboração da informação.

Ceila Santos

Para o jornalista Eduardo Rubi Cavalcanti a boa notícia em relação à narrativa digital "é que ela enfraquece o poder das mídias consolidadas à força do poder econômico. Há quem veja nisso uma coisa perigosa, mas eu penso exatamente o contrário. Tem uma música do Public Enemy que se chama Fight The Power. Poderia ser a trilha sonora da Web, hoje", reforça Cavalcanti.

Em essência, não vejo muita novidade nessa fase da Web. É natural que, de tempos em tempos, surja uma 'buzzword' como essa, da Web 2.0. Depois do estouro da bolha da Internet, no início da década, me parece que todo mundo andava atrás de um pretexto para mostrar que aquela fase foi ultrapassada. A combinação de dois fenômenos - Google e You Tube - veio bem a calhar, nesse sentido. Mostrou que, ao menos em termos de negócios relacionados à rede, foi alcançado um outro patamar. Em termos de solução Web 2.0, eu acho bem interessante um site chamado EyeSpot [http://eyespot.com], que permite ao usuário montar um videoclipe on-line com o material que diversas bandas disponibilizam. Muito legal.

Eduardo Rubi Cavalcanti

"O projeto GoSkokie[87], da pequena cidade americana de Skokie (65 mil habitantes), experimentou o que chamaram de jornalismo hiperlocal. Os vizinhos noticiavam os acontecimentos e a agenda que interessava bem de perto à comunidade. Um jornal de bairro online, produzido por eles mesmos. Isso é que é agir localmente e pensar globalmente. Cada vez mais me interesso pelas micro-soluções, num mundo em que o macro vai mal", diz Armando Pereira Filho, jornalista e professor universitário, sobre a Web 2.0. Além do GoSkokie, Pereira cita o clássico projeto Pandora [**www.pandora.com**], "que oferece ao usuário uma seleção de músicas a partir de uma canção ou artista lembrado pelo próprio internauta, reunindo similaridades a partir da indicação original".

(...) Agora, não quer dizer que todo mundo vá virar videomaker. Uma pesquisa divulgada em abril de 2007 pela empresa de medição de audiência Hitwise mostrou que a grande maioria das pessoas não produz nada, só assiste, como se estivesse consumindo TV. Segundo o estudo, só 0,16% dos usuários do You Tube é que postavam vídeos. Os demais apenas espiavam.

Também há um lado negro da Força, a ser mais bem estudado no campo da psicologia social. Boa parte da produção "interativa" na Internet diz respeito a uma exposição pública do privado: fotos e vídeos de festas de aniversário, viagens, momentos íntimos. Há uma ilusão de partilhamento ou de participação. Partilhamento para quem mostra o vídeo da balada e espera algum reconhecimento ou elogio. Participação para quem "denuncia" ou reclama em posts de sites noticiosos e tem a impressão de contribuir para a evolução consciente da sociedade. Ambos os casos parecem revelar um desequilíbrio, uma carência mal-resolvida. Eu não ficaria trancado num quarto escuro com ninguém que seja um supridor freqüente de vídeos e denúncias"

Armando Pereira Filho

[87] http://periodismopublicoamlat.blogspot.com/2005/12/comunicacin-ciudadana-el-caso-de.html, acessado em 02 de maio de 2007, às 2h45.

De longe para longe

E esses velhos caminhos,

embora os veja daqui

Sabes aonde vai dar?

caminhos são mais antigos

que a redondeza da terra

Eles não descem os horizontes

Seguem, sozinhos, no ar

Mario Quintana

Os caminhos das narrativas digitais são como o poema de Mario Quintana, "eles não descem os horizontes, seguem sozinhos, no ar". Isso demonstra que o futuro das narrativas é tecido a cada dia, a cada novo Digg[88] que surge. Criado pela mente genial de Kevin Rose, que, em 2004, aos 27 anos, desenvolveu um Website para "organizar a bagunça de conteúdo na Web". Dezoito meses depois de idealizar um site onde os leitores submetem reportagens ao site e as mais votadas aparecem no topo da página, em ordem de preferência, Rose acumulou uma fortuna de US$ 60 milhões. Diariamente, o Digg recebe 1 milhão de acessos e publica quatro mil textos a cada 24 horas. Bem-vindo ao mundo do faça você mesmo. Um mundo de alta exposição do privado para aplacar o vazio. "Seguem, sozinhos, no ar", com certeza, Quintana.

[88] http://digg.com/, acessado em 21 de março de 2007, às 23h50.

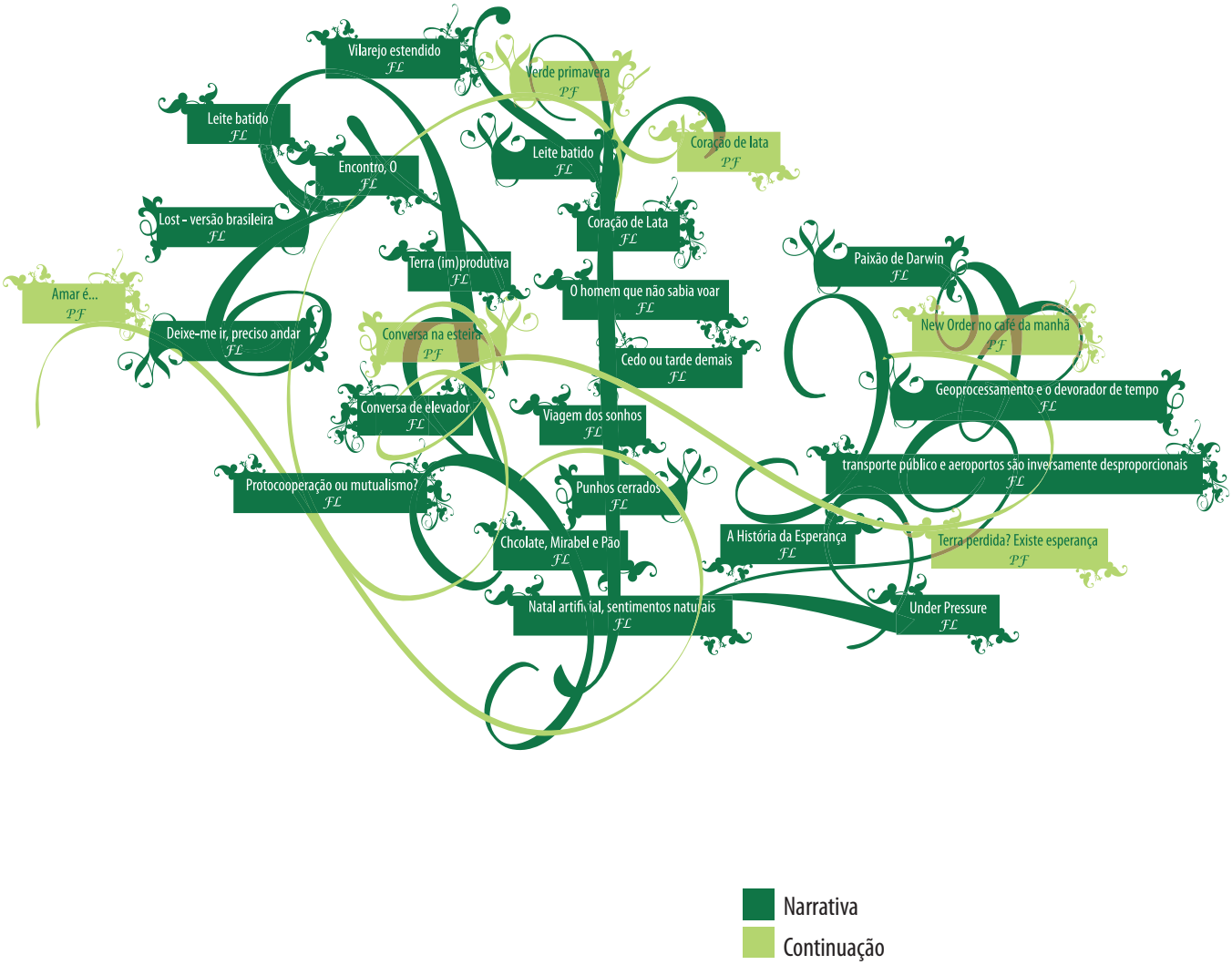


Figura 17:
Narrativas de Pollyana Ferrari (PF) e Felipe Lobo (FL).

Capítulo 4

"Através da rede pode ocorrer a comunicação entre grupos, que remete aos projetos das cidades digitais, a comunicação pública com indivíduos reunidos em videoconferência, a comunicação organizacional nas empresas, a comunicação de massa e em conjunto com a comunicação de alcance global. A Internet é uma rede alternativa que organiza as relações sociais, educacionais, políticas e religiosas na sociedade atual"

Elvira Garcia Torres

Capítulo 4 – Mídias digitais como linguagem

4.A – O potencial da linguagem Web

A partir da contribuição de DEBRAY (1994, p. 42), quando diz que

> "acabaremos por verificar que não há de um lado, a imagem – material único, inerte e estável – e, do outro, o olhar, como se fosse um raio móvel de sol que viesse animar a página de um livro completamente aberto. Olhar não é receber, mas colocar em ordem o visível, organizar a experiência",

e dos ensinamentos dos professores Ramón Salaverría, da Universidade de Navarra, e Javier Díaz Noci, da Universidade do País Basco, ambas espanholas, as novas formas de narrativas jornalísticas feitas para Internet, todas baseadas em diferentes tipos de leitor, geram um novo olhar para o jornalismo do século XXI. Será que chamamos ainda de jornalismo ou apenas narrativas informativas? Jornalismo remete a jornal, e o apogeu da profissão no século XIX. A palavra imprensa deriva da **prensa móvel** , processo gráfico criado por **Johannes Guttenberg** no **século XV** e que, a partir do **século XVIII**, foi usado para imprimir **jornais,** então os únicos veículos jornalísticos existentes. No século XIX, os empresários descobriram o potencial comercial do jornalismo como negócio lucrativo e surgiram as primeiras publicações parecidas com os diários atuais. Nos Estados Unidos, **Joseph Pulitzer** e **William Randolph Hearts** criaram grandes jornais destinados à venda em massa. Em **1833**, foi fundado o **New York Sun**, primeiro jornal "popular", vendido a um centavo de dólar. Já **The Guardian,** um dos jornais mais vendidos do **Reino Unido** até hoje, surge em **1821**.

O **Brasil** demora a conhecer a imprensa, por causa da censura e da proibição de **tipografia** na Colônia, impostas pela Coroa Portuguesa. Somente em **1808** é que surgem, quase simultaneamente, os dois primeiros jornais brasileiros: o *Correio Braziliense*, editado e impresso em **Londres** pelo exilado **Hipólito da Costa**; e a *Gazeta do Rio de Janeiro*, publicação oficial editada pela Imprensa Régia instalada no **Rio de Janeiro** com a transferência da Corte portuguesa.

Da metade do **século XX** em diante, os jornais passaram a ser também radiodifundidos e teledifundidos, o que provocou alterações nos formatos narrativos utilizados nas coberturas radiofônicas e televisivas. A partir da década de 1990, com a chegada da internet gráfica, passamos a presenciar, diariamente na Web, um intercâmbio e uma negociação de gêneros, jornalísticos ou ficcionais, que passaram – quase despercebidos – a compor a narrativa digital.

Ao detectarmos mudanças ocorridas nas narrativas mediadas por computador, procuramos sugerir – a partir dos conceitos da teoria da informação, no seu significado abrangente, ou seja, de modo a compreender também a comunicação – novas formas de narrativas nas quais todas as formas de comunicação coexistem e se relacionam com as mais antigas, que tendem a se adaptar.

> Através da rede pode ocorrer a comunicação entre grupos, que remete aos projetos das cidades digitais, a comunicação pública com indivíduos reunidos em videoconferência, a comunicação organizacional nas empresas, a comunicação de massa e em conjunto com a comunicação de alcance global. A Internet é uma rede alternativa que organiza as relações sociais, educacionais, políticas e religiosas na sociedade atual. (TORRES, Elvira Garcia e AMÉRIGO, José Pou, 2003, p.55)[1].

[89] Tradução livre da autora.

Os impactos provocados pela utilização das NTCs (Novas Tecnologias de Comunicação) ocasionaram transformações no ser humano, no seu modo de pensar e de se relacionar com o mundo. Em **1980**, começam as transmissões da rede norte-americana CNN que, em pouco mais de 10 anos, tornaria-se referência em jornalismo televisivo internacional. Ela ganha notoriedade mundial com a cobertura da **Guerra do Golfo** em 1991. Os canais internacionais de TV por assinatura, TV a cabo e a **Internet** comercial só chegaram ao Brasil em 1992.

Se considerarmos que está surgindo um "homem reconfigurado", teremos que pensar em uma mudança de mídia de massa, com a televisão como seu maior exemplo, para uma mídia conectiva, unidirecional e sobmedida. Pela práxis jornalística tradicional, o controle da informação está no emissor (jornalista). Na práxis jornalística digital, deve-se privilegiar o sujeito que decide (sujeito conectivo = receptor), caindo assim por terra a teoria do *gatekeeper*.

O papel do *gatekeeper* (porteiro) na teoria do jornalismo sempre foi selecionar a informação que será ingerida pelo leitor, fazendo com que o receptor não perceba a edição da informação. O esquema clássico da comunicação adotado até hoje (2005) pelas escolas de Jornalismo é o proposto por Roman Jakobson em 1958, em seu ensaio *"Closing Statements: Linguistics and Poetics"*.

Para Jakobson, são seis os fatores envolvidos no processo de comunicação verbal.

> O remetente envia uma mensagem ao destinatário. Para ser eficaz, a mensagem requer um contexto a que se refere (...), apreensível pelo destinatário, e que seja verbal ou suscetível de verbalização. Um código total ou parcialmente comum ao remetente e ao destinatário (ou, em outras palavras, ao codificador e ao decodificador da mensagem); e, finalmente, um contato, um canal físico e uma conexão psicológica entre o remetente e o destinatário, que os capacite a ambos entrarem e permanecerem em comunicação. (JAKOBSON, 1999, p.123)

O esquema de Jakobson pode ser esquematizado da seguinte maneira:

CONTEXTO

MENSAGEM

REMETENTE ——— DESTINATÁRIO

CONTATO

CÓDIGO

No caso das narrativas midiáticas, o foco muda, e o poder de escolha passa para as mãos do leitor. Ele é o sujeito da ação. O que muda do esquema clássico para a relação atual na mídia digital é que a função conotativa, focada no destinatário e muita usada pela Publicidade – que foca grande parte de suas mensagens no convencimento do público-alvo –, torna-se recurso hipertextual, com as mesmas funções previstas por JAKOBSON (1999, p. 125) quando diz que "a função conotativa encontra sua expressão gramatical mais pura no vocativo e no imperativo (por exemplo "veja", "compre", "assista")", só que agora a escolha do leitor torna-se diluída pelos recursos multimidiáticos do meio digital. Não basta mais colocarmos "clique aqui" para termos certeza da eficácia da função conotativa. A narrativa virou também uma grande imagem, o que exige uma negociação constante com o leitor. Por isso, fomos atrás da função poética, muito presente na poesia, mas como diz Jakobson "qualquer tentativa de reduzir a esfera da função poética à poesia ou confinar a poesia à função poética seria uma simplificação excessiva e enganadora" (1999, p.128). Por que não utilizarmos a função poética como recurso lingüístico no jornalismo digital? Antes de, precipitadamente, concluirmos algo, fomos buscar na evolução da área de Interação Humano-Computador (IHC) recursos para compreender toda a metamorfose que a narrativa vem sofrendo com o advento da cibercultura.

> Na imagem interativa o receptor, ao agir sobre ela, ativa processos virtuais, já previamente programados na poética proposta. Estes processos, ao serem atualizados, seguem o caráter formante da obra, ou seja, tornam a ver os modos como a imagem se estrutura e se organiza. TAVARES (2000, p.18).

Com a mídia eletrônica, as informações diferenciam-se de outros meios tradicionais como a impressão ou a transmissão por ondas eletromagnéticas. A informação perde sua característica unívoca, de relação um para um, para transformar-se em dado com múltiplos significados e leituras. Do mesmo modo que as ondas eletromagnéticas, o hipertexto também oferece uma nova concepção de aprendizagem e troca de informação a partir de sua teia não-linear e suas múltiplas possibilidades de interação. Segundo LEÃO (2001, p. 46), "percebe-se que, no hipertexto, todo leitor é também um pouco escritor, pois, ao navegar pelo sistema, vai estabelecendo elos e delineando um tipo de leitura. O conceito de texto flexível requer e cria um leitor ativo".

A Estética da Recepção, como mecanismo de construção e recuperação da solidariedade entre criador e re-criador, nos permitiu refletir sobre a teoria da informação a partir da qual todo significado atribuído a um determinado dado foi feito por meio de convenções e representações. Ela foi o pontapé necessário para analisarmos esses atritos colocados por Pignatari. Um clássico exemplo é o do semáforo para regular o trânsito, que utiliza as cores verde, amarelo e vermelho. O significado de cada um desses dados foi convencionalmente assim atribuído: verde – seguir, amarelo – atenção, vermelho – parar.

> "O que comunicamos? Informação, simples ou complexa, ao nível das relações humanas ou sociais, ou, inclusive, ao nível biológico. Nas teorias da Informação e da Comunicação, o que importa, essencialmente, é a medida do conteúdo de informação, ou melhor, do teor ou taxa de informação" (PIGNATARI, 1970, p.17).

> Conforme ECO (1994, p. 46-49), um autor empírico (ao produzir a obra) formula a hipótese de um "leitor-modelo". No momento em que se põe a traduzir essa hipótese, deixa-se caracterizar como autor na qualidade de sujeito da enunciação textual, em circunstâncias igualmente estratégicas, como modo de operação textual. Por outro lado, o leitor empírico, como sujeito concreto da cooperação textual, formula a hipótese de "autor modelo", deduzida dos dados da estratégia textual. Deste modo, o papel de "leitor modelo" é então representado pelas estratégias de leitura (inseridas no intertexto pelo "autor modelo"), que são atualizadas pelo leitor empírico em função da sua capacidade intelectual de compartilhar o estilo do autor empírico. Deste modo, autor modelo e leitor modelo se configuram como papéis identificáveis no interior da própria obra.

Papéis que se intercambiam entre o autor e o leitor também são fixados nos traços estruturais da mimese fixada por Ricoeur.

> "(...) a partir das noções de *mimese* (como representação) e de *Intriga* (agenciamento dos fatos), Ricoeur traça a concepção da tríplice mimese, cujo espiral seria formado pela prefiguração (mimese I), configuração (mimese II) e refiguração (mimese III). Para marcar o caráter dinâmico da função de medição tríplice mimese, Ricoeur adota o termo 'tecer a intriga'. São três os motivos pelos quais a intriga é mediadora: 1) extrai de uma sucessão, uma configuração; 2) faz aparecer numa ordem sintagmática os componentes suscetíveis de figurar no quadro paradigmático estabelecido pela semântica da ação; 3) reflete duas dimensões temporais, uma cronológica e outra não-cronológica, ou seja, a dimensão episódica e a dimensão configurante (RICOEUR, 1994, p.102-106).

No século atual, diversos estudos caminham para a codificação da função cérebro/mental, onde poderemos de uma só vez discutir a sintaxe neural aliada à lingüística, permeando seus signos culturais e todos os estudos que, a partir da descoberta das redes sem escala, possam nos ajudar a decodificar as narrativas mediadas por computador.

No seu recente livro, SALAVERRIA & NOCI (2003, p.133-136) propõem uma inversão de valores no processo produtivo do Jornalismo On-line. A partir da identificação do perfil do receptor e do levantamento das variáveis presentes em cada narrativa, os autores conseguiram estipular quatro modelos de leitura hipertextual: Scanning (Rastreio), Exploração, Busca e Divagação.

A leitura hipertextual por Rastreio (Figura 1) se apresenta com um tipo de leitor que dá uma olhada rápida na página como um "scanning" de dados, fazendo uma leitura superficial e se prendendo aos itens de maior destaque. Já a leitura de Exploração (Figura 3) acontece com um tipo de receptor que pretende reconhecer um território amplo, com objetivos não tão específicos, sejam eles em uma navegação horizontal ou vertical, de profundidade. Na leitura de Busca (searching) (Figura 2) acontece com um leitor que tem um propósito muito definido e delimitado, não está interessado em nada além do seu objetivo. Por último, temos o que Salaverría chama de navegação por Divagação (Figura 4), que vem da palavra anglo-saxão *wandering*, que define muito mais um movimento do que uma leitura específica; muito mais ligada a um prazer do leitor, que divaga sem objetivos específicos[90].

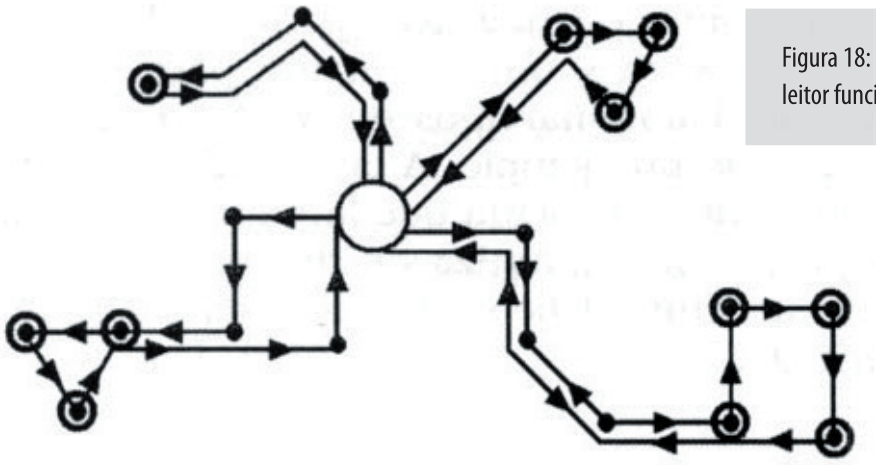


Figura 18:
leitor funcionário = scanning

[90] As quatro leituras apresentadas sofreram tradução livre da autora do espanhol para o português e estão presentes em SALAVERRÍA & NOCI (2003, p. 133–136).

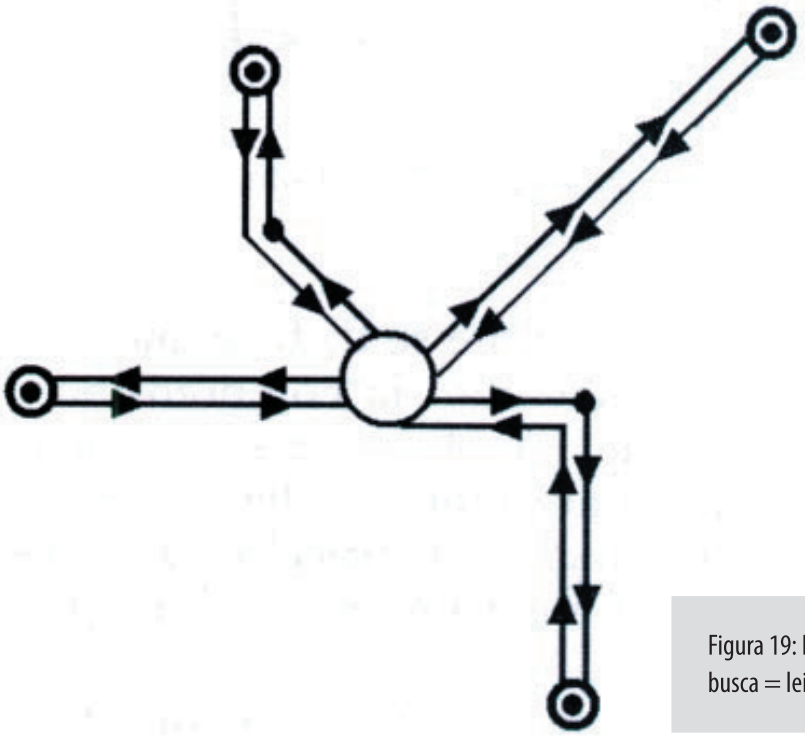


Figura 19: Narrativa em forma de busca = leitor funcionário

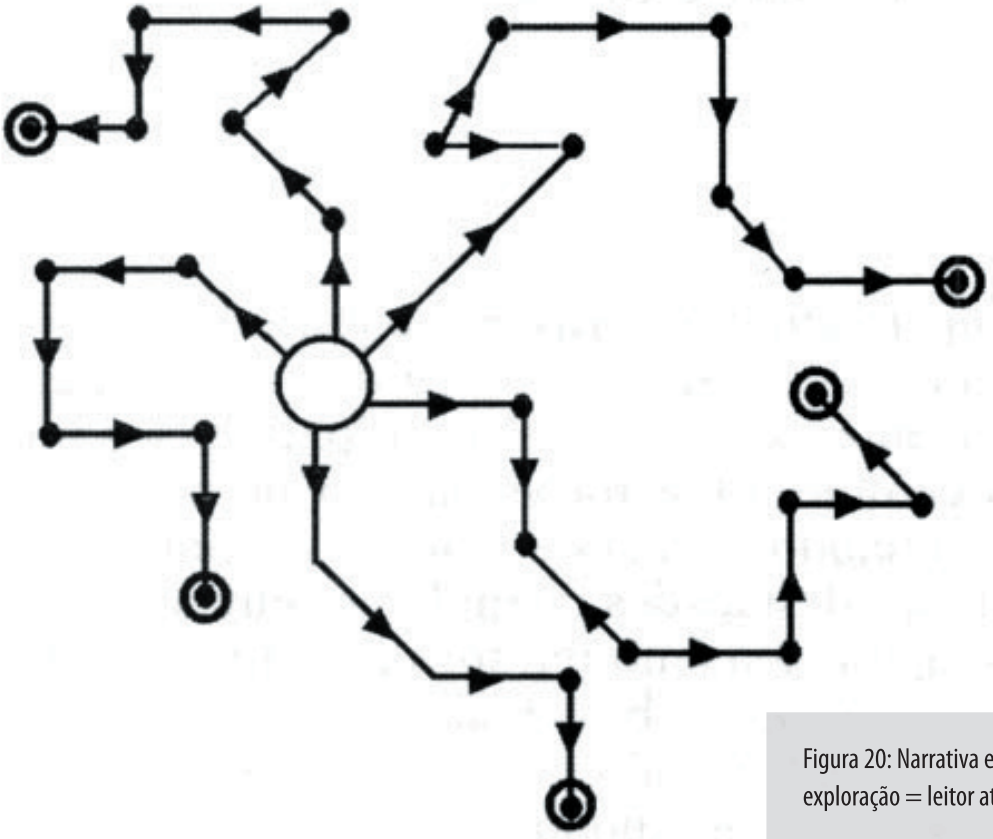


Figura 20: Narrativa em forma de exploração = leitor ator

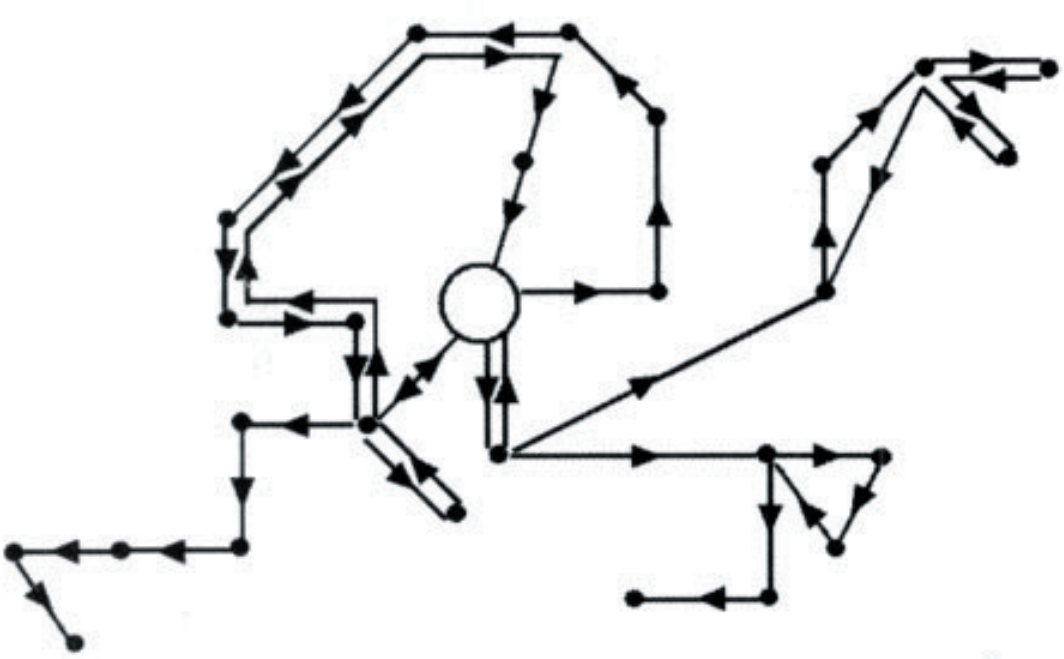


Figura 21: Narrativa em forma de divagação = leitor informado

Recordando Umberto Eco, as obras literárias podem se classificar em dois tipos: aquelas que foram escritas para serem lidas (novelas) e aquelas escritas para serem consultadas (dicionários). No texto *Hipertexto periodístico: teoria y modelos,* NOCI (2003, p. 113 -121) revisita a obra de Eco e faz um paralelo com as narrativas hipertextuais no sentido de delimitar algumas particularidades do meio e do receptor que podem interferir na criação da obra, já que nos permite relacionar parâmetros entre leitura e consulta.

Salaverría e Noci definem diversos tipos de hipertextos. Hipertextos com estrutura axial são aqueles adequados para obras de leitura, e hipertextos com estruturas reticulares são adequados a obras de consulta. Já o hipertexto literário apenas está se apropriando de recursos lingüísticos utilizados desde a Grécia clássica pela estilística e a retórica para criação literária (Ex: Leviatan). Conceber obras literárias abertas é um recurso utilizado muito antes do advento da Internet. Autores como Italo Calvino, Jorge Luis Borges e Thomas Hobbes, entre outros, já beberam nas teorias da recepção como forma de criar narrativas com desfechos múltiplos.

Já o hipertexto científico e documental, com alto caráter acumulativo, foi beneficiado com a chegada da tecnologia digital, pois a partir da indexação de conteúdos em estruturas de banco de dados, o homem começou a armazenar ordenadamente conhecimento e aprendeu a cruzar dados, expandindo assim o armazenamento cerebral. O hipertexto noticioso – com enfoque no caráter informativo – deve ganhar suportes literários, como forma de enriquecer a narrativa. Propomos usar obras como as de Eco, Jauss, Iser e Jakobson nesta pesquisa de doutorado, como forma de enriquecer o leitor implícito de bagagem literária capaz de melhorar consideravelmente a narrativa noticiosa.

Padrões básicos para a narrativa hipertextual:

- a história é um enigma que será descoberto com a participação do usuário
- a história é composta de seqüências e argumentos alternativos
- a história é composta de diferentes versões
- a história é um discurso que o usuário tem que construir a partir de uma série de recursos fornecidos pelo autor. [91]

[91] SALAVERRIA & NOCI (2003, p. 121)

Se toda história é um enigma a ser descoberto pelo leitor, "o envolvimento do receptor (tanto corporal quanto cognitivo) é requerido pelo movimento real da própria obra (gerado principalmente a partir de uma força motriz de origem elétrica) ou pelas obras que envolvem o movimento por meio de emprego da fonte de luz. Nestes casos, já que as práticas criativas englobam as leis operativas das máquinas como também a energia codificada nos instrumentos, a criação se desenvolve por entre códigos 'alográficos' e não exclusivamente 'autográficos'" (PLAZA & TAVARES, 1998, p.18).

"Ademais, o mesmo acontece no pólo da recepção, pois a gestualidade do receptor passa a ser potencializada por meio de caracteres alográficos inseridos nas técnicas utilizadas, deste modo, admitindo-se que os processos de percepção e criação de signos-substitutos se desenvolvem no nível terciário, ou seja, o objeto aparece a nós por uma mediação tecnológica" (PLAZA, 1987, p. 50). Para Weissberg, as relações intertextuais pressupõem uma atividade receptiva com base numa estrutura de comunicação semelhante a um *spect-acture* (espectador-ator), e reforçando esta idéia, iremos trabalhar no nível terciário – no qual as narrativas digitais se inserem – mostrando que o autor tem que imaginar e criar uma narrativa para um receptor-ator e não um leitor-funcionário. Esta nossa constatação em favor da narrativa em forma de divagação = leitor informado, nos permite correlacioná-la com algumas proposições que arriscamos propor nessa tese. Múltiplos padrões nos mesmos elementos, conceito que nos fala Murray, são características rizomáticas presentes nas narrativas digitais. Se olharmos antropologicamente para o ciberespaço, perceberemos que as raízes formam caleidoscópios de conteúdo. Por isso, nossas percepções acerca de uma fenomenologia da experiência do rizoma apontam para novas pesquisas que transitam entre a Antropologia, a Biologia e a Psicologia Cognitiva. Deleuze e Guattari propõem a metáfora matemática do fractal, chegando à de rizoma e todos seus desdobramentos. Conceber narrativas que levem em conta: a conexão , a rede, a transversalidade, a integração, a heterogeneidade, a rede neural, a não-hierarquização e a interdisciplinaridade podem ser a diferença entre criarmos uma rede social ou simples conteúdos estáticos, transportados para um suporte multimídia.

Estamos nos transformando, com o amadurecimento da Web, em thumbnails sensoriais (verdadeiros galhos) que geram raízes por todo o ciberespaço. Para WOLTON (2000, p. 39), o receptor não está só.

> Toda a sua história e os seus valores intervêm na percepção (...) protegendo-o por vezes sem ele próprio saber. É o conjunto das nossas recordações, valores e idéias que nos permite conservar uma certa distância interpretativa em relação à mensagem, enfim, que nos permite ser livres".

4.B – A experiência de transposição das mídias

Se olharmos o Jornalismo e suas formas expressivas em diferentes suportes midiáticos sob a ótica prática, cuja atividade-fim é a disseminação de informações, encontramos esse tipo de apuração quase totalmente envolvida com o segmento tecnológico e as *TICs* – Tecnologias de Informação e Comunicação. Esse envolvimento se dá em todas as atividades realizadas em uma empresa que provê produtos multimídia como o Universo Online (www.uol.com.br). Da captação e recebimento da notícia, que trafega pela rede física da empresa, passando pela escolha e seleção dos diferentes tipos de informação e sua exposição na primeira página do portal na Internet, até toda a estrutura de datacenter, com *links*, servidores, empresas de telefonia, *backup* e banco de dados capazes de recuperar o passado e organizar o presente do internauta, a notícia deixou de ter dono ou responsável, para se transformar em produto digital.

As *TICs* e suas subdivisões com softwares cada vez mais modernos e capazes de automatizar o dia-a-dia de uma redação digital estão transformando o "fazer jornalístico" em um processo automatizado e muito particular. Onde foi parar a reunião de pauta? A fonte primária? O jornalismo como prestação de serviço? E a produção da notícia propriamente dita?

Podemos dizer que os portais na Internet são a personificação de um ambiente ideal no qual o *core technologies* se juntou com o *core business*, resultando em empresas que alimentam e trafegam informação sem interrupções. O internauta é bombardeado 24 horas por dia e sete dias por semana com dados, que podem ser arquivos de texto, áudio, vídeo ou imagens. Sem falarmos no avanço dos sites de busca – que passaram a agregar conteúdo e serviços como forma de atrair um maior número de leitores – que contribuiu para o nascimento de uma geração de jornalistas que não consegue mais trabalhar sem o *Google*.

O Google lançou no segundo semestre de 2005 a ferramenta *Blog Search* para fazer buscas em *blogs*[92]. O banco de dados por trás do mecanismo faz a indexação de todos os *blogs* existentes e não apenas daqueles publicados por meio do site *Blogger.com*, do qual o *Google* é dono. Imaginemos a facilidade que isso traz para o jornalista que deseja saber, por exemplo, o que foi publicado a respeito do presidente Lula em novembro de 2005 nos *blogs* nacionais? O sistema pesquisa os assuntos por nome dos autores e temas escritos em inglês e em diversos idiomas, inclusive em português. Depois de obter os resultados da pesquisa, o *Blog Search* oferece um link adicional que permite primeiro a exibição dos *posts* mais relevantes ou dos mais recentes.

Outro exemplo de como as TICs mudaram o fazer jornalístico é o exemplo do **Newseum**, primeiro museu interativo de notícias internacionais, que existe desde 1997 nos EUA. Na seção *Today´s Front Pages*, o jornalista pode conferir as capas dos principais jornais de todo o mundo. São mais de 400 primeiras páginas de jornal de cerca de 40 países

[92] Ver em http://blogsearch.google.com/, acessado em 12.01.06, às 19h40.

> "O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante. Suas funções pulverizadas infiltram cada elemento do tecno-cosmos. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si". (LÉVY, 1999, p. 44)

atualizadas diariamente. A organização do material é feita de duas maneiras. Uma é por ordem alfabética, com as capas dos jornais visualizadas lado a lado[93], ou pela localização geográfica nos mapas[94].

A palavra Conteúdo, tão em moda nestes tempos de proliferação de *blogs* e comunidades como o *Orkut*, merece uma reflexão paralela. Conteúdo, segundo o *Aurélio*, é tudo que está contido, que contém. Conteúdo, no século XXI, acabou se tornando a grande moeda da Internet, pois é em busca de conteúdo informativo e opinativo que as pessoas acessam a grande maioria dos endereços eletrônicos. Para Jerry Lanson, co-autor do livro *News in a New Century: Reporting in Age of Converging Media*, "o conteúdo *on-line* está presente até quando um e-mail é enviado comentando determinada matéria, podendo se tornar, às vezes, parte da cobertura jornalística".

Nos Estados Unidos convencionou-se chamar o novo jornalismo decorrente da mídia digital de *narrowcasting* (num trocadilho com *broadcast*[95]) - o específico, o personalizado, enfim, a informação dirigida ao indivíduo. O que pretendemos acatar, sem questionamento, é a mudança de comportamento, sem precedentes, que a mídia digital, nascida graças aos avanços tecnológicos e à solidificação da sociedade midiática, atingiu o indivíduo digital – um único ser com suas preferências editoriais e vontades consumistas. Este receptor de conteúdo informativo, um cidadão que cresceu jogando videogame e interagindo com o

[93] Ver em http://www.newseum.org/todaysfrontpages, acessado em 12.01.06, às 19h15.

[94] Ver em http://www.newseum.org/todaysfrontpages/flash/, acessado em 12.01.06, às 19h15.

[95] O conceito de broadcast, ou seja, o envio da mesma informação a vários usuários da rede.

mundo eletrônico, consegue consumir o que lhe cabe na montanha de textos, imagens, sons e vídeos que poluem e às vezes até atrapalham a leitura. Ele também foi paulatinamente treinado a encontrar – como um software de banco de dados relacional – o que precisa na Internet.

A pesquisa "Dossiê Universo Jovem", realizada pela *MTV* conseguiu traçar um interessante perfil sobre o jovem brasileiro. Ele tem, em média, 23 anos; 50% estudam e 57% trabalham; 6% pertencem à classe A, 36% pertencem à classe B e 58% pertencem à classe C. 23% dos jovens estão casados e/ou vivem com companheiro, sendo que na classe A esse número cai para 7%. Quanto maior o poder aquisitivo, menor sua capacidade de ceder aos encantos da cerimônia matrimonial. A pesquisa mostra que esse jovem vive uma "adolescência expandida", saindo de casa tardiamente, numa fase mais madura, já na idade adulta, casando-se cada vez mais tarde. A pesquisa identificou, ainda, que a comunicação dos jovens ganhou novas linguagens, trazidas especialmente pela Internet e pelo uso dos celulares. Eles participam de *blogs*, utilizam mensagens trocadas via Messenger (MSN) e e-mails, estão presentes nas comunidades virtuais estabelecidas em redes, como o *Orkut*, além das mensagens de texto (SMS), enviadas via celulares.

O que podemos perceber, a partir dessas informações, é que as TICs mudaram a forma de comunicação e impactaram a mídia tradicional[96].

Não podemos deixar de assumir que a Internet proporcionou um acesso à informação de maneira única. Achar o endereço de um restaurante sem perguntar a ninguém, usar o telefone ou folhear a lista telefônica. Pesquisar o roteiro das próximas férias. Ficar feliz ao descobrir que sua restituição do imposto de renda já está disponível para saque na agência bancária. Ou ainda, achar namorado(a), bater papo e encontrar companhia para noites de insônia. Enfim, a abrangência de serviços oferecidos em um portal consegue preencher e resolver boa parte das necessidades do homem moderno.

[96] A pesquisa "Dossiê Universo Jovem" foi realizada pela MTV entre outubro e dezembro de 2004. Em sua fase quantitativa, entrevistou 2.359 homens e mulheres, entre 15 e 30 anos, residentes em São Paulo capital, São Paulo interior, Brasília, Rio de Janeiro, Recife, Salvador, Belo Horizonte e Porto Alegre. Sua fase qualitativa foi composta por 19 grupos de 50 entrevistas em profundidade.

> Para Gabriel Cohn, professor do Departamento de Ciência Política da Universidade de São Paulo, "a informação e a comunicação circulam primordialmente através do sistema diversificado de meios. A idéia é, precisamente, que a informação e a comunicação não compartilham o plano da 'circulação' de significados. Situam-se em planos diferentes. A comunicação pode ser concebida como da ordem da circulação. Mas esta se dá numa configuração delineada num outro plano, em que a informação é fator decisivo." (COHN, 2000, p. 21)

A distinção fundamental que está em jogo é a de que a comunicação tem a ver com conteúdos e com a circulação, ao passo que a informação não se refere a conteúdos, mas sim ao modo como estes entram (ou não) na circulação. Nestes termos, a informação não diz respeito à transmissão de conteúdos. Destacamos a importância de olharmos para o futuro do jornalismo – que passa por uma transformação conceitual e organizacional, assumindo uma identidade 100% informativa. Os profissionais não escrevem mais para o jornal. São *bits* que trafegam informação e não mais átomos. E nesse contexto nos perguntamos quem é esse ciberleitor?

A partir de 1999, as empresas jornalísticas e as baseadas em parcerias com companhias internacionais de telefonia estrategicamente optaram por deixar de ter uma presença passiva na Internet – com a simples reprodução do conteúdo impresso – para tornar-se produtoras de informações. E, conseqüentemente, a notícia foi deslocada do centro focal sob o qual sempre esteve e passou a ser vista como "algo mais", quase um brinde, um produto informativo que também oferece diversão, oportunidades de compra e outros serviços dentro da teia mundial de computadores. Segundo GOMIS (1989), citado por NOCI e SALAVERRÍA (2003, p. 24)[97], "a questão de fundo é entender a interação que o jornalismo digital permite, com sua variedade de ofertas, sua atualização contínua e seus recursos prodigiosos da hipertextualidade (...)".

[97] Tradução livre da autora.

Como resultado final, as interpretações, análises, comentários e sugestões também assumem essa característica sinérgica para as empresas informativas, misturando, algumas vezes, conceitos de usabilidade com gestão tecnológica, prestação de serviços com ofertas publicitárias etc. O que está em jogo é o futuro do fazer jornalístico. Como será o dia-a-dia de um repórter que não apura na rua sua matéria? Que não entrevista ninguém, apenas desempenha uma função de *copydesk* e "empacota" uma reportagem e "sobe" em dez minutos para a rede?

> "O jornalismo nas redes promove uma inversão no processo tradicional de produção de notícias porque o repórter antes de sair em perseguição de uma personalidade qualquer para recolher uma declaração sobre um determinado fato deve empreender um levantamento dos dados necessários para elaborar a notícia ou reportagem (...) A inversão no processo produtivo nada tem a ver com a substituição dos postos clássicos de cobertura como prefeituras, câmaras de vereadores, assembléias legislativas, governos estaduais ou federal (...) pelas variadas fontes independentes acessíveis no ciberespaço" (MACHADO, 2003, p. 31)

4.C – A construção coletiva da narrativa

Para Dominique Wolton, qualquer inovação tecnológica não desencadeia por si só uma ruptura na economia generalizada da comunicação.

"Não foi a tipografia que, por si mesma, transformou a Europa – foi a ligação entre tipografia e o profundo movimento de questionamento da Igreja católica. De fato, foi o movimento de Reforma que injetou sentido à revolução da imprensa, e não o contrário. Do mesmo

modo, o rádio e a televisão não teriam tido o mesmo impacto se não tivessem estados ligadas ao profundo movimento em favor da democracia de massas" (WOLTON, 1999, p. 30)

Se pensarmos que seremos três bilhões de pessoas, em todo mundo, em 2010, utilizando equipamentos sem fio[98], siglas como *CDMA*[99], *GSM*[100], *Bluetooth*[101] *e WAP*[102], que hoje já povoam nosso subconsciente, estarão enraizadas na convivência diária. O setor móvel brasileiro deverá crescer em torno de 50% ao ano, seja em comercialização de *notebooks, laptops*, celulares e *PDAs* (Personal Digital Assistants) ou impulsionado pelos avanços vertiginosos de operadoras de telefonia, integradores e provedores de aplicações, conteúdo e serviços. Segundo dados da Agência Nacional de Telecomunicações, a Anatel, 75,5 milhões de brasileiros possuem alguma forma de acesso móvel no país. Há dez anos, eram apenas 1,4 milhão de pessoas com celulares. A primeira geração celular (1G) foi analógica, e a segunda (2G), digital de banda estreita. Surge agora, comercialmente, a terceira geração (3G), digital de banda larga para multimídia. Percebemos que o grande diferencial será na transmissão de recursos MMS - *Multimedia Message Service* e taxas de *download* de até 2,4 Mbps, o que representa receber em seis segundos um videoclipe de 15 MB.

A oferta de serviços está apenas começando. O *BankBoston,* no exterior, em parceria com a *IBM*, por exemplo, criou o *mobile banking*, que permite aos clientes brasileiros acessarem suas contas do celular, tudo com a mesma segurança do *home banking* tradicional. Cidades como a pequena Culver[103], na Califórnia, já conectaram todo o centro do município ao acesso gratuito *wireless*. O metrô de Paris é outra instituição que pretende transformar toda sua malha de trens em pontos de conexão *Wi-Fi*.

Para se ter idéia do volume avassalador da Internet, a cada segundo nasce um novo *blog* na Web. Somente em julho de 2005, foram criados 80 mil *blogs* por dia, afirma a empresa *Technorati*. Esses são só alguns exemplos para podermos refletir como uma sociedade predominantemente focada na escrita está cedendo espaço para uma realidade infor-

[98] Pesquisa do Instituto Gartner realizada no segundo semestre de 2005.

[99] CDMA: sigla para Code Division Multiple Access - tecnologia de rede de operadoras móveis.

[100] GSM: sigla para Global System for Mobile Communication - tecnologia de rede de operadoras móveis.

[101] Bluetooth é um protocolo para redes sem fio (wireless).

[102] WAP: Wireless Application Protocol ou, em português, Protocolo de Aplicação Sem Fio.

[103] Ver em http://www.culvercity.org, acessado em 10.12.05, às 17h00.

macional. Como preparar o receptor para receber informações em diversos protocolos de leitura – bem diferentes dos tradicionalmente conhecidos, aqueles com suporte concreto, como o jornal, a revista, o livro, a TV? Um bom indicador é observarmos o comportamento da mídia digital em grandes coberturas como o episódio de 11 de Setembro, em Nova Iorque, e o adeus ao Papa João Paulo II. Com uma diferença de quatro anos entre um e outro (2001 e 2005), conseguimos notar claramente um aumento da participação do receptor. Os visitantes no Vaticano abasteciam os tradicionais veículos da grande imprensa com fotos, vídeos, mensagens e depoimentos cheios de emoção e opinião. Os *blogs* pautaram a mídia, inclusive com enquetes e pesquisas, para saber qual era o pontífice mais cotado para ser o novo representante da Igreja Católica Apostólica Romana. Vista por este prisma, a narrativa não está fadada ao esquecimento com o envelhecimento da escrita, mas em constante processo de hibridização, o que exige do leitor um alto grau de conhecimento do ambiente digital, para depois conseguir imergir no virtual e controlar os formatos e as mensagens. A narrativa atual espelha uma tendência de época, onde o olhar humano faz um percurso frenético para tentar captar todas as possibilidades visuais oferecidas e, com isso, acabamos fazendo uma varredura do código visual pós-moderno. Depois de 12 anos pesquisando a área digital, percebemos que o momento atual pede uma profunda reflexão sobre o novo fazer profissional, ou seja, descobrir o que está acontecendo em todas as profissões ditas "antigas", como advocacia, medicina, engenharia, psiquiatria e jornalismo – um dos focos desta tese. Acreditamos que o ensino de hipermídia e hipertexto, por exemplo, deveria permear todas as grades curriculares brasileiras, pois se torna ferramenta fundamental no processo social atual. Gostamos muito do exemplo da *Escola da Ponte*, situada em Vila das Alves, norte de Portugal[104]. Lá a escola procura imitar a vida. Trazer o dia-a-dia para ser problematizado em conjunto com as crianças. "Era preciso repensar a escola, pô-la em causa. A que existia não funcionava. Os professores precisavam mais de interrogações do que de certezas", diz Pacheco.

[104] Ver em http://www.eb1-ponte-n1.rcts.pt/html2/portug/bemvindo.htm, acessado em 14.01.06, às 21h00.

> (...) Educar é mais do que preparar alunos para fazer exames, mais do que fazer decorar a tabuada, mais do que saber papaguear ou aplicar fórmulas matemáticas. É ajudar as crianças a entender o mundo, a realizarem-se como pessoas, muito para além do tempo da escolarização (...) *(trecho extraído do Projeto Educativo da Escola da Ponte, criado pelo educador José Pacheco).*

Apesar de a Escola da Ponte ser voltada para alfabetização infantil, ela nos ajuda a repensar as escolas de Jornalismo. Até que ponto não vivemos, no Ocidente, desde Aristóteles, uma tradição cultural positivista que faz distinção o tempo todo entre teoria e prática, educação acadêmica e profissional, cérebro e emoção? Depois de dois séculos ensinando a *praxis* jornalística ancorada na dialética explicativa, resolvemos – após o advento da Internet gráfica e depois de dez anos de jornalismo *on-line,* propor uma hermenêutica baseada na fenomenologia do filósofo Paul Ricoeur.

> "(...) a questão entre explicar e compreender é, inicialmente, a de saber se as ciências, quer se trate de ciências da natureza ou de ciências do homem, constituem um conjunto contínuo, homogêneo e, finalmente, unitário, ou se entre as ciências da natureza e as ciências do homem, é preciso restabelecer uma ruptura epistemológica" (RICOEUR, 1989, p.163)[105]

Para ele, só a explicação é metódica. Já a compreensão se forma, desenvolve-se com a explicação. Ele utiliza a diferença entre linguagem e discurso para mostrar que na escrita, as características do evento, a narração do fato se perde quando o texto ganha vida própria.

[105] Tradução livre da autora.

Ricoeur chama isso de "mundo do texto". "Só a escrita, ao libertar-se, não apenas do seu autor, mas da estreiteza da situação dialogal, revela que o destino do discurso é projetar um mundo" (RICOEUR, 1989, p.166). A narrativa jornalística sempre esteve ancorada na objetividade e no elencar dos fatos de acordo com a pirâmide invertida e os paradigmas do *lead* (o quê? quando? onde? como? por quê?), supostamente eliminando a intencionalidade do autor, que fica disfarçada na objetividade do texto. O gênero poético apregoa que o texto não pode ser separado da intenção do seu autor. Para os românticos, compreender seria estabelecer um diálogo entre a alma do leitor e a do autor. Para Ricoeur, "o que há de compreender numa narrativa não é, em princípio, aquele que fala por detrás do texto, mas aquilo que se falou, a coisa do texto, a saber, a espécie de mundo que, de certa forma, a obra revela pelo texto" (1989, p.169).

Acreditamos que o hipertexto pode ser uma útil ferramenta para reconstruir a memória coletiva, esse mundo que o texto pode revelar de que nos fala Ricoeur, uma memória fragmentada. E que, segundo LÉVY (2000, p. 51), pode ir mais longe e ser classificada em "mensagens somáticas, midiáticas e digitais".

O primeiro grupo utiliza-se de presença efetiva como as *performances* "ao vivo" de fala, dança, música etc. Já as midiáticas servem para fixar e reproduzir as mensagens, conseguindo maior alcance e melhor difusão, como no caso das pinturas, selos, carimbos, escrita, entre outros.

> "Ao permitir a reprodução e a difusão em massa de textos e imagens, a prensa inaugura a era da mídia. Esta conhece seu apogeu entre a metade do século XIX e a metade do século XX, graças à fotografia, à gravação sonora, ao telefone, ao cinema, ao rádio e à televisão". LÉVY (2000, p.52).

Estamos interessados na tríade "discurso-obra-escrita" de que nos fala Ricoeur e em atualizá-la com o uso das novas tecnologias de informação, em especial, as formas hipertextuais, que vêm preencher uma lacuna dupla, seja ao permitir o acesso à rede de informação como também o acesso a arquivos pessoais ou coletivos, todos remixados, numa eterna bricolagem de narrativas, sejam elas textuais, imagéticas, audíveis ou sensoriais. Não é mais o mundo interior do autor que aflora no meio digital nem a rede que invade os *mass media* tradicionais. Na verdade, a partir do momento em que consumimos, quase organicamente, o ciberespaço, começamos a perceber que a textura híbrida da hipermídia entrelaçou a sociedade pós-moderna numa hierarquizada rede rizomática, onde absorvemos regimes complexos como um caldo tecnocultural que ingerimos sem grandes reflexões. Entender a complexidade dos sistemas intersemióticos como o balé ou a performance, por exemplo, em que cada identidade é mantida no sistema, apesar da interação, era um consenso entre os pensadores no final do século XX. O que percebemos com a chegada da hipermídia é que houve uma contaminação dos sistemas semióticos integrados, já que a hibridização provoca uma desterritorialização do sujeito.

Por ter plasticidade e ser elástico, o ciberespaço nos permite misturar, articular e incorporar formatos não textuais em textuais, imagéticos em sonoros e vice-versa – tudo em um fluxo de negociações intersemióticas. Sem falar que o hipertexto nos permite derrubar as fronteiras entre os gêneros ficcionais, factuais, participativos, ou seja, entre o real e o virtual. A hibridização é total, pois não conseguimos mais afirmar quem é o autor, o receptor ou onde se dá o início ou o fim da narrativa. Remixamos o dia-a-dia sem perceber.

Segundo o princípio de cartografia de DELEUZE (1997, p.21)

> "Um rizoma não pode ser justificado por nenhum modelo estrutural ou gerativo. Ele é estranho a qualquer idéia de eixo genético ou de estrutura profunda. Um eixo genético é como uma unidade pivotante objetiva sobre a qual se organizam estados sucessivos, uma estrutura profunda é, antes, como que uma seqüência de base decomponível em constituintes imediatos, enquanto que a unidade do produto se apresenta numa outra dimensão, transformacional e subjetiva".

Ao detectarmos essas mudanças ocorridas nas narrativas mediadas por computador, procuramos sugerir – a partir dos conceitos da teoria da informação, no seu significado abrangente, ou seja, de modo a compreender também a comunicação – novas formas de narrativas nas quais todas as formas de comunicação coexistem e se relacionam com as formas mais antigas, que tendem a se adaptar.

Vivemos em um século de "remixagem" ampla e irrestrita, seja na música, na escrita, no teatro, na dramaturgia. Tudo pode ser dito de outra forma, repaginado (*vide* a moda atual no momento de produção desta tese que revigorou as roupas *hippies* dos anos 70). Levando em consideração esse contexto multifacetado, o projeto *Creative Commons*[106], presente em mais de 30 países, cria condições para que qualquer autor possa dizer ao mundo que sua obra pode ser copiada, distribuída e exibida, desde que seja dado crédito ao autor. Nesse sentido, a cidade de Olinda, em Pernambuco, deu um importante passo, em agosto de 2005, elegendo-se a primeira capital *Creative Commons* do mundo. A partir de uma política de gestão de cultura, seu patrimônio histórico, suas festas populares – incluindo o Carnaval de rua –, suas artes plásticas, sua música e todo o teatro, incorporaram um regimento livre. Além, da *Creative Commons*, a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (Ompi) vêm estudando, em diversos países, uma maneira de reinventar o conceito de propriedade intelectual, tornando-o muito mais próxima do conceito antropofágico proposto por Oswald de Andrade no *Manifesto Antropofágico*. "Só interessa o que não é meu. Lei do Homem. Lei do antropófago".

Neste cenário de liquidificador cultural, acreditamos no futuro dos ambientes multi-usuários[107] participativos de troca de narrativas, sejam elas em formato texto (poesias, contos, jornalismo gonzo, histórias cotidianas, bilhetes, *fanzines*, romances etc), formato imagético (fotografias, ilustrações, vídeos, colagens, animações) ou formato comunitário (listas de discussão, comunidades, *newsletters* por e-mails etc.).

[106] Creative Commons (www.creativecommons.org/licenses/by/2.0/br)

[107] A primeira experiência na construção de um sistema operacional multitarefa e multiusuário nasceu nas mãos de Linus Torvalds, ganhando forma na Internet pela colaboração de milhares de programadores trabalhando voluntariamente com um objetivo em comum : construir um Sistema Operacional capaz de se comparar aos grandes Sistemas Unix, consagrados por seu poder e estabilidade, que teve sua origem nos anos 70 (bem anterior à era dos PCs). Sistemas como Windows e Mac OS são monousuários, o que quer dizer que somente um usuário pode acessar o sistema por vez. Já o Linux como SO multiusuário permite a várias pessoas acessarem o sistema ao mesmo tempo sem, é claro, perder os recursos da multitarefa, o que possibilita usá-lo como um servidor de aplicativos, onde os usuários a partir de uma rede local possam se conectar a um servidor e executar aplicativos no mesmo ao invés de usarem seu Desktop.

"A onipresença da nova tecnologia da informação e da aplicação da inteligência artificial a todas as coordenadas da vida social produzirão estruturas de pensamento e formas de expressão inteiramente compatíveis com os impulsos para uma nova ordem que observamos nos esforços pós-modernos e pós-estruturalistas". Roy Ascott

Saímos do mundo da seqüencialidade para o mundo da associação, onde o ato de ler e clicar é a peça-chave para o sucesso ou o fracasso de uma narrativa na Internet, seja ela um romance ou uma manchete de jornal. Isso não é novo, vários autores como Borges, Calvino, Cortázar, entre outros, já utilizaram o recurso associativo como forma de absorver o leitor de forma lúdica, deixando muito tênue a diferença entre objetividade e subjetividade, real e fictício, memória e factual. Para Calvino, propor associações e devaneios mentais era muito fácil. Segundo o próprio escritor, *Cidades Invisíveis* permitiu concentrar todas as suas experiências e reflexões num único símbolo, a cidade. Um espaço que deixa de ser um conceito geográfico para se tornar um símbolo da existência humana moderna.

"Da cidade de Zirma, os viajantes retornam com memórias bastante diferentes: um negro cego que grita na multidão, um louco debruçado na cornija de um arranha-céu, uma moça que passeia com um puma na coleira. Na realidade, muitos dos cegos que batem as bengalas nas calçadas de Zirma são negros, em cada arranha-céu há alguém que enlouquece, todos os loucos passam horas nas cornijas, não há puma que não seja criado pelo capricho de uma moça. A cidade é redundante: repete-se para fixar alguma imagem na mente". CALVINO (1991, p.23)

Promover uma hibridização com dimensão sinestésica[108] deveria ser a busca atual dos jornalistas, pois devemos nos concentrar em reter a atenção do leitor, mesmo sabendo que essa tarefa tende ao fracasso, ou a um resultado irrisório, já que nosso leitor é um ser acostumado com a liberdade do *zapping* do controle remoto, alguém que não se sente culpado se abandonar o novo livro na página 20, caso este não o tenha fisgado até o momento. Segundo Derrida a leitura é resultado da industrialização da memória.

O digital, ao contrário da comunicação escrita que se encerra no momento da impressão, potencializa o alcance e amplia as opções de leitura, permitindo que o leitor, ou usuário, assuma o papel de comando, reformulando as telas hipertextuais que contêm textos, imagens, simulações interativas e bases de dados em produto personalizado, sob medida. "Uma máquina que estava destinada a mastigar números, começou a mastigar tudo: da linguagem impressa à música, da fotografia ao cinema. Isso fez da cibernética a alquimia do nosso tempo e do computador seu solvente universal. Neste, todas as diferentes mídias se dissolvem em um fluxo pulsante de *bits e bytes*", diz LUNENFELD (1996, p.37).

> As técnicas figurativas numéricas não representam mais o real, mas sim utilizam as ciências para sintetizá-lo. Outra conseqüência das imagens numéricas, da transmissão de *bits* ao invés de átomos, é a possibilidade de transporte instantâneo entre diferentes meios, de uma forma quase transparente para o usuário. Como ingerimos e deglutimos informação cada vez mais rapidamente, corremos o risco de criar uma compreensão superficial e uma ilusão cognitiva de que adquirimos conhecimento, o que é ilusório.

As redes das quais falamos até aqui são redes sociais, formas de organização humana e de articulação entre grupos e instituições. Porém, é importante salientarmos que estas

[108] Sinestesia: segundo o Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, é a relação subjetiva que se estabelece espontaneamente entre uma percepção e outra que pertença ao domínio de um sentido diferente (p. ex., um perfume que evoca uma cor, um som que evoca uma imagem etc.) Pode-se dizer que o brinde é um exemplo clássico de sinestesia, pois, durante o ato de brindar, todos os sentidos estão sendo utilizados: a visão, o olfato, o tato, o paladar e, finalmente, a audição que se dá pelo tilintar dos copos.

redes sociais estão intimamente vinculadas ao avanço das redes físicas e dos recursos comunicativos.

> Neste contexto, "as intermídias e multimídias, desta nova era, detonam o modelo linear de informação (emissor – receptor). (...) não há mais como compreender a mensagem somente no interior dela mesma, a verdade não está mais no objeto, mas em metáforas de metáforas, no máximo, em "meias" similitudes, a linguagem não pode ser usada para compreender o mundo, pois o mundo se apresenta a nós de forma desconexa, ilógica e atemporal" . BAIRON (1995, p.79).

Segundo a professora da ECA-USP Cristina Costa,

> "as narrativas são maneiras de expressar e realizar nossa temporalidade, tornando-a tão objetiva quanto a certeza de nossa finitude e transitoriedade. São metáforas constitutivas de ordenação, de ritmos e seqüências seriais e causais. (...) Assim, as estruturas narrativas são formas de estabelecer modulações e durações, arquitetando a temporalidade humana". COSTA (2000, p.41).

Apostamos nas linguagens que possibilitam associações e acreditamos que elas acabarão por destronar as formas atuais, como ocorreu com os romances que substituíram as epopéias, muito mais ligadas à oralidade. As associativas garantem ao homem um mínimo de estabilidade em relação ao pluralismo da experiência vivida; pois fazem com que um ser isolado seja inserido em um contexto coletivo, diminuindo a solidão urbana.

Não sabemos mais, por exemplo, qual o caminho percorrido por uma narrativa, se estamos falando de emissor primário, secundário ou ainda se a narrativa interativa está sendo construída em tempo real pelo receptor. Ocorre a projeção das vivências do receptor sobre a

obra e o artista, conduzindo o primeiro sujeito a participar da concepção do significado em razão da sua capacidade e desempenho em lidar com as novas linguagens.

> "Pensem na escrita de roteiros digitais – isto é, escrever para a rede, como uma espécie de escritura cinemática pós-filme, como uma chance de brincar com uma máquina de remixagem inventiva que é também um dispositivo de registro de memória, uma plataforma multimídia de publicação na rede, um espaço de exposição, uma zona de trabalho colaborativo etc". AMERIKA citado por LEÃO (2005, p.143).

O desenvolvimento das novas tecnologias e a possibilidade de criação de redes de comunicação, de interesses específicos, técnicas, utilizando os mais variados recursos, meios e canais, são fundamentais para o desenvolvimento destas redes de movimentos sociais. Podemos dizer que as novas formas interativas de acesso à informática, às conferências e redes via computação representam o mais novo território de disputa e luta na sociedade. Todas essas colocações nos remetem a uma interessante missão em busca de desvendar as diversas "réplicas de si mesmo" presentes nas narrativas digitais.

Capítulo 5

Resumindo, ele se enterrou tanto em seus livros que passou as noites lendo desde o crepúsculo até a alvorada e os dias desde o amanhecer até o escurecer; e então de pouco dormir e muito ler seu cérebro secou e ele perdeu o juízo. Ele preencheu sua mente com tudo o que lera nos livros, com encantamentos, disputas, batalhas, desafios, ferimentos, galanteios, amores, tormentos e outros disparates impossíveis; e que impregnou tão profundamente sua imaginação com a crença de que todas as coisas imaginárias que lera eram reais, que ... [ele] decidiu ... tornar-se um cavaleiro errante e viajar pelo mundo de cavalo e armadura em busca de aventuras

Don Quixote de la Mancha

Capítulo 5 – Cognição e hipermídia no resgate do processo criativo

O conceituado prêmio inglês Turner[109] foi concedido ao urinário de porcelana de Marcel Duchamp, enviado a uma exposição, em Nova York, com o título de "Fonte"[110], em 1917, como a obra de design mais importante do Século XX, deixando "Les Demoiselles d'Avignon", de Pablo Picasso, em segundo lugar. A discussão hoje, em torno da linguagem digital nos faz refletir sobre a falência da escrita no ambiente em rede. O objeto, como também o texto, não importa mais, vivemos a era do conceito, da idéia de vir a ser algo, o eterno devir, de que tanto nos fala Deleuze. A maioria dos leitores de revistas de decoração não está reformando a casa, comprando imóvel ou pesquisando novas químicas para a coloração das paredes do escritório. Eles apenas sentam e sonham com a casa que desejam ter. Só para citar um exemplo corriqueiro de devir, quando desejamos um tênis Nike, desejamos o conceito, a linguagem visual e cognitiva que nos passa a marca Nike.

A nossa proposição neste capítulo é pensar o que vem a ser a linguagem neste século XXI, a partir da replicação rizomática de Deleuze, que foi capaz de prever a desterritorialização da sociedade, que sai de um regime maquínico – com o livro e a imprensa como seus maiores expoentes – e torna-se um rizoma reticular, espelhado na Web como uma manifestação cultural. Para CASTELLS (1999, p.85) "as tec-

[109] http://www.tate.org.uk/britain/turnerprize/history/

[110] A "Fonte", baseada no conceito de ready made: pensada inicialmente para esconder o seu nome, foi enviada para um concurso, nos Estados Unidos, com a assinatura de"R. Mutt".A escultura foi rejeitada pelo júri, uma vez que, na avaliação deste, não havia nela nenhum sinal de labor artístico. Tratava-se de um urinol comum, branco e esmaltado, comprado em uma loja de construção e assim mesmo enviado ao júri.

nologias são um produto do seu processo histórico de constituição e não, simplesmente, de sua concepção tecnológica original".

Temos um consenso entre várias correntes filosóficas de que a Internet é muito mais uma manifestação cultural do que tecnológica e militar, como foi idealizada no seu surgimento. Após 12 anos de Internet gráfica no Brasil, as linguagens, que negociam seus formatos com a comunidade de usuários, começam a povoar de forma viral a sociedade vigente. Três exemplos desta nova forma de participação: a versão em língua portuguesa da Wikipedia [www.wikipedia.org], que contabiliza mais de 165 mil artigos publicados, de forma colaborativa, os usuários brasileiros do Orkut [www.orkut.com] e o fenômeno Second Life [www.secondlife.com]. Eles nos fazem perceber que a sociedade está permeada por Webdesigners wiki, chefs de cozinha, produtores de mundos virtuais, VJs, DJs, avatares, reality shows, animes, Second Life e YouTube. Exemplos como este me fazem perceber que saímos definitivamente da sociedade da mídia e estamos na era da linguagem. Uma revolução silenciosa está em curso. Não temos mais jovens que cantam "Pra não dizer que não falei de flores", de Geraldo Vandré, nem ficam atônitos lendo "Feliz Ano Velho", de Marcelo Rubens Paiva. Temos jovens que assistem a um reality show com personagens virtuais, que ganham prêmios virtuais como a vencedora Flint, em Second Life e que convivem com linguagens híbridas com a mesma naturalidade com que tomam Coca-cola. Como será aprender sobre o desmatamento da Amazônia assistindo, como se fosse num videogame, a derrubada de árvores no Google Earth?

Desde 2000, ministro as disciplinas Hipertexto e Hipermídia e Jornalismo Online em duas Universidades, a Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, e a UNIFIEO, em Osasco, na grande São Paulo. A convergência midiática mudou a forma de apreendermos e assimilarmos a informação e, nós, professores, precisamos oferecer métodos diferentes e criativos de aprendizagem. Para o professor doutor José Marques de Melo, um dos maiores pesquisadores em Jornalismo no Brasil, "trata-se de criar e experimentar formatos jornalísticos que potencializem as novas tecnologias. E que sejam capazes de catalisar o saber popular,

repartindo conhecimentos destinados a estimular o apetite cognitivo dos que estão à margem da cultura impressa"[111]. Podemos e devemos expandir o conceito de Melo para além do jornalismo, incorporando-o ao ensino de hipermídia e tendo em mente a busca desse apetite cognitivo nos alunos.

Para MURRAY (2001, p.101)

> O desejo ancestral de viver uma fantasia originada num universo ficcional foi intensificado por um meio participativo e imersivo, que promete satisfazê-lo de um modo mais completo do que jamais foi possível. Com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis, o computador pode oferecer um cenário específico para os lugares que sonhamos visitar. (...) Diferentemente dos livros de Dom Quixote, o meio digital leva-nos a um lugar onde podemos encenar nossas fantasias.

Acreditamos que os estímulos cognitivos e criativos podem se transformar numa ferramenta de aprendizagem. Estimular nossos alunos a criarem conteúdos, sejam eles textuais, imagéticos ou sonoros, ao mesmo tempo, em que ampliam sua percepção sensorial do mundo, deveria ser a nossa grande missão como educadores especialistas em hipermídia, profissionais, como eu, que defendem correlações entre labirintos e a psiquiatria infantil de D. W. Winnicott[112], que acreditava que a independência nunca é absoluta. O indivíduo sadio não se torna isolado, mas se relaciona com o ambiente de tal modo que pode se dizer que ambos se tornam interdependentes. "O poder daquilo que Winnicott chamou de experiências ´transicionais´ vem do fato de que `a coisa real é aquela que não está lá```. (Winnicott, Playing and Reality, 123). Encaramos a psicanálise como uma forma de arte narrativa na qual pacientes recontam a história de suas vidas a fim de descobrirem uma versão que lhes possibilite um maior número de finais múltiplos.

[111] Trecho extraído do artigo "Repensar o ensino de jornalismo", publicado por José Marques de Melo , na revista Imprensa de Abril de 2007, página 86.

[112] Donald Woods Winnicott foi um pediatra e psicanalista britânico da segunda metade do século XX. Nasceu na cidade de Plymouth, a 7 de Abril de 1886, agregou significativas contribuições à psicanálise.

Com uma metodologia própria, embasada em 19 anos de experiências sinestésicas como jornalista e estudiosa da internet, resolvi aplicar iniciativas empíricas no ensino da hipermídia. Em 2005 recorri, por exemplo, ao filme, Vanilla Sky, como exercício de hipermídia. Primeiro, sentamos quietos e assistimos a película, depois discutimos, seguindo o modelo lacaniano de terapia em grupo, o que o filme representa para cada um. Procuro anotar os relatos em blocos de papel que sempre carrego comigo. As hipóteses vão desde paixão à primeira vista, repugnância, não-entendimento e incapacidade de relatar para o outro o que sentiu. Ou mesmo dificuldade em descrever em cinco palavras quais são, por exemplo, as emoções que o filme passa (amor, ódio, medo, angústia, morte). A disciplina de Hipertexto, Hipermídia é normalmente ministrada para alunos de quarto ano, o que nos faz chegar a um universo de jovens entre 20 e 22 anos, em média.

Vanilla Sky, lançado em 2001, é um remake de Abre Los Ojos (abra seus olhos), de 1997. Tom Cruise é David Aames, um ricaço egocêntrico que acredita que a vida de todo mundo gira em torno de si. Penélope Cruz vive a personagem Sofia Serrano, o grande amor de David, que também tem um romance com Julie Gianni, interpretada por Cameron Diaz. Manhattan abriga as principais locações do filme, que passa por diversos pontos de interesse da cidade, incluindo a Times Square, o Central Park, a Brooklyn Bridge, a ponte que une Manhattan ao Brooklyn, entre outros pontos. O amargo e o doce do amor, criogenia[113], passado, subconsciente e futuro se misturam num jogo de imagens fractalizadas da realidade do protagonista David Aames, tornando-os ingredientes detonadores de processos criativos, ou seja, estímulos. A seguir, alguns exemplos de releituras feitas pelos alunos no software Adobe Photoshop. É importante notarmos que o uso do texto aparece em menor escala, enquanto a imagem ganha proporções geométricas nas releituras da sintaxe visual dos jovens.

[113] A criogenia é um ramo da física que estuda tecnologias para a produção de temperaturas muito baixas (abaixo de −150°C, de −238°F ou de 123 k), principalmente até a temperatura de ebulição do nitrogênio líquido ou ainda mais baixas, para congelar corpos e revivê-los.

Figuras 22, 23 e 24: Releitura digital do filme "Vanilla Sky" feita por alunos de Multimeios da PUC-SP a partir da exibição da película em sala de aula. O exercício, desde o início, descartava a confecção de um hot-site tradicional de divulgação do filme. Lúdica brincadeira entre imagens, sons e textos, a proposta deveria ser elaborada e construída enquanto processo hipertextual.

Sinopse

Tom Cruise é David Aames, um homem realizado, cuja vida tem tudo para dar certo. Ele é bonito, rico e trabalha em uma famosa empresa de publicidade de Nova York. Numa noite conhece a mulher de seus sonhos, Sofía Serrano (Penélope Cruz) apaixonando-se instantaneamente por ela. Mas David deve lutar contra o amor neurótico de sua namorada Julie (Cameron Díaz) que, desnorteada, lança seu carro contra um barranco. Ela morre e David fica desfigurado.

Já passaram-se meses e nenhum cirurgião conseguiu restaurar a fisionomia de David. Sofía não quer nem olhá-lo. Num momento de desespero, ele toma um porre e acaba dormindo na sarjeta.

A partir de então, tudo parece sofrer uma transformação. Sofía o ama, os cirurgiões reconstrõem seu rosto, mas algo há algo estranho no ar. De uma hora para outra Sofía desaparece e, em seu lugar, aparece o rosto de Julie, que afirma ser Sofía, com um documento de identidade em seu nome.

É nesse momento que David cai num abismo de seu pior pesadelo, não entendendo nada do que se passa, não conseguindo distinguir se perdeu o juízo ou se há uma trama para enganá-lo.

Tom Cruise vence más críticas

O astro venceu as más críticas ao filme e arrebatou a liderança nas bilheterias americanas. O filme, fiel adaptação do espanhol Abra os Olhos, de Alejandro Amenábar, conseguiu alcançar os US$ 25 milhões em seu primeiro fim de semana nas telas. Presente em 2.742 cinemas, o filme dirigidp por Cameron Crowe atraiu mais audiência feminina que masculina e três quartos do público eram maiores de 25 anos.

Seu triunfo superou inclusive as más críticas, que destacavam que a nova versão do filme de Amenábar não tinha conseguido traduzir com qualidade a serenidade de Abra os Olhos. Mas essas mesmas críticas já apontaram que a popularidade de Cruise, uma das superestrelas do cinema, que recebe US$ 25 milhões por filme, e a curiosidade despertada por seu romance com a espanhola levaria o público ao cinema.

Trailer
VANILLA SKY
DECEMBER 14
www.vanillasky.com
TM & Copyright © 2001 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

Figura 25: Releitura digital do filme "Vanilla Sky" feita por alunos de Design Digital do UNIFIEO a partir da exibição da película em sala de aula. O exercício, desde o início, descartava a confecção de um hot-site tradicional de divulgação do filme. Lúdica brincadeira entre imagens, sons e textos.

Figura 26: Cameron Diaz, no papel da deslumbrante Julie Gianni, em Vanilla Sky, foi escolhida como ícone de sensualidade para a home-page do projeto dos alunos por representar os desejos presentes no sub-consciente do protagonista David Aames, estrelado por Tom Cruise. Ao digitar a URL do website, o leitor visualizava Cameron em 1024 pixels ao som de Garota de Ipanema instrumental.

Figura 27: Tom Cruise ganha várias chances de ser feliz. Uma varinha mágica (a direita na imagem) permite que o usuário escolha, num varal improvisado com clips, o desfecho que melhor gostar para as principais cenas do filme, construindo ele mesmo a nova narrativa.

Figura 28: Sinopse tradicional [em formato texto] ajuda o internauta a entender a história da película Vanilla Sky.

Figura 29: Website com proposta que desconstrói o eixo inicial do filme, inicia a narrativa pelo final da história. A partir do pulo de David Aames, leitor pode escolher voltar ao momento do acidente [breakpoint] e recomeçar a história de um jeito novo. A trilha musical escolhida foi música eletrônica, com influência e acordes do mestre Bob Marley, propondo uma sonoridade leve e densa ao mesmo tempo.

Figura 30: Nesta releitura do filme, alunos da PUC-SP optaram por uma construção mais cognitiva. Inspirados pela trilha musical de "Paris Texas", o protagonista [David Aames] percorre os caminhos tortuosos da sua mente vagando por um deserto. Ao som do vento, as sensações e etapas do filme vão surgindo como em um sonho.

Os exercícios, que começaram com releituras de filmes, chegaram a propostas que partem, inicialmente, da escuta de músicas, para posterior leitura coletiva em voz alta da letra e desembocam em hotsites (sites temáticos) que brincam com a letra resultando, por exemplo, em futuros games. Grande coqueluche entre os alunos, os projetos que geram games também podem estimular a criatividade e a cognição com exercícios simples como distribuir

cartões postais publicitários (Mica ou Misteregg) para os alunos, sendo que cada pessoa recebe um cartão diferente (escolhido aleatoriamente pela docente). Após a interpretação da imagem, cada aluno tem um período de duas horas para produzir uma história a partir da sensação "detonadora" que surgiu ao olhar a imagem.

Vejamos, numa fala de Picasso, como este processo cognitivo da criação pode ocorrer:

> Uma vez pintei certa paisagem interminável: colinas, escarpas, mar, árvores e sei lá que mais. A certa altura, na minha linha de visão apareceu um peixe. Pintei-o com muito cuidado, avidamente. No fim, reparei que tudo [sic] o resto não tinha nem um pouquinho de importância para mim. O que eu queria era pintar precisamente este peixe. Porém, não saberia como ver esse peixe isolado (1993, p.56)

Seguem alguns exemplos de postais usados em classe de aula.

Figura 31: Postais distribuídos gratuitamente em bares e restaurantes tornam-se ferramentas educacionais na disciplina de Hipertexto, Hipermídia [proferida na PUC-SP e UNIFIEO]. Cada aluno recebe um postal e a partir do contato com a imagem é solicitado um texto ficcional ou promocional para descrever a história e as sensações contidas no postal. Tudo a partir da sensação "detonadora" provocada pela imagem.

Alguns estudantes, inicialmente, se precipitam e dizem, sem pensar, que não conseguirão produzir uma imagem ou narrativa apenas ouvindo uma música ou narrando sensações a partir de postais. Assistir ao videoclipe da cantora Érika Machado, por exemplo, no Youtube[114] foi de fundamental importância para ambientalizar os alunos no universo da cantora, dar proximidade e intimidade entre o objeto da análise e o leitor. E pode ser encarado como um recurso didático auxiliar, como o velho retro-projetor.

Figura 32: A partir da exibição em classe do videoclip da música "Secador, maçã e lente", da cantora Erika Machado, no You Tube, cada aluno [ou trio de alunos] foi estimulado a produzir um painel com sensações tatéis que reproduzem o conceito de leitor imersivo virtual proposto pela profa. Dra Lucia Santaella.

[114] http://www.youtube.com/watch?v=97-a0da40S4, acessado em 12 de abril de 2007, às 22h34.

As experiências com letras de músicas e produções visuais deram tão certo que resolvi utilizar a letra "Secador, maçã e lente", também de Érika Machado7 para uma produção táctil de murais coletivos – colagens gigantes em papel que depois serão transportadas para o digital. O exercício previa que os jovens só poderiam trabalhar com imagens, sem recorrer ao uso do recurso textual, tentando reproduzir o conceito do "leitor imersivo, virtual", que havia sido visto em classe com a discussão do capítulo 1: Três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imerso, extraído do livro Navegar no ciberespaço, de Lucia Santaella, editora Paulus.

Segundo SANTAELLA (2004, p. 32)

> é certo que o leitor da tela guarda certos traços de semelhança com o leitor da antiguidade. Como no livro em rolo, o texto corre verticalmente, lá, ao ser desdobrado manualmente, aqui na tela que corre sob a pressão de um botão. Também como o leitor do livro impresso, o leitor imersivo pode utilizar referências como a paginação, o índice, o recorte do texto (Chartier, ibid.:13). Não obstante esses traços de semelhança, o leitor imersivo é obrigatoriamente mais livre na medida em que, sem a liberdade de escolha entre nexos e sem a iniciativa de busca de direções e rotas, a leitura imersiva não se realiza.

A letra "as coisas", de Érika Machado e Cecília Silveira, foi escolhida por mim por sua capacidade agregadora de sensações: o gelado do sorvete; a azedo do limão, ao mesmo tempo, em que palavras como janela, tela, tênis, vidro, olho e palavrão desempenharam uma função de start criativo. Todos nós temos um impulso detonador, capaz de, a partir de determinados estímulos, gerar outros produtos. Clarice Lispector dizia que a "criação nunca

[115] John Ulhoa, revela uma conterrânea capaz de cair no gosto de todos os fãs do pop delicado do quarteto surgido em Minas Gerais. Ele produz No Cimento (Indie), primeiro álbum com distribuição nacional da artista plástica mineira Érika Machado. Ela apresenta uma rara sagacidade nas letras de Secador, Maçã e Lente, As Coisas e Robertinha (que vive um dilema por não ter uma calça cor-de-rosa).

começava por uma palavra ou por uma idéia. Era uma espécie de sentimento em mim que partia em busca dessa palavra ou dessa idéia. Qualquer palavra, qualquer idéia" (Sabino apud Lispector, 1999, p. 39).

Para uma aluna, presente na aula de Hipertexto, Hipermídia, a letra as coisas pode ser vista como a imagem a seguir:

Figura 33: No olhar de uma aluna, "Secador, maçã e lente" pode ser resumido na imagem acima.

"as coisas"

as coisas querem sorvete
maçã, banana, limão
as coisas querem ser coisas
que na verdade não são

algumas coisas eu compro
as outras penso que não
as coisas todas as coisas
exercem alguma função
deve haver pra tudo isso
alguma explicação:
janela, tela, tênis, vidro, olho e palavrão.
deve haver pra tudo isso
alguma explicação:
janela, tela, tênis, vidro, olho e palavrão.
Há coisas que são bem grandes
Mas cabem nesta canção
consigo por numa frase
girafa, amor e avião
algumas coisas eu vejo
e outras eu finjo que não
as coisas, todas as coisas
de volta agora no refrão
no nosso ponto de vista,
as coisas vão melhorar

A letra "as coisas", de Érika Machado e Cecília Silveira

secador, maçã e lente

(érika machado/juliana mafra)

pode ser que sim

pode ser que não

que tudo aconteça

como aconteceu com um amigo de um amigo meu

ele só tinha coragem de comer maçã

e só comia a metade para emagrecer

ele não podia molhar porque

seu cabelo não era a prova d`água

toda vez que ele molhava enrolava

sua lente fazia diferente

não podia abrir um olho embaixo d"água

e dessa forma ele vivia alegremente

secador, maçã e lente

secador maçã e lente

ê vida atoa êêêêêêêê ah!

Figuras 34 e 35: Maçãs de diversos jeitos (frutas fotografadas, desidratadas ou desenhadas) se misturam com pernas, mãos, giz de cera, pimentas e Havaianas numa brincadeira com regime, beleza e futilidade.

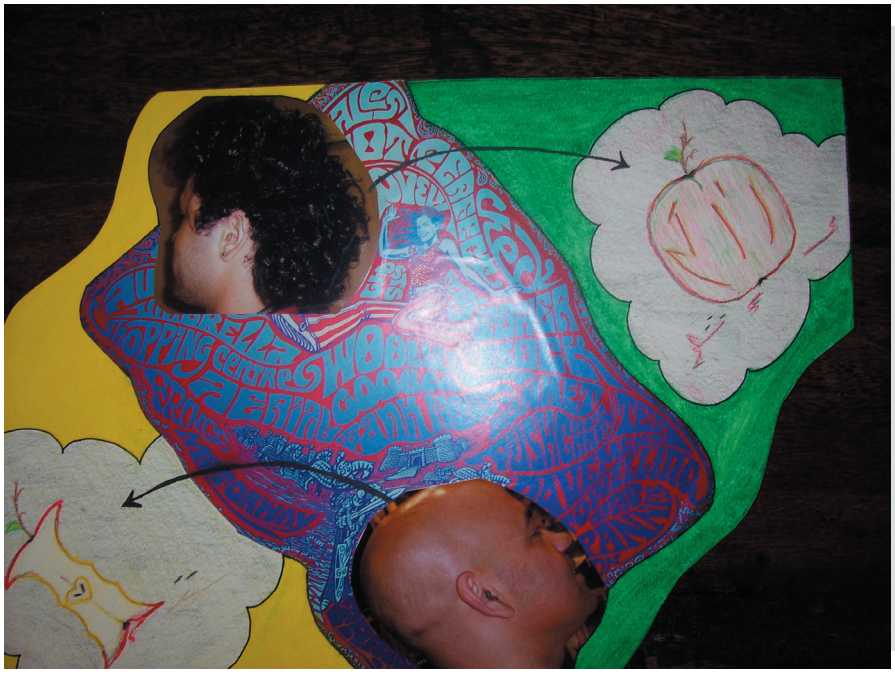


Figura 36: Disciplinas como Sintaxe do Código Visual e Hipermídia se entrelaçam com o ferramental de softwares como Adobe Photoshop. Nas aulas de estímulo cognitivo, o giz, o papel cartão colorido e o traço livre também não podem ser esquecidos.

Percebi também, na prática, que apenas o uso do software Adobe Photoshop como ferramenta para criação é muito limitador, já que alguns alunos possuem uma habilidade manual muito rica, o que me fez expandir os suportes: recortes, fotografias, papel cartão, cola, tesoura, giz de cera, grafite etc. Houve aluno que levou até maçã desidratada para criar uma textura na produção, enquanto ouvíamos "Maçã, secador e lente" várias vezes no repeat, criando um fluxo sonoro que ajudava e estimulava a produção criativa.

Para Silvia Ribeiro Fernandes, que defendeu, em 2001, a dissertação de mestrado em Comunicação e Semiótica, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, com a pesquisa "A criação do artista: análise de comunicações de artistas sobre o processo criativo",

> É importante deixar claro que é praticamente impossível determinar a origem de uma criação. São inúmeros fatores atuando. Muitas sensações, sentimentos, imagens e formas rondam o artista ao longo de sua vida. Possivelmente, em determinados momentos e em função de diversos fatores, deve haver um precipitado de tudo isso e se forma uma imagem que impele a ação criativa. Esta imagem é considerada, pelo artista, como o ponto zero daquela obra. Porém, ela está inserida no processo criativo geral daquele artista (FERNANDES, 2001, p.15)

O impulso detonador, que dispara o processo de criação das narrativas, sejam elas visuais, textuais ou sonoras, pode apresentar diferentes formas e modelos. Para Fellini, "aquele vagabundear preguiçoso e baloiçante" que originou seu filme "A estrada" pode ser definido pelo diretor como:

> Confusamente parece-me recordar que indo por aí de automóvel, pelos campos em volta de Roma, aquele vagabundear preguiçoso e baloiçante fez-me entrever pela primeira vez as personagens, o sentimento, a atmosfera daquele filme (Fellini, 1985, p. 71-72)

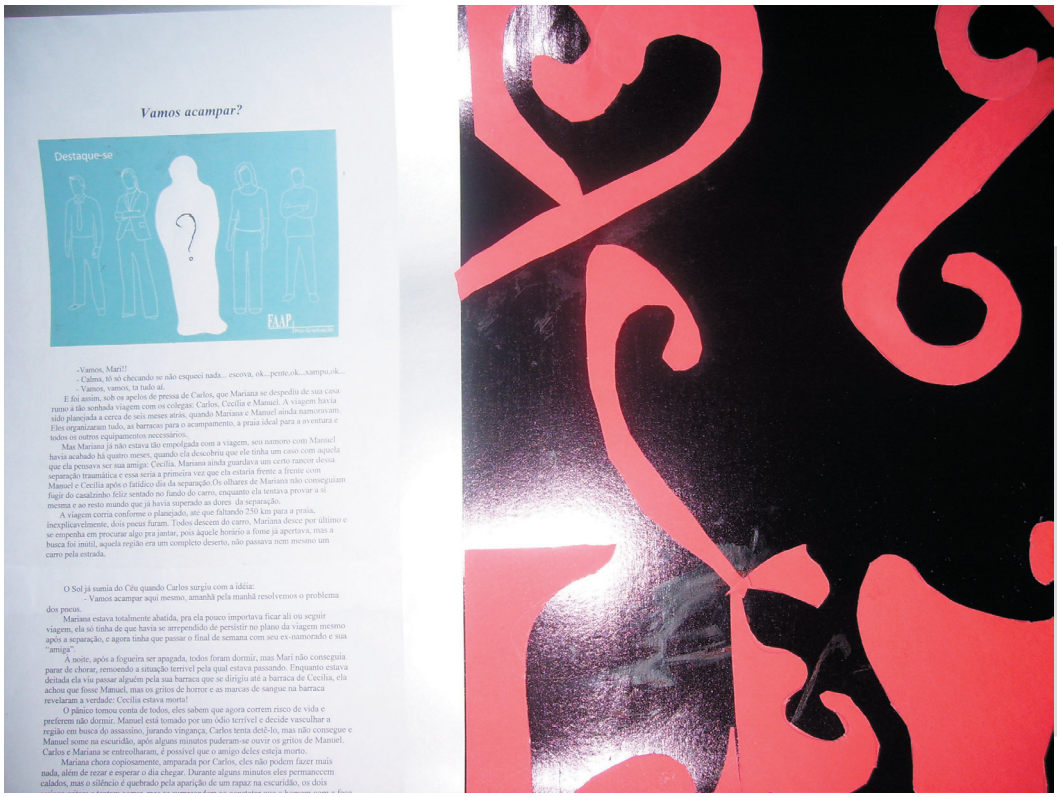


Figura 37: Cartão postal que gera história escrita, posterior leitura oral para a roda de história e pôster com grafismos. Remixagens encaradas como dobras temporais.

A história que se originou do postal "Destaque-se", relacionado a uma publicidade da Faap, foi escrita por uma aluna do primeiro ano do curso de Publicidade e Propaganda

da PUC-SP, no primeiro semestre de 2007. A partir da imagem, ela escreveu uma narrativa textual e depois uma posterior abstração cromática, já que o final do exercício previa uma terceira leitura que deveria transformar a imagem do postal e o texto em duas combinações de cores.

Vamos acampar?

-- Vamos, Mari!

-- Calma, to só checando se não esqueci nada...escova, ok. Pente, ok...xampu, ok...

-- Vamos, vamos ta tudo aí

E foi assim, sob os apelos de pressa de Carlos, que Mariana se despediu de sua casa rumo à tão sonhada viagem com os colegas: Carlos, Cecília e Manuel. A viagem havia sido planejada há seis meses, quando Mariana e Manuel ainda namoravam. Eles organizaram tudo, as barracas para o acampamento, a praia ideal para a aventura e todos os outros equipamentos necessários.

Mas Mariana já não estava tão empolgada com a viagem, seu namoro com Manuel havia acabado há quatro meses, quando ela descobriu que ele tinha um caso com aquela que ela pensava ser sua amiga: Cecília. Mariana ainda guardava um certo rancor dessa separação traumática e essa seria a primeira vez em que ela estaria frente a frente com Manuel e Cecília após o fatídico dia da separação. Os olhares de Mariana não conseguiam disfarçar e fugir do casalzinho feliz sentado no fundo do carro, enquanto ela tentava provar a si mesma e ao resto

do mundo que já havia superado as dores da separação. A viagem corria conforme o planejado, até que, faltando 250 km para a praia, inexplicavelmente, dois pneus furaram. Todos descem do carro. Mariana desce por último e se empenha em procurar algo para o jantar, pois àquele horário a fome já apertava, mas a busca foi inútil, aquela região era um completo deserto, não passava nem mesmo um carro pela estrada.

O sol já sumia do céu, quando Carlos surgiu com a idéia:

-- Vamos acampar aqui mesmo, amanhã pela manhã resolvemos o problema dos pneus.

Mariana estava totalmente abatida, pra ela pouco importava ficar ali ou seguir viagem, ela só tinha certeza de que estava arrependida de persistir no plano de viagem mesmo após a separação, e agora tinha que passar o final de semana com seu ex-namorado e sua "amiga".

À noite, após a fogueira ser apagada, todos foram dormir, mas Mari, não conseguia parar de chorar, remoendo a situação terrível pela qual passava. Enquanto estava deitada, ela viu passar alguém pela sua barraca que se dirigiu até a barraca de Cecília, ela achou que fosse Manuel, mas os gritos de horror e as marcas de sangue na barraca revelavam a verdade: Cecília estava morta!

O pânico tomou conta de todos, eles sabem que agora correm risco de vida e preferem não dormir. Manuel está tomado por um ódio terrível e decide vasculhar a região em busca do assassino, jurando vingança. Carlos tenta detê-lo, mas não consegue e Manuel some na escu-

ridão, após alguns minutos puderam-se ouvir os gritos de Manuel. Carlos e Mariana se entreolham, é possível que o amigos deles também esteja morto.

Mariana chora copiosamente, amparada por Carlos, eles não podem fazer nada, além de rezar e esperar o dia chegar. Durante alguns minutos eles permanecem calados, mas o silêncio é quebrado pela aparição de um rapaz na escuridão, os dois amigos gritam e tentam correr, mas se surpreendem ao constatar que o homem com a faca na mão é Tadeu, colega de sala deles e ex-namorado de Cecília e que assim como Mariana, tinha sido traído.

-- Não se aproximem, não quero lhes fazer mal, fujam...

Eles tentam obedecer às ordens, mas não podem fugir naquela escuridão, então se escondem atrás da barraca e assistem ao suicídio de Tadeu.

O resto da noite eles passaram escondidos, chorando, até chegar a manhã e eles conseguem pedir ajuda.

A vida de Mariana e Carlos continua, mas com certeza eles nunca esquecerão este final de semana, acampar então...nunca mais!

Figura 38:
Cartão postal com relógio antigo gera história e desenho simétrico. "A velhice para mim é marrom. A liberdade de ousar é azul", conclui o aluno de Publicidade .

Com a escolha de um cartão postal com a imagem de um relógio antigo, outro aluno de Publicidade e Propaganda, escreveu a história "Tempo" e depois resumiu-a a duas colunas coloridas: uma azul e outra marrom, que segundo ele eram o envelhecimento das coisas. "A velhice é marrom. E a liberdade de ousar é azul". A seguir a história "Tempo".

Tempo

No início dos anos 90, Tarantino lançava Cães de Aluguel, o grunge tinha estourado e eu me mudara para uma nova casa, nova para mim, mas na verdade a casa era bem velha.

Na casa havia um relógio de parede, provavelmente mais antigo que a própria construção. O antigo morador não soube dizer desde quando o relógio estava ali.

O relógio funcionava de modo estranho, soava badaladas todos os dias, de hora em hora. Começava às 06h e era impossível desligá-lo. Não fosse pelos minutos, eu desconfiaria da procedência do objeto.

Nas primeiras semanas tentei entender e desligar o objeto, mas aos poucos fui me acostumando com o barulho do seu despertador. Tarantino lançou Pulp Fiction, o ritmo pop incendiou o mundo. O tempo passa, várias coisas mudaram, outras não e nos acostumamos e nos acomodamos. E o meu relógio continua o mesmo dando suas badaladas.

Para chegar na escolha das cores, que iriam transformar o texto em cor, Cláudio preferiu desenhar primeiro com crayon e depois chegou ao azul claro, azul noite, amarelo e prata para descrever a sua história.

O ciberespaço ampliou as noções de espaço e detonou os limites que norteavam a produção de conteúdo. Acredito que estamos vivenciando, com a Web 2.0, um retorno aos movimentos sociais que mexeram com a sociedade do século XIX. Se pensarmos na Revolução Francesa, com seus milhares de panfletos circulando em volta da Bastilha, todos independentes da grande mídia; não era o Le Monde. Eram jornais pequenos, fanzines. O criativo tinha um papel muito mais social. A partir do avanço tecnológico do século XX, o leitor foi ficando cada vez mais homogêneo, sem sabor. Temos uma Reuters que detém em torno de 90% da veiculação mundial de notícias. Você tem uma CNN, uma Globo, uma Televisa, enfim, os grupos, isso para citarmos apenas a produção e veiculação de notícias. Mas podemos também dar exemplos nas artes plásticas, na música etc. Sofremos uma retroação na criatividade, na forma de expor um conteúdo. Para Sylvia Ribeiro Fernandes, que defendeu, em 2001, a dissertação de Mestrado "A criação do artista: análise de comunicações de artistas sobre o processo criativo", na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, é uma "sensação que vai provocar, incomodar, atormentar, até que surja a primeira imagem, a primeira forma. Esta surge como a irrupção de algo considerado absolutamente novo e original".

> Despertei-me de um sonho confuso e recordei-me de uma frase (contei a Maria Kodama); essa frase era (creio que a ouvi em inglês): I´m about to sell you Shakespeare´s memory´, ´Estou a ponto de vender-te a memória de Shakespeare´. Não sei qual era o resto do sonho, o contexto se perdeu para sempre, mas ficou-me essa frase: ´a memória de Shakespeare´. Não é a memória de Shakespeare no sentido da fama de Shakespeare, isso teria sido muito trivial; tampouco é a glória de Shakespeare, mas a memória pessoal de Shakespeare. E isso serviu de estímulo para um conto...."[116](BORGES, s/d, p.14)

O estímulo narrado por Borges pode nos guiar em busca do futuro da Web. Já chamada de Web 3.0 por pesquisadores como nada menos do que Tim Berners Lee, o criador da internet gráfica, o visionário que em 1990 criou a World Wide Web descrevendo o ambiente como uma rede mundial de computadores com textos interligados por hyperlinks. Em 2007, Berners-Lee lidera um grupo de pesquisa chamado W3C no MIT (Massachusetts Institute of Technology) que define a Web 3.0 como uma rede em que os computadores entendem semântica. Eles compreenderiam o significado das palavras que usamos na rede. Segundo reportagem publicada na revista Época, de 16 de abril de 2007, com o título "A terceira geração da Web", Tim Berners-Lee trabalha para transformar a Web semântica em realidade. Alguns sites como o Joost[117], um repositório de vídeos que analisa as preferências dos internautas, criado por Janus Friis, um dinamarquês de 30 anos, e Niklas Zennström, um sueco de 40 anos, podem futuramente destronar o You Tube, pois a proposta do Joost é ser capaz de analisar as preferências do usuário e indicar uma TV sob medida para ele. No relato

[116] Voy a contar un caso personal que produjo um cuento mio, no sé si memorable o no, creo que no, que se titula "La memória de Shakespeare". Este cuento me fue dado por um sueño (...). Me desperte de um sueño confuso y recorde una frase (se lo conté a Maria Kodama); esa frase era (creo que la oi em inglês): "I'm about to sell you Shakespeare's memory", Estoy a punto de venderte la memória de Shakespeare". No sé cual era el resto del sueño, el contexto se há perdido para siempre, pero me quedo esa frase: "la memoria de Shakespeare". No es la memória de Shakespeare em el sentido de la fama de Shakespeare, eso hubiera sido my trivial; tampoco es la gloria de Shakespeare, sino la memória personal de Shakespeare. Y eso sirvío de estimulo para um cuento".

[117] http://www.joost.com, acessado em 14 de abril de 2007, às 17h30.

[118] http://blog.fabio.resende.cx/joost/, acessado e 15 de abril de 2007, às 18h00.

abaixo, de Fábio Resende, no seu blog,[118] conseguimos ter a dimensão do que será o Joost quando ele ganhar a força de uma Wikipedia. Por falar em wikipedia e seu criador Jimmy Wale, a Web 2.0 se vê representada em 2007 pela linguagem wiki e por sites como Del.icio.us, Flickr, Google Maps e You Tube ainda é pouco disseminada entre a grande maioria de usuários da Web, que ainda se encontram na Web 1.0, aquela da década de 1990, na qual Steve Case, dono da AOL, teve sua companhia comprada pelo grupo Time Warner, podia ser considerado o grande guru das novas tecnologias. Na fase 1.0, também tivemos a ascensão dos portais, dos sites de busca como o Yahoo! e o Altavista.

QUER GANHAR UM CONVITE PARA O JOOST? **CLIQUE AQUI**!!

Fábio Resende recebeu um convite para participar do período de testes do **Joost**!!!!

Super me senti abrindo os presentes debaixo da árvore de natal.

Pra quem não sabe do que eu estou falando, Joost, que era chamado até pouco tempo atrás de The Venice Project, é o novo projeto de Niklas Zennström - o criador do Kazaa e Skype.

Resumidamente o Joost é uma TV on steroids.

Ainda está muito no começo (ainda é uma fase beta fechada) então não tem um mundo de conteúdo, mas o que tem é fantástico.

Com a minha conexão de 2 megabits eu vi vídeo fullscreen num laptop pela rede sem fio. E não é só isso (tá começando a parecer um comercial de polishop), eu posso dar pausa, pular para o próximo programa ou mudar de canal, tudo com um clique!

E tem mais (sério, não dá pra fugir do polishop): tem uma caixinha de busca!! Você digita o que quer achar e ele começa a tocar o vídeo - eu sei que já falei, mas preciso falar de novo:

EM TELA CHEIA.

Tem também widgets (você pode conversar - por mensagem instantânea - com outras pessoas assistindo o mesmo canal por exemplo, dar nota para o programa ou indicar para outro usuário) e a possibilidade de criar Smart Channels - que seria algo como TiVO - é o máximo.

Não costumo fazer posts longos nem histéricos - André Felipe que me desculpe - mas isso é o máximo!!!

Eu podia ficar mais um bom tempo falando de váááarias features e a tecnologia que eles usam e tudo mais, mas desconfio que 99% de vocês iam se entediar. Então o 1% que quiser saber mais, é só deixar aí no comentário o que quiser saber que eu falo mais.

Agora deixa eu ir que tem muita coisa pra eu descobrir lá ainda.

Esse artigo foi escrito do dia 18.01.07 às 9:18 am e está categorizado em **Multimeios Tecnologia**. Você pode acompanhar os comentários pelo pelo **RSS 2.0**. Você pode deixar uma resposta, ou **trackback** do seu próprio sítio.

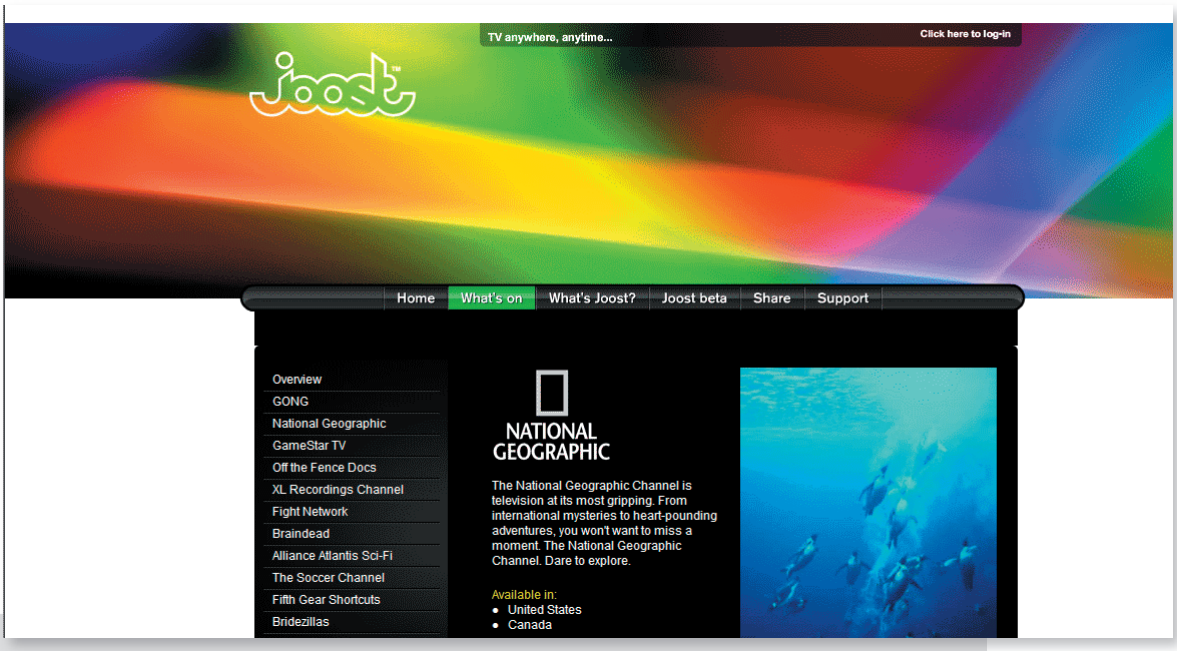


Figura 39: Tela inicial do website www.joost.com. Nova aposta de mercado para desbancar o You Tube.

> Em um mundo narrativo complexo, podemos reforçar nossa crença redigindo ensaios analíticos ou artigos para fanzines (revistas feitas por e para fãs) que analisam os pressupostos subjacentes àquele mundo, quer eles digam respeito à história irlandesa ou a sintetizadores de matéria. Escritores enciclopédicos como James Joyce, Faulkner, Tolkien ou Gene Roddenberry despertam esse tipo de resposta através dos detalhes e da complexidade enciclopédicos com que apresentam suas criações ficcionais. Tais histórias imersivas convidam-nos a participar delas oferecendo diversas coisas para rastrear e recompensando nossa atenção com uma consistência da imaginação (MURRAY, 2003, p. 112)

Estimular a imaginação, proporcionar starts sensoriais e recompensar a atenção do leitor com uma consistência imaginativa capaz de entender o que ele deseja ler, ver ou sentir talvez seja a grande caixa de pandora do século vigente. De um lado, cientistas como Tim Berners-Lee buscam, na inteligência da linguagem, a capacidade semântica de oferecer, por exemplo, a melhor lista de hotéis e serviços, filtrados a partir de posts de leitores em blogs de turismo; ou pesquisadores em hipermídia como eu e tantos outros que recorrem à filosofia, ao barroco e à psiquiatria para tentarmos novos feedbacks entre o autor e o leitor, num caleidoscópio de sensações e produções da nova Web 3.0. A era do leitor "movente, fragmentado" do século XX, um leitor inspirado em Walter Benjamin, "especialmente dos

homens que estavam no comando dos negócios e de sua administração, nesse universo que crescia em complexidade, surgiram o telégrafo, o telefone e, depois, a consolidação das redes de opinião, os jornais, com notícias rápidas e imediatas, próprias de cidades com excesso de informação, encontros e desencontros" (SANTOS, 2002, p. 10) está tornando-se uma memória distante, pois hoje o leitor busca o especial, o sob medida, o RSS que escolheu, a imagem que ninguém tem etc.

Para MURRAY (2003, p.154)

> Os anos que passamos assistindo a filmes permitem-nos montar automaticamente suas imagens descontínuas em padrões de continuidade mais amplos. Temos a capacidade de fazer isso porque sabemos ler as convenções desses meios. (...) Sabemos como construir um espaço contínuo num filme associando tomadas externas e internas, e sabemos que uma mudança na iluminação ou no foco assinala uma cena em retrospectiva ou uma memória subjetiva. A organização em mosaico é valiosa porque nos proporciona a visão geral da primeira página e a cadência narrativa mais rápida do filme.

Propor histórias em forma de narrativas caleidoscópicas, que aproveitam um tempo maior de cenas, proporcionando maior imersão para o leitor como nas diferentes crises de saúde dos personagens que povoam a temática do seriado Scrubs[119] ou cenas clássicas como a da escadaria onde percebemos a ruína da família Corleone, com Michael (Al Pacino) vendo sua filha, interpretada por Sofia Coppola, sendo assassinada por engano, em "O poderoso chefão 3".

[119] http://scrubs-tv.com/, acessado em 24 de abril de 2007, às 17h00.

Conclusão

O que está mudando não é a comunicação, é a sociedade.

E a comunicação desempenha um papel-chave nessa transformação.

Não é apenas uma área, ou um setor de atividades: é uma dimensão de todos os setores,

um vetor intensamente ramificado de transformação social

Ladislau Dowbor

Conclusão

As narrativas que inundam nosso cotidiano me lembram o vídeo EPIC – Construção de Informação Personalizada com Envolvimento. "A partir de 2015, os usuários serão definitivamente os protagonistas das suas histórias, seja recortando, montando ou selecionando matérias e serviços." Não podemos afirmar se Sloan e Thompson, autores de EPIC, acertarão a profecia, mas a verdade é que essas linguagens estão transformando as nossas maneiras de coletivamente consumir conteúdo. Trata-se de uma utopia ou é algo factível? Essa tese de doutorado aposta que será factível. Mas, não há provavelmente, nada mais difícil de afirmar, do que propor o futuro da narrativa no ciberespaço. Pierre Lévy, no livro "Inteligência Coletiva", arrisca que "devemos olhar a cultura como uma interface entre o imaginável e o inimaginável".

> A cultura é aqui concebida como uma caixa de ferramentas à disposição de nossa potência mental: a ciência, a técnica, nosso conhecimento dos fatos históricos e sociais, a língua, as palavras e as imagens disponíveis, as idéias, os esquemas de pensamento, as frases espirituosas, as ferramentas intelectuais trazem cada um sua contribuição. (LEVÝ, 2000, p.207).

Confesso que demorei 20 anos para conseguir assumir este posicionamento, ou melhor, para assumir esta "filosofia pensante", durante meu exercício profissional como jornalista. Foi preciso me distanciar do jornalismo informativo, dos sindicatos, sair das grandes redações [o que me causa uma saudade infinita, pois adorava ser repórter, farejar assuntos, "copidescar" um texto] para perceber que o que estamos vivenciando na Web é a nova Primavera de Praga, movimento realizado, em 1968, na Tchecoslováquia, liderado por intelectuais reformistas do Partido Comunista interessados em promover grandes mudanças na estrutura política, econômica e social do país. A experiência de um "socialismo com face humana" foi comandada pelo líder do Partido Comunista local, Alexander Dubcek, que pretendia "desestalinizar" o país.

Deixar uma marca, um comentário, um post ou mesmo uma narrativa no ciberespaço nos faz aplacar a solidão moderna e nos aproxima dos ideais de Thompson com seu jornalismo gonzo. Apaixonada por histórias cotidianas desde criança; cansei de me deparar, aos oito anos, observando conversas alheias como se lhes falasse baixinho: "Conte-me sua história". "Eu estou aqui para ouvir". Esta tese nasceu deste processo lento e gradual da construção de nós mesmos, nossas emoções e histórias.

Estudos on-line relativos à emoção e à cognição vêm me atraindo desde 1999 quando ingressei no mestrado na ECA-USP e fui assistir, como ouvinte, a uma disciplina do professor Henrique Del Nero na Politécnica. Mas na época – mergulhada no dia-a-dia dos portais, pois conciliava a jornada de diretora da Editora Globo Online, responsável por todos os Websites das revistas da Editora Globo, e as tardes de estudo na USP, o factual era predominante na minha vida. Mesmo guardando, na memória, os cinco anos de terapia junguiana que fiz, a cobertura noticiosa do país sobrepunha-se aos desejos da autora sonhadora, que colecionava histórias como as meninas hoje colecionam Barbie. Na seqüência, fui diretora de portal do iG (2000/2001), concomitantemente com a escritura da dissertação "Usabilidade e exercício de jornalismo dentro do formato portal no Brasil", muito mais voltada para a forma de produção do que para a emoção envolvida na produção. De todo modo, já me pegava profetizando coisas como:

> (...) o conteúdo on-line amplia os limites da cobertura impressa, mesclando ora elementos televisivos, ora resgatando a cobertura de rádio. Acessar um conteúdo não necessariamente precisa ser pela leitura de uma notícia, já que conteúdo engloba os textos que trafegam pelas salas de bate-papo, as mensagens enviadas nos fóruns, as resenhas de livros e discos, as colunas, a política de privacidade do site. Enfim, conteúdo não está apenas na área de notícias dos portais, mas sim espalhado por quase todos os produtos oferecidos pelo endereço eletrônico. (FERRARI, 2002, p. 88).

Ou ainda compartilhando com o leitor, o suculento hotdog que consumia após um cansativo fechamento em Época On-line [citado por mim no livro Jornalismo Digital].

> John Kennedy Jr havia morrido tragicamente aos 38 anos, em um acidente com o avião que pilotava. "Pessoal, vamos subir a notícia para a home page e produzir um especial sobre John-John para subir o quanto antes. A nossa reunião de pauta começa em cinco minutos. Cláudia, por favor, levante o que os portais já deram sobre a morte. Luís, reúna informações sobre a família Kennedy para a reunião. "Enquanto caminho em direção à bancada dos designers, que já me lançavam aquele olhar "lá vem mais trabalho", decido que a melhor saída é aproveitar a "casca" (é como chamamos os templates de hot sites especiais) feita para o especial de aniversário da Madonna, principalmente a estrutura do menu. "Basta mudarmos as cores, pois não temos muito tempo para parir o especial John-John", aviso. (....) Passa da meia-noite quando pego a minha bolsa para saborear um suculento hotdog e dou boa-noite ao estagiário que acaba de chegar para sua jornada de trabalho até as sete da manhã. Que dia! (FERRARI, 2004, p.59-60)

Durante este um ano e sete meses (13/09/2005 a 16/04/2007) de produção coletiva de narrativas e trocas de emoções, entre os 482 usuários cadastrados (até abril de 2007) no ambiente Remix Narrativo, pudemos perceber que a escolha da pesquisa participante, onde eu me coloquei como pesquisadora participante, foi de fundamental importância, pois conferiu proximidade entre os autores/leitores, transformando o projeto num rizoma

vivo. [Digo vivo] porque o estudo permanecerá no ar, independentemente da conclusão da tese. Até 16 de abril de 2007 produzi 59 narrativas, sendo os seguintes títulos extraídos do banco de dados relacional do Remix:

59 Narrativas encontradas com o termo Pollyana Ferrari

(13/09/2005)

1 - **Cheiro de lavanda** - Pollyana Ferrari

(13/09/2005)

2 - **O banquete** - Pollyana Ferrari

(13/09/2005)

3 - **creme de milho** - Pollyana Ferrari

(13/09/2005)

4 - **Seres múltiplos** - Pollyana Ferrari

29/09/2005)

5 - **X-salada do Lanchão** - Pollyana Ferrari

30/09/2005)

6 - **Gonzo, gonzeaux** - Pollyana Ferrari

(13/09/2005)

7 - **quinta-feira** - Pollyana Ferrari

(16/11/2005)

8 - **Alimentos pistola** - Pollyana Ferrari

(16/11/2005)

9 - **Cominho e coentro** - Pollyana Ferrari

(16/11/2005)

10 - **17 life fables** - Pollyana Ferrari

(16/11/2005)

11 - **viuvinha** - Pollyana Ferrari

(04/06/2006)

12 - **Anjos com sardas** - Pollyana Ferrari

(04/06/2006)

13 - **Árida Lei** - Pollyana Ferrari

(08/06/2006)

14 - **Sarau na barraca do Saldanha** - Pollyana Ferrari

(08/06/2006)

15 - **Você tem medo do Quê?** - Pollyana Ferrari

(12/06/2006)

16 - **Desplugada num final de semana de sol** - Pollyana Ferrari

(15/06/2006)

17 - **Já fomos peixe** - Pollyana Ferrari

(15/06/2006)

18 - **quinta-feira** - Pollyana Ferrari

(15/06/2006)

19 - **Medo** - Pollyana Ferrari

15/06/2006)

20 - **Ninho** - Pollyana Ferrari

(15/06/2006)

21 - **Um kibon de morango** - Pollyana Ferrari

(15/06/2006)

22 - **Quadrado mágico** - Pollyana Ferrari

(16/06/2006)

23 - **Paisagens desérticas** - Pollyana Ferrari

(18/06/2006)

24 - **Casamento em grande estilo** - Pollyana Ferrari

(22/06/2006)

25 - **Vermelho** - Pollyana Ferrari

(23/06/2006)

26 - **Amarelo** - Pollyana Ferrari

(25/06/2006)

27 - **O explicador de 1912** - Pollyana Ferrari

(26/06/2006)

28 - **O velho álbum de figurinhas** - Pollyana Ferrari

(26/06/2006)

29 - **Saudades do catupiry da minha infância** - Pollyana Ferrari

(02/07/2006)

30 - **O devir da lagarta** - Pollyana Ferrari

(27/07/2006)

31 - **HQs relatam jornalismo de guerra** - Pollyana Ferrari

(10/08/2006)

32 - **Todo se transforma** - Pollyana Ferrari

(10/08/2006)

33 - **Não quero encontrar o Zé Dirceu na blogosfera** - Pollyana Ferrari

(27/08/2006)

34 - **Alice, Wendy e Dorothy discutem sobre sexo** - Pollyana Ferrari

(10/09/2006)

35 - **Um pouco de Itália neste país de Lula, Alckmin e HH** - Pollyana Ferrari

01/10/2006)

36 - **Códigos combinados** - Pollyana Ferrari

(04/10/2006)

37 - **Cidade** - Pollyana Ferrari

(04/10/2006)

38 - **Carmen Miranda pelo olhar de Ruy Castro** - Pollyana Ferrari

(06/10/2006)

39 - **Chocolate** - Pollyana Ferrari

(12/10/2006)

40 - **hips don't lie** - Pollyana Ferrari

(04/11/2006)

41 - **Maçã com caldinho** - Pollyana Ferrari

(09/11/2006)

42 - **101 minutos de prazer** - Pollyana Ferrari

(15/11/2006)

43 - **Uncle Dave** - Pollyana Ferrari

(21/11/2006)

44 - **O jazz de Miles** - Pollyana Ferrari

(03/12/2006)

45 - **NATAL/NOEL** - Pollyana Ferrari

(13/12/2006)

46 - **A conversa dos Pingüins** - Pollyana Ferrari

(17/12/2006)

47 - **Tempo** - Pollyana Ferrari

(19/12/2006)

48 - **Globo, calor e mosquitos** - Pollyana Ferrari

(25/12/2006)

49 - **Resoluções de Ano Novo** - Pollyana Ferrari

(05/01/2007)

50 - **Coadjuvante** - Pollyana Ferrari

(09/01/2007)

51 - **Os meus Reis Magos** - Pollyana Ferrari

(12/01/2007)

52 - **Con la música a otra parte** - Pollyana Ferrari

(23/01/2007)

53 - **O tempo visível** - Pollyana Ferrari

(23/02/2007)

54 - **Formato pêra? Eu**? - Pollyana Ferrari

(25/02/2007)

55 - **Paçoca AMOR** - Pollyana Ferrari

(25/02/2007)

56 - **Impossibilidades** - Pollyana Ferrari

(11/03/2007)

57 - **Céu de Monet** - Pollyana Ferrari

(16/04/2007)

58 - **Café, protetor solar e Beth Bispo** - Pollyana Ferrari

(16/04/2007)

59 - **Doblo** - Pollyana Ferrari

Como estudo vivo, ao longo da pesquisa, observamos a influência da oralidade, exercida de maneira expressiva nos vários autores do Remix Narrativo, onde também me incluo. As narrativas resgatam as rodas de histórias, as histórias contadas por pais para os filhos dormirem. Lembro-me do meu pai contando-me as impagáveis peripécias de Tio Patinhas na sua Patópolis. Quantas noites adormeci feliz com o Professor Pardal - que inventava qualquer coisa a qualquer hora – ao meu lado.

Figura 40: Reprodução da abertura de Patópolis, cidade de Tio Patinhas.

Felipe Lobo, um dos editores do Remix Narrativo também concorda que estamos sempre ouvindo e assimilando emoções durante o cotidiano. "Não existe fonte melhor que a conversa alheia", diz Lobo, que relatou de uma maneira muito oral duas conversas no elevador e uma no metrô, em 23 de dezembro de 2006.

Conversa de elevador

Felipe Lobo (23/12/2006)

"Você nunca me respeita, nem na frente das crianças", dizia uma mulher, brava. A criança olhava, tímida e um pouco assustada, para mim - uma testemunha ocular daquela discussão.

"Ora, você não entende nada",retrucava um homem sisudo, jovem, com a cara fechada. Os dois trocavam ofensas leves, enquanto eu apertava o botão do térreo. Eles trocaram 6 andares de acusações.

Entre o empurra-empurra do transporte público, duas mulheres conversam. O assunto, claro, homens - percebam que, na maioria das vezes, as conversas femininas giram em torno deste assunto! Enquanto uma dizia que o homem fazia o que queria com ela - com uma voz desapontada -, a outra levantava a voz para, claro, criticar o comportamento masculino.

Entre um empurrão e outro, eis que entram dois homens, discutindo futebol. Quem vai ser campeão, fulano de tal não joga nada, o ano que vem meu time vai arrebentar. "O Ronaldinho é pipoqueiro".

Há dois assuntos que me fazem querer interferir na conversa alheia - como se já não bastasse ouvir, ainda tenho a ousadia de querer interferir -. Um deles é política. Principalmente em ano de eleições, como foi este. Pra cima e pra baixo só se falava de Lula, corrupção, mudança, preocupação social, oposição, retrocesso. E eu sempre louco pra argumentar, mas preso no silêncio da observação.

O outro assunto é futebol. Quando vejo alguém discutindo que a seleção perdeu a Copa porque estava comprada desde a última edição, ou que o Ronaldinho é um produto da mídia ou que Beckham não passa de um metrossexual e não joga nada, a minha

língua quase fez uma revolução e me derruba do poder. Ver que o rapaz afirmou "que o Ronaldinho é pipoqueiro" me incomodou, mas consegui me conter e me contentar apenas em ouvir.

Chego no prédio que trabalho e dá-lhe subir elevador. "Que calor logo cedo!", exclama um homem alto e careca a outro, ambos engravatados. "Trabalhar de terno neste calor é um crime!", respondeu o outro. Incrível como a capital paulista adora falar sobre o tempo dentro do elevador. Será que os elevadores são imagens que remetem ao clima? Será que Jung estudou essa imagem?

Não pretendemos, portanto, apresentar fórmulas universais que devem ser adotadas por todos os usuários de internet. Queremos ajudar o produtor de conteúdo a tornar-se agente. A presente tese atua no contexto do conhecimento cognitivo. Não nos cabe aqui impor conceitos ou fronteiras, já que durante a escritura da tese deparamo-nos com atos de rupturas, rizomas e caleidoscópios. São histórias que nos contam na cama, antes de dormir. Sim, Lobo, Jung teve vários sonhos com casas, explorando os diversos cômodos, descendo nos subterrâneos, elevadores cada vez mais profundos, da arqueologia da psique. Para ele, a casa representa o local em que nós vivemos [mental e emocionalmente].

> A imaginação narrativa tem a capacidade de saltar etapas em métodos analíticos de compreensão. Mitos ancestrais descreviam o poder do deus Sol antes que compreendêssemos a fotossíntese ou a física da luz. Shakespeare criou Hamlet sem o auxílio de Freud. Da mesma forma, o ciberdrama que desponta pode ajudar-nos a reconciliar a experiência subjetiva que temos de nós mesmos com nosso conhecimento científico da biologia, em rápida expansão. Ele pode sugerir metáforas de processos que restabelecerão o sentido de individualidade humana ao nosso modelo da mente. Uma literatura baseada em computador pode ser de grande ajuda para que nos identifiquemos com a máquina sem um sentimento de degradação. (MURRAY, 2003, p. 262)

As histórias, segundo Jung, nos remetem a emoções e foi neste viés que esta tese se construiu. O ciberespaço, como figura mental da nossa casa no ambiente virtual deve proporcionar descobertas e remeter a emoções. Arlindo Machado nos explica que toda obra só pode ser vista do ponto de vista filosófico, jamais pelo viés do suporte tecnológico. A desterritorialização de que tanto nos fala Deleuze se dá na contaminação entre os elementos, na hibridização do Barroco. Segundo a arquiteta e historiadora Socorro Targino Martinez, "Salvador foi planejada, a partir do século XVIII, `como um anfiteatro barroco´. Antes de entrar nas igrejas e conhecer os museus, "o importante é se perder e descobrir a essência da cidade", recomenda Martinez[120]. Se perder e se encontrar numa brincadeira lúdica como na Biblioteca de Babel de Borges. Para MURRAY, esta habilidade camaleônica do computador deveria "ser posta a serviço dos contadores de histórias".

> Os recursos caleidoscópicos que o computador nos oferece, a habilidade de enxergar múltiplos padrões nos mesmos elementos, podem também conduzir a narrativas atraentes que capturem nossa nova condição como cidadãos de uma comunidade global. (MURRAY, 2003, p. 263)

Múltiplos padrões nos mesmos elementos, conceito que nos fala Murray, são características rizomáticas presentes nas narrativas digitais. Se olharmos antropologicamente para o ciberespaço, perceberemos que as raízes formam caleidoscópios de conteúdo. Por isso, nossas percepções acerca de uma fenomenologia da experiência do rizoma apontam para novas pesquisas que transitam entre a Antropologia, a Biologia e a Psicologia Cognitiva. Deleuze e Guattari propõem a metáfora matemática do fractal, chegando à de rizoma e todos seus desdobramentos. O fenômeno 'snack culture'[121], por exemplo,

[120] Trecho extraído da reportagem "Barroco a céu aberto", publicada pelo jornal Folha de S. Paulo em 29/10/2002, disponível em http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u178.shtml, acessado em 16 de abril de 2007, às 0h30.

[121] Snack Culture, expressão cunhada pela revista Wired na edição de março de 2007. Longas-metragens, programas de TV, músicas e games agora são consumidos e embalados como se fossem petiscos. O sociólogo francês Gilles Lipovetsky — autor de obras como A Era do Vazio e O Império do Efêmero – , já havia sinalizado o fenômeno nos anos 80.

expande os níveis de compreensão coletiva, tornando-se um rizoma gigante. Veja o papel dos fotologs. Hoje as bandas não precisam manter um website, o fotolog funciona porque é um recorte mais eficiente. Fica mais fácil com os thumbnails. Não existem intermediários entre o fã e sua banda favorita. O lado positivo do faça-você-mesmo é a "remixagem" diária da sociedade. O lado negativo é a falta de profundidade que o fenômeno ´snack culture´ provoca. Fragmentamos a Web em rizomas e depois usamos agregadores de RSS para organizar o dia-a-dia. Ou ainda usamos a família de produtos Google como nossa memória coletiva. Acreditamos que as narrativas atuais devem levar em conta:

1) Conexão

2) Rede

3) Transversalidade

4) Integração

5) Heterogeneidade

6) Rede neural

7) Não-hierarquização

8) interdisciplinaridade

Nos ajudam a mapear a Web rizomática do EPIC. Proponho começarmos pelo exemplo 3, a Transversalidade. Nossa proposta não é linear, logo não faz a menor diferença por qual dos oito itens o produtor de narrativas iniciar sua análise hexagonal. No item 3 deve-se trabalhar com linguagens e propostas oblíquas. Na Web não há hierarquia absoluta. Cada leitor

é um agente de seleção, de bifurcação, ou de transversalidade, em camadas rizomáticas. No item 8, podemos dizer que a interdisciplinaridade pode mudar radicalmente o modo de aprendizagem e de assimilação. "Os estudantes podem participar de conferências eletrônicas desterritorializadas, nas quais intervêm os melhores pesquisadores de sua disciplina. (...) O professor torna-se um animador da inteligência coletiva dos grupos". (LÉVY, 1999, p. 170). Nos itens 4 e 7, Integração e Não-hierarquização, respectivamente, desejamos que o produtor perceba quais níveis de integração com leitor ele precisa propor, de acordo com sua obra e objetivo. Acreditamos num produtor muito mais ao estilo do flâneur de Baudelaire do que um descobridor de labirintos hipertextuais. No se trata mais de aniquilar o Minotauro, mas de entender a malha rizomática do conteúdo proposto, convivendo em harmonia com o Minotauro. Os itens 1 (conexão) e 2 (rede) são auto-explicativos: sem a Web e sem a conexão igualitária não existe possibilidade de rizoma.

O item 6 merece uma descrição à parte. A rede neural[122] tem um papel essencial na determinação do funcionamento, comportamento e do raciocínio do ser humano. Conectados por meio de sinapses, os neurônios juntos formam a rede neural. A quantidade de conexões e a qualidade do raciocínio dependem das sinapses coletivas dos neurônios. Os rizomas são as sinapses. Ou seja, quanto mais identificarmos os tipos de leitor e sua capacidade cognitiva, mais sinapses coletivas serão propostas. No item 5, relembramos a heterogeneidade da rede. Os nós de uma rede hipertextual, por exemplo, são heterogêneos. As narrativas multimídias e multimodais reforçam o caráter diferenciado que deve ter uma narrativa no ciberespaço. Acho que vivenciamos, na primeira década do século XXI, fenômenos antropológicos importantes. A mestiçagem da web lembra o movimento barroco. O filósofo soviético Bakhtin dizia que a hipermídia inventa um ritmo que é embalado pelo caos à procura de uma nova ordem, um equilíbrio às avessas.

[122] Ao contrário das redes neurais artificiais, as redes neurais naturais não são uniformes como as redes artificiais. Seus pulsos não são síncronos ou assíncronos. O corpo de neurônio, também chamado de somma, é responsável por coletar e combinar informações vindas de outros neurônios, o que confere a rede neural uma heterogeneidade fenomenal.

Bibliografia

Bibliografia Específica

AMERIKA, Mark. "Escrita no ciberespaço: notas sobre narrativa nômade, net arte e prática de estilo de vida". In LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio – Reflexões sobre as Novas Mídias.* São Paulo: Editora Senac, 2005.

ASCOTT, Roy. "Plissando o Texto: Origens e Desenvolvimento da Arte Telemática". In LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio – Reflexões sobre as Novas Mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

AUSTER, Paul. *Achei que meu pai fosse Deus.* E outras histórias verdadeiras da vida americana. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Editora Global, 1995.

BAKHTÍN, Mickhail. *Questões de Estética e de Literatura – A Teoria do Romance*. São Paulo: Editora Unesp:Hucitec, 1998.

BARTHES, Roland. *Uma Análise da Novela Sarrasine, de Honoré de Balzac*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1992.

BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

_____. *Illusion, désillusion esthétiques*. Paris: Sens & Tonka, 1997.

BOAS, Sergio Vilas. *Perfis e como escrevê-los*. São Paulo: Editora Sumus, 2003.

BOLTER, Jay David. *Writing Space – The Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hove and London: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

BRAGA, Eduardo Cardoso. "A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço". In LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio – Reflexões sobre as Novas Mídias*. São Paulo: Editora Senac, 2005.

BENSE, Max. *Pequena Estética*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

BENJAMIN, Walter. "A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica". In _____. *Obras Escolhidas - Magia e Técnica, Arte e Política*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

BUCCI, Eugenio; KEHL, Maria Rita. *Videologias*. São Paulo: Editora Boitempo, 2004.

CAJARDO, Marcela. *Evolucion, situación actual y perspectivas de las estratégias de investigación participativa en América Latina*. Santiago de Chile, FLACSO, 1982.

CAJARDO, Marcela. "Pesquisa participante: propostas e projetos". In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.) *Repensando a pesquisa participante*. 3.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987, p.15- 50.

CAMPBELL, Joseph. *As transformações do Mito através do Tempo*. São Paulo: Editora Cultrix, 1994.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1995.

CAPRETTINI, Gian Paolo. *Código, Imagem, Alegoria, Signo – Enciclopédia Einaudi* n. 31. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1994.

CARD, S. K., MORAN, T. P., NEWELL A. *The psychology of human-computer interaction*. Hillsdale: NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 1983.

CASTELLS, Manuel. *End of Millennium – The Information Age: Economy, Society and Culture, Volume III*. Blackwell Publisher, 1998.

_____. A Sociedade em Rede. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CHARAUDEAU, Patrick & maingueneau, Dominique. *Dicionário de análise do discurso*. (Coord.) Fabiana Komesu, São Paulo: Editora Contexto, 2004.

CHIZZOTTI, A. *Pesquisas em Ciências Humanas e Sociais*. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

COHN, Gabriel. "A forma da sociedade da informação", in DOWBOR, Ladislau et allii. *Os Desafios da Comunicação*. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1963.

COSTA, Cristina. *A milésima segunda noite: da narrativa mítica à telenovela – análise estética e sociológica*. São Paulo: Editora Anablume/Fapesp, 2000.

COSTA, Freire Jurandir. *Ética e o espelho da cultura*. São Paulo: Editora Rocco, 1995.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual.* Rio Grande do Sul: UFRGS Editora, coleção interfaces, tradução de Sandra Rey, 2003.

COYNE, Richard. *Designing information technology in the pos modern age: from method to metaphore*. Cambridge: The MIT Press, 1997.

DEBRAY, Regis. *Vida e Morte da Imagem – Uma história do olhar no Ocidente*. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia Vol. 4*.São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles. *A ilha deserta.* São Paulo: Editora Iluminuras, 2006.

DERRIDA, Jacques. *The Gift of Death, trans. David Wills*. Chicago and London: University of Chicago Press, 1995.

DIZARD JR., Wilson. *A nova mídia – A comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2 edição, 2000.

DOMINGUES, Diana. "As instalações multimídia como espaços de dados em sinestesia", in: OLIVEIRA, Ana Claudia e FECHINE, Yvana. Imagens Técnicas. São Paulo: Hacker, 1998.

DOWBOR, Ladislau; IANNI, Octavio; RESENDE, Paulo Edgar A. e SILVA, Hélio. *Desafios da Comunicação*. São Paulo: Editora Vozes, 2000.

DUARTE, Jorge e BARROS, Antonio. *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação* (Orgs). São Paulo: Editora Atlas, 2005.

EAGLETON, Terry. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo: Cia das Letras, 1994.

FERNANDES, Silvia Ribeiro. *A criação do artista: análise de comunicações de artistas sobre o processo criativo*. Dissertação de mestrado defendida em 2001 na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

FERRARA, Lucrecia D´ Aléssio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Editora Ática, 1986.

FERRARI, Pollyana. *Jornalismo Digital*. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

FERRARI, Pollyana. Usabilidade e Exercício de Jornalismo dentro do formato portal no Brasil. São Paulo: Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2002.

FIDLER, Roger & ZADUNAISKY, Gabriel. *Mediamorfosis*. Barcelona: Ediciones Granica, 1998.

FREIRE, Paulo. "Criando métodos de pesquisa alternativa: aprendendo a fazê-la melhor através da ação". In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.) *Pesquisa participante*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1981, p.34 -41.

FREUD, S. Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud (E.S.B.). Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GILLMOR, Dan. *We the Media*: Grassroots Journalism By the People, For the People. O´Reilly: Sebastopol, CA (EUA), 2006.

GOMES, Mayra Rodrigues. *Repetição e diferença nas reflexões sobre comunicação*. São Paulo: Editora Annablume, 2001.

GUALANDI, Alberto. *Deleuze*. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2003.

HAYLES, Katherine. *My mother was a computer*. Chicago: University of Chicago Press, 2005.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Editora Cultrix, 1999.

JAUS, H. R., ISER, W., STIERLE, K. e GUMBRECHT, H. *A literatura e o leitor – textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1979.

JOHNSON, Steven. *Emergência – A dinâmica da rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

LACAN, Jacques. *O Seminário, Livro 7, A ética da psicanálise*. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1988.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia – Arquitetura e Navegação no Ciberespaço*. São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

_____. *Derivas: cartografias do ciberespaço*. São Paulo: Editora Annablume, 2004.

LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos (Orgs.). ***Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura***. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1993.

_____. *O que é virtual?.* São Paulo: Editora 34, 1998.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

LUNENFELD, Peter. "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics." Em: *Photography after Photography- Memory and Representation in the Digital Age*. Amsterdam, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Máquina e imaginário*. São Paulo: EDUSP, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil*. São Paulo: Editora Itaú Cultural, 2003.

MANOVITCH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *A prosa do mundo*. São Paulo: Cosac &Naify, 2002.

_____.*Fenomenologia da percepção*. (tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura). São Paulo: Martins-Fontes, 1994.

_____. *O olho e o espírito*. (tradução de Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes). São Paulo: Cosac & Naif, 2004.

_____. *O primado da percepção e suas conseqüências filosóficas*. (tradução de Constança Marcondes César). Campinas: Papirus, 1990.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: Mass., The MIT Press, 1997.

_____.Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Editora Unesp e Itaú Cultural, 2003.

PARENTE, André (org.).*Imagem Máquina – a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia*. Trad. Octanny S. da Mora e Leônidas Hegenberg. São Paulo: Cultrix, 1972.

_____. *Semiótica*. Trad. J. Teixeira Coelho. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PERUZZO, Cicília Maria Krohling. "Observação participante e pesquisa-ação". In: DUARTE, Jorge e BARROS, Antonio. *Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação*. São Paulo: Editora Atlas, 2005

PIGNATARI, Décio. *Informação, Linguagem, Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

PLAZA, Julio. "As Imagens de Terceira Geração, Tecno-poéticas", in PARENTE, André (Org.). *Imagem e Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva/CNPQ, 1987.

PRADO, Gilberto. *Arte telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Rumos Itaú Cultural Transmídia, 2003.

PRANDINI, R.C.A.R. Vidas de professoras: sentido do trabalho e formação. Um estudo a partir da atuação docente mediatizada por novas tecnologias. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Tese, Doutorado, 2005.

RICHARDSON, Roberto Jarry. *Pesquisa Social: Métodos e Técnicas*. São Paulo: Editora Atlas, 1999.

RICOEUR, Paul. "Expliquer et comprendre", *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique*, II, Paris, Collection Esprit/Seuil. 1989.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa (tomo 1)*. Trad. Constança Marcondes César, Campinas: Editora Papirus, 1994.

_____. *Tempo e Narrativa (tomo 2)*. Trad. Marina Apprenzeller, Campinas: Editora Papirus, 1995.

_____. *Tempo e Narrativa (tomo 3)*. Trad. Roberto Leal Ferreira, revisão técnica Maria da Penha Villela-Petit, Campinas: Editora Papirus, 1997.

SALAVERRÍA, Ramón & NOCI, Javier Díaz (coords.) *Manual de Redacción Ciberperiodística*. Barcelona: Editorial Ariel, 2003.

SAMPAIO, Valzeli Figueira. *Manuscrito Eletrônico*. Dissertação de Mestrado, São Paulo, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço*. São Paulo: Editora Paulus, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-humano – Da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. *Comunicação & Semiótica*. São Paulo: Hacker Editores, 2004.

SANTOS, A. B. L. *Os meios de comunicação como extensões do mal-estar*. Rio de Janeiro: Editora Mauad, 2002.

TAVARES, Mônica. *A recepção no contexto das poéticas interativas – tese de doutorado*. São Paulo: ECA/USP, 2000.

VIRILIO, Paul. *O Espaço Crítico*. São Paulo: Editora 34, 1993.

WILSON, Stephen. *Information Arts – intersections of art, science, and technology*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2002.

Bibliografia Geral

ACKERMAN, Diane. *Uma história natural dos sentidos*. (tradução de Ana Zelma Campos). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

BAKHTÍN, Mickhail. *Questões de Estética e de Literatura – A Teoria do Romance*. São Paulo: Editora Unesp:Hucitec, 1998.

BAIRON, Sérgio. *Multimídia*. São Paulo: Editora Global, 1995.

BAIRON, S. e PETRY, L.C. *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* (livro e CD-ROM). Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.

BAUDRILLARD, Jean. *O Sistema dos Objetos*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

BARTHES, Roland. *Uma Análise da Novela Sarrasine, de Honoré de Balzac*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1992.

BASBAUM, Sérgio. "A máquina semiótica moderna e a poesia holofractal", In: *Galáxia – revista transdisciplinar de comunicação, semiótica, cultura*. No. 5 (abril de 2003). São Paulo: CNPQ/Educ, 2003.

BASBAUM, Sérgio. *Sinestesia, arte e tecnologia – fundamentos da cromossonia*. São Paulo: Annablume/Fapesp, 2002.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I – Magia e técnica, arte e política*. (tradução de Sérgio Paulo Rouanet). São Paulo: Brasiliense, 1996.

_____. *Obras escolhidas III – Charles Baudelaire – um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo: Brasiliense, 2000.

BENSE, Max. *Pequena Estética*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1975.

BOAS, Sergio Vilas. *Perfis e como escrevê-los*. São Paulo: Editora Sumus, 2003.

BOLTER, Jay David. *Writing Space – The Computer, Hypertext and the History of Writing*. London: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

BORGES, J. L.*Ficções*. Porto Alegre: Editora Globo, 1970.

BUCCI, Eugenio; KEHL, Maria Rita. *Videologias*. São Paulo: Editora Boitempo, 2004.

BRISSAC, Nelson. "A pintura, a fotografia, o cinema e a luz", In: XAVIER, Ismail (org.). *O cinema no século*. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

CAJARDO, Marcela. *Evolucion, situación actual y perspectivas de las estratégias de investigación participativa en América Latina*. Santiago de Chile, FLACSO, 1982.

CAJARDO, Marcela. "Pesquisa participante: propostas e projetos". In: BRANDÃO, Carlos Rodrigues (Org.) *Repensando a pesquisa participante*. 3.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987, p.15- 50.

CAMPBELL, Joseph. *As transformações do Mito através do Tempo*. São Paulo: Editora Cultrix, 1994.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1995.

CARD, S. K., MORAN, T. P., NEWELL A. *The psychology of human-computer interaction*. Hillsdale: NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 1983.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.

CASTELLS, Manuel. *End of Millennium – The Information Age: Economy, Society and Culture, Volume III.* Blackwell: Publisher, 1998.

CASTRO, Ruy. *As 1.000 melhores frases de Nelson Rodrigues*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

CHIZZOTTI, *A. Pesquisas em Ciências Humanas e Sociais*. São Paulo: Editora Cortez, 1998.

COHN, Gabriel. *A forma da sociedade da informação,* in DOWBOR, Ladislau et allii. Os Desafios da Comunicação. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.

COSTA, Cristina. *A milésima segunda noite: da narrativa mítica à telenovela – análise estética e sociológica*. São Paulo: Editora Anablume/Fapesp, 2000.

COSTA, Freire Jurandir. *Ética e o espelho da cultura*. São Paulo: Editora Rocco, 1995.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte da fotografia à realidade virtual*. Rio Grande do Sul: UFRGS Editora, coleção interfaces, tradução de Sandra Rey, 2003.

COYNE, Richard. *Designing information technology in the pos modern age: from method to metaphore*. Cambridge: The MIT Press, 1997.

CROSBY, A. W. *A mensuração da realidade – a quantificação e a sociedade ocidental 1250 – 1600.* (tradução de Vera Ribeiro). São Paulo: Editora Unesp, 1999.

DEBRAY, Regis. *Vida e Morte da Imagem – Uma história do olhar no Ocidente*. Petrópolis: Editora Vozes, 1994.

DELEUZE, Gilles. *A ilha deserta.* São Paulo: Editora Iluminuras, 2006.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia* Vol. 4.São Paulo: Editora 34, 1997.

DEL NERO, H. S. *O sítio da mente: pensamento, emoção e vontade no cérebro humano*. São Paulo: Collegium Cognitivo, 1997.

DIZARD JR., Wilson. A nova mídia – *A comunicação de massa na era da informação.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2 edição, 2000.

DOWBOR, Ladislau; IANNI, Octavio; RESENDE, Paulo Edgar A. e SILVA, Hélio. *Desafios da Comunicação.* São Paulo: Editora Vozes, 2000.

EAGLETON, Terry. *As ilusões do pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1996.

FERNANDES, Silvia Ribeiro. *A criação do artista: análise de comunicações de artistas sobre o processo criativo*. Dissertação de mestrado defendida em 2001 na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

FERRARA, Lucrecia D´ Aléssio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Editora Ática, 1986.

FERRARI, Pollyana. *Jornalismo Digital*. São Paulo: Editora Contexto, 2004.

FERRARI, Pollyana. *Usabilidade e Exercício de Jornalismo dentro do formato portal no Brasil*. São Paulo: Dissertação de Mestrado. Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, 2002.

FIDLER, Roger & ZADUNAISKY, Gabriel. *Mediamorfosis*. Barcelona: Ediciones Granica, 1998.

FLUSSER, Vilém. *A dúvida*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

_____. *Língua e realidade*. São Paulo: Herder, 1963.

_____. *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp, 1998b.

_____. *Texto/imagem enquanto dinâmica do Ocidente*. In Cadernos Rioarte, Número 5, 1986.

FREUD, S. Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud (E.S.B.). Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GILLMOR, Dan. *We the Media:* Grassroots Journalism By the People, For the People. O´Reilly: Sebastopol, CA (EUA), 2006.

GUALANDI, Alberto. *Deleuze*. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 2003.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 1969.

JAUS, H. R., ISER, W., STIERLE, K. e GUMBRECHT, H. *A literatura e o leitor – textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1979.

JOHNSON, Steven. *Emergência – A dinâmica da rede em formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia – Arquitetura e Navegação no Ciberespaço.* São Paulo: Editora Iluminuras, 2001.

LEMOS, André e PALÁCIOS, Marcos (Orgs.). *Janelas do Ciberespaço* – Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre: Editora Sulina, 2001.

LÉVY, Pierre. *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual*?. São Paulo: Editora 34, 1998.

LUNENFELD, Peter. "Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics." Em: *Photography after Photography- Memory and Representation in the Digital Age*. Amsterdam, 1996.

MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1984.

MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil*. São Paulo: Editora Itaú Cultural, 2003.

MANOVITCH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

McLUHAN, Eric. *Electric Language – understanding the message*. New York: St. Martin´s Buzz, 1998.

McLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo: Editora Nacional, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. (tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura). São Paulo: Martins-Fontes, 1994.

MURRAY, Janet. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Cambridge: Mass., The MIT Press, 1997.

PARENTE, André. *Narrativa e modernidade – os cinemas não narrativos do pós-guerra*. Campinas: Papirus, 2000.

PÁVITCH, Milorad. *Paisagem pintada com chá*. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica e Filosofia*. Trad. Octanny S. da Mora e Leônidas Hegenberg. São Paulo: Cultrix, 1972.

_____. *Semiótica*. Trad. J. Teixeira Coelho. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PIGNATARI, Décio. *Informação, Linguagem, Comunicação*. São Paulo: Perspectiva, 1970.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva/CNPQ, 1987.

PRADO, Gilberto. *Arte telemática – dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Rumos Itaú Cultural Transmídia, 2003.

PRANDINI, R.C.A.R. Vidas de professoras: sentido do trabalho e formação. Um estudo a partir da atuação docente mediatizada por novas tecnologias. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Tese, Doutorado, 2005.

RICHARDSON, Roberto Jarry. *Pesquisa Social: Métodos e Técnicas*. São Paulo: Editora Atlas, 1999.

RICOEUR, Paul. "Expliquer et comprendre", *Du texte à l'action. Essais d'herméneutique*, II, Paris, Collection Esprit/Seuil. 1989.

RUBIM, Antônio Albino Canelas. *Contemporaneidade, (idade) mídia e Democracia*, in DOWBOR, Ladislau et al (Org.). *Desafios da Comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2000.

SALAVERRÍA, Ramón & NOCI, Javier Díaz (coords.) *Manual de Redacción Ciberperiodística.* Barcelona: Editorial Ariel, 2003.

SAMPAIO, Valzeli Figueira. *Manuscrito Eletrônico*. Dissertação de Mestrado, São Paulo, 1997.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço*. São Paulo: Editora Paulus, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e Artes do Pós-humano – Da Cultura das Mídias à Cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus, 2003.

SANTOS, A. B. L. *Os meios de comunicação como extensões do mal-estar.* Rio de Janeiro: Editora Mauad, 2002.

SEVERINO, A.J. *Metodologia do trabalho científico. – 21 edição.* Revisada e Ampliada. São Paulo: Editora Cortez, 2000.

TAVARES, Mônica. *A recepção no contexto das poéticas interativas* – tese de doutorado. São Paulo: ECA/USP, 2000.

VIRILIO, Paul. *O Espaço Crítico*. São Paulo: Editora 34, 1993.

WOLTON, Dominique. *E depois da Internet? – para uma teoria crítica dos novos médias*. Lisboa: Editora Difel, 2000.

Anexo

Anexo 1

Entrevistas qualitativas sobre narratividade digital

Nome completo - Armando Pereira Filho
Profissão - Jornalista e professor universitário
projeto (s) pessoal (s) na Web - Uso de blogs para transmissão de informações e coleta de impressões de alunos em faculdade de Jornalismo

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você daria como soluções 2.0 na rede?
Resposta: A Web 2.0 nada mais é do que a aplicação mais efetiva do já antigo conceito de interatividade, que acompanha a Internet desde a sua expansão comercial. Por que está se falando nisso só agora, em meados dos anos 2000? É que a tecnologia, principalmente a popularização da banda larga, facilitou o consumo, a produção e a veiculação de conteúdo pesado (no sentido de muitos bytes) por parte do internauta. Fotos e vídeos têm um apelo muito grande no mundo narcísico e sob o domínio da imagem em que vivemos. Essa é uma razão importante de interesse atual no assunto.
Um exemplo interessante, mas clássico e já existente há algum tempo, é o projeto Pandora (www.pandora.com), que oferece ao usuário uma seleção de músicas a partir de uma canção ou artista lembrado pelo próprio internauta, reunindo similaridades a partir da indicação original. O projeto GoSkokie, da pequena cidade americana

de Skokie (65 mil habitantes), experimentou o que chamaram de jornalismo hiperlocal. Os vizinhos noticiavam os acontecimentos e a agenda que interessava bem de perto à comunidade. Um jornal de bairro on-line, produzido por eles mesmos. Isso é que é agir localmente e pensar globalmente. Cada vez mais me interesso pelas micro-soluções, num mundo em que o macro vai mal. [um comentário sobre o tema está aqui: [http://periodismopublicoamlat.blogspot.com/2005/12/comunicacin-ciudadana-el-caso-de.html]

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?
Resposta: Há vários aspectos positivos. No jornalismo, por exemplo, um blog que conta o cotidiano de uma família na periferia do Iraque ajuda a dar uma dimensão humana para a qual talvez as agências de notícias não tivessem olhos. Claro que há a considerar a questão da credibilidade, mas isso é um dilema sempre presente, inclusive entre os grandes meios de comunicação.
Agora, não quer dizer que todo mundo vá virar videomaker. Uma pesquisa divulgada em abril de 2007 pela empresa de medição de audiência Hitwise mostrou que a grande maioria das pessoas não produz nada, só assiste, como se estivesse consumindo TV. Segundo o estudo, só 0,16% dos usuários do YouTube é que postavam vídeos. Os demais apenas espiavam.

Também há um lado negro da Força, a ser mais bem estudado no campo da psicologia social. Boa parte da produção "interativa" na Internet diz respeito a uma exposição pública do privado: fotos e vídeos de festas de aniversário, viagens, momentos íntimos. Há uma ilusão de partilhamento ou de participação. Partilhamento para quem mostra o vídeo da balada e espera algum reconhecimento ou elogio.

Participação para quem “denuncia” ou reclama em posts de sites noticiosos e tem a impressão de contribuir para a evolução consciente da sociedade. Ambos os casos parecem revelar um desequilíbrio, uma carência mal-resolvida. Eu não ficaria trancado num quarto escuro com ninguém que seja um supridor freqüente de vídeos e denúncias”.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo,social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Resposta: O tempo é cruel com as previsões. A maioria delas, em todas as áreas de conhecimento, tornam-se apenas risíveis, de tão erradas que se comprovam. No entanto, algumas tendências já detectadas hoje podem apontar alguns caminhos que parecem realmente realizáveis num curto prazo de cinco anos.

A convergência do entretenimento para o computador, por exemplo. Sites como o YouTube já têm acordos com grandes companhias para distribuir seus vídeos (BBC, Fox). Não quer dizer que a TV vai ser substituída, mas muitos produtos podem estar disponíveis para públicos específicos: os amantes de séries antigas que querem ver a pré-histórica produção japonesa “Robô Gigante”, por exemplo. Isso não tem como ser transmitido pela TV, nem mesmo por assinatura. Os acervos antigos das produtoras, disponibilizados em sites, caem como uma luva para esses espectadores freaks. As mídias móveis, como celulares, também devem bombar. Uma necessidade cada vez mais sufocante de ter informação a qualquer
hora está ampliando o mercado para isso. Não quer dizer também que as pessoas vão estar mais bem informadas. O excesso até atrapalha,

mas nem é só notícia que vai circular. Entretenimento (TV, jogos de azar, passatempos, fotos) já está sendo usado e deve ter uma ampliação grande entre os celulares.

Nome completo: Felipe Lobo
Profissão: jornalista e trabalha com mídias digitais.
Projeto Pessoal na Web: Zona do Esporte, blog sobre esporte, em especial Futebol e Fórmula 1, e Remix Narrativo, onde é um dos editores.

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você daria como soluções 2.0 na rede?
Resposta: A Web 2.0 é uma evolução natural da mídia. É uma demanda que irá crescer gradativamente, assim como a TV digital em relação à tradicional. A Web 2.0 é a ruptura definitiva do modelo clássico de comunicação (de um para todos). A Internet já passou pelo estágio de adaptação enquanto mídia interativa. Agora é hora do próximo passo, para chegar à produção de conteúdo descentralizada.

Diria que sites como o You Tube e jogos como o Second Life mostram a importância da interação - a palavra-chave desta mídia - na concepção da nova mídia. A Internet trouxe este conceito para as demais mídias. Obrigou-as a se adaptar a um novo modelo de comunicação, menos "místico", mais prático e participativo. Talvez uma das maiores discussões que aconteçam em função deste novo padrão comunicacional é sobre o direito autoral. Os casos de Daniela Cicarelli no Brasil e da Viacom nos EUA, que processaram o You Tube, levantaram as questões que esse novo padrão traz. Se um usuário paga uma TV por assinatura, assiste a um determinado

programa, grava e o reproduz em um site como You Tube, será que é uma violação do direito autoral? Esta questão traz outros reflexos: o uso de aplicativos on-line, como um editor de texto e planilhas, vai quebrar a necessidade de o usuário pagar por licenças para softwares? A IBM acha que sim. Até por isso, terceirizou sua produção de hardware e passou a dedicar-se a serviços.

Em relação ao que existe hoje sobre Web 2.0, podemos dizer que estamos ainda na idade da pedra. Já sabemos que a ferramenta existe, mas ainda precisamos efetivamente utilizá-la para os fins de interação possíveis. A linguagem AJAX é uma ferramenta de desenvolvimento que possibilitará, tecnicamente, chegar a outros patamares de interação, com a criação de aplicativos e, quiçá, sistemas operacionais on-line. O foco é cada vez maior no usuário, nas possibilidades que este pode ter nas suas publicações, na produção de conteúdo. Para mim, a Web 2.0 vai começar o processo de separação entre a Web e o modelo baseado no papel - razão pela qual ainda chamamos alguns pedaços dos sites de "páginas". O modelo pensado para o papel, que ainda impera na Web, é bastante restritivo. O uso de sons e imagens é mais do que colocar arquivos MP3 ou JPG e AVI. A Web tende a sair do papel, dos seus quadrados e seus itens de duas dimensões. Este será um marco importante para a linguagem dos conteúdos produzidos pelas mídias. Aqueles que não estiverem preparados para a linguagem da Web, serão engolidos pela concorrência e, inclusive, por outros usuários. Projetos experimentais já chegam a resultados interessantes. O site Influenza (www.influenza.etc.br) é um dos melhores exemplos. A sua interface foge dos navegadores e parte para o uso de uma "pele" para Quick Time. Não está escrito em lugar algum que o browser é o

único elemento a ser usado para sites, mas é um conceito restringido involuntariamente. Este será um dos maiores ganhos da Web 2.0: a experimentação de novas interfaces.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?
Resposta: A produção coletiva para a Web é inevitável. Os blogs tomaram uma proporção que talvez nem os seus pioneiros tenham imaginado. A Wikipedia existe há muito tempo, ganhou músculos e se tornou referência, mesmo com o cetismo que muitos expressavam em relação a ela. No jornalismo, este é um ponto fundamental a ser estudado, pois os leitores estão cada vez mais usuários. E não apenas na Web. Os jornais procuram há anos uma fórmula para tornarem-se mais próximos de seus leitores, deixá-los participar do seu dia-a-dia. Alguns têm conseguido bons resultados. O jornalismo cidadão, colaborativo, é um caminho que já está sendo seguido por aqueles que serão os sobreviventes da seleção natural que o tempo fará.

A produção de textos coletivos, os rizomas que começaram como listas de discussões e passaram a sites de conteúdo coletivo, estão cada vez mais fortes. Mais do que produzir textos, há grupos capazes de fazer levantamentos minuciosos sobre diversos assuntos. Ultimamente tenho visto como funciona a "comunidade" dos fãs de jogos chamados "managers", especialmente os de futebol aqui no Brasil. A produtora do jogo realiza pesquisas para obter os dados de todos os jogadores possíveis, mas, claro, é impossível chegar a um nível de detalhe que se mantenha atualizado. Por isso, foram criadas "comunidades oficiais" do jogo em algumas partes do mundo. Estas são responsáveis pela pesquisa em sua própria região, com o intuito de fazer o jogo o mais verdadeiro possível e com os dados

atualizados constantemente. Mesmo após o lançamento do jogo, estas comunidades continuam atuando: produzem atualizações do jogo gratuitas. O jogo permite que o próprio usuário atualize e cria um arquivo com essa base de dados atualizada, para que possa ser disponibilizada a outros usuários. Assim, são formadas muitas equipes, oficiais ou não, em busca de um aperfeiçoamento constante do jogo, em que os pesquisadores são potenciais consumidores e multiplicadores desse conteúdo.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo,social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Resposta: A narrativa digital é uma conseqüência natural da exploração da mídia Web. Ainda estamos na fase dos bandeirantes da Web, ainda buscamos saber seus limites. Essa exploração trouxe os blogs, os wikis, os chamados social bookmarkings e outros tipos de conteúdo. A Web tem seu caráter ativo desde o início, e os usuários estão cada vez menos leitores e mais autores. A possibilidade de colaboração é enorme, e ainda está sendo explorada. Os social bookmarkings são uma das formas encontradas para compartilhar conteúdos. Faltava uma linguagem para fazer isto, e sites como o del.icio.us se popularizaram por resolver dois problemas: a falta de mobilidade dos favoritos e a busca por conteúdos de forma descentralizada, com a aprovação de usuários espelhados pelo mundo. A questão dos favoritos foi

um achado. Era muito comum na segunda metade da década de 90 as revistas de informática com catálogos enormes de endereços de sites ou CD com programas úteis. A Folha, em seu caderno de informática, fez isso até pouco tempo atrás. Mas nunca foi uma boa forma de possuir o conteúdo: era preciso ter cadernos e cadernos com sites que poderiam sair do ar sem mais nem menos, sem que houvesse um relacionamento entre outros conteúdos similares. A possibilidade de armazená-los coletivamente pela Web foi uma evolução mais do que necessária.

As narrativas digitais seguem o mesmo caminho. Ainda estão em fase de exploração, mas as possibilidades já começam a chamar a atenção de quem quer produzir conteúdo. O modelo de contar histórias faz parte do ser humano. Fazemos isto o tempo todo. A Web permite que possamos produzir conteúdos em diversos formatos e compartilhá-lo com milhões de pessoas. Mais do que isso: permite a interação entre os textos, decorrente da interação entre as pessoas. O Second Life mostra que as pessoas querem maneiras de criar algo novo coletivamente. Essa sede pode e, pouco a pouco, vem oferecendo opções a quem pretende criar conteúdo. E não apenas como forma de ganhar dinheiro. A Web não é apenas um negócio. Oferece um espaço para que as pessoas possam manifestar-se, possam produzir histórias, comentar em outras, criar seu próprio entretenimento, coletivamente. A TV digital já está atrasada em relação a esse processo, pois o seu público já está preparado para começar a usá-la e explorar as possibilidades que trará.

A minha aposta incide principalmente nos conteúdos com

mais de uma linguagem. O vídeo tem grande chance de ganhar narrativas interativas. Já há tentativas de criar vídeos coletivamente, histórias contadas de forma casada, remotamente, sem necessariamente ser uma colcha de retalhos. As narrativas digitais têm muito campo para explorar seu lado gráfico. Talvez a próxima grande evolução em relação à Web envolva dois pontos fundamentais: a interface e a editoração. A forma de trabalhar com a Web, de visualizá-la e de organizá-la pode ser o grande diferencial das próximas narrativas e até da Web como um todo. Quando houver mais facilidade para trabalhar com áudio e vídeo, como já há com texto, as narrativas ganharão muito. São elementos que deverão mudar completamente o que entendemos hoje como televisão. As pessoas têm uma sede maior de participar em tudo que assistem, mesmo que seja em um ambiente passivo como a televisão. As narrativas sempre terão uma de suas melhores representações na escrita, mas a Web possibilita a criação de novas linguagens. As próximas gerações terão uma necessidade ainda maior de interação, e as TVs digitais e a Web 2.0 devem criar elementos para que isso seja possível. A grande questão no Brasil é saber o quanto teremos de atraso proposital deste quadro para que as grandes empresas de mídia continuem com seus formatos antigos, como já vimos principalmente no caso da TV Digital. É bem possível que a seleção natural acabe com essa "velha guarda" da mídia, mas acredito que os próprios usuários o farão antes. O caminho da colaboração e da produção de conteúdo descentralizada não tem volta. Os programas de televisão ou rádio que falam sobre Web crescem a cada dia, e colocam muitos dos conteúdos produzidos por usuários comuns na grande mídia. Este é um caminho que deve ser repetido com

freqüência nos próximos anos. As mídias têm tudo para convergir, não irão lutar entre si, mas terão influências mútuas.

nome completo - André Rosa de Oliveira
Profissão - Jornalista, sub-editor do site www.gazetaesportiva.net
projeto (s) pessoal (s) na Web - Blog Marmota, Mais dos Mesmos - marmota.org

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como soluções 2.0 na rede?

Não gosto da expressão "Web 2.0", apesar de respeitar seu conceito e especialmente admitir a popularização desta expressão. Nada contra o Tim O'Reilly... Digo que não gosto porque o termo foi criado levando em conta apenas os novos serviços onde o usuário colabora e organiza a informação. Como se houvesse uma necessidade de "rotular" o atual momento da Web, em função das características tecnológicas.

Eu penso que a influência da rede na sociedade, envolvendo pessoas e comunidades conectadas em um ambiente democrático, sem fronteiras e colaborativo (o que chamamos de cibercultura) já traz esse conceito. Já ouvi a expressão "Web 3.0", que diz respeito a uma organização ainda mais eficiente, baseada em "mashups de softwares", bibliotecas de códigos conjugados pelos próprios usuários... Isso me parece bobagem, especialmente num país onde, se usarmos a mesma nomenclatura, ainda estamos na "Web 1.1 beta": são apenas

20% de habitantes que já tiveram contato com a Internet em algum momento.

E destes, ainda sobram aqueles que recebem por e-mail aquele apelo ou promoção fake, aquele texto que não é do Veríssimo... Enfim, todas as bobagens que vão parar na Internet e que, no meio do mais puro entretenimento, se transforma em verdade absoluta. Quando descobrem ferramentas de busca como o Google, surge outro problema: os usuários não separam o joio do trigo. Qualquer resultado de busca, independentemente da origem, aparece na mesma tela. Atualmente, só existe uma forma de controlar isso: a partir do discernimento do próprio internauta, isoladamente.

Isso infelizmente só vai se concretizar quando o usuário também for "2.0", isto é, quando outro conceito bem popular - o de "inclusão digital" - for além de um simples "entregue um computador barato e uma conexão pro nosso amigo aí". Melhor não ir mais longe, até porque uma porção de aventureiros, interessados em expandir seus negócios na rede, também estão na fase "1.1 beta".

Mas enfim. Sobre exemplos, desde o boom do Wikipedia, espécie de "exemplo número um" de Web 2.0, muitas soluções apareceram especialmente após a popularização de serviços baseados em tags (palavras-chave, como Flickr, YouTube ou del.icio.us), sem falar no Ajax, que combina JavaScript e XML, e que está na crista da onda - eu, por exemplo, não vivo sem minha janela do Netvibes, repleta de feeds organizados por

temas.

Apesar disso, eu acredito ainda mais no poder dos blogs - tanto que, entre os exemplos 2.0, é certamente o mais popular. Um blog, seja ele mantido por uma única pessoa ou um grupo bem definido, não funciona apenas como um filtro, ou um novo canal de notícias e opinião. Ele é, acima de tudo, uma página com identidade própria. E o pulo do gato é a identificação do leitor com o autor, sem intermediários. Todos discutem as idéias, concordam, discordam... Isso se amplia constantemente, formando uma verdadeira micro-comunidade: os blogs "conversam" entre si , e quanto mais gente participar desse debate, mais chances nós temos de democratizar a informação.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?

Penso que isso ainda não está muito claro, nem para quem estimula a produção de conteúdo colaborativo e menos ainda para o usuário comum. Como se ainda não fosse possível identificar claramente quem participa, quem participa e consome, e finalmente quem apenas consome - esse último grupo é o maior, e não se sabe ao certo quantos deles vão transmitir suas idéias a partir do momento em que estiverem conectados.

Ao mesmo tempo, existe uma expectativa de que a Internet se consolide como a voz de quem não tem acesso aos tradicionais

veículos de comunicação de massa. Já existem comunidades restritas, que conseguem trocar idéias coletivamente e, nesse movimento, gerar conhecimento. Mas se o objetivo final é formar uma sociedade cada vez mais preparada para os desafios do nosso cotidiano, estamos bem longe. Enquanto alguns poucos recantos se interligam positivamente, a rede está sendo ocupada por uma "horda de bárbaros", cujo conteúdo produzido e disseminado em blogs, fotologs, sites de vídeo possui caráter neutro (antes fosse apenas isso) ou destrutivo.

A coisa fica um pouco mais delicada quando nos referimos a um dos tipos específicos de "produção coletiva de conteúdo em rede": o jornalismo cidadão (ou colaborativo, ou participativo, enfim). Já virou chavão dizer que "qualquer indivíduo com um computador ou um celular com câmera, conjugado com acesso à internet, é um produtor de conteúdo jornalístico em potencial".

Há quem diga que todo "blogueiro" é um jornalista. Pois eu tenho algumas ressalvas. Independentemente de quem o faça, o jornalismo cidadão obedece aos pré-requisitos da profissão: toda informação deve ser apurada, checada, com dados devidamente levantados e organizados. Dessa forma, qualquer um que tiver acesso às ferramentas, que tenha motivação para compartilhar informações e que obedeça a esses critérios, pode relatar fatos em alguns cliques e se transformar em repórter, redator, editor... Existe material de sobra, todos sob licença Creative Commons (outra "marca" da Web 2.0), que reforça aquelas dicas da primeira aula da faculdade de comunicação

para qualquer um: definir o que é ou não notícia, ouvir as pessoas certas e os dois lados da história, checar e cuidar bem de todas as informações... Basta querer fazer.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações?Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Pode, sim. Todas essas aplicações facilitam o entendimento e a aproximação do usuário diante desses fenômenos colaborativos. Uma visão utópica, para além desta geracão (talvez muitas outras), é a do fim dos "monopólios" da informação. Pena que isso ainda pareça distante, mesmo se levarmos em conta os próximos cinco anos.

Há quem ainda ache que blog funciona como "querido diário adolescente". Outros grandes portais, que já descobriram a ferramenta, simplesmente puseram seus colunistas para reproduzir opiniões, mas ainda não entenderam como funciona esse negócio de "conversar com os outros". Além disso, como disse antes, as pessoas não diferenciam o link de um blog qualquer para o de um portal ou até outros sites quando ele aparece no resultado de buscas do Google, por exemplo. Pessoalmente, ainda acho que só quem mantém um blog sabe o que é. Talvez as pessoas que sequer saibam o que é um blog hoje, ou para que ele serve, diminuam com o passar do tempo, a medida em que alguns nomes ou mesmo comunidades de blogs tomem corpo e se tornem mais relevantes.

Esse processo também será lento, afinal nem todos os blogueiros estão realmente interessados em adotar essa postura colaborativa. Alguns partem do pressuposto que é muito fácil monetizar seus sites através de redes de anúncios relacionados, como o Google AdSense, e quando ultrapassam a barreira do "preciso de conteúdo relevante", adotam uma postura individualista - como o do ouvinte daquela rádio especializada em trânsito na capital, que ao invés de informar o trajeto que fez e as condições atuais, liga apenas para perguntar como está o caminho que interessa só a ele.

O contrário também existe. Oferecer conteúdo na rede pode ser uma atividade descompromissada, sem uma "obrigação financeira ou jornalística" embutida. Aqui a analogia das redes é feita com uma "grande conversa de bar". Tal qual fora da rede: se no dia-a-dia a maioria prefere jogar conversa fora no boteco ou na frente do portão e deixar o barco correr, quem é que vai querer perder tempo bancando o jornalista? É uma questão cultural muito forte, concebida bem longe do "mundo virtual".

Por fim, essa mesma cultura faz com que a maioria dos potenciais "jornalistas-cidadãos" ainda se relacionem com a informação da mesma maneira que fazem há dezenas de anos: a partir das empresas de comunicação de sempre. Talvez no futuro, qualquer um pode abrir seu celular (ou um smartphone, ou um genérico) e perceber o quanto é simples participar de uma incrível via de mão dupla das comunicações a partir de

> uma rede pública sem fio, sendo capaz de distribuir informação como qualquer um e ter sua voz garantida, podendo ganhar força e dar a tão sonhada independência à informação. Mas sinceramente, não saberia dizer quando isso pode acontecer, nem mesmo qual o papel de quem ainda monopoliza o poder da imprensa nesse cenário - sejam eles os "familiares" de sempre, capitaneadas por marinhos ou mesquitas, ou as que estão tomando lugar delas - as empresas de telecomunicações.

nome completo - Andre de Abreu de Sousa
Profissão - Jornalista
projeto (s) pessoal (s) na Web - Intermezzo (imezzo.wordpress.com)
1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como
soluções 2.0 na rede?

Resposta: Apesar do nome pomposo, o conceito que está por trás dessa buzzword é o que realmente importa: a Web semântica, um conceito tão antigo, mas que apenas com a evolução da internet no patamar que está (banda
larga, processadores rápidos, AJAX e demais tecnologias) foi possível aplicá-lo em projetos reais. Uma internet que não é composta apenas de
dados e informações, e sim de significados. Isso implica mudanças sociais radicais. Para o jornalismo, o jornalista deixa de ser tão importante como figura selecionadora de relevância e passa essa função
ao próprio leitor, que elencaria e daria a relevância que mais lhe faz sentido. Como grandes exemplos de projetos Web 2.0, eu cito o

NetVibe.com como ferramenta e os sites da Abril, DicaSP e ViajeAqui, como ótimas iniciativas editoriais nessa área.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?

Resposta: A produção coletiva, assim como tudo, tem prós e contras. Se por um
lado, todo um conteúdo movido pelo interesse de seus usuários é algo bom, pois, teoricamente, teria mais destaque e relevância aquilo que é de interesse de uma maioria, e não de poucos, como acontece com o jornalismo tradicional. Por outro lado, esse movimento pode ser manipulado por interesses comerciais, já que a própria internet facilita o uso do anonimato e da falsidade ideológica, dando margem para o que se chama crowdhacking. De todo modo, sou favorável a soluções que trabalhem com os dois conteúdos, o editorial tradicional e aquele criado colaborativamente pelos usuários, daí a minha menção
aos projetos Web 2.0 da Abril, que seguem essa filosofia.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo,social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações?Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Resposta: Não vejo como um avanço dessas tecnologias, e sim uma possível conseqüência. A existência de todas essas tecnologias criadas de forma isolada, se utilizadas integradamente, possibilita a criação de

narrativas digitais que antes só eram possíveis na teoria. Para o futuro, eu aposto cada vez mais na "servicisação" do conteúdo, ou seja, transformar conteúdos em serviços ou agregar serviços ao conteúdo como uma ferramente de sucesso na Web dos veículos de mídia tradicionais. Também penso que haverá um grande crescimento do conteúdo colaborativo fazendo uso de produções enviadas pelo usuário, já que a vaidade humana é algo que sempre atraiu audiência. Mesmo antes da internet, sempre que alguma TV entrevistava um anônimo na rua, este ao fim da matéria perguntava em que canal e em qual horário apareceria o resultado, para ele se ver e pedir para seus conhecidos o verem. Portanto, soluções que possibilitam a expressão da vaidade de seus usuários, certamente, terão retorno, pois trata-se de algo inerente ao ser humano.

nome completo - André Cardozo de Araújo
Profissão - Jornalista
projeto (s) pessoal (s) na Web - não tenho. tentei começar um blog umas duas vezes, mas parei. De repente se eu for pra Irlanda começo um.

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como
soluções 2.0 na rede?

Resposta: Acho que o conceito de Web 2.0 tem duas, digamos, vertentes, uma mais técnica, e outra mais social. A mais técnica

(talvez menos badalada e “charmosa”, mas acredito que importante) seria definir como Web 2.0 sites que trabalham com tecnologias (Ajax e Flash, de modo geral) que possibilitem uma interação próxima à de uma aplicação de desktop. Estamos falando da parte mais técnica, do carregamento de partes de página separadamente e de evitar o efeito (e a espera) do reload das páginas; da possibilidade de arrastar/soltar; uso de atalhos de teclado etc. Nesse caso, alguns exemplos seriam o próprio gmail (pioneiro nesse tipo de interface entre os sistemas de e-mail), aplicações de escritório (google docs, a suíte de aplicativos zoho, thinkfree) . Entram também sites de edição de fotos e vídeo e áudio. De fotos, conheço o picnik.

A outra vertente do conceito de Web 2.0 seria a social. Nesta, acho que poderíamos definir como sites Web 2.0 aqueles que estimulam a publicação, a avaliação e o compartilhamento de informações por parte dos usuários. Nesse caso, entram os exemplos mais clássicos: You Tube, Pandora, last.fm, Orkut, Wikipedia, Flickr. Entrariam também sites que não permitem propriamente a publicação de conteúdo, mas modificam conteúdo já publicado: são aqueles sites de mashup. Um exemplo é o Yahoo Pipes. Claro que as vertentes não são excludentes. Um mesmo site pode estar nas duas. O próprio Flickr por exemplo, e o You Tube, usam algumas coisas de carregamento de páginas que estão na primeira vertente.

Acho que, como acontece em outros fenômenos, a Web 2.0 tem muito oba-oba, principalmente na parte publicitária/comercial sobre isso. Mas, inegavelmente, de 2005 pra cá, surgiu uma nova leva de sites com uma proposta (tanto do ponto de vista técnico como de participação do usuário) diferente. E outros mais antigos, como a

Wikipedia, ganharam mais exposição. Acho que tem muito a ver com o crescimento da banda larga. (Dá pra fazer muito mais coisas quando não se tem que pagar por minuto e por uma conexão lenta). A banda larga eliminou alguns problemas da Web, como a lentidão no carregamento de páginas (Ela não é larga o suficiente pra baixar os filmes no bittorrent, mas aí já não tem mais a ver com a Web). Com isso, dá pra fazer sites mais ambiciosos sem medo de perder o visitante. E, do ponto de vista do usuário, dá pra fazer mais sem ficar de olho no relógio.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?

Resposta: Acho que na verdade nada mais é do que uma realização do potencial já imaginado no início dos anos 90. Vale lembrar que Deus (também conhecido por Tim Berners-Lee) já tinha a idéia da Web como um meio read/write. Tanto é que o browser do W3C, o Amaya, já tem embutido uma espécie de ferramenta wiki (para sites que o suportem, claro). Isso há bastante tempo. Isso acabou não acontecendo nesses 10, 15 anos por uma série de fatores, incluindo limitações técnicas e de banda.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis,
jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre
outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5

anos? E

quais são suas apostas nesta área?

Resposta: Acredito que sim. acho que a mesma banda larga que possibilita o crescimento da Web 2.0 deve ter impacto também na narrativa digital, que deve extrapolar o limite do texto e incluir mais áudio, vídeo e imagens estáticas. Acho que esse tipo de narrativa, mais rica, hoje está mais presente em CD-ROM, mas deve se popularizar mais na Web. Projetar o crescimento é difícil. mas acho que algo que dá pra dizer é que a distinção entre Web e desktop deve ser reduzida, talvez eliminada. Vai ser mais difícil distinguir entre uma aplicação de desktop e de Web. Isso já começa a acontecer, muito embrionariamente: já temos leitores da Microsoft, usados no New York Times e na Forbes, que permitem a leitura da edição Web como se estivesse em um aplicativo de desktop. na prática, isso resulta em melhor aproveitamento da área do monitor (principalmente no caso de monitores widescreen) e tipografia mais legível. Isso ainda está muito no começo, mas tende a aumentar. A tendência de monitores widescreen também deve ter algum impacto na Web, que sempre foi e ainda é mais "vertical" do que horizontal.

Nome completo: Eduardo Rubi Cavalcanti

Profissão: Jornalista

Projeto pessoal na Web: o desenvolvimento de blogs com conteúdo acadêmico

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você daria como soluções 2.0 na rede?

Resposta: Em essência, não vejo muita novidade nessa fase da Web. É natural que, de tempos em tempos, surja uma 'buzzword' como essa, da Web 2.0. Depois do estouro da bolha da Internet, no início da década, me parece que todo mundo andava atrás de um pretexto para mostrar que aquela fase foi ultrapassada. A combinação de dois fenômenos - Google e YouTube - veio bem a calhar, nesse sentido. Mostrou que, ao menos em termos de negócios relacionados à rede, foi alcançado um outro patamar. Em termos de solução W2.0, eu acho bem interessante um site chamado EyeSpot, que permite ao usuário montar um videoclipe on-line com o material que diversas bandas disponibilizam. Muito legal.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?
Resposta: Quanto ao sentido da Web colaborativa - basicamente, o usuário produzindo conteúdo, e não só consumindo o que lhe servem -, a rigor não há muita novidade nisso. É disso que se trata a Internet desde o tempo dos pioneiros da rede, como se pode ver nos livros do Howard Rheingold. Se existe alguma coisa nova, mesmo, é a facilidade de publicação on-line. Os avanços tecnológicos nessa área são bem impressionantes. Mas eles estão a serviço de uma demanda que, na verdade, sempre existiu.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?
Resposta: Por princípio, eu não aposto em duas coisas: corrida de cavalos e futuro da Internet. Em qualquer dos casos, eu sei que as chances sempre estarão contra mim, então nem arrisco. No caso da Internet, tem um problema adicional: se eu fizer uma previsão e, por

um milagre, estiver certo, será o mesmo que escolher os números certos da Mega Sena e não jogar. Vou lamentar para sempre não ter aproveitado o palpite para ficar milionário. Quanto à narrativa digital, a boa notícia é que ela enfraquece o poder das mídias consolidadas à força do poder econômico. Há quem veja nisso uma coisa perigosa, mas eu penso exatamente o contrário. Tem uma música do Public Enemy que se chama Fight The Power. Poderia ser a trilha sonora da Web, hoje.

nome completo - Ceila santos
Profissão - jornalista
projeto (s) pessoal (s) na Web - www.desabafodemae.com.br/Web

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como
soluções 2.0 na rede?

Resposta: Vejo Web 2.0 como um marco da nova postura do internauta. Ele passa a ser um internauta mais interativo porque tem mais tempo e mais banda na Web. E só tem mais tempo e mais banda porque o preço da banda larga reduziu bastante. Ou seja, é um reflexo de comportamento na internet provocado pela nova oferta de banda larga das operadoras. Hoje, o internauta é um descobridor das suas funções no mar de informações da Web. ele pode escrever em um blog, pode criar um verbete no Wikipédia, pode organizar seus sites no delicious, pode publicar suas imagens no Flick e ainda publicar seus vídeos no You Tube. Ele transforma o conteúdo, enriquece,

enfim contribui para nova era de colaboração da informação.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?

Resposta: Acho que não há nada mais rico que criar um espaço único para opiniões diferentes, ou complementares, sobre o mesmo assunto. A produção coletiva permite partilhar experiências, conhecer novas óticas sobre o mesmo tema, trocar idéias e, enfim, promover debates, discussões e conhecimento. É algo novo porque são debates escritos por uma determinada comunidade, ou grupo de pessoas, que está aberto, acessível e ainda que pode ser transformado.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Resposta: Acredito que iniciativas que apostam exclusivamente na boa vontade do internauta escrever um artigo devem naufragar nos próximos dois anos. Comunidades fechadas só terão sucesso se tiverem muitos serviços diferenciados a oferecer aos leitores. Não tenho idéia de qual será o modelo certo, mas acredito que ele exige diversidade de perfis para que haja troca e resulte em conhecimento; exige uma equipe estática e fixa de produtores de conteúdo que estimulem os leitores a produzir mais conteúdos e tenha conteúdo de alta qualidade. Serviços e incentivos dentro desse ambiente podem ser também incentivos para estimular a produção de conteúdo voluntária.

nome completo - Mario Lima Cavalcanti

Profissão - Jornalista e diretor-executivo e editor do JW

projeto (s) pessoal (s) na Web - Jornalistas da Web (JW) www.jornalistasdaWeb.com.br

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como soluções 2.0 na rede?

Resposta: A Web 2.0 na verdade diz respeito, de certo modo, a um conjunto de padrões e conceitos que visam colocar em primeiro plano o leitor e atributos como a interatividade, a participação. O termo, no entanto, mas confunde o usuário final do que esclarece seus objetivos. O YouTube pode ser citado como um bom exemplo de site que faz uso das propostas da Web 2.0, pois reúne a interatividade e a produção de conteúdo por parte do usuário. O relacionamento de dados, muito bem explorado em sites como a Amazon.com, pode ser incluído também como um atributo forte desse conceito.

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?

Resposta: De maneira positiva, porém, certo de que é preciso organização e, em alguns casos, supervisão para que tenhamos um conteúdo de qualidade e a coisa não vire uma bola de neve incontrolável. Um jornal participativo, uma publicação construída com a ajuda dos leitores, participando integralmente ou parcialmente do processo de construção do noticiário ou de seus elementos, é uma ótima idéia, mas creio que esse tipo de veículo, com toda a sua proposta de informar, deva estar sob algum tipo de mediação, uma supervisão editorial, por exemplo.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis,jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos? E quais são suas apostas nesta área?

Resposta: Creio que todas essas aplicações citadas vêm contribuindo muito para o desenvolvimento da narrativa digital. Conceitos como social bookmarking e tags estão ajudando a ampliarmos a nossa visão no que diz respeito a construir informações calcadas na interatividade, às vezes embutida no relacionamento entre esses objetos. Creio que já estamos vivenciando uma reconfiguração do campo do jornalismo, da relação emissor-receptor, antes bastante vertical e hoje bem horizontal, sem uma hierarquia obrigatória. Mesmo que pareça um pensamento muito radical, tenho a impressão de que o conceito de grade de programação perderá um pouco a sua força com a ascensão da proposta por trás da TV digital e de serviços como os portais de compartilhamento de vídeos.

nome completo - Cicero Inacio da Silva
profissão: Professor Convidado na área de new media da Universidade da Califórnia em San Diego (UCSD).
projeto (s) pessoal (s) na Web - www.witz.com.br , www.calit2.net (colaboração) e xanadu.com/zigzag (colaboração)

1) Qual sua opinião sobre a Web 2.0? Que exemplos você me daria como soluções 2.0 na rede?

Resposta: Penso que o modelo de Web com browser vai ser a televisão dos anos 2030, ou seja, Chacrinha e Faustão à medida do clique, e não deve passar disso. Há, ainda, um pouco do narcisismo que fica aflorado (Veoh, You Tube etc), mas que não deve perdurar muito não, pois o modelo ainda é o da tela, do browser quadrado emoldurado entre 4 linhas. O que vem por aí é uma alteração na forma do ver, com modelos de visualização mais avançados e não-lineares, que rompem com o padrão janela e inserem outras modalidades além da televisiva. Isso vem sendo chamado de, numa tradução tacanha, "visualização gestual", sendo desenvolvida principalmente na Finlândia, no site fenfire.com. Também dá para ter uma idéia no site do OII (Oxford Internet Institute). Já há dois modelos do que falo. Site que exemplifica a primeira questão: http://www.calit2.net/newsroom/release.php?id=1078

2) Como você enxerga a produção coletiva de conteúdo na Web?
Resposta: Sinceramente, a palavra "coletiva" é a que mais me assusta entre todas as que eu conheço. Se um dia alguma coisa deu errado na história do século XX, se deveu ao fato de um bando de gente ter parado de ter o que se chama de "alteridade" e isso levou ao maior massacre da história humana em termos de vida...tudo em nome do coletivo. Então, prefiro ficar pensando em coletivos somente como elementos de troca ou organizações mais abertas, quase como os grandes conglomerados de "designers" que atuam em Websites etc., mas cada um mantendo seu nome, identidade e gostos. Se um bando de identidades se funde numa só, aí a coisa começa a ficar grave...apesar de na América Latina e em alguns países da Europa, nossa herança, isso ser visto com bastante alegria,

principalmente quando você é dirigente do partido, ouempregado de universidade ou banco público, pago pelo Estado e ganhando produtividade para ficar quieto e não criticar ninguém, ou quando você é dono do banco...em qualquer outra situação, é sempre arrasador para o intelecto e para o que alguns ainda chamam de "ego".... Por tudo isso, penso que há uma confusão conceitual em torno da definição do termo, que deveria ser mais bem analisada: no livro que a Jane de Almeida organizou, do Dziga Vertov, há um texto do MaCabe, que fala desse problema no cinema do Godard nos anos 60, que em essência ainda não diferiu em nada do que vem acontecendo hoje. O "coletivo" passou a ser sinônimo de "relações" e "trocas", o que é bem diferente de você não ter "vontades" atuando em algum nível para dar forma ao que quer que seja, uma notícia, uma imagem, uma idéia etc.

3) A narrativa digital pode ser vista como um avanço das wikis, jornalismo participativo, social bookmarking, google news, tags, entre
outras aplicações? Como você projeta este crescimento em 5 anos?

Resposta: Não respondeu a pergunta.