MARIANA DELLA DEA TAVERNARI

Narrativas da Cibercultura:

Representações da técnica, articulações discursivas e
processos de agenciamento

**São Paulo
2015**

MARIANA DELLA DEA TAVERNARI

Narrativas Ciber culturais:
Representações da técnica, articulações discursivas e
processos de agenciamento

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e
Processos Audiovisuais da Escola de Comunicações e Artes da
Universidade de São Paulo, como exigência parcial para
obtenção do Título de Doutora em Ciências da Comunicação,
sob a orientação da Profa. Dra. Rosana de Lima Soares.

Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais
Linha de pesquisa Cultura Audiovisual e Comunicação

São Paulo
2015

Tavernari, Mariana

Narrativas da Ciberultura: : Representações da técnica,
articulações discursivas e processos de agenciamento /

Mariana Tavernari. -- São Paulo: M. Tavernari, 2015.

248 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Meios e
Processos Audiovisuais - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.

Orientadora: Rosana De Lima Soares

Bibliografia

1. Comunicação 2. Audiovisual 3. Narrativas 4.
Ciberultura 5. Discurso I. Soares, Rosana De Lima II.
Título.

CDD 21.ed. - 302.2

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

BANCA EXAMINADORA

Rosana de Lima Soares (orientadora)

Gisela Grangeiro da Silva Castro

Laan Mendes de Barros

Elisabeth Saad Corrêa

Eduardo Vicente

AGRADECIMENTOS

Agradecer, a hora de sentir o presente.

Do projeto à versão final da tese, projetamos uma série de possíveis resultados todos calculados, estruturados, investigados e analisados. Em quatro anos, novas ideias surgem, novos interesses despertam, transformando o projeto inicial em uma arquitetura moldável, adaptável às novas descobertas da pesquisa. Desse passado carregamos a memória de algo que projetamos, a partir da qual construímos uma versão acadêmica da nossa identidade.

Levamos figuras que catalisaram a paixão pela pesquisa na direção de um poderoso instrumento de crescimento. O papel da Rosana nesse processo de amadurecimento durante o doutorado na ECA ultrapassa aquele de orientadora atenta, caminhando para uma jornada de amizade e confiança.

Ao Vinícius, meu marido que sempre instigou o meu gosto pela pesquisa e em mais de dez anos apoiou intensamente todas as etapas da vida na Universidade. E aos seus pais, Sueli e Manoel, pelo acolhimento incondicional. A meus pais, Atílio e Dalva, pelo apoio e por acreditar nesse projeto sem mesmo entender o primeiro parágrafo. E aos meus irmãos, Priscila e Vitor, por estarem sempre em harmonia.

Aos colegas do MidiAto, para os quais o apoio é algo fundamental na pesquisa. De ato solitário, transformamos os momentos de estudos em tempos de compartilhamento. Em especial, Mariane Murakami, eterna companheira de jornadas e Daniele Gross pela revisão do texto.

Aos meus colegas de consultorias e trabalhos, sem os quais não teria passado por todas essas transformações, obrigada pelos toques quase de engenharia em um trabalho da comunicação.

Aos amigos, Daniela Senador, Ariel Fajtlowicz, Ursula Mendonça, Caio Cesar, Natalia Mayumi, Thiago Higa, Isabela Moraes, João Valsecchi, Elisabete Lopes, Romina Pandiani, Isabela Guimarães, Luiz Souza, Daiane Gonçalves, Virginia Vilhena e Talita Sancho que souberam entender as fugas e presenças inconstantes.

À Ana Tereza Messa (in memoriam), que, como terapeuta, me ensinou no poder do crescimento como algo relevante e interessante que a perfeição.

Aos professores Gisele Castro, Eduardo Vicente, Laan Mendes de Barros e Elisabeth Saad Corrêa pela participação na banca.

À Escola de Comunicações e Artes e à Universidade de São Paulo, pelo respaldo institucional.

À CAPES, pela contribuição financeira, essencial para a pesquisa.

E a todas às pessoas que diretamente ou indiretamente participaram para a construção da versão final da tese, a partir da qual idealizamos um futuro cujas portas foram abertas por este trabalho. Mais que um depósito de ideias, conceitos e análises de pesquisa, as bases para toda uma visão do mundo em que vivemos, molduras para compreender aquilo que chamamos de sociedade, em um espírito de época.

RESUMO

A centralidade da cibercultura na contemporaneidade manifesta-se não apenas na potencialidade dos dispositivos tecnológicos no cotidiano, mas também em sua dimensão social, cultural e epistemológica como formação discursiva. Nesta tese propomos uma análise crítica das narrativas ciberculturais, práticas midiáticas cristalizadas nas tramas convergentes da comunicação, da cultura e da tecnologia na sociedade contemporânea. Tais narrativas são investigadas em seus componentes de articulação discursiva e processos de agenciamento atrelados a representações da técnica, configurando diferentes tipos de narrativas representativas do imaginário da cibercultura, organizadas em torno de complexos exploratórios e ontológicos da narrativa.

Tais dimensões técnicas, éticas e estéticas das narrativas ciberculturais promovem geometrias e poéticas diferenciadas, evidenciando um *continuum* dos diversos modos de narratividade, dando mais ou menos espaço ao interator, permitindo a segmentação de crenças e a cristalização de imaginários.

PALAVRAS-CHAVE:

Narrativas digitais; Cibercultura; Redes; Discurso.

ABSTRACT

The centrality of cyberculture nowadays manifests itself not only through the potential of technological devices, but also in its social, cultural and epistemological dimension, as a discursive formation. In this thesis we propose a critical analysis of cibercultural narratives, media practices in converging communication, culture and technology frames in contemporary society. Such narratives are investigated through their discursive components and agency processes linked to certain technical representations that configure different types of narratives representing the imaginary of cyberspace, organized around exploration and ontological narrative complexes.

Such technical, ethical and aesthetic dimensions of cibercultural narratives promote different geometries and poetics of these narratives, in a continuum of different modes of narration, giving more or less space to the interactor, allowing targeting of beliefs and the cristalization of imaginaries

KEYWORDS:

Digital narratives; Cyberculture; Networks; Discourse.

Lista de Quadros e Figuras

Quadro 1: Quadro-resumo das narrativas da cibercultura	21
Figura 1: Ciclo de tecnologias emergentes Gartner 2014.....	34
Figura 2: Imagem do vídeo <i>Social Media Revolution</i>	36
Figura 3: Capa do Livro <i>Socialnomics</i> , de Erik Qualman	37
Figura 4: Imagem do video <i>Social Media is not about people</i>	41
Figura 5: Capa do Livro <i>We The Media</i>	77
Figura 6: Portal <i>The New York Times</i> , em julho de 2001	79
Figura 7: Portal <i>The New York Times</i> , em 2012	80
Figura 8: Reportagem <i>Snowfall</i>	82
Figura 9: Digi-documentário <i>Internet Rising</i>	83
Figura 10: Infográfico <i>Big Data</i>	87
Figura 11: Site <i>Information is Beautiful</i>	88
Figura 12: Site <i>The Evolution of The Web</i>	89
Figura 13: Destaque no site <i>The Evolution of The Web</i>	90
Figura 14: Destaque 2 no site <i>The Evolution of The Web</i>	91
Figura 15: Jornalismo na era dos dados.....	91
Figura 16: Facebook quantificado	92
Figura 17: Meme <i>O que queremos?</i>	94
Figura 18: Trecho do filme <i>The Social Network</i>	98
Figura 19: Meme do filme <i>The Social Network</i>	99
Figura 20: Poster do filme <i>The Social Network</i>	100
Figura 21: Meme das manifestações (“vinagre”)	101
Figuras 22 e 23: Meme das manifestações (“Palmirinha”)	102
Figura 24: Blog Just Lia	112
Figura 25: Blog A Caminho da Maternidade	113
Figura 26: Blog Intimidade Vida Selvagem	114
Figura 27: Blog Carol e Suas Baby Bobeiras	116
Figura 28: Blog Querido Leitor	117
Figura 29: Blog Projotinho de Vida.....	118
Figura 30: Selfie do Oscar 2014	120
Figura 31: Projeto Selfiecity	121
Figura 32: Robert Cornelius com o daguerreotipo	123
Figura 33: Cena do filme <i>Observance</i>	125
Figura 34: Selfie do Oscar com Samsung	127

Figura 35: Instagram Amalia Ulmann	129
Figura 36: Cena do filme <i>El Espíritu de La Colmena</i>	130
Figura 37: Autorretrato de Parmigianino.....	131
Figura 38: Instagram Amalia Ulmann	132
Figura 39: Latinhas personalizadas da Coca-Cola	134
Figura 40: Intel <i>The Museum of Me</i>	135
Figura 41: Pinterest Marr Slabaugh.....	137
Figura 42: Agenda adolescente.....	137
Figura 43: Snapshat	140
Figura 44: Sexting	140
Figura 45: Aplicativo <i>Secret</i>	141
Figura 46: Recursos do aplicativo <i>Secret</i>	141
Figura 47: Resultado de busca no <i>Google Trends</i>	144
Figura 48: Wikilivros	156
Figura 49: The Exquisite Forest	157
Figura 50: Creative Commons.....	158
Figura 51: Portal Cultura Digital	159
Figura 52: Portal IdeaStorm	161
Figura 53: Portal CrowdMed.....	161
Figura 54: Portal Overmundo	163
Figura 55: Marco Civil da Internet.....	170
Figura 56: Texto de boas-vindas ao Marco Civil da Internet	170
Figura 57: Blog Colmeia	178
Figura 58: <i>The Huffington Post</i>	180
Figura 59: Flipboard	181
Figura 60: Filme <i>The Witness</i> no <i>YouTube</i>	192
Figura 61: Cena do filme <i>Quem Quer Ser um Milionário?</i>	193
Figura 62: Cena do jogo <i>Call of Duty</i>	195
Figura 63: Página do jogo <i>It's my life</i>	197
Figura 64: GOUMI, MMORPG de educação financeira.....	198
Figura 65: <i>The Great Piggy Adventure</i>	199
Figura 66: Badges do Khan Academy.....	200
Figuras 67 e 68: Estatísticas gamificadas do Khan Academy	201
Figuras 69 e 70: Cenas do filme O Exterminador do Futuro	206
Figura 71: Mão biônica	207

Figura 72: Siri.....	209
Figura 73: Vídeo <i>Brad, a tostadeira</i>	213
Figura 74: Twitter <i>Brad, a tostadeira</i>	217
Figura 75: Reportagem “ <i>Google Glass e o futuro dos wearables</i> ”.....	219
Figura 76: Tela e interface do <i>iPad</i>	220
Figura 77: <i>Google Glass</i>	221
Figura 78 e 79: Adidas MyCoach.....	221
Figura 79: Adidas MyCoach integrado ao Google Glass	222

Sumário

Introdução	9
1 Narrativas da Ciberultura	22
1.1 Ciberultura Como Formação Discursiva.....	23
1.2 Representações da Técnica	50
1.3 Articulações Discursivas	56
1.4 Processos de Agenciamento	61
2 O Complexo da Totalidade Exploratória	68
2.1 As Representações Epistemológicas da Totalidade Exploratória: funcionalismo e teoria da informação	69
2.2 O “Mundo Digitalizado”: jornalismo <i>on-line</i>	76
2.3 O “Mundo Quantificado”: infografia.....	85
2.4 O “Mundo em Circulação”: memes.....	93
3 O Complexo da Unidade Exploratória	104
3.1 As Representações Epistemológicas da Unidade Exploratória: culturalismo e estruturalismo	104
3.2 O “Eu Enunciado”: <i>blogs</i> íntimos.....	110
3.3 O “Eu Emoldurado”: <i>selfies</i>	119
3.4 O “Eu da Visibilidade”: redes sociais.....	133
4 O Complexo da Totalidade Ontológica	143
4.1 As Representações Epistemológicas da Totalidade Ontológica: cibernsocialidades.....	145
4.2 O “Mundo da Abertura, da Colaboração, da Multidão”: web 2.0	152
4.3 O “Mundo Participativo Cidadão”: nova esfera pública global.....	164
4.4 O “Mundo Convergente e Filtrado”: curadoria da informação	171
5 O Complexo da Unidade Ontológica	183
5.1 As Representações Epistemológicas da Unidade Ontológica: pós-humanismo	184
5.2 O “Eu Ludificado”: games.....	191
5.3 O “Eu Ciborgue”: robôs.....	203
5.4 O “Eu Híbrido”: internet das coisas.....	212
Considerações Finais	224
Bibliografia	23

Introdução

Este trabalho aborda a centralidade da cibercultura na vida contemporânea, não apenas tratando da potencialidade dos dispositivos tecnológicos que tem seu uso apropriado pelos contextos cotidianos, mas também entre as diversas formas de expressões narrativas da cibercultura e, ainda mais, explicitamente enunciados nas mídias digitais. Como ponto inicial, enfatizamos que as expressões e artefatos narrativos da cibercultura permitem a segmentação de crenças e ativam processos de construção de campos discursivos marcados por certa coerência pragmática e estética, dinamizado e movimentado por retroalimentações recíprocas entre as diversas linguagens viabilizadas pelas novas tecnologias.

Aproximando-se do termo cibercultura (Trivinho, 2007: 67), "formação tecnocultural", "categoria de época" que "se confunde, imanentemente, com o cenário material, simbólico e imaginário contemporâneo", revela-se uma formação discursiva recorrente nas políticas de representação e disputas interdiscursivas, e a cibercultura materializa-se em narrativa digital, um "conjunto de elementos discursivos que compõem determinado imaginário sobre os impactos sociais, culturais e/ou subjetivos das tecnologias digitais" (Felinto, 2008: 15), traduzindo-se ora em representações utópicas (românticas), ora céticas (racionalis) a respeito da relevância democrática das tecnologias (Tavernari, 2008).

A articulação entre os estudos semióticos (envolvendo noções discursivas e narrativas) e estéticos (Bordwell, 1985) modela a perspectiva que temos da tecnologia de duas maneiras distintas: a primeira delas coloca as narrativas da cibercultura no centro da cultura digital, e não em posição marginal. A segunda promove o deslocamento da questão da tecnologia como ferramenta que engendra transformações radicais na sociedade contemporânea por meio dos fluxos informativos para uma visão que coloca as redes para além da dualidade sujeito-objeto (Latour, 2000).

O horizonte teórico desta tese ultrapassa questões relacionadas à emergência de novas formas narrativas em função do ambiente hipertextual colocando problemáticas da cibercultura como campo de pesquisa dinâmico e forma estética da contemporaneidade (Macek, 2005). Tendo em vista a problemática da adaptação das teorias pós-estruturalistas da enunciação às mídias digitais (Machado, 2007), os mecanismos narrativos modificam-se e complexifica-se a compreensão da trama de sentidos construída por interatores na rede, envoltos pelo imaginário da cultura da colaboração, orbitada por outros campos semânticos como criatividade, convergência digital, consumo, cocriação, comunidades virtuais,

emergentes no contexto da web 2.0, termo cunhado por Tim Berners Lee para remeter ao processo de horizontalização da comunicação por meio do fenômeno da internet. Trata-se de um universo discursivo no qual concorrem formações discursivas de naturezas diversas, remodelando as matérias ficcionais, formulando e reformulando os sentidos de seus enunciados, de acordo com as diferentes geometrias genéricas criadas por meio das redes digitais, em sua multimodalidade e multimedialidade.

No centro da cibercultura, as problemáticas das narrativas se desdobram em uma série de questionamentos, que intercalam elementos relacionados à técnica e suas representações, o imaginário em torno do instrumento tecnológico, às formas de ser e sentir do sujeito, bem como à natureza discursiva do objeto cibercultura. Sendo assim, propomos a análise de determinados fenômenos da cibercultura não a partir apenas de sua natureza digital, mas também da interseção entre as formas de pensar o interator, remetendo ambos ao imaginário cibercultural.

Para isso, analisamos o fenômeno do jornalismo *on-line*, por exemplo, propondo que tal evento remete a determinadas narrativas do “mundo digitalizado”, a uma forma de imaginar o mundo a partir de sua digitalização. Da mesma maneira, consideramos o fenômeno da infografia como uma representação de um “mundo quantificado”. O mesmo ocorre com os memes, sinônimos de um “mundo em circulação” na cibercultura ou mesmo com os novos autorretratos, os *selfies*, representantes do fenômeno narrativo do “eu emoldurado”.

As narrativas da cibercultura, desdobram-se, portanto, não apenas em objetos empíricos como os *blogs* íntimos, as *selfies*, as redes sociais na internet, a web 2.0, os dispositivos curatoriais, os games ou mesmo a internet das coisas. Elas também possuem um componente dos fenômenos discursivos que emergem desse novo contexto midiático. Fenômenos como a emolduração de si, as narrativas de si, os dispositivos de visibilidade, a nova esfera pública global, a curadoria da informação, a gamificação da cultura e a humanização dos objetos revelam-se, assim, como objetos da problemática em questão.

Tais narrativas da cibercultura – “eu emoldurado”, no caso dos *selfies* e “mundo em circulação”, no caso dos memes – são desdobradas portanto, em objetos empíricos e práticas midiáticas que, investigados no contexto cibercultural, retroalimentam determinadas formas e representações da cibercultura.

Assim, este texto apresenta relevância por explorar a interseção entre práticas midiáticas e estratégias de representação discursiva na sociedade contemporânea e por propor a investigação de formações discursivas emergentes das metáforas de rede, cibercultura e narrativas digitais, que engendram o imaginário composto pelo conjunto de práticas e conceitos que envolvem o desenvolvimento de dispositivos tecnológicos e as pesquisas das mídias digitais, uma vez que a

rede deve ser vista como “um nexo complexo de forças econômicas, políticas, sociais e estéticas... um espaço onde mágica, metáfora e poder convergem” (Hermann; Swiss, 2000: 01).

Na junção entre as articulações discursivas, ou seja, os componentes temáticos e semânticos que caracterizam as narrativas digitais da cibercultura e os processos de agenciamento e os modos de subjetivação colocados pelos dispositivos maquínicos na contemporaneidade, serão investigados, portanto, os componentes narrativos da cibercultura.

Levantamos como temática relevante para a problemática das narrativas ciberculturais as principais formas de expressão e atualização dos enunciados contemporâneos serem viabilizadas por vias dos meios digitais, entendendo-as como “um sistema simbólico multimodal que designa a diversidade de formas de circulação dos enunciados ao empregar a linguagem verbal, visual e sonora e compor um novo código marcado pela hibridização e pela multissemiose” (Santaella, 2008: 21).

Propomos a análise das mídias digitais como meio de atingir a especificidade das narrativas da cibercultura como objeto teórico. Buscamos identificar as ocorrências da cibercultura em seus atos ciberculturais, transcendendo o objeto digital. Por isso, investigamos os memes nas mídias digitais como representantes do fenômeno narrativo do “mundo em circulação”, por exemplo. O mesmo ocorre com a internet das coisas, que, em sua materialidade digital, remete ao fenômeno do “eu híbrido”, na interseção entre pessoas e coisas provenientes da teoria ator-rede.

Sendo assim, as mídias digitais, no contexto cibercultural, imprimem uma nova diretriz interpretativa para a centralidade dos meios digitais na contemporaneidade. Para além da técnica e da tecnologia, elas representam e incorporam diferentes formas de subjetividade e novas matrizes enunciativas para a problemática do sujeito. Ou seja, o significado da tecnologia vai além do que sua apropriação cultural provê. Em um plano teórico, ela também propõe a ressignificação dos meios e teorias comunicativas. Ultrapassando as tradicionais e perspectivistas formas de configurar o sujeito passivo da televisão, da pintura e mesmo da fotografia.

Este trabalho buscar problematizar as tramas narrativas que emergem com as mídias digitais, colocando questões relacionadas às articulações discursivas e processos de agenciamento característicos da Cibercultura, denominada também como Inteligência Coletiva (Lévy, 2000) e Cultura da Interface (Johnson, 2001), Tecnocultura Contemporânea (Trivinho, 2007), Cultura da Convergência (Jenkins, 2008).

De objeto teórico marcado pelos deslizamentos narrativos, a cibercultura passa por um processo de desdobramento, mostrando-se também como objeto empírico: a contemporaneidade, as novas tecnologias de informação e comunicação, as mídias digitais, as

mídias sociais, a cultura digital e, por fim, mas não menos importantes, as redes, são argumentos e questões que emergem nessas narrativas como personagens centrais, os grandes protagonistas. Tais temáticas, aqui traduzidas como narrativa digital, atuam como grande moldura da pesquisa a ser realizada. Ainda assim, a abordagem analítica a partir da qual as mídias digitais são compreendidas segue um fluxo indutivo, ou seja, o advento da técnica e da tecnologia não é dado como modulador dessa cultura digital, mas certamente encontra ressonância nas diversas visões teóricas que estudam as diversas perspectivas da intrincada relação entre técnica, comunicação, cultura e tecnologia.

As noções e escolas teóricas e metodológicas a respeito dessa relação determinam a forma como os objetos de estudo são analisados, considerando-se algumas técnicas e métodos de pesquisa em detrimento de outros. Temos, assim, um objeto rico porque dobrado: ao mesmo tempo em que é central nesses processos de deslizamentos narrativos, torna-se também crucial em função de sua materialidade ficcional. A cibercultura emerge, portanto, nos enunciados das mídias digitais. Um fenômeno extremamente multifacetado, uma vez que articula, em seu cerne, uma dualidade essencial, como um processo de metalinguagem que tem como objeto as “narrativas ciberculturais das narrativas ciberculturais”, um processo de desvelamento dos bastidores dessas narrativas.

Compreendendo os padrões de conexões expressos no ciberespaço, explorando a metáfora da rede torna-se possível compreender os elementos dinâmicos e de composição das narrativas da cibercultura, bem como seus processos interdiscursivos, formas de agenciamento, processos colaborativos e apropriações simbólicas, considerando esse sistema interdiscursivo de sentido, no qual trocas simbólicas são realizadas por atores humanos e não humanos, ultrapassando uma visão de um sujeito consciente iluminista, dotado de mecanismos racionais para compreensão de si e do mundo.

A exploração da variedade de texturas sociais dessa rede de narrativas implica em encontrar o centro dos questionamentos das dinâmicas comunicativas nas mídias digitais, ao seguir os traços dos links e refletir a respeito de seus significados, capturando o movimento e a potência das relações e ações interativas e empreendendo uma perspectiva ativa a respeito do interator. Assim, buscamos investigar as dinâmicas interativas e interdiscursivas da sociedade em rede que vem sendo utilizada como metodologia de estudo em campos do conhecimento diferentes da antropologia e desponta como uma tendência de pesquisa sobre narrativas, redes sociais, cultura e discurso, remetendo às relações sociais e às redes formadas a partir dessas interações. Compreender o discurso na contemporaneidade constitui-se uma dupla atividade de descrição e interpretação, transitando entre dois níveis da ação comunicativa, o

significante e o significado: entre um fenômeno social e seu significado cultural, aproximados os campos etnográfico e linguístico.

Nas práticas discursivas são observadas as relações de poder exercidas por meio dos processos de significação, que colocam em jogo articulações de grupos em função de uma disputa semiótica, modelada por processos de agenciamento. Em uma rede de significados em disputa encenados por interatores de determinadas posições discursivas são operados processos de tradução e significação, a serem investigados a partir de uma perspectiva discursiva da colaboração como um constructo simbólico da contemporaneidade cibercultural.

As narrativas ciberculturais, como conjuntos de representações a respeito da interação entre pessoas, tecnologias e cultura na contemporaneidade, podem ser evidenciadas por meio de determinadas combinações e geometrias entre processos de agenciamento multimodais e articulações discursivas e enunciativas variadas encontradas no ecossistema da internet.

Com a finalidade de compor um *corpus* de pesquisa robusto e que atenda não apenas aos pressupostos do campo restrito da internet, propomos uma estratégia metodológica dupla utilizando mecanismos sincrônicos e diacrônicos para coleta e análise do objeto empírico. No entanto, as evidências analíticas a respeito das narrativas ciberculturais advêm especialmente das combinações entre as metáforas da cibercultura, os diversos processos de agenciamento possibilitados pelo ambiente multifacetado e multimodal *on-line* e as diversas articulações discursivas.

Podemos nos perguntar, portanto, qual seria a natureza dos estudos de internet e como promover a busca das narrativas ciberculturais a partir dos enunciados nas redes da internet. Trata-se, assim, de recortar o objeto empírico a partir de um conjunto de teorias e metodologias legitimadas, buscando a especificidade do objeto tratado. Nesse sentido, a nomeação de um campo de pesquisa tem também a função de configurá-lo, se estudos de internet delimitam um campo analítico a respeito dos protocolos de internet. Baym defende que

Hoje, é claro, a cibercultura está em toda parte, especialmente em comédias e ficções científicas ocidentais em campanhas políticas e mobilizações políticas, na Wired e na Women's World, em URLs impressas em cartazes públicos e rabiscadas nas paredes do banheiro. Para melhor ou pior, este campo de fuga é o nosso local de estudo (Baym, 2006: 358, tradução nossa).

Advogamos aqui pelo campo de estudos da cibercultura, em detrimento de estudos de internet, expandindo o objeto internet para além de sua materialidade e de seu contexto *on-line*:

Contextos off-line sempre permeiam e influenciam situações on-line, e situações e experiências on-line sempre retroalimentam a experiência off-line. O melhor trabalho reconhece que a internet está entrelaçada no tecido do resto da vida e procura entender melhor essa onda (Baym, 2006: 86, tradução nossa).

Assim, configuramos um objeto empírico extremamente extenso e abrangente, porém marcado por relações e padrões, artefatos de produção cultural materializados em ambiente *on-line*, marcados por determinados processos de agenciamento e determinadas articulações discursivas. Pode ser visto também como “conjunto de estruturas que viabilizam a manifestam a produção cibercultural, na natureza hiperlinkada, coproduzida e efêmera das redes” (Foot, 2006: 90).

Buscamos, por meio de um recorte sincrônico e diacrônico do objeto, investigar as narrativas da cibercultura, em seu componente teórico e empírico e os modos de produção e circulação das narrativas contemporâneas, articuladas às problemáticas discursivas do sujeito, da representação e dos processos de agenciamento em rede e de apropriação das tecnologias da informação e comunicação.

A narrativa atua, dentro das premissas já elencadas das tramas ciberculturais, como operador conceitual que possibilita a construção de um tripé teórico e metodológico, guia orientador das análises do *corpus* constituído por narrativas ciberculturais. O foco dessa relação triádica entre tecnologia, cultura e sujeito, no entanto, pode ser observada como plataforma de desenvolvimento dos constructos teóricos, uma vez que essa relação intrincada exprime uma das condições da contemporaneidade: a interposição entre processos culturais, a materialidade dos meios e as condições de subjetividade.

Posicionamos o conceito de narrativa e, mais especificamente, de narrativa cibercultural (em sua aproximação com as narrativas transmidiáticas), como mediador entre as três instâncias que compõem esse tripé, de forma pouco determinada e condicionada entre eles:

A tecnologia não é um fluxo acidental de determinantes culturais, que, em parte condicionam sua existência, consciência ou inconsciência dos sujeitos em apenas uma direção dimensional. Entre os três termos de referência, há, no entanto, uma relação recíproca constante, que é influenciado por fatores individuais em diferentes constelações históricas, em maior ou menor grau (Zielinky, 2006: 20).

Tendo o objeto tecnológico, a técnica em seu sentido de aparato maquínico em sua dupla dimensão no contexto deste trabalho, as narrativas digitais são consideradas tanto em suas possibilidades de discursivização e materialização textual quanto como temática a ser abordada. As narrativas da cibercultura, objeto de estudo desta pesquisa, serão conceituadas a partir de um duplo prisma, destacando duas dimensões desse objeto, dualidades relacionadas também à multiplicidade de conceitos de narrativa.

Essa dupla abordagem da narrativa impõe um recorte no objeto de pesquisa. O conceito de narrativas em rede, central para a pesquisa, está fundamentado nessa duplicidade:

1. No plano textual, linguístico, imagético e semiótico, essa concepção admite o estudo dos materiais sígnicos que modelam as narrativas nas redes digitais,

as narrativas transmidiáticas. As investigações a respeito do meio, dos gêneros discursivos, da linearidade no hipertexto e, por fim, as formas e fluxos narrativos em rede fazem parte desse primeiro domínio das narrativas. Compõem, assim, a dimensão das articulações discursivas das narrativas em redes, e delineiam a investigação das narrativas “nas” redes. Da modelagem do objeto teórico, ou seja, as problemáticas centrais das narrativas transmidiáticas à formatação do objeto empírico, serão efetuadas uma série de recortes metodológicos que possibilitem essa transição.

2. No plano cognitivo, evidenciam o aspecto metafórico e o potencial de ativação de imaginários. Subjetividades tecnoculturais e processos de agenciamento, compondo tanto um componente teórico relevante no contexto das narrativas digitais e processo cultural distintivo da cibercultura, quanto um objeto de pesquisa em si mesmo: as narrativas “das” redes, ou seja, narrativas que tem nas redes, na técnica e na tecnologia seu principal personagem.

A partir dessas abordagens são observadas essencialmente duas perspectivas distintas: uma mais relacionada aos aspectos linguísticos e verbais, e a outra atrelada aos seus aspectos imagéticos, em duas dimensões. Na primeira, a linguagem verbal parece ser o suporte semiótico ideal para a narrativa, como ato textual de representação, se pensada apenas em termos enunciativos. Na segunda, no entanto, se incorporadas noções relacionadas à cognição, a narrativa passa a ser definida também como imagem mental, passível de construir representações.

A primeira premissa na qual está apoiado este trabalho define que as narrativas digitais serão conceituadas a partir desse enfoque duplo que incorre sobre o conceito de narrativa. Sendo tanto um constructo cuja materialidade advém de sua forma de inscrição (seja escrita, fotográfica, sonora, audiovisual e mesmo multimídia), quanto uma construção espaço-temporal que presume processos de agenciamento.

Ou seja, as circulações narrativas ativadas por essas redes de sentido nos campos tratados são caracterizadas por sua materialidade textual, pelas possibilidades de emolduração de suas interfaces janeladas e posições de formatação de uma linearidade, pelas restrições do dispositivo, promovendo estratégias de representações espaço-temporais diversas, constituindo gêneros emergentes, propondo novas formas de autoria e maneiras de evidenciar as estratégias narrativas e novas ordenações discursivas. Por meio dessa materialidade discursiva, essas narrativas promovem a reconfiguração de processos de agenciamento e alteram as formas modernas de constituição do sujeito (Machado, 2007).

Esse duplo estatuto das narrativas digitais pode ser também compreendido a partir da abordagem e conceito de narrativa adotada por Marie-Laure Ryan (2006: 28):

1. A narrativa é um constructo cognitivo com um núcleo invariante de sentido, mas este constructo pode tomar uma variedade de formas, que podemos chamar de avatares de história, e pode ser realizado em graus variáveis, dependendo da forma como muitos de suas principais condições são preenchidas; 2. Como um tipo de sentido, podem ser chamados de narrativa à mente e pode manifestar-se pragmaticamente em uma variedade de maneiras. Eu chamo a essas múltiplas manifestações, modos de narratividade

Esse duplo estatuto permite evidenciar a necessidade de pensarmos para além dos usos e apropriações das tecnologias digitais no cotidiano, interpretando-as como moduladoras também de uma narrativa que tem o cyber como protagonista, permitindo vislumbrar processos metafóricos que serão observados a partir da perspectiva da representação, para além de uma transparência que se exige como grande legitimadora de verdade, uma espécie de paradigma do real.

Trabalhando com uma visão cognitivista e mesmo imanentista de narrativa, qual deve ser a natureza do *corpus* a ser selecionado? Estamos falando apenas da análise de enunciados na rede, enunciados resultados da atualização de enunciações potenciais e materializados, de certa maneira a partir dos signos? Ou estamos falando também de processos de agenciamento, de percepções culturais, processos de objetivação e subjetivação que ocorrem nas mídias digitais?

Dessa maneira, o *corpus* deixa de ser apenas o material linguístico, o enunciado (seja verbal, visual ou sonoro) ou mesmo on meio on-line, para agregar processos, modos de ser e ver e também ferramentas por meio das quais esses processos ocorrem e são materializados narrativamente. Nesse sentido, trabalhamos com o *corpus* em três dimensões diferenciadas, que permitem a operacionalização dos conceitos e hipóteses desta tese:

1. A dimensão *representações da técnica*: Representações e o imaginário em torno das ferramentas e instrumentos por meio dos quais ocorrem tanto as articulações discursivas quanto os processos de agenciamento. Dessa dimensão extraímos também as formas culturais e imaginários sociais, propondo como hipótese que as narrativas da cibercultura constituem-se de forma retroalimentar por meio de uma variedade de campos discursivos, entre eles o próprio campo da ciência e da pesquisa em comunicação.
2. A dimensão *articulações discursivas*: O enunciado, seja verbal, visual ou sonoro, que articula processos discursivos e narrativos. Fazem parte desse *corpus* os enunciados extraídos de redes sociais, os vídeos transmitidos via Youtube e mesmo as reportagens jornalísticas publicadas em portais *on-line*. A materialidade do enunciado, portanto, demanda análises discursivas para que seja compreendida sua especificidade,

especialmente no meio *on-line*. Portanto, nesse sentido é que colocamos a dimensão discursiva como uma estratégia que articula elementos sintáticos, semânticos e pragmáticos

3. **A dimensão processos de agenciamento:** Os procedimentos de objetivação e subjetivação demandados pelos novos meios, configurando uma nova forma de construir o sujeito na contemporaneidade. São efetivamente formas de apreender a especificidade do enunciador nas redes, como um processo dinâmico, gradual e em construção. O conceito de agenciamento será aprofundado com a finalidade de apoiar a discussão.

Essa visão global das narrativas em rede está apoiada e transcende a noção de narrativa de Ryan (2004, 2006), ao correlaciona-las não apenas aos novos meios em sua condição de meios de comunicação, mas também por comportar outra noção fundadora nesse texto: a noção de cibercultura como formação discursiva, a qual, por sua vez, também ultrapassa a dependência do meio digital.

É possível observar que tal multiplicidade do *corpus* não pode ser observada apenas nos meios digitais. As ferramentas trazidas para compor o *corpus* não necessariamente são encontradas a partir do suporte digital, mas também a partir de *video games*, televisores entre outros dispositivos que materializam expressões e manifestações culturais da cibercultura.

O conceito de narrativa em rede aqui adotado, que apresenta não apenas um componente linguístico-discursivo -- mas também processos de agenciamento cognitivos -- permite falar, portanto, em narrativas caracterizadas por um duplo mecanismo, engendrado a partir da cibercultura como formação discursiva que viabiliza a emergência de determinados enunciados em detrimento de outros, que favorece certos campos semânticos, a partir de uma série de operações de constrição e interstícios, na interposição entre o visível, o dizível e o factível, operacionalizando uma ficção que se nega como ficcional:

O real é sempre objeto de uma ficção, ou seja, de uma construção no espaço no qual se entrelaçam o visível, o dizível e o factível. É a ficção dominante, a ficção consensual, que nega seu caráter de ficção fazendo-se passar por realidade e traçando uma linha de divisão simples entre o domínio desse real e o das representações e aparências, opiniões e utopias (Rancière, 2012: 74).

Ao colocar a análise dos produtos midiáticos resultantes das mídias digitais em termos de crítica midiática, propomos não apenas discutir o "meio, seus processos em termos abstratos e gerais mas, sobretudo, analisar, comentar e interpretar (inteligentemente) os seus produtos específicos, relacionados à sua formação, seus objetivos e suas incidências sobre o público usuário" (Braga, 2006: 61).

Assim como a televisão, a insurgência das mídias digitais coloca em discussão e viabiliza sua crítica midiática não apenas por constituir um meio pelo qual são disponibilizados produtos midiáticos (como tecnologia de transmissão), mas especialmente pelo seu potencial de tecnologia de inscrição social e cultural. Assim, incluímos as mídias digitais, nessa dupla função, como um fenômeno cultural da contemporaneidade. O papel da televisão como "catálogo de imaginários e coleção de imagens" também pode ser encontrado nas mídias digitais, pelas quais também seria possível confirmar "sua inscrição como produção cultural relevante e autônoma", "máquina de moldar imaginário" e "acervo heterogêneo de trabalhos audiovisuais que pode e deve ser abordado a partir de uma perspectiva 'valorativa' inscrita na materialidade de seus programas" (Silva; Soares, 2013).

Seria preciso fazer uma descrição crítica das mídias digitais a partir de sua lógica descentrada, divergente, heterogênea desse acervo, na mesma direção dos estudos críticos da internet (Silver, 2006). E partimos dessas diferenças constitutivas da internet como ecossistema, para então compreender as configurações genéricas de cada narrativa e de cada esfera de redes em particular. As diversidades, aqui citadas, se dão no nível das diversas articulações discursivas propostas pelas narrativas digitais, bem como dos processos de agenciamentos evidenciados por essas mesmas narrativas.

Se criticar as mídias é fazer crítica cultural, temos que obrigatoriamente nos colocar em uma discussão sobre estética e ética, forma e conteúdo, técnica e valor. A conjunção entre essas instâncias permite confiar um certo grau de regularidade ou estabilidade genérica às narrativas tratadas, legitimando, assim, estudos e análises sistemáticas dos objetos em questão a partir de uma visão crítica de mídias, uma vez que, por meio dela, busca-se alcançar a compreensão especializada de "gêneros e dispositivos críticos estáveis" nas mídias digitais, materializadas no ecossistema da internet.

Direcionado por uma perspectiva crítica e epistemológica voltada para as estratégias de representação da tecnocultura contemporânea (Trivinho, 2007: 67), o objetivo aqui é investigar a dimensão espaço-temporal proposta pelo dispositivo da interface hipertextual, bem como seus modos de consumo, compreendendo as narrativas digitais no contexto de um sistema de constituição discursiva a partir de máquinas de imagens e palavras.

Estudar as redes implica em compreender os padrões de conexões expressos no ciberespaço, explorar a metáfora de rede para compreender elementos dinâmicos e de composição das narrativas da cibercultura, os processos interdiscursivos, bem como as formas de agenciamento, processos colaborativos e apropriações simbólicas, levando em consideração a hipótese de um sistema interdiscursivo de sentido.

Nesse contexto, as narrativas em redes são compreendidas não apenas como os fluxos enunciativos nas redes, mas também como mecanismos que sustentam a pregnância dos discursos da imbricação entre técnica e cultura, como se as formas de saber e poder na sociedade contemporânea fossem suportadas pelo imaginário da técnica e da informação, veículos dos aportes matemáticos dos estudos de redes sociais, considerando que

a presença da imaginação em nossas relações com as máquinas é tão significativa que permitiria falar em algo como um "imaginário tecnológico", um conjunto de representações sociais e fantasias compartilhadas que informam nossas concepções sobre as tecnologias (Felinto, 2006).

Assim, as narrativas da cibercultura são interpretadas no contexto de convergência e fluxos transmidiáticos e assim, recortadas no sentido de compreender as formas de agenciamento operadas pelos meios, desvendando as apropriações simbólicas da tecnologia, os mecanismos do sujeito-se (Couchot, 2003), o imaginário dos processos colaborativos: as novas formas de sociabilidade e também, como síntese dessa problemática, a cibercultura contemporânea.

Temos, portanto, a tríade das representações da técnica, articulações discursivas e processos de agenciamento articuladas às práticas de comunicação e audiovisuais, dentro do contexto das narrativas ciberculturais, como ponto central para o trabalho em questão. A partir do tripé -- dos meios às poéticas das narrativas ciberculturais -- busca-se explorar as narrativas da cibercultura, bem como as práticas discursivas que emergem no contexto da contemporaneidade cibercultural.

Para isso, o *Capítulo I. Narrativas da Cibercultura* está destinado a pavimentar os conceitos teóricos de todo o trabalho, em torno das noções de narrativa, de cibercultura, de agenciamento e de discurso para então desenvolver a noção de cibercultura como formação discursiva, explorar as tensões entre os campos discursivos da cibercultura e explicitar suas premissas metodológicas, providenciando uma visão interdiscursiva e retroalimentar.

No mesmo capítulo inicial, as narrativas da cibercultura são expostas em termos de representações da contemporaneidade, articuladas a partir do conceito de tecnologia dentro da intersecção entre informação e comunicação, como um prisma a partir do qual se fundam observações teóricas a respeito da colonização da cultura pelo componente de sua midiatização. Para isso, exploramos as inúmeras formas como a Comunicação tem ocupado o conceito de tecnologia, para então posicionarmos o interator na centralidade dessa problemática teórica.

Também são colocados os eixos analíticos de articulações discursivas (as diversas configurações discursivas e socioimagéticas da contemporaneidade são investigadas de forma a compor um arcabouço analítico para as narrativas digitais e da cibercultura) e processos de

agenciamento, que impõem o cruzamento entre unidade / totalidade e exploratório / ontológico, configurando quatro tipologias, denominados de complexos narrativos, compostos estes por três classificações narrativas cada. Os complexos resultantes desse cruzamento dão origem a cada um dos 4 capítulos subsequentes:

O *Capítulo II, O Complexo da Totalidade Exploratória* destina-se a analisar, a partir de paradigmas funcionalistas, da teoria da informação e da memética, as seguintes narrativas:

- O “mundo digitalizado”, analisando criticamente o jornalismo *on-line*
- O “mundo quantificado”, analisando criticamente o fenômeno da metrificação e da infografia
- O “mundo em circulação”, analisando criticamente os memes como sintoma cibercultural

O *Capítulo III, O Complexo da Unidade Exploratória* investiga sob a perspectiva do Estuturalismo e do culturalismo, as seguintes narrativas:

- O “eu enunciado”, analisando os *blogs* íntimos como remediação da autobiografia, nos processos de enunciação
- O “eu emoldurado”, colocando os *selfies* como os novos autorretratos do cotidiano
- O “eu da visibilidade”, investigando os dispositivos de visibilidade das redes sociais

O *Capítulo IV, O Complexo da Totalidade Ontológica* busca avaliar, a partir de cibernsocioalidade, as seguintes narrativas:

- O “mundo da abertura, da colaboração e da multidão”, avaliando os dispositivos de participação da web 2.0
- O “mundo participativo cidadão”, ponderando a respeito de uma nova esfera pública global
- O “mundo convergente e filtrado”, investigando os mecanismos da curadoria da informação

O *Capítulo V, O Complexo da Unidade Ontológica* destina-se a indagar, a partir da teoria ator-rede e do pós-humanismo, a respeito das seguintes narrativas:

- O “eu ludificado”, analisando os games no processo de ludificação da cultura
- O “eu ciborgue”, investigando os velhos e novos robôs
- O “eu híbrido”: descobrindo o universo da internet das coisas

Com a finalidade de facilitar a visualização desses cruzamentos, será empregado um quadro-resumo, compondo todas as narrativas e seus complexos:

Quadro 1: Quadro-resumo das narrativas da cibercultura

A partir dessas costuras e cruzamentos, buscamos evidenciar como as articulações discursivas e os processos de agenciamento característicos das narrativas da cibercultura promovem a aderência a determinadas representações da técnica, a arquiteturas dos modos de ser e comunicar na cibercultura.

A partir da problemática já colocada das narrativas da cibercultura em seu caráter multifacetado teórica e empiricamente, buscamos analisar criticamente as narrativas da cibercultura em sua forma e em seu conteúdo, em seus processos, e padrões de produção, distribuição, uso e interpretação das redes como fenômeno cultural contemporâneo. Investigar os componentes técnicos, éticos e estéticos das narrativas da cibercultura, tendo como hipótese a retroalimentação entre esses elementos, nos diversos campos discursivos, o jogo centrífugo e centrípeta das circularidades culturais mostra momentos de integração e influência recíprocas.

Buscamos, assim experimentar os diversos arranjos e geometrias da contemporaneidade entre os conceitos que envolvem os pressupostos éticos colocados pelas tecnologias e práticas da subjetividade, determinadas caracterizações discursivas marcadas por regularidades semânticas e pragmáticas gerando efeitos e vontades de verdade produzidos por esses discursos, e certas representações em torno das tecnologias técnicas e que marcam o modo de ser e agir da contemporaneidade.

Para isso, utilizamos uma visão metodológica do objeto composto por um tripé formado pelas representações da técnica, pelas articulações discursivas e pelos processos de agenciamento, recortando tais elementos diacronicamente e sincronicamente. Tais conceitos que formam a tríade constitutiva das narrativas da cibercultura serão aprofundados no capítulo a seguir.

1 Narrativas da Ciberultura

A partir da duplicidade do conceito de narrativa e seus componentes, analisados em partes (o seu componente linguístico e sua capacidade de modelagem de processos de agenciamento e assujeitamento na contemporaneidade), de uma visão retroalimentar dos campos discursivos da ciberultura, bem como de uma abordagem dos processos de agenciamento, chegamos nas narrativas da ciberultura em seu aspecto discursivo, apontando para as representações da técnica.

As narrativas digitais, por sua vez, são aquelas cuja existência é materializada pelos meios digitais, em sua potencialidade de interconectar códigos. Narrativas constituídas ontologicamente de forma desordenada, por mais que corporificadas, assujeitadas, imagéticas e que permitam novas formas de contar para além da constituição de um mundo diegético ordenado à imagem e semelhança de um real.

Buscamos criar, a partir de uma matriz caleidoscópica das inter-relações genéricas, narrativas e discursivas semânticas e mesmo pragmáticas presentes nas mídias digitais, uma tipologia das narrativas digitais em função de novos modos de subjetividade na contemporaneidade. Entre os gêneros discursivos relevantes, estão a literatura, o cinema, o jornalismo, o vídeo, a televisão, o gênero epistolar, a expressão oral. Tais narrativas digitais são, nesse sentido, o objeto principal, os meios que possibilitam a emergência de determinadas articulações discursivas verbais, imagéticas que permitem mencionar novas formas de constituir o sujeito na contemporaneidade, a partir de processos de agenciamento diversos daqueles até então operados pela televisão, pelo cinema e pela fotografia.

Essa matriz de inter-relações entre processos de agenciamento e articulações discursivas, ao apontar para as representações da técnica na contemporaneidade, compõem o que chamamos aqui de narrativas da ciberultura, como um objeto teórico marcado pela tríade: representações da técnica, processos de agenciamento e articulações discursivas. As narrativas da ciberultura integram, portanto, nesta pesquisa, um objeto triplo, superando uma visão das narrativas digitais como uma corrente de enunciados que flui por meio de instrumentos e dispositivos das redes aportadas especialmente nas mídias digitais, incorporadas e representadas mais recentemente pelo advento da internet e dos dispositivos móveis. Tais narrativas constituem-se como objeto de pesquisa não apenas em função de sua permeabilidade por dentre os dispositivos convergentes da Comunicação na contemporaneidade, mas também

como narrativas que, ao plasmarem um sentido em torno da cibercultura, carregam uma série de configurações simbólicas desse imaginário tecnocultural (Rüdiger, 2003), justamente por meio da inscrição dessas narrativas digitais.

No contexto da duplicidade das narrativas da cibercultura empregada neste texto, que resultam em uma série de geometrias técnicas, éticas e estéticas para tais narrativas, serão investigadas as recorrências discursivas nesses processos de retroalimentação narrativas, por meio das representações sociais que emergem na conjuntura da Comunicação, em suas teorias e práticas.

Assim, este capítulo inicial está destinado a prover às análises ferramentas teóricas e metodológicas relativas às articulações discursivas, para que possam delinear um percurso analítico e estruturante do *corpus*, além de permitir novas análises relativas aos processos de agenciamento, fundamentando as bases teóricas e analíticas das narrativas da cibercultura e colocando as narrativas como um duplo e a cibercultura como formação discursiva.

1.1 Cibercultura Como Formação Discursiva

Os primórdios da cibercultura, nos anos 1960, remetem a reflexões literárias sobre as temáticas dos ciborgues, à perda de fronteiras entre humanos e máquinas, a pressões de grupos de jovens intelectuais, ativistas em busca de desenvolver as origens tecnológicas da internet (com a Arpanet, a partir de 1963), bem como a comportamentos orientados em direção a uma ética *hacker*, cujo imaginário diferia daquele disseminado na contemporaneidade.

Se nesse estágio inicial a cibercultura credita ao computador o *status* de objeto protagonista dessas narrativas, com o aumento da acessibilidade dos computadores, no período seguinte correspondente aos anos 1970 e 1980 o computador passa a ser compreendido na ótica do entretenimento, do trabalho e da educação. Com a disseminação acelerada dos computadores, as narrativas ciberculturais passam a ser protagonizadas não mais por uma comunidade de especialistas, mas evoluem para uma cultura diversificada de usuários, promovendo o surgimento de comunidades baseadas em práticas culturais ligadas não apenas metaforicamente pelas redes de computadores, mas também conectadas efetivamente. Filmes de ficção científica, bem como obras literárias inspiradas na contracultura dos anos 1960 fazem parte desse período da cibercultura, protagonizando narrativas que, por meio da ficção, articulam-se às práticas midiáticas.

No final dos anos 1980, a interface *Windows* populariza a linguagem cibernética e, também com o aparecimento da internet, as narrativas da cibercultura passam a ser mediadas por veículos de imprensa como a revista *Wired* e a *Mundo 2000*, que se transformam em grandes

narradoras das histórias ciberculturais, promovendo também a vida marginal e cultural dos *hackers* em objeto de adoração e fascínio. Nas palavras de Macek (2005), nos anos 1980 o fio narrativo da cibercultura constitui um fluxo direcionado à normalização legal do campo da cibercultura, traduzindo as práticas culturais dos *hackers* em ações essencialmente criminosas e com potencial para danificar não apenas a infraestrutura das redes de computadores, mas uma ordem artificial promovida pela regulamentação. Teóricos renomados como Nicholas Negroponte, autor de *Being Digital*, Robert Rheingold, de *Virtual Community*, integram esse contexto da cibercultura como campo epistemológico, que buscavam descrever e compreender as diferentes formas de sociabilidade emergentes no contexto da cibercultura.

Os deslocamentos das concepções de cibercultura, das perspectivas literárias às teóricas e epistemológicas, passando pela acepção de uma nova dinâmica social e cultural, caracterizam e marcam o objeto teórico e empírico deste trabalho, destinado a compreender as tramas que envolvem as narrativas digitais no contexto da cibercultura, em suas dimensões estéticas, representadas pelas formas verbais e imagéticas, refletidas em suas dimensões éticas, concebidas a partir de novos processos de constituição do sujeito contemporâneo, a partir de dispositivos de constituição da imagem e da linguagem.

As narrativas ciberculturais que compõem esse contexto histórico emergem do discurso cibercultural – proveniente dos imbricamentos desses grupos políticos, dos hábitos culturais disseminadas com a promoção dos ideais “ciberespaciais” e dos contextos sociais – e povoam sociedade e indivíduos de sentido, esse emoldurado por uma ótica cientificista. A identidade cultural da tecnologia, impregnada nos discursos ciberculturais, tem sua gênese não apenas em uma única matriz textual, mas a partir das relações interdiscursivas entre textos de gêneros textuais diversos, entre os ficcionais, jornalísticos, acadêmicos, didáticos etc.

As caracterizações estéticas e culturais que permeiam o discurso da técnica na contemporaneidade são habitualmente objetos de estudo da cibercultura, campo de pesquisa ainda em busca de legitimação nas Ciências da Comunicação. As narrativas ciberculturais, apesar dessa matriz tecnicista, mantêm a heterogeneidade como característica principal. A multiplicidade de planos epistemológicos, teóricos e técnicos modela esse espaço discursivo, no qual concorrem formações discursivas provenientes de uma diversidade de materiais ideológicos e que se concretizam em uma diversidade de manifestações culturais, das mais às menos cristalizadas:

Discursos ciberculturais integram ficções narrativas, construções teóricas, práticas contraculturais, perspectivas utópicas, ansiedades pós-modernas e estratégias de marketing dentro de um território único de conversação. Nos últimos anos, uma série de questões essenciais e desafios teóricos surgiram a partir deste espaço discursivo heterogêneo. Uma reflexão teórica sobre comunicação digital deve reconhecer e integrar esses insumos a partir do território cibercultural conversacional (Scolari, 2009: 951).

Nesse território, a cibercultura será compreendida aqui, em três acepções diferenciadas, segundo Macek (2005):

1. A primeira delas diz respeito à área de conhecimento, ao domínio das ciências encarregado de investigar metodologicamente e teoricamente tanto os sujeitos, as produções midiáticas e, principalmente, as acepções provenientes de uma forma de viver em uma sociedade permeada pelas novas tecnologias. O estudo dessas novas configurações midiáticas e formas de agenciamento, seja a partir de conceitos revisitados ou novos desenvolvidos, dá origem a essa nova compreensão teórica, inserida em outros campos, mas principalmente no campo da Comunicação.

Um dos primeiros usos do termo cibercultura como campo disciplinar surgiu com Thomas Helvey, que

empregou o termo com o sentido de subdisciplina encarregada de estudar “as configurações sociais, desde o ponto de vista [disciplinar] da cibernética”. Para ele, a cibercultura, ramo desta, “visa, em essência, definir e identificar os vários canais de interação e sua densidade informacional em relação aos efeitos de feed-back e às integrações cibernéticas resultantes da conduta social humana” (Helvey, 1971: 149 apud Rüdiger, 2003:10).

2. A segunda remete justamente a essa nova dinâmica social estabelecida não apenas por meio das novas tecnologias, mas principalmente com as desregulamentações sociais operadas por elas. Assim como emergem diferentes formas de vivenciar no cotidiano a relação com a tecnologia, a retroalimentação de estéticas e novas formas de constituir o sujeito configuram-se também por meio das novas mídias. É nesse sentido que Pierre Lévy caracteriza a cibercultura como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999: 17)
3. A terceira trata de representações tecnocientíficas, das formas de emergência do discurso da técnica, que se traduzem em normas, valores e discursos permeados pela sociedade. Donna Haraway (2000) denomina essa especificidade da cibercultura como tecnocultura, e a partir de então empregaremos essa diferenciação entre o campo de pesquisa e os valores, normas e discursos que tem a técnica como prisma

central. Rüdiger (2003: 11) adiciona a essa terceira acepção uma dimensão histórica: “Afinando o conceito um pouco mais, poderia bem ser definida como a formação histórica, ao mesmo tempo prática e simbólica, de cunho cotidiano, que se expande com base no desenvolvimento das novas tecnologias eletrônicas de comunicação”.

Integrando as três acepções explanadas, compreendemos a cibercultura como colocada por Matrix (2006) empregando a noção de formação discursiva foucaultiana. Assim, buscaremos neste trabalho descrever o discurso tecnicista contemporâneo nos horizontes da cibercultura:

como uma formação discursiva (foucaultiana, essencialmente) prestativamente esclarece como os principais conceitos que emergem repetidamente na cultura cyberpop operaram como uma rede ou arquitetura conceitual conectando tecnologias a sujeitos individuais, identidades e estilos de vida digitais (Matrix, 2006: 05).

A formação discursiva da cibercultura, em suas diversas acepções, admite a interpretação da cibercultura como uma formação discursiva, no contexto dos discursos circulantes de que trata Charaudeau (2004). A noção de formação discursiva deve ser interpretada como “inseparável do interdiscurso, lugar em que se constituem os objetos e a coerência dos enunciados que provêm de uma formação discursiva” (Charaudeau, 2007: 241). Segundo Pêcheux (1983: 297),

Uma formação discursiva não é um espaço estrutural fechado, já que ela é constitutivamente ‘invadida’ por elementos provenientes de outros lugares (i. e., de outras formações discursivas) que nela se repetem, fornecendo-lhe suas evidências discursivas fundamentais (por exemplo, sob forma de ‘pré-construídos’ e de ‘discursos transversos’).

Sendo assim, da Análise do Discurso Francesa, orientação teórica que entende a linguagem entrecortada exatamente pelo social e pelo subjetivo, advém alguns dos princípios metodológicos do trabalho em questão: como matriz teórica do trabalho, não pode ser interpretada a partir de uma ótica instrumentalista, crítica sofrida por muitos trabalhos que relacionam os movimentos da língua ao contexto social, tendo em vista sua utilização como ferramenta de análise dos processos discursivos em variados tipos de objetos.

Tais princípios tratam o discurso como prática, jogo estratégico e polêmico e espaço em que saber e poder se articulam rompendo com as concepções clássicas do termo poder. Foucault (1995: 136) concebe os discursos em termos de dispersão buscando estabelecer regras da formação dos discursos, conceituando Formação Discursiva, como “um conjunto de regras anônimas históricas, sempre determinadas no tempo e no espaço, que definiram em uma época e para uma área social, econômica, geográfica ou linguística, as condições do exercício da função enunciativa”, e “aquilo que se pode e se deve dizer numa situação dada, numa conjuntura

dada, lugar provisório da metáfora, entendida esta como transferência”. As formações discursivas refletem, no discurso, as posições ideológicas e determinam seus sentidos.

Com finalidades metodológicas, utilizaremos as noções advindas do primado do interdiscurso, que nos leva a criar (Maingueneau, 1989: 35) “um sistema no qual a definição da rede semântica que circunscreve a especificidade de um discurso coincide com a definição das relações desse discurso com seu Outro”. Por meio desse conceito, buscamos reconhecer as especificidades do discurso cibercultural.

Nesse sentido, analisamos as narrativas da cibercultura no contexto interdiscursivo, considerando o interdiscurso como formado pela tríade universo discursivo, campo discursivo e espaço discursivo. Universo discursivo é o conjunto de formações discursivas que interagem numa conjuntura dada. É o horizonte a partir do qual serão construídos os campos discursivos, constituídos por um conjunto de formações discursivas que se encontram em concorrência, delimitando-se reciprocamente em uma região determinada do universo discursivo. Espaços discursivos são subconjuntos de formações discursivas que o analista julga relevante para seu propósito colocar em relação.

No trabalho em questão, buscamos investigar as regularidades discursivas que marcam a cibercultura como uma grande plataforma de ordenação do mundo, bem como dos sujeitos e objetos nele envolvidos. Ou seja, a análise do discurso deve priorizar as sistematicidades (ou regularidades do discurso) descontínuas, em regiões no mesmo discurso e não esquadrihar as coerências e contradições, a mensagem do texto.

Esse processo elástico e interdiscursivo integra um conjunto de macro transformações das práticas midiáticas contemporânea, chamadas de convergência (Jenkins, 2008), remediação (Bolter; Grusin, 2000) transposição e adaptação intersemiótica¹ (Jakobson, 1970), reservadas as diferenças entre elas. Por convergência, Jenkins não se refere ao processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos, mas à circulação de conteúdo por meio de diferentes sistemas midiáticos, sistemas de mídias concorrentes e fronteiras nacionais e que depende fortemente da participação dos interatores.

A transposição semiótica entre múltiplas plataformas e meios de comunicação será interpretada como deslizamento narrativo (Figueiredo, 2010: 11), que, por sua vez, engendra novas articulações discursivas e processos de agenciamento do sujeito, diferentes daqueles operados até então pelos meios ditos tradicionais.

¹ Conceito que abrange a área da semiótica onde a representação de diferentes meios não se molda a partir desta tradução, definida por Roman Jakobson.

Temos como resultado desse processo de remodelagem o ajustamento ao horizonte tecnológico contemporâneo, com seus mecanismos de objetivação e subjetivação. Em função dessa dinamicidade, as mídias digitais, ao viabilizar diferentes tipos de pactos fiduciários (Charaudeau, 2007) incorporam o papel de meio mais adequado à expressão da vida contemporânea – na tensão entre o mostrar e o dizer, entre as redes janeladas e o foco das lentes –, em suas nuances culturais capilarizadas pelas tecnologias e disseminadas pelas diferentes manifestações culturais.

Como decorrência, também temos a perda da centralidade simbólica de determinadas expressões culturais e estéticas, que passam a ter sua legitimidade ameaçada conforme novos pactos fiduciários vão sendo estabelecidos (Figueiredo, 2010), ou mesmo o seu deslocamento, como é o caso do vídeo, em processo de convergência com outros dispositivos das mídias digitais. Essa dessacralização, operada por esses deslizamentos, podem ser observadas de forma bastante acentuada nos objetos empíricos, por meio de processos paródicos, especialmente.

O fenômeno de *crossing*, combinações e recombinações de mídias e meios, não seria indiferente aos processos de configuração do *self* na contemporaneidade (Thompson, 2002), ou mesmo os processos de reconfiguração identitária. Antes de advogarmos por um eu “recombinado, remediado ou mesmo em transição” (Bolter; Grusin, 2000), limitamo-nos a certificar, até esse momento, as novas configurações do sujeito que podem acompanhar esse fenômeno, propondo uma estrutura teórica composta por um *continuum* extremamente elástico e dialético entre movimentos de centrifugação que desenham conformações dispersas de um sujeito caótico e movimentos de centripetação, mobilizando arquiteturas idealistas, centradas e mesmo humanoides de um sujeito dotado de consciência de si e do outro.

As formas estabilizadas de representação por determinados meios, no entanto, não devem ser vistas como pontos de congelamento dessas formas de representação, mas apenas cristalização. As formas cristalizadas são também acompanhadas por novas maneiras de reinventar o que parecia estar solidificado. O descongelamento das formas de representação estáticas e preconcebidas se dá de forma poética, aproveitando-se dos efeitos paradoxais criados a partir de pontos e contrapontos entre o estabelecido e o emergente.

Nesse contexto de multiplicação de objetos e dispositivos comunicacionais e o engrandecimento dos fluxos de informação, bem como das formulações teóricas e conceituais que contribuem para a constituição do campo da comunicação, e dos estudos de cibercultura – os quais, em função de sua perspectiva, podem inserir-se no contexto da comunicação e fundando uma área de pesquisa decorrente – interpõe-se uma discussão relacionada aos processos de interposição, transposição e mesmo transição entre os diversos meios.

No contexto da circularidade entre cultura e história da cibercultura, nesse caso, surge do influxo recíproco entre cultura subalterna e cultura hegemônica (Ginzburg, 1987: 20). A noção de circularidade cultural de Bakhtin (2008), que propõe a cultura popular como algo dinâmico, tendo inclusive o potencial de influenciar uma cultura dita hegemônica – em sinergia com a noção de retroalimentação narrativa e oscilações interdiscursivas já relatadas – apoia e fundamenta a hipótese de pesquisa aqui trabalhada: as tensões entre as manifestações do campo disciplinar cibercultura constituem o fio narrativo das representações ciberculturais.

Tomando como premissa de pesquisa de que tanto os produtos midiáticos quanto as produções intelectuais se traduzem na sociedade – e, portanto, configuram-se ambos como produtos de um processo de semiose que presume a intercompreensão entre esses discursos no ecossistema comunicacional – a partir de um olhar que acentua as nuances tecnológicas, vislumbramos, por meio de um recorte metodológico construído ao longo do processo de pesquisa, observar as formas de construção e intertradução pelas quais esses discursos se constituem como dominantes culturais, arquitetam mundos de significação, modelam processos sociais, idealizam símbolos, representam, perpetuam imaginários.

Enfim, buscamos observar as maneiras pelas quais ambos esses campos e espaços discursivos constroem narrativas – que aqui, são as chamadas narrativas digitais – não apenas que tratam ou abordam conteúdos relacionados às tecnologias, mas que formatam uma forma de ver o mundo mediado pelas transformações tecnológicas, na mesma direção tomada por Figueiredo (2010: 11), ao atentar que “merece especial atenção o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio a outro, de um suporte para o outro – o processo contínuo de reciclagem das intrigas ficcionais, recriadas para circular por diferentes plataformas”.

Esse processo de mediação efetua-se não apenas por meio da relação entre ambos os discursos com a materialidade tecnológica constituída a partir dos instrumentos científicos. Ela se dá, principalmente, a partir e por meio da tensão relacional entre esses campos discursivos. Alimentando-se, ambos, das configurações pragmáticas que os colocam em relação, propõe-se o isolamento desses campos com a finalidade de permitir uma abordagem metodológica desse objeto, as narrativas digitais.

O recorte do *corpus* deve se dar, portanto, a partir de inferências teóricas que repercutem a abordagem dos estudos de discurso e, como consequência, deve referendar as escolhas metodológicas e mesmo técnicas, a partir desse enfoque epistemológico.

No contexto da complexificação das relações dicotômicas que marcam o panorama teórico das problemáticas da objetividade e subjetividade – as quais tem como subjacentes as questões relacionadas à dualidade sujeito/objeto e aparência/realidade, entre outras – a

abordagem das redes adquire papel central. No entanto, consideramos que uma abordagem pós-estruturalista baseada especialmente nos conceitos foucaultianos possua a abrangência teórica necessária para estruturar uma forma de pensar as redes com base não ainda na dualidade nós/laços que predominam nos estudos de origem paradigmática na questão das redes.

Assim, para além das dualidades coisas/palavras, trabalhamos aqui com uma noção discursiva de redes, buscando conceituar a esfera do ciberespaço em que emergem enunciados verbais, sonoros e mesmo imagéticos como uma instituição marcada por regras de formação discursiva, considerando o discurso não como um conceito que permite a junção entre palavras e coisas, como conjuntos de signos que emulam representações, mas também como práticas que legitimam/formam os objetos dos quais falam.

Considerando as redes dentro do contexto do campo discursivo, como o espaço onde se dão os acontecimentos discursivos, buscamos compreender as regras de interincompreensão entre campos discursivos diversos, como a ciência, o jornalismo, o entretenimento, a publicidade, a literatura, o cinema etc. observando os movimentos dos atores institucionais dentro dessa malha interdiscursiva. O discurso da técnica, apropriado pelas acepções do digital, permeia os mais diversos campos: revistas e jornais se apropriam de uma estética pixelada que remete às interfaces digitais. Uma forma de cultura com função didática, segundo Matrix (2006: 01), vide as inúmeras metáforas de ícones, interfaces, formatos, ou mesmo palavras que mimetizam as ações humanas disseminadas nos diversos meios.

A cibercultura, como área do conhecimento, busca compreender as mediações operadas nos entremeios entre a complexidade das tecnociências e a cultura de massa. As narrativas *geek-pop*² nascem dessa interface, carregando paradigmas cibernéticos para uma grande massa de interatores, repercutindo-as em diversos meios e a partir de diferentes fios transmidiáticos. Essa relação entre a cultura popular e os domínios da ciência, com suas complexidades e avanços nas áreas da genética, da Inteligência Artificial, entre outras, está longe de ser unidirecional. Ao contrário, assim como as práticas midiáticas do campo do entretenimento, do jornalismo, da publicidade repercutem uma estética e ideais (e mesmo futurologias) científicas, a ciência retroalimenta-se das repercussões do mundo cibercultural.

Essa retroalimentação narrativa será abordada a partir de uma visão interdiscursiva e transmidiática, capaz de observar essa concepção “tecnologicizante” de mundo e do ser humano conferida à cibercultura, inscrita tanto nos estudos de comunicação, como também nos enunciados midiáticos. Ambos os aspectos compõem as narrativas digitais, configurando um

² Pessoas viciadas em tecnologias, jogos, entretenimentos e eletrônicos.

modo discursivo de acercar esse mundo cibercultural, formado por teias discursivas que transpassam as produções culturais – podem ser citadas a pintura, a fotografia, o cinema, o jornalismo, as histórias em quadrinhos, a literatura – e convergem narrativamente nas mídias digitais, conferindo diferentes naturezas de apropriação desses enunciados e evidenciando a formação de novos sentidos, bem como uma diversidade das formas de legitimação desses enunciados, dada a flexibilização dos pactos de autoria engendrados pela multiplicidade e transposição de gêneros no contexto semântico das redes. Dessa maneira, buscamos identificar as “conversações científicas” que permeiam o discurso cibercultural:

O conceito de conversas científicas não se refere apenas a ideias, conceitos ou teorias que se baseiam no método científico. Estes discursos também devem ser produzidos por instituições reconhecidas (uma igreja é um bom lugar para a enunciação de discursos religiosos, mas não para os científicos) para receptores específicos (acadêmicos, cientistas, etc.) que têm algum domínio dos principais conceitos e discursivas regras do discurso científico (Scolari, 2009).

A fim de desenvolver um panorama teórico da cibercultura como formação discursiva e buscando uma plataforma analítica para as narrativas da cibercultura, desenvolveremos uma explanação de cada uma das acepções da cibercultura, em Macek (2005): como área de conhecimento, e ao fim, como nova dinâmica social.

Cibercultura: campo de conhecimento

Por que se impõe a escolha de dedicar uma pesquisa ao estudo do campo da comunicação, interceptado por perspectivas teóricas advindas dos estudos de cinema e audiovisual, inter-relacionada aos produtos culturais provenientes de outros campos, culminando nas e por meio das narrativas ciberculturais? Assim como Miège (2009) destaca as contribuições tanto dos especialistas quanto dos atores da comunicação, este estudo está orientado à investigação dos fios narrativos que atam estudos que colocam a cibercultura, a comunicação e o audiovisual como agentes centrais e, como decorrência, o estatuto ideológico da comunicação, aos fluxos comunicativos e de informação circulantes por meio das redes de comunicação, componentes de impulsão de temas recorrentes no ecossistema midiático.

O desenvolvimento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), na acepção da cibercultura como o discurso da técnica coloca a tecnologia dentro da intersecção entre informação e comunicação, como um prisma a partir do qual se fundam observações teóricas a respeito da colonização da cultura pelo componente de sua mediação. Nesse contexto, as novas TICs, e portanto, as mídias digitais compõem e acentuam a conjuntura de “irrupção da comunicação nas sociedades modernas enquanto modalidade nova de gestão do social” (Miège, 2009: 10), na qual a comunicação é posicionada no centro de uma arquitetura sócio-simbólica,

ordenadora de sentidos em torno das relações sociais e das mudanças organizacionais. Dessa maneira, a comunicação, em sua conjunção à ordem informacional, perde sua condição marginal até então ocupada nas ciências humanas para tornar-se ativador das mudanças sociais, políticas e culturais contemporâneas, para além de seu efeito ideológico.

Além de configurar novas ordenações discursivas para uma sociedade permeada pela midiaticização, a comunicação possui um poder potencializador da mudança, orientado à ação, segundo Miége (2009). Nesse contexto, as tecnologias da informação e da comunicação adquirem maior espaço na medida em que, para Miége, elas se disseminam inicialmente como ferramentas as quais permitem acessar as redes de comunicação e então as redes como paradigma promotor da midiaticização pela técnica.

Cibercultura: nova dinâmica social

Um dos exemplos citados por Matrix (2006) para mencionar a retroalimentação entre as práticas tecnoculturais (materializadas em ferramentas tecnológicas, manifestadas por expressões culturais de naturezas diversas) e a cibercultura como um campo do conhecimento é o surgimento do termo ciberespaço, cunhado em *Neuromancer*, lançado em 1984, dez anos antes do lançamento do computador pessoal pela Apple Computer³. Quando do surgimento do termo, Gibson ainda não havia tido contato com um equipamento ou ferramenta que materializasse a estrutura ciberespacial, na qual os fluxos de informação ocorriam em torno de uma matriz. Ao mesmo tempo, Gibson estava explorando aquilo que viria a ser um modelo tanto mental quanto uma ferramenta ideal para a composição e recomposição de dados de forma não linear.

Quando o computador pessoal foi lançado, o termo foi adotado e modulado de acordo com as possibilidades criadas por meio da ferramenta ciberespacial. O modelo mental idealizado por Gibson foi introjetado nas práticas culturais por meio das representações sociais que viabilizavam novas formas de conhecer e explorar o mundo que não por meio das experiências no ambiente físico.

O mesmo pode ser observado com o termo rede. Antes denominador comum para designar padrões de interconexões entre um conjunto de coisas, “fenômeno que envolve sistemas complexos sociais, econômicos, culturais e tecnológicos” (Easley e Kleingberg, 2009), designando um conceito ou mesmo um paradigma, topologias, padrões, estruturas, modelo e sistemas complexos, nos últimos dez anos, o termo tem sido empregado para determinar dispositivos e ferramentas das chamadas “mídias sociais” (apropriação das redes sociais na

³ Empresa multinacional norte-americana de produtos eletroeletrônicos de grande sucesso, como o telefone *iPhone* e o tocador de músicas *iPod*.

internet com a finalidade de divulgação e *marketing*), sendo as redes sociais aplicativos disponíveis na internet que possibilitam a interação interpessoal entre pessoas geograficamente e espacialmente afastadas.

Donna Haraway (2000) define as tecnoconfigurações como os objetos materiais e semióticos compostos por relações complexas de poder e conhecimento, instrumentos que engendram significações dentro da trama de narrativas que compõem o pensamento ocidental. As relações interdiscursivas tramadas nas representações da masculinidade e da feminilidade, do humano e da cultura, da máquina e do corpo, atuam na composição de ideais, imaginários e refratam em elementos técnicos, políticos e econômicos da sociedade contemporânea.

As produções midiáticas focadas na popularização da cultura *geek* – gíria de origem inglesa que designa pessoas obcecadas geralmente por tecnologia, jogos eletrônicos ou equipamentos eletrônicos – guardam algumas semelhanças com aquelas que promoveram a disseminação da cultura *cyberpop* nos anos 1990: ora enfatizando o fetichismo da tecnologia ao promover suas mágicas, ora divulgando suas propriedades maléficas e feitiços. Ao mesmo tempo em que envolvem o usuário na expectativa de novas experiências sensoriais, alertam-nos dos malefícios gerados pelo abuso dos decibéis.

A retroalimentação narrativa entre as práticas discursivas da cibercultura como campo discursivo científico e referente ao domínio da cultura popular efetiva-se por meio da circulação de discursos que tematizam e figurativizam aspectos ciberculturais evidentes tanto em sua forma quanto em seu conteúdo. Jornais que criaram editorias inteiras apenas com conteúdos provenientes de sua versão *on-line* ou mesmo que utilizam sinais gráficos característicos no meio *on-line* (como o símbolo #, usado para indicar *hashtags* no *Twitter*⁴).

O gráfico abaixo ilustra a relação entre a expectativa relacionada às técnicas da cibercultura e sua dinâmica social, mostrando a evolução ao longo dos anos, um exercício de futurologia que mostra a relação entre técnica, tecnologia e gênero discursivo. Parte do *corpus* empírico analisado por meio dos gêneros nas redes e das esferas de redes pode ser encontrada no gráfico – *internet of things*, *SmartRobots*, *Wearable User Interfaces*, *Big Data*, *Gamification*, *Augmented Reality*, *Virtual Reality* – corroborando com o aspecto retroalimentar das narrativas da cibercultura no contexto de uma formação discursiva.

⁴ Rede social na internet que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets").

Figura 1: Ciclo de tecnologias emergentes Gartner 2014⁵

A natureza reflexiva da cibercultura

O significado social e o potencial imaginário das narrativas ciberculturais está relacionado à sua natureza mitológica e mitologizante. Tal natureza manifesta-se acentuadamente a partir da última acepção de cibercultura, quando de sua normalização legal e reorientação dos ideais e origens *hackers*. Já Matrix (2006) chamava a atenção para esse caráter reflexivo, no contexto das retroalimentações narrativas da cibercultura como formação discursiva. Elas não apenas explicam os movimentos engendrados pelas TICs, mas também se apropriam deles para construir uma história e estabilizar sentidos em torno das temáticas *ciber*, não se limitando a elas.

Como constructos simbólicos e culturais, os axiomas narrativos de que trata Macek (2005) tem sua gênese na própria cibercultura, que propaga esses mitos. Está nítido, portanto, o potencial ideológico dessas narrativas, que se tornam partes dessa topografia de poder. Por meio dessa ótica cibercultural será observada a contemporaneidade enquanto período histórico marcado pela cibercultura, bem como os valores ideológicos das TICs, perpetrados pelas dinamicidades do discurso tecnicista.

A retroalimentação entre essa nova dinâmica social e área do conhecimento moldaram, portanto, o desenvolvimento das narrativas ciberculturais, passando pelas seguintes fases:

⁵ Disponível em <http://www.gartner.com/newsroom/id/2819918>. Acesso em jan/2014.

A primeira etapa, cibercultura popular, é marcada por suas origens jornalísticas e caracterizada pela sua natureza descritiva, o dualismo limitado, e uso da metáfora da internet como fronteira. A segunda etapa, os estudos da cibercultura, concentra-se em grande parte nas comunidades virtuais e identidades on-line e os benefícios de um influxo de estudiosos acadêmicos. O terceiro estágio, estudos críticos da cibercultura, expande a noção de cibercultura para incluir quatro áreas de estudo - interações on-line, discursos digitais, acesso e negação à internet, e design de interface do ciberespaço - e explora as intersecções e as interdependências entre todas e todos os quatro domínios. (Silver, 2000: 01, tradução nossa).

Dessa constituição múltipla da cibercultura advém uma das premissas de construção do *corpus* da pesquisa: o discurso cibercultural seria elemento crucial para a formação e pilar de sustentação das narrativas na sociedade contemporânea. O discurso cibercultural emerge como uma plataforma de força ideológica.

Os produtos narrativos que orbitam os campos discursivos devem ser analisados de acordo com um processo sistemático de observação das recorrências sintáticas, semânticas e mesmo pragmáticas que os marcam. No processo de retroalimentação entre esse imaginário tecnocientífico – permeando a comunicação – e o objeto da tecnologia, adicionamos a problemática da epistemologia, ou dos campos teóricos como lócus de reificação e institucionalização, um processo de formação e transformação dos objetos das teorias ciberculturais. Assim como para Matrix (2006), para a qual o imaginário em torno das possibilidades da técnica repercute na forma como compreendemos a cibercultura, em termos epistemológicos e também as narrativas construídas em torno dos objetos científicos e circulantes no ecossistema midiático refletem nos produtos e serviços desenvolvidos e demandados pela sociedade, elabora-se como quarta premissa a inter-relação entre os objetos técnicos/tecnológicos, os objetos midiáticos e os objetos teóricos.

Buscando prover uma discussão que ultrapasse noções deterministas da tecnologia, essa triangulação pouco admite uma origem genética dessas formações discursivas. Justamente a possibilidade de interdiscursividade entre essas três instâncias é que viabiliza o deslocamento da convergência como um conceito aplicado aos dispositivos a outro apto a absorver abordagens teóricas que tratam das narrativas digitais agora como um amálgama de relações que não são mais de causa e efeito, mas de retroalimentação, como um processo de relações interdiscursivas, promovendo a emergência de um discurso que tem nas mediações tecnológicas seu tema mais pungente.

As representações da técnica surgem, portanto, como objetos ideológicos essencialmente teóricos da pesquisa, devendo tornar-se objeto empírico a partir das seleções e combinações metodológicas advindas do recorte do objeto. O caráter reflexivo das narrativas

ciberculturais pode ser interpretado como herança do mesmo potencial da comunicação de massa. Para Craig (1999: 120),

As várias tradições da teoria da comunicação oferecem maneiras distintas de conceituar e discutir os problemas e as práticas de comunicação. Estas formas derivam de e apontam para certas crenças comuns sobre a comunicação enquanto problematizam outras crenças. É neste diálogo entre essas tradições que a teoria da comunicação pode envolver totalmente com o discurso prático em curso (ou metadiscurso) sobre a comunicação na sociedade.

O vídeo “*Social Media Revolution*”, apresentado a seguir, incorpora ambos os fenômenos de forma exemplar:

Figura 2: Imagem do vídeo *Social Media Revolution*⁶

O vídeo em questão não pode ser analisado de forma deslocada de sua origem como produção cibercultural popular: idealizado por Erik Qualkman, autor do livro *Socialnomics*, publicado em 2011 no Brasil (que trata das principais características das redes sociais na internet e desenvolve métodos para utilização de redes sociais nas corporações), o livro é um exemplo típico das retroalimentação das narrativas ciberculturais, no deslizamento das narrativas de uma campo de pesquisa para manifestações culturais nas redes.

⁶ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3SuNx0UrnEo>. Acesso em jan/2014.

Figura 3: Capa do Livro *Socialnomics*, de Erik Qualman⁷

Para a construção de uma narrativa de carácter didático e instrutivo em rede, pressupõe-se um interator orientado por uma conectividade autodirigida, “a capacidade de qualquer pessoa encontrar o seu próprio destino na rede, e se não o encontrar, para criar e publicar a sua própria informação, suscitando assim a criação de uma nova rede” (Castells, 2004: 76). A narrativa didática construída na navegação do interator por meio de uma leitura indutiva, partindo de dados teóricos a serem corroborados em de fatos concretos (exemplificados ao longo da própria enunciação do vídeo).

No jogo das tensões centrífugas e centrípetas, o interator denominado “detetive” por Santaella (2004), cria uma narrativa centrada:

O detetive é aquele que não pode se distrair do alvo de sua busca. Sua palavra de ordem é: Onde estou e para onde quero ir? Por isso mesmo, o internauta detetive caracteriza-se como um detetive informático em busca do sentido. É aquele que faz experimentações tendo em vista a coerência organizativa de sua busca (Santaella, 2004: 111).

O percurso realizado pelo interator pode até ser recuperado pelo sistema de cadastro da ferramenta *YouTube*, que armazena os dados de navegação do interator em uma forma de lista organizada temporalmente, elencando os vídeos acessados em determinado período de tempo. Esse histórico armazenado reconta o percurso realizado pelo interator ao longo de sua

⁷ Disponível em <http://www.amazon.com/Socialnomics-Social-Media-Transforms-Business/dp/1118232658>. Acesso em jan/2015.

navegação no sistema, evidenciando um esboço de estrutura narrativa, composta não apenas pela imediação de um vídeo, mas por uma série deles, organizados temporalmente.

Apesar de remeter a uma trama que nada tem de ficcional, institui-se um efeito de sentido que coloca as mídias sociais como protagonistas da revolução a acontecer. De uma história já contada, um mundo diegético audiovisual já arquitetado em forma de sons (trilha sonora) e imagens em movimento, o percurso desenvolvido pelo interator promove uma espécie de costura entre esse e outros mundos diegéticos. A narrativa se dá, portanto, em dois planos diferenciados: o primeiro, relativo à diegese do vídeo *Social Media Revolution* e o segundo plano, relativo aos outros vídeos, enunciados em latência para atualização e aos intertextos que ecoam o universo das mídias sociais. Trata-se de um movimento de remediação, no qual o primeiro vídeo mimetiza – até por meio de seu plano do conteúdo metalinguístico – de forma imediada, os modos de representação do vídeo e da televisão. No entanto, ao evidenciar a possibilidade de uma costura com outros vídeos do mesmo gênero, ratifica-se uma estratégia hipermediada, que tende a expor os meios de representação pelos quais os enunciados são materializados.

Nesse jogo de imediação e hipermediação, delineia-se a necessidade de pensar os enunciados atualizados nas mídias digitais como enunciados em processo de inter-relação constante, mediante a possibilidade de atualização perante o interator. As narrativas nas mídias digitais estão acopladas a esse componente da interatividade, ou seja, é imprescindível pensar que a interatividade não inviabiliza a narrativa. Pelo contrário, viabiliza novas formas narrativas, conforme descreve Ryan (2004) em seu artigo “*Will New Media Produce New Narratives?*”.

O componente audiovisual do vídeo, em processo de tensão com a forma textualizada e verbalizada que predomina, cria uma espécie de ruptura poética, uma vez que o pacto fiduciário que se estabelece por meio das representações audiovisuais geralmente condiciona uma narrativa pouco apoiada no texto verbal, mas mais em componentes semióticos que passam pela imagem pictural, pelo som da voz (no caso, no vídeo em questão, temos apenas uma trilha sonora desconectada dos efeitos de sentido criados pelo componente imagético) que corrobora para esse choque poético entre plano da expressão e plano do conteúdo.

O componente sonoro pouco em sintonia com o significado colocado pelo plano do conteúdo pode ser explicado, em parte pela centralidade da visualidade na cibercultura, conforme explicitado por (Sterne, 2006: 181, tradução nossa): “Enquanto a visualidade está no centro dos estudos da cibercultura, dimensão do áudio é quase deixada de fora. A perceptiva geométrica, espacial e fundamentada no ponto de vista, herança dos meios analógicos, persiste, portanto, ao longo dos processos de remediação operados pelos meios digitais, embora os processos de *sampling* (espécie de estratégia visual de panfletagem) e outras experiências

sensoriais auditivas tenham persistido nas mídias digitais: a virtualidade, marca registrada da Realidade Virtual, não é uma experiência visual simplesmente, mas multisensória, passando pela audição, pelo tato e pela visualidade.

No que condiz ao fenômeno das vozes enunciativas no vídeo tratado, em seu plano diegético, podemos afirmar que é o próprio componente verbal que fornece as pistas da narração. No plano autoral, o publicador do vídeo, Erick Qualkman⁸, encarna a noção de “autor”, no sentido literário. No entanto, ao reconhecermos que o vídeo em questão faz parte de uma das séries sobre mídias sociais mais assistidas nas mesmas mídias sociais, e também baseadas no *best-seller Socialnomics* (2011) do mesmo autor, vislumbramos uma voz objetivada, destinada a fornecer informações quantitativas que transmitem um ideal de credibilidade e cientificidade, em consonância com as conformações genéricas do didatismo e da ciência.

Podemos interpretar, em um contexto discursivo que coloca os enunciados em relação, também essa voz como a do protagonismo das próprias mídias sociais, corroborando suas qualidades e feitos no contexto midiático contemporâneo. Tal constatação, portanto, conduz ao segundo componente característico desse tipo de narrativa nas mídias digitais: o da autorreflexividade. No contexto tratado aqui, a narrativa, de tom didático, traz também um componente autorreflexivo bastante forte:

A introdução de uma nova tecnologia sempre parece provocar reflexão e auto exame na cultura que busca absorvê-la. Às vezes, essa autoconsciência assume a forma de uma reavaliação das formas midiáticas estabelecidas, cujos elementos básicos podem agora alcançar uma nova visibilidade, podendo tornar-se uma fonte de pesquisa histórica e de especulação teórica (Thorburn; Jenkins, 2003, tradução nossa).

O vídeo nos lembra, o tempo todo, do potencial das mídias digitais para a multiplicidade e a conectividade entre pessoas, remetendo a um manancial interdiscursivo da colaboração e das redes como metáfora de uma nova forma de viver em comunidade, caráter evidenciado pelo enunciado do vídeo mais enfático: *Social Media is about people*.

Ao remeter ao potencial das mídias sociais, o vídeo comete um equívoco ao colocá-las como meios efetivamente, acontecimento discursivo realizado não de forma explícita, mas implícita, colocando lado a lado os adventos tecnológicos do *Ipad*, por exemplo como sucessor das tradicionais lousas verdes que fizeram parte do cotidiano escolar até recentemente, ou mesmo comparando, em uma ordem estritamente evolutiva, do *e-mail* às redes sociais na internet (Geração Y e Z consideram o email antigo. Algumas universidades pararam de distribuir contas de e-mail) ou colocando os livros eletrônicos como sucessores dos tradicionais livros em papel.

Esse efeito é proveniente de uma aproximação conceitual entre as mídias sociais (formadas, conceitualmente, pela apropriação das redes sociais na internet) e as mídias digitais.

A retomada da temática das mídias sociais, não apenas no plano da forma (pois se trata de um vídeo suportado pelas regras do dispositivo *YouTube*), mas no plano do conteúdo, remete ao caráter autorreflexivo que insere as mídias sociais em uma posição não mais marginal frente aos meios ditos analógicos, bem como às mais tradicionais formas de interconexão e colaboração em comunidade, mas em posição de vanguarda midiática.

A narrativa das mídias sociais, contada por meio e utilizando os recursos das próprias mídias sociais, portanto, traz uma história de um percurso, deslocado da marginalidade ao protagonismo, na qual as mídias digitais teriam incorporado o desejo de interconexão planetária, um ideal de democracia e de multiplicidade de sentidos somente encontrada nas metáforas alephianas. O final do vídeo, no qual é anunciada a revolução das mídias sociais (*Welcome to the social media revolution*⁹), demonstra de forma clara esse processo de ruptura operado simbolicamente pelas mídias sociais, em sua história contada.

Como em um jogo de espelhos, em processo de relações interdiscursivas, um segundo vídeo adiciona a essa dupla articulação de interposição semiótica e autorreflexividade uma segunda narrativa, paralela ao material semântico disposto do primeiro vídeo. Trata-se da paródia do mesmo vídeo. Como afirmam Thorburn e Jenkins (2003, tradução nossa): “Como implica o exemplo de Don Quixote, muitas vezes, as explorações mais poderosas dos recursos de um novo meio de comunicação recaem na comédia. Muitas formas de auto reflexividade são inerentemente céticas orientadas ao escárnio próprio”¹⁰. Uma das frases mais prementes do vídeo paródico em questão foi reproduzida abaixo:

⁹ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3SuNx0UrnEo>. Acesso em jan/2014

¹⁰ As the example of Don Quixote implies, often the most powerful explorations of the features of a new medium occur in comedy. Many forms of *self-reflexiveness* are inherently skeptical, *self-mocking*, hostile to pretension” (2003).

Figura 4: Imagem do vídeo *Social Media is not about people*¹¹

Embora no plano da expressão as estratégias de representação sejam similares às do primeiro vídeo, o plano do conteúdo expõe mecanismos narrativos e caminhos argumentativos diferenciados: enquanto o primeiro vídeo acentua a magnitude quantitativa das mídias sociais, sua versão paródica remete a essa grandeza como uma hipérbole, além de, explicitamente, conectar as mídias sociais a componentes da sociedade tidos como menos nobres, como pornografia, pirataria, falsificação. Em tom de denúncia, destaca, em números percentuais, a pouca utilidade das postagens de indivíduos nas redes sociais na internet, a falta de credibilidade do conteúdo publicado, a disseminação de “consultores e analistas de mídias sociais como a nova profissão do futuro”. Embora se coloque como uma paródia que tende a negatizar os aspectos do primeiro vídeo, as circunscrições discursivas da reflexividade permanecem em ambos, comprovando o caráter retroalimentar e autorreflexivo das narrativas da cibercultura.

De Meios a Narrativas da Cibercultura

O conceito de meio de comunicação, terreno pouco pacífico nas teorias da comunicação e da cibercultura, sofre com a diversidade de perspectivas teóricas, oriundas de uma série de domínios do conhecimento. Da sociologia admitindo a televisão, o rádio, o cinema e internet como meios. Das artes colocando a música, a fotografia e a pintura como meios e até as teorias informacionais,

¹¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=fFs28KHwM_Y. Acesso em jan/2015.

nas quais o papiro, o livro e o *chip* estão no centro da problemática. Tal multiplicidade oculta a real questão: canais e sistemas de comunicação podem ser denominados meios? Ou o conceito de meio implica as formas materiais e as técnicas de inscrição dos enunciados?

Situado entre a noção de canal de comunicação e forma de linguagem, o conceito de meio aqui adotado segue o modelo de Marie-Laure Ryan (2006): permitindo analisar as narrativas no contexto dos novos meios como inseridos em plataformas e suportes tecnológicos que traduzem certas especificidades ao contrato fiduciário a ser estabelecido, o meio deve ser abordado como forma de linguagem que permite pensar nas narrativas independentes do contexto midiático e de suporte.

Se aproximarmos o conceito de meio apenas ao de tecnologia de transmissão de mensagens, ou seja, de um canal (sendo essa uma visão funcionalista dos meios de comunicação), podemos falar, por exemplo, na morte do videocassete. No entanto, para além de seus atributos técnicos, em suas propriedades semióticas, o vídeo continua fazendo parte do ecossistema midiático, seja conservando ou não suas características narrativas e genéricas. Alguns teóricos, em busca de uma classificação dos meios digitais, inserem o computador, equipamento de virtualização e atualização de códigos binários por meio de uma interface, como o meio central responsável pela disseminação desses novos meios digitais. E não apenas isso: o computador seria responsável por exterminar todos os meios que o antecederam, um representante máximo do ideal multimidiático. A morte das mídias tradicionais teria se iniciado pelo advento dos computadores pessoais, tomados como caixas pretas capazes de fazer convergir todos os outros meios analógicos em uma mesma interface ou dispositivo.

Advogando por um conceito de meio que passa pelo fenômeno semiótico – atentando para os códigos e canais sensoriais que suportam os meios – pelo fenômeno tecnológico – que coloca a questão do suporte, refinando as categorias semióticas – mas principalmente, passando pelo fenômeno cultural de apropriação das propriedades semióticas e tecnológicas dos meios, é imperativo situar o objeto de pesquisa desta tese não apenas como os enunciados que fluem nas mídias digitais, mas todo tipo de enunciado cuja apropriação discursiva ocorra no contexto da cibercultura.

Sendo assim, o conceito de mídia ou meio aplicável ao longo deste trabalho suporta, em decorrência, uma perspectiva epistemológica destinada a configurar os objetos midiáticos não apenas como enunciados deslocados de uma apropriação cultural e mesmo de uma articulação discursiva que condiciona ou, por vezes, até determina o que pode e deve ser dito em determinadas circunstâncias.

O conceito de narrativa, no entanto, transcende o de meio, uma vez observado por uma perspectiva pouco condicionada às estruturas linguísticas. Ao perpassar inúmeras vertentes teóricas, que enfatizam aspectos existenciais, cognitivos, estéticos, sociológicas, técnicos, discursivos ou linguísticos, possibilita interpretações variadas que acentuam ora seus aspectos sintáticos e semânticos, ora as correlações pragmáticas ligadas às condições de produção discursiva.

Essa multiplicidade do conceito de narrativa persiste em diversos campos: do *marketing* da publicidade, o jornalismo, a literatura, o cinema, a televisão até o domínio da ciência. Cada abordagem dá ênfase a um aspecto ou elemento da narrativa. Enquanto algumas perspectivas do *marketing* destacam a importância da narrativa na vida cotidiana das pessoas e das marcas das empresas, outras identificam-se mais com as problemáticas do desenvolvimento narrativo nos meios digitais. Já o sentido metafórico de narrativa movimenta-se em torno das novas implicações do conceito em função do jogo das interfaces na contemporaneidade, uma visão voltada ao *design* de produtos: trata-se de uma abordagem dos desenvolvedores de jogos eletrônicos.

Desde o surgimento das teorias narrativas, com o estruturalismo na década de 1960, o conceito tem se transformado para referir-se mais especificamente às narrativas literárias ficcionais, especialmente a partir de Genette, que define narrativa como um ato de contar histórias (Ryan, 2004) de narrador a narratário, a respeito de eventos passados, fenômeno possibilitado pela linguagem verbal, especificamente. Em abordagens mais brandas dessa mesma concepção, mas já adaptada aos novos meios (especialmente o cinema) podem ser encontrados teóricos como Christian Metz, François Jost e mesmo David Bordwell. Nessa visão linguística de narrativa, dois meios não poderiam exprimir o mesmo sentido (e, como consequência, o significante seria inseparável do significado), ao contrário do que pregam as narrativas transmidiáticas, na qual o sentido produzido é diferente do signo. No entanto, se não é o meio que distingue uma narrativa, uma série de elementos semânticos podem ajudar a configurar o conceito, entre eles a ideia de ação, temporalidade e causalidade.

Seguindo os modelos enunciativos, Ryan (2006) define as dimensões que caracterizam a narrativa: a dimensão actancial e mental, relativa a personagens (transcendida a questão da ficcionalidade, o personagem é visto como uma posição do sujeito na narrativa) como agentes inteligentes que carregam cargas emotivas; e a dimensão temporal, na qual os actantes se movem e são movidos por atos performáticos. Por último, mas não menos importante, a dimensão formal e pragmática, que presume a necessidade de transmitir mensagens significantes. Pela negativa, não seriam narrativas entidades abstratas representadas, enumerações de eventos repetitivos, gêneros instrutivos, hipotéticos e didáticos.

Narrativas transmidiáticas *versus* narrativas verbais

Segundo Abbott (2002), a noção de narrativa está fortemente apoiada na existência de um ator – indivíduo, personagem, actante – a partir do qual a sucessividade acontece. Constrói um mundo e o povoa com personagens e objetos, facultando ao leitor a construção dessa representação. Contraposta a outras, no entanto, essa definição de narrativa revela-se uma visão ainda condicionada à materialidade textual da mensagem: a recriação de um espaço e um tempo por meio de *debreagens* e *embreagens* enunciativas, mesmo que efetuadas em um contexto sógnico que transcende o estritamente verbal. Ainda assim, nessa abordagem, apenas vemos o mundo enquanto está colocado narrativamente, ele só se torna plausível na medida em que as histórias são contadas.

No entanto, as maneiras de contar histórias mudaram ao longo da história, conforme se deslocavam as mediações entre o homem e a técnica. Sendo assim, adotaremos aqui uma perspectiva da narratologia transmidiática que dissocia a narrativa do aspecto necessariamente verbal, na qual mesmo a música, o cinema e a pintura são dotados de competências narrativas.

Para Ryan, uma das premissas transmidiáticas coloca o sentido da narrativa como uma instância não necessariamente atrelada ao signo que a envolve. Além disso, as diversidades sógnicas teriam um papel relevante na forma como as narrativas são construídas. Tomando as TICs como condicionantes das narrativas em rede da contemporaneidade – e desviando, assim, de uma perspectiva determinista da tecnologia – uma das maiores heranças macluhianas na comunicação e na narratologia refere-se ao modo como as propriedades intrínsecas do meio afetam modelam as formas e experiências narrativas, ou seja, sua substância semiótica e seu modo de transmissão (Ryan, 2004: 19).

Longe de negar uma noção de narrativa dissociada da dualidade história/discurso, adota-se uma série de condições para a narratividade, ainda que não verbal, entre elas: a espacialidade, a temporalidade e o sujeito, interligados por relações de causa e efeito. “Sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias” (Barthes, 2008: 19), independente do tipo de suporte em que está apoiada, a narrativa é constitutiva do humano, assim como a capacidade de criar representações, articulando sucessões de eventos e recriando um espaço e um tempo *diegéticos* genuínos.

Tratando, assim, a narrativa como a representação de um evento ou uma série de eventos, ligados por relações de causa e efeito (Bordwell, 1985) ou não, os poderes delegados ao hipertexto para com a narrativa dão origem a interpretações que vão da simples negação da narrativa em ambientes hipertextuais à assunção de novas formas narrativas condizentes à fragmentação. Em sua dimensão linguística, impõe-se a problemática da linearidade como

premissa que inviabilizaria conceitualmente a possibilidade de narrativização no contexto transmidiático. As abordagens mais hostis à transmidialização da narrativa são resultantes de uma visão que tem em Genette seu fundador. Devedor de uma noção de narrativa como fenômeno essencialmente atrelado à linguagem escrita, que, em sua acepção mais radical, recusa qualquer tipo de narrativa que não esteja condicionada ao aspecto verbal, a emergência da narratologia transmidiática estaria, nesse caso, inviabilizada.

Já versões mais brandas dessa visão aceitam a emergência de uma narrativa audiovisual. Nesse contexto, pontos fundantes do conceito de narrativa sugerem a ideia de uma reconstrução sígnica marcada pela dualidade entre trama (o modo como a história é contada, a representação dos eventos) e a história (ou seja, a ordem de como realmente os fatos aconteceram, a narrativa em sua forma virtual), implicando em relações de causa e efeito e independentemente de questões relativas à ficcionalização.

Essas visões mais estruturadas e sistemáticas de narrativas expandem a perspectiva linguística, no sentido de dar conta da produção de novos sentidos, por meio do hipertexto ou colocam a narrativa como um tipo particular de discurso, aquele dominado pelo reinado do interator dando a ela um sentido transcultural e transmidiático.

A narrativa configura-se, portanto, como a representação de uma história (acontecimentos ou uma série de acontecimentos) – chamada também de fábula –, uma sequência cronológica de acontecimentos envolvendo entidades. Além da história, “o outro componente da narrativa é a trama, a ordem em que os eventos acontecem na narrativa” (Abbott, 2002: 33). A história (ou fábula) nunca está materialmente presente no filme, e pode apenas ser pressuposta pelo espectador por meio de esquemas cognitivos. Já a trama é a representação da fábula. Seguindo tal tradicional dualidade história/discurso e mesmo trama/fábula, Ryan define narrativa com um constructo cognitivo, na mesma linha de Bordwell:

História, como discurso narrativo, é uma representação, mas ao contrário do discurso não é uma representação codificada em sinais materiais. História é uma imagem mental, um constructo cognitivo que diz respeito a certos tipos de entidades e relações entre estas entidades. Narrativa pode ser uma combinação entre história e discurso, mas é a sua capacidade de evocar histórias para a mente que distingue discurso narrativo a partir de outros tipos de texto (Ryan, 2006: 07).

Tal conceito cognitivo de narrativa, em detrimento de conceitos puramente linguísticos e semióticos aplica-se a uma ideia de narrativa transmidiática, uma vez que, no meio digital, a atividade enunciativa, discursiva e narrativa se dá no decorrer da atividade do enunciador. Esse segundo sentido derivado da narrativa, considera a função da crença, do mito. Como um constructo cognitivo, a narrativa em rede é tratada não apenas como uma forma de posicionamento existencial, mas como um conceito que aborda as operações mentais efetuadas

a partir do contato com a interface das mídias digitais, tratadas como um dispositivo a partir do qual operações de subjetivação e identificação são realizadas, de forma a emergir todo um aparato que dê conta de manifestações características da contemporaneidade.

A duplicidade do conceito de narrativa permite a emergência das narrativas transmidiáticas e, portanto, de narrativas da cibercultura como constructo teórico. Tal duplicidade permite também, delinear os fundamentos teóricos a partir dos quais se constituem as narrativas digitais na emergência de articulações discursivas e enunciativas (atreladas a uma visão de linguística da narrativa) e processos de agenciamento (atreladas a uma visão cognitiva da narrativa)

Metodologia: poéticas e gêneros

Diferente de uma concepção e compreensão hermenêutica das narrativas em rede, que demandaria a adesão a uma escola teórica prioritária, uma série de procedimentos fixos para interpretar os procedimentos do objeto, o objetivo do trabalho em questão está na busca das particularidades e especificidades das narrativas da cibercultura no contexto histórico, teórico e crítico contemporâneo, simultaneamente. Não se trata apenas de investigar as materialidades textuais e empíricas dessas narrativas em seus textos, imagens e sons, ou interpretar sob os moldes psicanalíticos a função das narrativas digitais para o eu contemporâneo, ou mesmo isolar as ferramentas e dispositivos técnicos utilizados para a construção narrativa, mas de identificar os princípios de construção na articulações de determinados efeitos dessas narrativas, verificando os modos e razões pelas quais emergiram e se transformaram tais princípios.

As diversas geometrias criadas a partir da justaposição entre tais dualidades dão origem a uma visão poética dessas narrativas da cibercultura. Da noção de poética como um “fazer ativo”, trata-se, portanto, de verificar o processo de construção das poéticas das narrativas digitais, distinguindo suas funções, efeitos e usos culturais.

'Poética' refere-se ao estudo de como os filmes são colocados em conjunto e como, em contextos determinados, eles provocam efeitos particulares. Um filme narrativo apresenta uma forma consistindo de materiais – assunto e temas - moldado e transformado pela composição global (por exemplo, a estrutura narrativa, a lógica narracional e padronização estilística. (Bordwell, 1989: 372).

A ideia de poética será tratada de forma paralela às conceptualizações da poética histórica do cinema, de Bordwell:

Uma poética histórica do cinema não se encaixa nessa descrição. Ela não constitui uma escola crítica distinta, não tem campo semântico privilegiado, nenhum núcleo de procedimentos para identificar e interpretar as características textuais, nenhum mapa do fluxo de significado, e nem táticas retóricas únicas. Ela não busca produzir interpretações (Bordwell, 1989: 372).

Tal visão está em sintonia com a noção de gênero do discurso que determina uma série de protocolos que constituem conjuntos de expressões culturais, abalados pelo advento das mídias digitais e o desenvolvimento da informática acrescentam uma nova dimensão ao aprofundamento dos estudos do gênero discursivo.

Se, para Foucault (1996: 8-9), “em toda sociedade a produção do discurso é ao mesmo tempo distribuída, selecionada, organizada e redistribuída por certo número de procedimentos que têm por função conjurar seus poderes e perigos, dominar seu acontecimento aleatório, esquivar sua pesada e terrível materialidade”, seria um despropósito esquivar as narrativas digitais das delimitações do discurso.

Para a análise do discurso, o ideal seria poder apoiar-se também sobre tipologias propriamente discursivas, ou seja, tipologias que não separassem, por um lado, as caracterizações ligadas às funções, aos tipos e aos gêneros de discurso e, por outro, as caracterizações enunciativas (Charaudeau e Maingueneau, 2004: 63).

Se “todo gênero do discurso visa a um certo tipo de modificação da situação da qual participa” (Maingueneau, 2001: 68), finalidade que se define ao se responder à questão implícita *Estamos aqui para dizer ou fazer o quê?*, enunciadores e coenunciadores devem reconhecer minimamente a finalidade à qual se destina aquela atividade enunciativa. O reconhecimento e a legitimidade do discurso a partir da parceria que se estabelece pela enunciação fornecem ao gênero do discurso um certo êxito, também influenciado pela legitimidade do lugar e do momento da enunciação.

Da articulação entre texto, leitura e escrita podem ser depreendidas questões relevantes à temática da circulação dos enunciados a partir do advento do hipertexto, como: a relação entre os gêneros discursivos emergentes e aqueles já consolidados (Marcuschi; Xavier, 2004). Considerando a ancoragem social, bem como sua natureza comunicacional, os novos gêneros emergem com as formas interativas dispostas pelo hipertexto.

A investigação de como as propriedades intrínsecas do meio digital modelam as formas narrativas (Ryan, 2004: 01), sua substância semiótica e seu modo de transmissão, está relacionada a questões de gênero e autoria nas redes, bem como aos fundamentos da enunciação e os modos de circulação dos enunciados na rede, integrados às representações da subjetividade.

Relacionados o gênero discursivo e as cenas enunciativas envolvidas, estão implicadas a estrutura sintática do texto, sua infraestrutura e seus mecanismos de textualização (fundamentalmente articulados à linearidade do texto, explicitam, tendo em vista o destinatário, as grandes articulações hierárquicas, lógicas e/ou temporais do texto). Convém, também, problematizar os mecanismos que atuam na manutenção da coerência pragmática do texto e contribuem para o esclarecimento dos posicionamentos enunciativos e mecanismos de tradução.

Sendo assim, tomado como espaço de prática que determina protocolos, modos de conduta, formas estéticas, o gênero discursivo será tomado como um instrumento de classificação e ordenação dos arranjos estabilizados na rede entre determinadas articulações discursivas e processos de agenciamento. Dessa maneira, as narrativas digitais serão classificadas e ordenadas de acordo com os gêneros discursivos que engendram, arranjadas por determinadas características de suas articulações discursivas, bem como de dispositivos de visibilidade que possibilitam processos de agenciamento.

Análise de redes: tempos e espaços metodológicos

Compreender as narrativas da cibercultura implica em avançar no desafio de desenhar estudos dentro, sobre e em volta da internet, interpretada como artefato e fenômeno discursivo. Estudos de internet (Markham; Baym, 2009) sugerem métodos de pesquisa de acordo com os limites espacial (lugar e conteúdo), temporal (período de tempo dos dados que compõem o material da rede social na internet a ser coletado; tempo de coleta dos dados) e relacional (relações entre pesquisador e objeto de pesquisa).

Para promoverem a análise de gêneros nas redes, não podem nos abster de uma visão temporal uma vez que o paradoxo efemeridade/permanência é constitutivo das materialidades culturais das redes. As representações emergentes nas narrativas ciberculturais encontram ecos interdiscursivos nas materialidades do ecossistema das mídias digitais, mais especialmente, da internet, em suas formas multimodais e em seus conteúdos temáticos.

A fim de se envolver em qualquer tipo de estudo do desenvolvimento ou retrospectiva da cibercultura na web, é útil capturar materiais da web considerando o tempo. A evolução contínua da web coloca desafios para os estudiosos, que procuram desenvolver abordagens metodológicas que permitam exame robusto de fenômenos da web. Alguns destes desafios decorrem da natureza da web, uma mistura única de efêmero e o permanente. (Foot, 2006: 13, tradução nossa).

O conteúdo disposto nas redes, por si só, uma vez apresentado, precisa ser reconstruído e re-(a)presentado para viabilizar sua experiência. Bem como os *bits* usados para produzir o conteúdo, ela deve ser preservada intencionalmente, para que possa ser reproduzida. Essa problemática se acentua quando propomos uma análise não apenas do conteúdo temático e das configurações discursivas das redes, mas uma conjunção desse conteúdo à sua forma, e aos processos de agenciamento engendrados. E, como já vimos, os processos de agenciamento interativos nas redes fazem parte de sua natureza.

Os métodos de pesquisa que se propõem a compreender as narrativas da cibercultura devem ser capazes de captar a natureza dessas transformações, além de situá-las dentro de um contexto da produção de sentido pelas mídias e nas mídias. Atualmente, as redes são cada vez

mais complexas e a circulação de sentido em torno delas é tanto causa quanto efeito de seu potencial convergente, demandando pesquisas aptas a captar o crescimento das interações e destinadas a compreender esses processos de significação.

Tratando a internet como superfície para as ações comunicativas nas redes, buscaremos evidenciar a relação entre as articulações discursivas e os processos de agenciamento nos materiais empíricos advindos da internet para deles evidenciar e buscar as diversas representações da técnica.

Compreender os gêneros discursivos em jogo nas redes implica também em entender a fenomenologia e a ontologia da internet promovendo uma arqueologia dos termos da internet, olhando de forma enviesada e autorreflexão para o termo *e-mail*, vendo se as articulações discursivas retomadas pelo termo "*e-mail*", em seu conteúdo temático, trazem os processos de agenciamento previstos, ou seja, os processos interativos *um-um* usando protocolos de internet. Investigar de forma arqueológica os termos presume uma visão pouco inocente dos jogos de poder engendrados a partir e por meio dessas nomeações.

Esferas Genéricas de Redes

Como dispositivo analítico, a “esfera de redes” determina uma série de protocolos de coleta de materiais na internet, funcionando como uma unidade analítica de relativa estabilidade discursiva, mas também de intensa dinamicidade natural em função da diversidade de páginas incluída, podendo ser analisada e retomada em termos de gêneros discursivos na internet:

Em poucas palavras, a abordagem multimétodo de análise de esfera de redes consiste nos seguintes elementos: Os sites relacionados ao objeto ou tema da esfera são identificadas, capturadas em seu contexto hiperlinkado e arquivados com alguns periodicidade para as análises contemporâneas e retrospectivas. Análise de esfera de redes pode funcionar como um quadro para a investigação de fenômenos socioculturais manifestos em textos da web, recursos ou links, em nível micro ou macro, e empregando uma gama divergente de métodos (Silver, 2006: XV, tradução nossa).

Ao ser arquivada e analisada ao longo do tempo, suas margens são redefinidas. Como unidade analítica estratégica, sua abordagem metodológica é determinada por uma série de passos que consideram a natureza hipertextual das redes em sua essência. Ou seja, os gêneros discursivos que nos propomos a analisar estão, necessariamente, em constante mutação e dinamicidade. Para efeitos de análise, realizamos operações de estabilização desses gêneros por meio do conceito de esfera de redes. Entre os gêneros analisados, podem ser citados:

1. Portais noticiosos
2. Infográficos
3. Memes

4. *Blogs* íntimos
5. Redes sociais na internet
6. *Selfies*
7. Games *on-line*
8. Aplicações de *chat*
9. Aplicativos colaborativos da web 2.0
10. Aplicações de realidade virtual
11. Aplicações de realidade aumentada
12. Aplicações de interatividade homem-coisas (internet das coisas)
13. Aplicações de computação ubíqua

Os materiais empíricos coletados serão analisados a partir de uma dupla perspectiva metodológica, seguindo tanto uma ordenação sincrônica quanto diacrônica. Ou seja, os objetos são considerados não apenas em sua relação no tempo nas redes, mas também em sua relação dentro do universo genérico e transmidiático das redes.

No campo dos estudos de cibercultura, a capacidade de articular argumentos e se antecipar a contra-argumentos e fornecer evidências persuasivas fundamenta a solidez desse campo de pesquisa, uma vez que argumentos fundamentados em teoria e dados, demonstrando rigor na coleta e análise dos dados, uso de múltiplas estratégias para coletar dados, considerando a perspectiva dos participantes (interatores), demonstrando consciência e auto reflexividade em relação ao processo de pesquisa, além de considerarem as interconexões entre a internet e o mundo no qual ela está situada, permitem mobilizar os instrumentos de pesquisa corretos e assim fundamentar de forma legítima os avanços da pesquisa, em termos de narrativas da cibercultura.

Nesse contexto, uma série de ferramentas já consagradas, tanto no campo profissional quanto na academia, ajudam a captar as especificidades do discurso cibercultural. Entre elas, podem ser citadas o fenômeno dos *blogs*, *microblogs* e redes sociais, para citar alguns. No entanto, além de locus de pesquisa, tais elementos também surgem na pesquisa como gêneros emergentes da cibercultura, remetendo a fenômenos da contemporaneidade que serão investigados em suas materialidades discursivas e considerando seus processos de agenciamento, correspondendo portanto, a determinadas representações da técnica.

1.2 Representações da Técnica

A produção de sentidos em torno das narrativas da cibercultura está fundamentada em uma perspectiva que trata das representações como processo e estrutura de conhecimento. As

representações da cibercultura, em suas múltiplas acepções e articuladas pelas narrativas em rede, são marcadas por uma série de características que formam um conjunto de enunciados unidos por traços icônicos e imagéticos em comum, como a digitalidade, o *cyber*, a rede, como “manifestações, experiências e vivências relacionadas à digitalização dos atos, modos e expressões, que acoplam o prefixo *cyber* à maioria dos processos tecnossociais do nosso tempo” (Corrêa, 2010: sem página).

Este estudo está comprometido com o mesmo desafio colocado por Moscovici (2002) ao trabalhar com o conceito de representação social. Representação, na perspectiva cognitivista e comportamentalista, traduz um elemento estático, fruto da construção mental de um objeto externo. Tratando a sociedade como ser pensante, o autor acentua a perspectiva teórica sobre as crenças e os símbolos em detrimento do comportamento condicionado, vislumbrando a representação social não apenas como um conceito, mas um fenômeno da contemporaneidade marcado por uma instância icônica, imagética e outra simbólica, veículos da significação das operações de tradução.

No entanto, admitindo um processo dialético do conhecimento em que as instâncias sujeito e objeto se retroalimentam dinamicamente – em que o objeto é compreendido pelas percepções, mas, ao mesmo tempo, elas constituem o sujeito nessa mesma relação – as representações são, para Moscovici (2002), tanto um processo quanto uma estrutura de conhecimento.

A sedução do discurso da técnica é proveniente dos atrativos da modernidade, como o progresso, viabilizando a manipulação de transparências que preterem a crítica a um paradigma tecnicista. Os discursos tecnicistas permeiam, assim, outros discursos, áreas de conhecimentos, campos de pesquisa e mesmo práticas midiáticas nos seus mais diversos formatos. Eles são marcados por traços, como a tendência a antecipar-se às evidências, fazendo previsões e, não raramente, aventurando-se em exercícios de futurologia.

Ao pensar que as novas tecnologias contribuem para o surgimento de culturas, seríamos obrigados a acreditar na obrigatoriedade dessa relação de causa e efeito. No entanto, as abordagens teóricas e metodológicas que serão adotadas nesse trabalho buscam afastar-se de noções puramente condicionantes da cultura à tecnologia. Adiante serão explicitadas as razões para tal.

De uma perspectiva centrada na tecnologia como agente transformador a outra, fundamentada na produção de sentidos em torno dela, observaremos as experiências e formas narrativas empregadas pelas mídias digitais, evidenciando práticas midiáticas cristalizadas nas tramas convergentes da comunicação, da cultura e da tecnologia na sociedade contemporânea.

Na relação entre homem e máquina, interpõe-se, assim, a categoria do imaginário, “criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de

figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de “alguma coisa”. Aquilo que denominamos “realidade” e ‘racionalidade’ são seus produtos” (Castoriadis, 1982: 13) e que carrega, também no contexto teórico da narrativa como constructo cognitivo, “uma força social que projeta sobre a tecnologia determinadas imagens, expectativas e representações coletivas” (Felinto, 2006: sem página).

Entre outros fatores, os materiais discursivos da comunicação e da cibercultura como área de conhecimento, bem como os materiais midiáticos sustentam as representações da técnica na cibercultura, dando forma às realidades da vida cotidiana conforme construídas por determinada comunidade que partilha formas de conhecimentos e horizontes discursivos em comum. Essa natureza convencional e prescritiva das representações presume que as reações e estímulos humanos estão relacionados a um ideal de sentido em comum, compartilhado por membros da comunidade a que pertencem.

Enquanto o caráter prescritivo das representações relaciona-se com o modo pelos quais as tradições são transmitidas historicamente, o caráter convencional provém dos sistemas de linguagem e das convenções culturais que prescrevem as condições nas quais nos organizamos mentalmente e encaixotamos a realidade do mundo que nos cerca. Vemos o mundo a partir desses elos de prévios sistemas e imagens, condensados, liquefeitos e novamente remodelados.

As representações sociais – como estruturas dinâmicas que carregam traços culturais e viabilizam modos de criação e modelagem dos sentidos – são estruturadas, transformadas e reformuladas por meio dos intercâmbios comunicativos. Assim, o conceito de representação social assume, para Moscovici (2002), a centralidade da comunicação na constituição das molduras a partir das quais são formadas as perspectivas e pontos de vista semânticos. A disseminação desse conhecimento de mundo, na perspectiva do ecossistema comunicacional, se dá na interação comunicativa, tanto por meio de grupos quanto na comunicação interpessoal.

O fenômeno das TICs vai além das ferramentas e dispositivos que permitem transmissão e acesso a informações digitalizadas. Ao afirmar que as TICs permitem funções múltiplas, além daquelas de usos e consumo, Miège (2009) já coloca as TICs no contexto dos campos e práticas sociais. A técnica é tida como fonte única de mudanças, mutações e evoluções e a denominação TICs evidencia esse papel dentro das triangulações entre técnica-comunicação-informação. A redução do desenvolvimento da informação e da comunicação a um avanço da técnica configura-se como uma das características das narrativas engendradas pelo imaginário da cibercultura pós anos 1980. Essa injunção tecnológica carrega uma série de premissas, que delineiam um “imaginário sedutor, variável e facilmente assimilável; encontra-se, como era de

se esperar, nos discursos promocionais, mas também nos discursos políticos. E, sobretudo, nos discursos sociais” (Miége, 2009: 26).

Colocada a técnica como o grande componente desse deslocamento na triangulação comunicação-informação-sociedade, operada especialmente ao longo dos últimos cinquenta anos – período inaugurado com o advento da bomba atômica, que coloca a técnica não mais a serviço do progresso, mas da destruição da raça humana –, em que o componente técnico passa a ser o principal viabilizador da mediatização, período no qual a ideia do progresso perde força, as TICs passam de ferramenta de viabilização da comunicação a agentes de transformação investigados, tanto qualitativamente, quanto quantitativamente, por “trabalhos de pesquisa ligados às ciências humanas e sociais e, secundariamente, às ciências da informação e da comunicação, ciências políticas, semiótica, ciências econômicas, mas também psicológicas e cognitivas” (Miége, 2009: 12). No entanto, esses estudos são ainda marcados por estarem relacionados ainda a ferramentas específicas e/ou orientados apenas ao usuário, dos quais ainda são ausentes ou pouco expressivas as preocupações metodológicas e epistemológicas de ordem comunicacional, buscando o que caracterizaria as técnicas da informação e da comunicação.

Duas grandes abordagens filosóficas a respeito da técnica permeiam os estudos comunicacionais, segundo Miége (2009). A primeira delas compõe o paradigma da totalidade do sistema tecnicista derivado das sociedades modernas e sujeito a mudanças de acordo com as necessidades do cidadão, na forma de um imperativo tecnológico. De outro lado, estariam as abordagens que influenciaram teóricos da teoria ator-rede, como Bruno Latour (2000), que enfatizam a dissociação em técnica e cultura, e, conseqüentemente, reconhecem a existência de uma lacuna entre as modificações operadas pela técnica e as alterações da cultura, da linguagem dos costumes, bem como das instituições religiosas, jurídicas etc.

No contexto discursivo da cibercultura, as mídias digitais ou TICs, identificadas geralmente com dispositivos tecnológicos como o computador e os *smartphones*, têm adquirido papel de protagonistas no contexto das narrativas da contemporaneidade. Independentemente do termo empregado para nomeá-la, seja pós-modernidade, segunda modernidade, modernidade tardia, alta modernidade, modernidade líquida, sociedade da informação ou sociedade pós-industrial, a contemporaneidade caracteriza-se pelas remodelações do contexto social, econômico e cultural, principalmente ao longo do século XX, período no qual a inter-relação entre os meios de comunicação forjaram novas formas de colocar o sujeito em cena, bem como novas formas de representação.

A identificação entre cibercultura e mídias digitais ocorre, no entanto, em campos diferenciados: no campo da ciência, principalmente com a sociologia, tais instâncias são colocadas lado a lado em função das novas formas de interpretar a relação entre indivíduo e sociedade que emergem a partir das mídias digitais e, especialmente, pelas redes sociais na internet. A centralidade dos meios digitais, no caso da teoria da comunicação, pode ser vista como um segundo exemplo dessas articulações no plano da ciência. No plano da cultura popular, que domina os discursos jornalísticos e do entretenimento, cibercultura e mídias digitais também são conceitos que se fundem.

Assim, a empreitada proposta por meio desse trabalho busca apoiar-se em materiais empíricos convergentes e provenientes tanto dos recursos e conteúdos midiáticos quanto dos estudos teóricos que têm a tecnologia e a cultura e, portanto, a cibercultura, como papel central.

Metodologia: Representações epistemológicas

Um recorte diacrônico será aplicado para tangenciar os objetos relativos às representações das tecnologias na contemporaneidade, evidenciando possíveis campos e espaços discursivos em concorrência que também podem ser evidenciados nos objetos empíricos dispostos pelas redes e na internet.

Com a finalidade de evidenciar as representações da técnica em torno das metáforas da cibercultura serão isoladas esferas de redes, a partir de alguns campos culturais, sendo eles o campo da literatura, do cinema e do jornalismo essenciais na formação das narrativas ciberculturais, os dois primeiros em sua fase inicial de formação e o último mais recentemente. Para cada um desses domínios foram selecionados objetos culturais e midiáticos significativos em um recorte temporal das últimas décadas.

Na mesma direção de um panorama histórico da cibercultura como campo disciplinar, será realizado um panorama analítico breve do desenvolvimento das mídias ao longo dos últimos 50 anos, especialmente, ressaltando as transformações das interfaces que simbolizam as transformações e novos formatos de agenciamento operados pelos dispositivos das mídias digitais.

Considerando que no ecossistema midiático convivem gêneros e tipos de materialidades narrativas desenvolve-se uma genealogia do ecossistema midiático, buscando refutar ou confirmar hipóteses das convergências midiáticas, a permeabilidade em diferentes tipos de dispositivos, bem como o surgimento de novas interfaces e diferentes estratégias de mediação. São identificados marcos históricos que ativaram enunciados referentes à cibercultura, permitindo a movimentação das estratégias semióticas e de representação do imaginário cibercultural, promovendo disputas interdiscursivas e evidenciando determinadas políticas de

representação em detrimento de outras. A partir dessa análise crítica da mídia cibercultural são investigadas as formas de emergência históricas das narrativas ciberculturais, bem como as formas de circulação dos enunciados dentro do campo discursivos midiáticos referentes ao imaginário cibercultural.

Para atingir a especificidade do objeto em questão, nas narrativas da cibercultura, foi desenhado um panorama teórico e epistemológico do surgimento da cibercultura como campo disciplinar, objeto de pesquisa em campos de pesquisa diversos, entre eles a teoria da informação, a teoria crítica, os estudos culturais, culminando com o estruturalismo e o pós-estruturalismo na imbricação com estudos de cinema e audiovisual.

Acompanhando as análises dos objetos empíricos, foi desenvolvido um panorama das formulações teóricas dos últimos 50/60 anos da teoria da comunicação, passando pelas diversas escolas e correntes da comunicação e suas contribuições pós Segunda Guerra Mundial na relação com o campo da comunicação, o poder e a tecnologia. Inicialmente focamos nos embates entre a teoria crítica e o funcionalismo e, dentro desse contexto, no surgimento do estruturalismo e do pós-estruturalismo, o evolucionismo e teoria da informação e nos estudos culturais e estudos contemporâneos que colocam a complexidade das redes como estruturante das relações sociais e, assim, de comunicação, no sentido de:

Compreender a dinâmica de um domínio científico - por exemplo, a produção teórica da comunicação digital - é necessário mapear seu território discursivo, identificar os interlocutores que participam das conversas e reconstruir as suas trocas (Scolari, 2009: 944, tradução nossa).

Esse panorama teórico deve permitir identificar o lugar da técnica e suas representações na teoria da comunicação, considerando sua relação com protocolos sociais e práticas culturais, tendo na questão da neutralidade da técnica ao longo do percurso teórico da técnica à tecnologia o seu cerne, culminando com as teorias que se identificam como de cibercultura. Esse panorama deve ser construído de forma a permitir a identificação do imaginário tecnológico que perdura no campo da comunicação e embasar hipóteses posteriores que serão refutadas ou confirmadas por meio do trabalho empírico.

Em uma acepção disciplinar, no contexto da centralidade das redes e do discurso cibercultural, nos últimos anos as expressões culturais, e, especialmente os materiais de divulgação científica e o mercado editorial têm voltado sua atenção para o movimento da cibercultura:

...deve haver algo mais na cibercultura que nos permita esboçar uma mínima especificidade. É fato que não há domínio da vida contemporânea que não esteja, de certo modo, embebido na experiência tecnológica. É fato também que toda cultura é, desde sempre, uma “tecnocultura”, como sugere Erik Davis (1998:10). Porém, a cibercultura parece ser aquela esfera da experiência contemporânea na qual o componente tecnológico passa a ser pensado, reflexivamente, como o fator central

determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas. Em, outras palavras, mais que uma tecnocultura, a cibercultura representa um momento em que a tecnologia se coloca como questão essencial para toda a sociedade em todos os seus aspectos, dentro e fora da academia (Felinto, 2006, sem página.).

Dentre os objetivos da tese estão a descoberta das políticas de representação nos campos da comunicação, culminando na cibercultura e na descoberta das disputas interdiscursivas sobre o digital e a tecnologia a respeito de temas determinados. No percurso metodológico da pesquisa, tais temas ocupam papel resultante, configurando-se, portanto, como hipóteses a virem a ser confirmadas ou refutadas via pesquisa empírica. Entre alguns, podem ser citados: evolução dos meios (perspectiva do evolucionismo tecnológico na comunicação), a problemática do desaparecimento da mídia, as metáforas da convergência, o mito da inovação, a noção de esfera pública, entre outras metáforas que sustentam o imaginário e as representações sociais da cibercultura.

Com a finalidade de identificar fluxos discursivos ciberculturais, será efetuado um percurso análogo para o recorte do corpus referente ao universo discursivo da cibercultura como constructo epistemológico. O gênero do discurso científico, para legitimar-se, necessita de uma série de elementos para caracterizarem-no como tal: a presença da ruptura epistemológica, demandando diversas e mais específicas abordagens teóricas e metodológicas para o objeto, e acompanhada por uma compreensão global do fenômeno cibercultural, e seu contexto não apenas tecnológico, mas também da história da tecnologia, dos meios de comunicação e mesmo político e social.

Considerando a relevância da dinamicidade dos enunciados em determinados campos discursivos, bem como a interdiscursividade entre esses campos como fator dessa dinamicidade, este recorte temporal como estratégia metodológica, busca evidenciar a emergência de enunciados que caracterizam o surgimento da cibercultura como tema de pesquisa.

A partir do panorama teórico da comunicação e da cibercultura buscou-se alinhar a compreensão dos principais conceitos e paradigmas. Este panorama fundamenta uma proposta de estratégia metodológica fundamentada na hipótese de que seria possível identificar tendências e temáticas, e, portanto, enunciados, recorrentes a respeito da cibercultura.

1.3 Articulações Discursivas

Tratamos de dialogar com as noções de texto/contexto, o que/como, forma/conteúdo, identificando conjuntos de manifestações culturais que compartilham articulações discursivas e processos de agenciamento nas redes em comum. Nesse contexto, a aproximação entre uma abordagem semiótica, colocando a noção de enunciado, modos de enunciação, modalizações,

efeitos de sentido – ou seja, as articulações discursivas - e a abordagem estética, que tem nos processos de agenciamento sua compreensão mais aprofundada: “No entanto, não se devem ignorar postos fronteiriços; se Barthes *S/Z* (1992) oferece uma semiótica, *Languages of Arts* de Goodman oferece uma estética, ambos são esplêndidas contribuições para a poética” (Bordwell, 1989: 372).

A análise do discurso proposta por Foucault (1996) não pretende desvendar a universalidade de um sentido, mas mostrar, à luz do dia, o jogo de rarefação imposto. Concebidos como dispersão, os discursos seguem regras de formação, que possibilitam determinar os elementos que os compõem, entre eles: os objetos, os tipos de enunciação, conceitos e estratégias (sistema formado por temas e teorias). Essas regras que produzem formações discursivas se apresentam como um sistema de relações entre os elementos que compõem o discurso, sendo ele definido como o conjunto de enunciados que remetem a uma mesma formação discursiva.

As teorias estruturalistas e pós-estruturalistas baseadas especialmente em Saussure, Barthes, Lacan, Althusser (Bordwell, 1989; Machado, 2007) sofrem abalos especialmente ao longo dos anos 1980 com a emergência de perspectivas teóricas menos centradas na questão do sujeito e da subjetividade, bem como com o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e informação, que promovem oscilações na noção de enunciação (de base linguística).

Propomos a investigação das regularidades discursivas e estéticas integradas que marcam as narrativas em rede, as narrativas digitais, marcadas no contexto da cibercultura como formação discursiva (nas três acepções já elencadas), acompanhadas por investigações de natureza enunciativa e discursiva dessas narrativas. Consideramos, portanto, também a análise da semântica e pragmática das metáforas.

As narrativas ciberculturais têm sido, historicamente, ao longo da legitimação desse campo, atribuídas a determinadas metáforas para referir-se tanto a seus actantes (são os detetives, os navegantes etc.), aos territórios espaciais que engendram (o espaço virtual, o teatro etc.) quanto às atuações narrativas colocadas em performance pelos actantes (o ato de navegar, de atuar, etc.).

Os campos e espaços discursivos da cibercultura fazem uso das estratégias de cristalização discursiva da metáfora: “Alguns deles constroem o sujeito como um usuário segundo a metáfora do computador como um instrumento, enquanto outros constroem o sujeito como um ator dentro do computador como uma metáfora do teatro” (Silver, 2006: 103, tradução nossa). No entanto, as metáforas empregadas por ambos os campos discursivos revelam as conexões semânticas e pragmáticas com determinados regimes de sentido: assim é que podemos falar que as metáforas ciberculturais são também índices ideológicos bastante fortes e, por esse mesmo motivo, interpretados como transparentes no discurso cibercultural.

Essa transparência discursiva ilusória oculta as articulações ideológicas perpetuadas no discurso cibercultural, engendrando uma série de figuras de saber e poder, ao longo da legitimação dos campos discursivos:

Assim nascem as superstições que deixam crer que o sol é um crocodilo ou Deus um grande olho que vigia o mundo; assim nascem igualmente os saberes esotéricos entre aqueles (os sacerdotes) que se transmitem metáforas de geração em geração; assim nascem as alegorias do discurso (tão frequentes nas mais arcaicas literaturas) e também a ilusão de que o saber consiste em conhecer as semelhanças (Foucault, 1995a: 157).

O diálogo social e cultural determinado pelas relações sociais e pelos contextos de comunicação e inter-relação discursiva imprime determinadas variações semânticas em função do interlocutor, revelando posições ideológicas ora antagônicas, ora não. A palavra, dessa maneira, está em função das relações sociais por ela articuladas.

Apesar de representar apenas uma parte das estruturas narrativas, a palavra pode ser identificada como um mecanismo de estudo das metáforas, como mecanismo linguístico componente não apenas das narrativas ciberculturais, mas de todas, sendo extremamente relevante e relevador de valores estéticos, ideológicos e culturais:

[...] a definição real de metáfora em termos de enunciado não pode eliminar a definição nominal em termos de palavra ou de nome, na medida em que a palavra continua a ser a portadora do efeito de sentido metafórico; é da palavra que se diz tomar um sentido metafórico; eis por que a definição de Aristóteles não é abolida por uma teoria que não se refere mais ao lugar da metáfora no discurso, mas ao próprio processo metafórico (Ricoeur, 2000: 108).

Por isso, importa mostrar como a metáfora, fenômeno linguístico-cognitivo constitutivo da narrativa cibercultural, manifesta-se linguisticamente dentro do horizonte social e discursivo das redes. As metáforas nas quais a cibercultura está apoiada contêm um componente mágico e mítico bastante acentuado, compreendido por Moscovici no contexto das representações sociais:

Por representações sociais designamos um conjunto de conceitos, enunciados e explicações originado na vida cotidiana. Elas são o equivalente, em nossa sociedade, aos mitos e aos sistemas de crença das sociedades tradicionais; poder-se-ia mesmo considerá-las como a versão contemporânea do senso comum (Moscovici, 2002: 218).

Tal componente mítico geralmente incorre em uma visão dialética e dual das representações da cibercultura, influenciando ora determinismos céticos ora utópicos em torno das metáforas do protagonismo técnico-digital. No contexto das articulações discursivas, além da análise das metáforas, como principal operador conceitual está o conceito de interatividade externa/interna em Ryan:

Essa dicotomia corresponde aproximadamente à distinção de Aarseth entre perspectiva pessoal e impessoal (63): a participação interna-mundo resultará logicamente em personificação do usuário, uma vez que o mundo são espaços

povoados de entes existentes individualizados, enquanto o envolvimento externo-mundo não exige uma persona concreta. (Ryan, 2001a, tradução nossa).

No modo interno, o usuário se projeta como um membro do mundo ficcional, seja por meio da identificação com um avatar, ou por apreender o mundo virtual a partir de uma perspectiva de primeira pessoa. No modo externo, o leitor se situa fora do mundo virtual e desempenha o papel de um deus que controla o mundo ficcional, ou navegando em um banco de dados. Também, integrado às noções de internalidade e externalidade narrativas, buscamos nos conceitos de efeitos de sentido e *ethos*, as noções de efeito de sentido de objetividade e subjetividade, que marcam as narrativas ciberculturais.

O esquema dual subjetividade/objetividade remete a pensar no sujeito não apenas como um ente da individualidade, mas também um sujeito da coletividade, imerso no contexto social. A problemática dessa clivagem entre indivíduo e coletividade, identificada nas Ciências Humanas, torna-se ainda mais complexa com o fenômeno da individualidade moderna, também uma representação coletiva bastante pregnante a partir da sociedade burguesa.

Entre os conceitos psicológicos e sociológicos – influenciado pelo conceito de representação coletiva de Durkheim, Moscovici busca operar uma transição entre o fenômeno e o conceito das representações sociais. Se, para Durkheim as representações coletivas cumprem o papel de manter a coesão social, para Moscovici (2002) elas têm um papel mais dinâmica, das quais emergem “pontos de tensão no sistema representacional da cultura”. Como um precursor das teorias de Wundt, Mead e Vygostky, Moscovici defende a linguagem como um instrumento de reprodução da estratificação da memória coletiva, refletindo conhecimentos anteriores. No intercâmbio comunicativo entre pessoas e grupos, as representações circulam, se atraem e se repelem, de acordo com as situações de comunicação.

Assim, partindo do eixo analítico das articulações discursivas, empregamos a dualidade entre narrativas internas (em primeira pessoa, marcadas por um efeito de sentido enunciativo de subjetividade), e externas (marcadas por um efeito de sentido de objetividade), traduzidas na dicotomia unidade/totalidade.

Unidade, para remeter aos efeitos de sentido de subjetividade que marcam determinadas narrativas da cibercultura, aportadas em representações sociais de um sujeito dono de si, de seus atos e consciência, um *ethos* individual em relação com o mundo. Totalidade, para remeter a efeitos de sentido de objetividade que marcam narrativas externas, nas quais o interator encontra-se fora do universo narrativo, marcados mais pela actorialização de um coletivo, em detrimento de um *ethos* “individual”.

Essa dicotomia, de uma individualidade submersa em uma totalidade constitui uma das bases da cibercultura, como narrativa e, representada também na ambiguidade unidade-totalidade fundamenta as articulações discursivas que compõem as narrativas da cibercultura:

Que tipo de valores e expectativas são expressas nesta "cultura digital" (Gere, 2002)? A segunda hipótese leva em consideração as transformações sociais contemporâneas aceleradas pela globalização, o pós-nacionalismo com a e individualização. Se aceitamos por um momento que estas três tendências chave são elementos constitutivos da cultura global, a implicação no contexto da teoria da nova mídia e literatura sobre a cultura digital pode ser que "cibercultura" é, de fato, não uma função de seres humanos ou máquinas, mas a expressão de uma sociedade cada vez mais individualizada em um mundo globalizado (Deuze, 2006, 70.).

Dualidades Metodológicas: articulações discursivas

Entretanto, na busca de uma classificação dos enunciados narrativos, selecionamos uma série de eixos analíticos baseados em teorias semióticas e linguísticas, a partir dos quais os enunciados serão analisados (além da dualidade externo/interno já explicitada):

1. Mundo diegético/mimético: enquanto mimese remete ao ato de mostrar visualmente os elementos narrativos, por meio de técnicas perspectivistas. Já o mundo diegético é definido pelas artes do contar, por meio da linguagem verbal, o movimento enunciativo.
2. Ficcionalidade: ficcional/não ficcional: apesar da indefinição das fronteiras da ficcionalidade nas mídias digitais, pode ser interessante caracterizar os enunciados de acordo com o grau de pregnância na “realidade” do enunciado, ou seja, a busca por vestígios da enunciação que teria “efetivamente” se dado.
3. Vozes: polifonia e monofonia: para Bakhtin (2008), os textos linguísticos podem ser caracterizados por uma multiplicidade de vozes (fenômeno também denominado por Authier-Revuz (1990) como heterogeneidade constitutiva e mostrada)
4. Dialogismo/Monologismo: ainda seguindo Bakhtin, todo discurso teria um componente dialógico, princípio a partir do qual estaria constituído esse discurso.
5. Forma enunciativa: enunciados em primeira pessoa geralmente admitem debreagens enunciativas, que mostram as marcas da enunciação nesse enunciado. Já debreagens enuncivas tendem a esconder tais marcas, possibilitando a emergência de efeitos de objetividade mais marcados.
6. Planos: expressão /conteúdo: dicotomia semiótica de planos da expressão e planos do conteúdo.

Os eixos são modulados de acordo com as diferentes formas pelas quais a interatividade possibilitada pelos meios digitais dá a ver diferentes formas narrativas (das mais lineares às

mais caóticas), demonstrando como a história da narrativa nos meios digitais tem se delineado em torno de uma mesma tensão: entre as forças centrífugas e centrípetas que ora mantêm narrativa e interatividade trabalhando a favor de uma mesma direção, da coerência e de um efeito de subjetividade carregado pelo mundo diegético, ou se afastam como dois polos repelentes entre si, criando efeitos poéticos diferenciados.

A partir desses eixos, serão evidenciadas as articulações discursivas do *corpus* analisado, bem como retratados os processos de agenciamentos operados nas narrativas da cibercultura.

1.4 Processos de Agenciamento

Focando o artefato tecnológico, o termo “meio digital”, aproximado do termo “novos meios” vem sendo tradicionalmente usado para remeter aos instrumentos técnicos caracterizados pela multimedialidade, em contraposição aos “novos meios”. Já “mídias digitais” é usualmente empregado para referir-se às aplicações e implicações, mesmo narrativas dos meios digitais.

O termo “Novos Meios”, utilizado geralmente no singular em inglês (*New Media*), aparece em contraposição aos Velhos Meios (*Old Media*), como a pintura, a fotografia, a televisão e o cinema. Desde os anos 2000, no entanto, essa diferenciação vem perdendo um de seus princípios definidores: os meios antigos são definidos por não precisarem de computadores para exprimir expressões culturais de representação de signos, com a multiplicação das interfaces para além da interface do computador tradicional, estático, em cima de uma mesa e o consequente advento dos dispositivos *mobile*.

O termo “mídias digitais”, surge aproximado ao de “novos meios”, em contraposição a meios de comunicação mais tradicionais, entre eles a televisão. Oportunamente, incorporam também, no mesmo dispositivo técnico, as ferramentas que possibilitam a emergência das Novas Tecnologias da Comunicação (TICs), bem como os protocolos da internet, que incorporariam o conceito de multimídia. No entanto, apesar de tratar-se de um termo relativamente recente, a rigor, todos os meios, e determinadas circunstâncias históricas, puderam ter a denominação “Novos Meios”, conforme adverte Scolari:

Todos os meios já foram novos meios (Gitelman, 2006; Gitelman e Pingree, 2003; Zielinski, 2006). Máquinas de escrever, telégrafos ópticos, discos de vinil, fitas e walkmans são (hoje) velhos meios, mas “eles nem sempre foram velhos, e estudá-los e compreender o que significava o novo é um tarefa oportuna e culturalmente importantes (Gitelman e Pingree, 2003: xi)” (Scolari, 2009: 945).

Sendo assim, justifica-se o fato da contraposição que ocorre na dicotomia entre meios digitais e meios analógicos ter tomado conta das nomenclaturas destinadas a nomear os meios caracterizados por certa autonomia, no sentido de ser capaz de suportar também manifestações e enunciados de diferentes canais semióticos, entre eles, a linguagem verbal. Os velhos meios eram geralmente caracterizados por suportarem uma diversidade menor (ou mesmo um único canal semiótico). No entanto, o elemento distintivo dos meios não se limita ao seu canal semiótico, mas a seu contexto cultural:

A tendência agora é para o primeiro plano a dimensão tecnológica dos meios, mas como argumentado no capítulo 1, duas outras variáveis entram na equação: meios também diferem uns dos outros por meio de suas propriedades semióticas (verbal, visual, auditiva ou; espacial ou temporal; único canal ou multicanal) e através de seu uso cultural. Nenhuma teoria midiática pode ser completa sem tomar todos estes fatores diferenciadores em consideração (Ryan, 2006: 20).

A junção entre artefato técnico, canal e material semiótico viabiliza a compreensão das narrativas ciberculturais, no contexto das transmidialidades, ao passar pelo conceito de dispositivo.

No contexto dos meios digitais, o dispositivo – na relação entre o espectador e a imagem, conforme coloca Aumont (1993) – presume não apenas um meio técnico por meio do qual flui a imagem, mas também um suporte e, mais do que isso, um modo de circulação das imagens, de uma fruição narrativa com determinadas circunscrições espaciais e temporais características de uma forma de registro do real que ultrapassa a noção de representação “analógica”, característica de outros meios que não digitais, esses que remetem aos circuitos digitais e binários, baseado em dados e informação e não mais em uma representação analógica.

Os dispositivos das mídias digitais, reinterpretados como novos modelos de produção de visualidades e verbalidades, colocam as narrativas digitais no centro da problemática das ressignificações históricas de configurações discursivas, entre elas o dispositivo do cinema, da televisão e mesmo do vídeo. No contexto das narrativas digitais, a função hegemônica da televisão e do cinema se transformam, no fluxo e refluxo das convergências transmidiáticas.

A ordem da apropriação discursiva e, portanto, cultural, dos meios, ou seja, da ressignificação dos dispositivos, não obstante, incorre também na história das relações entre os meios, ao longo dos movimentos de recombinações, apropriações e remediações. Ao contrário de idealizar e localizar os meios em uma plataforma estática, convém conceptualizar as relações entre os meios, de forma a capturar o movimento entre os espaços culturais e mesmos históricos ocupados por suas manifestações ao longo desses processos. A isso que nos referimos ao conclamar por um processo de convergência midiática, não como extremamente dinâmico.

Imprimir uma elasticidade ao conceito de meio, promovendo a visibilidade da diversidade genérica que lhes é inerente, fornece os traços para o caminho a ser trilhado a partir

das observações empíricas dos enunciados que comportam o *corpus*. Os movimentos de combate, ruptura, choque, enfim estabilizações e desestabilizações genéricas sofridas pelos meios e, como consequência, pelos enunciados e formas narrativas estabelecem também a visão metódica e metodológica a ser conferida ao objeto em questão.

Aproveitando-se da metáfora da elasticidade, as formas com as quais as tecnologias emergentes ocupam os espaços culturais e desestabilizam as relações entre os outros meios pode ser correlacionada aos processos de agenciamento propostos por cada meio, reconfigurando, assim, suas alocações e posições discursivas no contexto das plataformas discursivas emergentes na cibercultura.

A história da evolução dos meios de comunicação contada a partir da perspectiva da remediação, ou seja, da transposição de características de um meio a outro – considerando o alcance e a direcionalidade da mensagem em seu contexto espacial e físico – guarda como premissa um ideal determinista da tecnologia, como se o aperfeiçoamento dos meios a partir de novas e inovadoras formas de transmitir mensagens potencializasse o progresso humano. Seguindo as mesmas premissas macluhianas, Bolter e Grusin (2000) definem remediação como a representação de um meio de comunicação em outro meio e a declara ser de tamanha importância para a compreensão dos fluxos de comunicação, já que certamente é uma característica dos novos meios digitais: “Mais uma vez, chamamos a representação de um meio em outro Remediação e vamos argumentar que a correção é uma característica que define a nova mídia digital” (Bolter; Grusin, 2000: 50).

A lógica do tecnoevolucionismo domina o discurso tecnológico: as representações contemporâneas da tecnologia são permeadas pela identificação entre a evolução biológica, tecnológica e social que engendram formações discursivas restritas ao imaginário progressista impresso pelas tecnologias, característica da cibercultura como formação discursiva da contemporaneidade.

Essa lógica responde à possibilidade dos novos meios para agregar, em uma mesma interface, diversos conteúdos e enunciados provenientes de outros meios, capazes de abraçar todo o conteúdo já transmitido por meio da fotografia, da pintura, da literatura, da televisão, do cinema etc., imprimindo a noção de aperfeiçoamento dos meios ao longo de sua evolução histórica e mesmo técnica. Ao manter ou mesmo transformar suas propriedades espaço-temporais, *kinéticas*, ou canais semióticos (som, imagem e texto), subvertem as coerções genéricas tradicionalmente configuradas a partir de cada meio. Nesse contexto, também as narrativas se transformam, em seu domínio sintático, semântico ou pragmático, ou mesmo em seu contexto cultural e discursivo.

Os meios, em suas particularidades temporais, espaciais e genéricas, circunscrevem as formas narrativas, as histórias enunciadas em determinadas características favorecidas em relação aos seus canais semióticos. Assim como performances teatrais convergem em determinadas marcas temporais e espaciais, como a pintura ao longo de sua história fez uso das diversas formas perspectivistas para a representação, a televisão na telenovela, um de seus gêneros mais apreciados, as mídias digitais também trabalham de forma a efetuar coerções genéricas e condicionar suas formas narrativas.

Nesse contexto, o dispositivo das mídias digitais representa, nessa história e perceptiva evolutiva, os meios de comunicação que buscam superar os meios anteriores em suas formas de representar o real, como a câmera obscura, a fotografia, o cinema, a televisão e mesmo os vídeos. E, em contraposição à imagem analógica proveniente de mecanismos de representação tradicionais, as mídias digitais promovem a emergência de imagens digitais.

A essas duas formas de mediação com as tecnologias da inteligência, bem como às diferentes formas de constituir um sujeito a partir dos meios correspondem também diferentes conceitos de agenciamento.

O conceito pode ser pensado a partir de diversos aspectos e correntes teóricas: nas abordagens da narratividade, agência é o termo utilizado para caracterizar a capacidade que o personagem tem de agir no espaço e no tempo: “Agenciamento é a capacidade da entidade de causar eventos (se engajar em atos). Personagens são entidades com agência, que geralmente está ligada à capacidade de agir com intenção” (Abbott, 2002: 19).

A partir da perspectiva narrativa, os personagens são entidades marcadas pela especificidade de causar acontecimentos. Conforme as ações acontecem (sejam intencionalmente ou não) são reveladas as diversas facetas do personagem, como suas fraquezas, necessidades, força, caráter, etc. (Abbott, 2002: 19). Apenas por meio dos agenciamentos narrativos é que nos conhecemos como entidades ativas, capazes de agir em terminado espaço e tempo.

O conceito de agenciamento opera principalmente em torno da distinção ou cisão entre personagem ou actante e a ação (que pode ser descrita a partir de um acontecimento no espaço ou no tempo). Ao longo das escolas teóricas da crítica literária, esses dois polos da narrativa, articulados pelo agenciamento, estiveram sobrepostos um em detrimento do outro. Enquanto nas grandes epopeias míticas greco-romanas a linearidade da narrativa estava apoiada na noção espaço-temporal, a partir da qual as ações eram realizadas, o individualismo moderno posiciona o actante acima de qualquer instância narrativa.

A relação entre os agenciamentos interativos e a relevância da iconicidade nos ambientes digitais integram os regimes socioimagéticos vigentes na contemporaneidade, determinando condições de circulação, percursos de sentido e deslocamentos narrativos nas redes. As narrativas em rede impõem-se também como uma rede implícita de narrações, formada por nós de posições enunciativas e ações em dimensão temporal que formam laços de sociabilidade colaborativa.

Assim, a problemática do agenciamento atinge o ápice teórico quando colocada a questão da enunciação nas mídias digitais, por meio do conceito de *sujeito-se*: a subjetividade seria construída no ciberespaço não pela experiência derivada de uma vontade, de um desejo, de uma iniciativa de um sujeito real (seja ele, novamente, um autor, um espectador ou um 'narrador' pressuposto, interno a diegese), mas dos automatismos do dispositivo técnico. Nesse sentido é que Latour delega a capacidade de agenciamento não apenas ao humano, mas a qualquer tipo de ator em rede. Para esse autor, a construção do *self* está definitivamente ligado a dispositivos de poder que constroem materialidades discursivamente, o que tem sido chamado de ontologia semiótica. Nesse contexto, o agenciamento surge como efeito relativo, entidade semiótica no qual natural e humano se relacionam. Assim, não seria possível atribuir a dualidade sujeito/objeto aos processos de agenciamento, por meio dos quais os actantes são, também, redes de relações.

No contexto dos processos de agenciamento opera a dualidade entre duas diferentes esferas de atividade do interator no contexto das redes hipertextuais: as narrativas exploratórias e as ontológicas, dicotomia estritamente digital uma vez que explora as potencialidades interativas das narrativas digitais:

No modo exploratório, o usuário é livre para se mover dentro do banco de dados, mas essa atividade não faz história nem altera o enredo; o usuário não tem impacto sobre o destino do mundo virtual. No modo ontológico, pelo contrário, as decisões do usuário enviam a história do mundo virtual em diferentes caminhos que se bifurcam. Estas decisões são ontológicas no sentido de que eles determinam qual mundo possível e, conseqüentemente, que a história se desenvolverá a partir da situação em que a escolha se apresenta (Ryan, 2006, 21.).

Essa dicotomia aproxima-se da noção de interatividade passiva/ativa nas redes, na qual o interator pode ter um papel ativo, ou seja, participar dos acontecimentos da narrativa e mesmo modificá-la, ou pode apenas presenciar os acontecimentos de forma testemunhal e não participativa.

Dualidades metodológicas: processos de agenciamento

Assim, no contexto dos processos de agenciamento, além da dicotomia exploratório/ontológico, serão empregados outros eixos analíticos para análise das narrativas da cibercultura

1. Teor da narrativa: Aleph/Holodeck: empregando a metáfora de Aleph como a combinação de todas as possibilidades narrativas a partir do hipertexto e Holodeck como a estratégia de imediação (Bolter, 2000) promovida pelos dispositivos de Realidade Virtual (RV), Ryan (2006) descreve, por meio de ambas, o imaginário em torno das possibilidades narrativas das mídias digitais.
2. Efeito de sentido no discurso: opacidade/transparência: Ismail Xavier (1977) utiliza tais eixos como operadores dos efeitos de sentido recriados pelo cinema, ao longo de sua história. A transparência, em oposição à opacidade, é a capacidade que o filme tem de ocultar seu procedimento de realização ao espectador
3. Remediação: a partir dos conceitos de imediação e hipermediação, estratégias que, em conjunto, dão origem ao processo de remediação de transposição de um meio a outro tratado por Bolter e Grusin (2000). Imediação, a estratégia equivalente a provocar o transparecimento do meio para dar lugar a uma narrativa imersiva e hipermediação, a tática de fazer aparecer o meio (ou os meios) no qual a narrativa se dá.
4. Tipo de interação com a interface: horizontal/vertical. Diferentes dispositivos técnicos propõem formas diferenciadas de relação entre interator e interface. A natureza de dispositivos móveis para o deslocamento físico do interator em ambiente espacial tende a criar abordagens cognitivas de interação com a interface, diferentes daqueles dispositivos que propõem um pacto de estaticidade física e espacial do interator frente à interface.

O cruzamento entre as dualidades correspondentes às articulações discursivas (unidade/totalidade) e processos de agenciamento (exploratório/ontológico) resulta em quatro combinações, que remetem a quatro tipos de complexos narrativos da cibercultura, tomados como agrupamentos de narrativas.

O Complexo da Totalidade Exploratória, apoiado em agenciamentos exploratórios, colocam um mundo enunciado discursivamente, repercutindo representações da técnica a partir de um funcionalismo e da teoria da informação. **O Complexo da Unidade Exploratória**, que também presume um menor grau de interatividade, se dá a partir de uma perspectiva do interator e enunciator como personagem principal, retomando representações epistemológicas do

estruturalismo e do culturalismo. Em maior grau de interatividade, o **Complexo da Totalidade Ontológica** determina a enunciação de um mundo, a partir das cibersocialidades. Já o **Complexo da Unidade Ontológica** retoma a perspectiva enunciativa e discursiva do eu pós-humano como personagem principal.

Cada complexo será detalhado nos capítulos seguintes, por meio da estratificação em três narrativas da cibercultura cada, configurando no total 12 (doze) narrativas da cibercultura. As doze narrativas retomam os seguintes fenômenos da cibercultura: no **Complexo da Totalidade Exploratória**, o jornalismo *on-line*, a infografia e os memes. No **Complexo da Unidade Exploratória**, os *blogs* íntimos, as *selfies*, as redes sociais na internet. No **Complexo da Totalidade Ontológica**, os aplicativos colaborativos da web 2.0, a nova esfera pública global e a curadoria da informação. No **Complexo da Unidade Ontológica**, a gamificação, a robótica e a internet das coisas [cf. quadro 1, p. 21, na introdução desta tese].

2 O Complexo da Totalidade Exploratória

O primeiro dos complexos propostos, o **Complexo da Totalidade Exploratória** manifesta-se em uma série de artefatos culturais e midiáticos, de diferentes formas, utilizando geometrias discursivas variadas, compondo articulações discursivas e processos de agenciamento distintos e que retomam o imaginário da técnica em termos de representações do digital, da informação quantificada, de bites e *bytes* em circulação na internet.

Tal tipo de relação entre as articulações discursivas e os processos de agenciamento caracteriza uma formação discursiva bastante disseminada na e pela cibercultura, parte de uma infinidade de expressões e manifestações culturais da contemporaneidade. Sob o imaginário da totalidade, essas narrativas são geralmente marcadas por características que, tanto no universo diegético, quanto nas formas interativas, evidenciam um sujeito “oculto” e geram um efeito de sentido de objetividade. Tratam-se de articulações discursivas que não admitem uma matriz enunciativa única, particular, subjetivada, mas uma diversidade de vozes, impessoais e objetivadas. Fazem parte desse universo das narrativas digitais filmes não interativos, digi-documentários, reportagens jornalísticas na internet.

Ao contrário de outras classificações das narrativas digitais que colocam a atividade do interator e a sua inserção na trama e no universo diegético como eixos principais de análises e categorizações, tais narrativas são caracterizadas pelas instâncias enunciativas que emergem dos enunciados, considerando, no entanto, o potencial do interator para agir e reagir no universo diegético de forma apenas exploratória.

As narrativas do **Complexo da Totalidade Exploratória** presumem um menor grau de interatividade, de participação na narrativa. Trata-se de narrativas que empregam estratégias documentarizantes e processos de agenciamento objetivados, evidenciando um sujeito corporificado nas redes de informação e nas “contaminações” meméticas, aproximando-se de uma abordagem progressista representada pelas inúmeras remediações sofridas pelas diversas apropriações das características de cada meio em particular. São, majoritariamente, narrativas exploratórias, que configuram uma estratégia discursiva e processos de agenciamento semelhantes às das narrativas externo-exploratórias de Ryan (2006).

A noção de uma totalidade universal, da disseminação infinita da informação a partir de sua digitalização, como grande paradigma dessa narrativa cibercultural, surge tematizada em portais jornalísticos *on-line*, em documentários que colocam a internet como o centro das novas

ordenações da contemporaneidade, sob o padrão digitalizado. Os mecanismos de figurativização da internet remetem a uma série de aproximações metafóricas com a noção de inteligência coletiva favorecida pela informação digitalizada: esfera de informações, rede de informações, entre outros termos, que caracterizam a interconexão generalizada de informações e a multiplicidade enciclopédica do hipertexto.

As articulações discursivas características dessa narrativa cibercultural protagonizada pela informação e pela matemática circunscrevem uma série de gêneros discursivos, que compartilham a não ficcionalidade como um atributo em comum: documentários, entrevistas, reportagens jornalísticas, vídeos animados no *YouTube*, infográficos, entre outros – convocando uma série de estratégias discursivas, preocupadas fundamentalmente com a garantia do efeito de verdade objetivado e informativo e, por consequência, da credibilidade de quem enuncia.

Tais configurações poéticas dessa geometria entre processos de agenciamento e articulações discursivas produzem efeitos de sentido semelhantes, ecoando o imaginário da técnica sob a forma do digital, da informação quantificada e da circulação de enunciados nas redes.

2.1 As Representações Epistemológicas da Totalidade Exploratória: funcionalismo e teoria da informação

Muito do espírito de época vigente, das imagens de mundo disseminadas nas práticas midiáticas contemporâneas trazem a noção de totalidade e da simultaneidade, materializada por meio das tecnologias da informação e da comunicação, traduzidas para o campo discursivo daquilo que denominamos aqui de Complexo da Totalidade a partir de conceitos como o de hipertexto.

Considerando que desenvolvedores de software adaptam os conceitos de narrativa para o mundo dos negócios em uma transferência metafórica, os teóricos da comunicação invocam os "mitos da narrativa" para promover formas literárias ou de entretenimento da textualidade digital. Esses mitos, que apresentam uma representação idealizada do gênero que descrevem, convocam a imaginação do público, mas também representam objetivos impossíveis que levantam falsas expectativas (...) o mito do Aleph e o mito do Holodeck (Ryan, 2001a).

Como característica do território das narrativas da cibercultura, a literatura carrega metáforas que mais adiante historicamente parecem concretizar-se. Ao lado da metáfora do Holodeck¹², ambas sustentam as visões míticas incorporadas pelas práticas midiáticas, – do entretenimento, do marketing, da publicidade e mesmo do jornalismo – quanto ao arcabouço teórico metafórico da narrativa impregnado ao campo da cibercultura. Essas duas perspectivas

¹² O mito do Holodeck, em Murray (2003), trata-se de um modelo narrativo a partir de ambientes interativos e multissensorial e 3D.

que balizam o conceito operam também nos principais planos teóricos dos estudos das formas narrativas digitais, marcando seus deslocamentos, em função tanto das pesquisas sobre as redes, incorporadas aos estudos das mídias digitais, quanto dos aprofundamentos teóricos que levantam a questão da ausência de linearidade narrativa, suplantada pelo hipertexto.

O primeiro, fazendo menção ao conto de Jorge Luis Borges, publicado em 1949 que idealiza um elemento do tamanho de uma noz que poderia conter todas as histórias e acontecimentos do mundo, sustenta parte dos estudos que clamavam pelo potencial que as mídias digitais teriam de maximizar o hipertexto, como uma máquina que incorporasse a capacidade de somar todas as possíveis narrativas, legando ao interator o poder de construir a história. O segundo, um aparelho de realidade virtual (RV) da série *Star Trek*, abre caminho para materializar essas máquinas como instrumentos para narrativas multissensoriais.

A figura do Aleph, e da biblioteca universal e infinita de "A Biblioteca de Babel"¹³, conto de Borges, um ponto capaz de congrega todo o universo, em uma visão epifânica – presente também na “máquina do Mundo” de Carlos Drummond de Andrade, no “Universo de uma Casca de Noz” de Stephen Hawking – é considerada a metáfora perfeita para explicar e a simultaneidade e a multisequencialidade. Em Landow (1997), a metáfora alephiana representa o princípio de descentramento: nessa perspectiva, cada nó tem conexões infinitas com todos os outros nós. Assim, tal princípio que tem no hipertexto sua materialização mais pungente – e interpretado como uma função puramente teórica no campo das ciências da linguagem –, daria ao leitor a possibilidade de interagir com os nós enunciativos da forma que mais lhe conviesse, remodelando estruturas e sequências narrativas.

Essa remodelação contínua e incessante do universo de sentidos efetiva-se no cotidiano em que mensagens são trocadas, enunciados anunciados, representações sociais construídas, mundos de significação em tensão constante que constituem o hipertexto. O dispositivo Memex¹⁴, idealizado por Vannevar Bush, foi o primeiro modelo a materializar o hipertexto em um equipamento de indexação de informações que deixasse de seguir uma lógica linear ou hierárquica de organização do conhecimento para passar a classificar dados em forma de textos, sons e imagens de forma sistemática, permitindo o acesso e recuperação por vias diferentes daquelas em que os dados haviam sido imputados. No entanto, o termo hipertexto surge apenas com Theodore Nelson, fundador do projeto Xanadu no início dos anos 60. Idealizado como

¹³ Borges, Jorge Luis (1981). «El jardín de los senderos que se bifurcan». Ficciones (10a edición). Alianza Editorial, p. 89–100.

¹⁴ Máquina visionária imaginada para auxiliar a memória e guardar conhecimentos. O cientista americano Vannevar Bush anunciou-a em 1945, no célebre artigo intitulado “*As We May Think*”.

uma rede de computadores de interface bastante simples, Xanadu colocaria em prática a “Biblioteca de Babel”, com todos os dados passíveis de conhecimento registrados, indexados e interconectados para a busca associativa:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de medo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (Lévy, 1993: 33)

Atrelado ao hipertexto, as mídias digitais operam a partir da dissociabilidade referencial entre o objeto representado e o mundo dito real, ou seja, quebra-se o pacto da referencialidade em que estão apoiados a televisão, o cinema e a fotografia. Os objetos que o sujeito experimenta nas mídias digitais não são apenas representações imagéticas, mas objetos informacionais, bites e *bytes* que se atualizam de acordo com a interação. A imagem digital que se atualiza na interface hipertextual, seja ela composta por ícones ou textos verbais, é uma função matemática.

O primeiro paradigma de interface está apoiado na ideia de linha de comandos em uma tela, que poderiam ser alterados com a interação humana. No entanto, esse paradigma ainda dependia da expertise dos usuários, dependia de conhecimentos de complexas linguagens de programação. Com o surgimento do mouse em 1968 e das janelas dos navegadores, predomina o paradigma da área de trabalho, em que a interface simula ações do mundo real, por meio de uma representação icônica de objetos do cotidiano: arquivos, pastas, mesas etc. segundo o conceito “*what you see is what you get*”.

O hipertexto digital mantém, em sua interface, uma miríade de possibilidades de enunciados interconectados, que podem ser ativados de forma bastante rápida por meio da interação humana. No entanto, apenas uma pequena parte está disponível para visualização via interface. Dobrado, esse mapa contém uma série de camadas de significação, uma espécie de manta discursiva condensada, à espera de ativações e atualizações de seus enunciados na interface hipertextual. Esses processos de atualização ocorrem por meio dessa interface formada por representações gráficas de alta resolução das figuras, diagramas e ícones, com os quais o usuário pode interagir por meio de dispositivos sensório-motores, como o mouse e o teclado. O modelo hipertextual entra em cena com o surgimento de interfaces amigáveis, que permitem a qualquer leigo navegar entre seus nós e transitar no mapa interativo.

As diversas plataformas epistêmicas de modelagem do sentido das tecnologias de representação, mediação e comunicação configuram as diversas facetas do que chamaremos aqui

de narrativas do **Complexo da Totalidade Exploratória**. A materialização da história contada por essa narrativa cibercultural se inicia, portanto, com a chegada da informática, que altera todo o fluxo produtivo de informação nos anos 1970 e 1980. A informação digitalizada pode ser processada automaticamente, com um grau de precisão quase absoluto, muito rapidamente e em grande escala quantitativa, concretizando o ideal universal e infinito alephiano.

No entanto, do **Complexo da Totalidade Exploratória** também ecoa o histórico epistemológico das heranças funcionalistas, empiristas e da teoria da informação, disseminadas nas práticas midiáticas e nas narrativas ciberculturais por meio de imagens e representações que enfatizam o papel das tecnologias da informação e do digital como protagonistas de uma nova forma de organização das informações a partir do grande fluxo gerado a partir da sua digitalização.

O imaginário perpetuado por meio das narrativas da totalidade exploratória repercute as teorias da informação de Shannon e Weaver, além de elementos remanescentes do funcionalismo norte americano. Desde Marshall McLuhan, nos anos 1960, do anúncio de uma revolução nas comunicações, passando por Daniel Bell e Allan Touraine, culminando com Lash, Mark Poster e Castells pelo menos em sua primeira fase, podemos observar o domínio das representações da cibercultura em seu aspecto informacional.

Essas narrativas compreendem o mundo a partir do prisma da "Era da informação", seja como futurologia ou como utopia realizada:

No passado, as pessoas não falavam de ficção científica, mas de utopias. Elas desempenhavam o papel de um modelo social cuja irreabilidade era frequentemente aceita. Vivemos agora em um período em que a utopia torna-se realidade e podemos considerar a iminente sociedade informática como uma utopia realizada" (Schaff, 1993: 154).

No contexto discursivo das narrativas da cibercultura da totalidade alephiana, a informação, materializada nas TICs identificadas geralmente com dispositivos tecnológicos como o computador, tem adquirido papel de protagonista no contexto das narrativas da contemporaneidade. Independentemente do termo empregado para nomeá-la, a contemporaneidade caracteriza-se pelas remodelações do contexto social, econômico e cultural, principalmente ao longo do século XX, período no qual a inter-relação entre os meios de comunicação forjaram novas formas de colocar o sujeito em cena, bem como novas formas de representação.

Das décadas 1930 e 1940, a metáfora da agulha hipodérmica de Lasswell dá sustentação aos enfoques psicossociológicos dos meios de comunicação de massa que, segundo essa abordagem, impunham certos automatismos comportamentais. Conhecida como “estudo dos efeitos” de enfoque psicossociológico, essa visão está diretamente relacionada ao crescimento dos grandes centros urbanos, que dão corpo a uma “sociedade massiva”, composta de corpos

indistintos. A mídia de massa e, especialmente, os jornais, o rádio e o cinema, sob a perspectiva do funcionalismo norte-americano, teria o poder de persuadir os receptores sem rosto, deixando-os alheios a todo tipo de manipulação ideológica.

Assim, a teoria funcionalista da comunicação está orientada à compreensão da influência e dos efeitos que podem ser produzidos pelos meios de comunicação, influenciando comportamentos individuais, uma vez o corpo humano sendo interpretado como corpo social. Esses efeitos, mensurados, abrem o campo de pesquisas de opinião e, nos anos 1990, a estudos de *agenda setting*, inaugurando o “entendimento sociológico da Comunicação e da mídia” (Polistchuck, 2003). Os meios e a técnica, na abordagem funcionalista, são instrumentos para atingir um fim: provocar os efeitos desejados, instigar o consumo, sustentar a publicidade e, como consequência, o sistema capitalista. A mediação técnica é vista, aqui, menos como instrumento de poder e dominação, e mais como instrumento-meio para atingir um fim.

Apontado o modelo funcionalista, como um modelo que suporta a criação de uma sociedade baseada no consumo, os frankfurtianos selam, em termos teóricos, a união entre capitalismo e comunicação que perdura na transição modernidade-contemporaneidade. O sistema capitalista, como fio condutor da modernidade, está pautado pela lógica científica, em detrimento da lógica religiosa predominante antes das grandes descobertas, abalada com a crise da fé. As grandes plataformas na qual o projeto moderno baseia-se são constituídas pela acumulação de capital, o uso dos meios de produção, o trabalho e a tecnologia, quatro elementos que operam segundo a ordem da racionalidade e do progresso. Com a revolução industrial, essa lógica da produção em massa transpõe-se aos meios de comunicação, dando origem aos meios de massa. A modernidade é interpretada, portanto, como grande princípio de costura entre o capitalismo e o funcionalismo.

No final dos anos 1940, com o surgimento de instrumentos de comunicação pós-guerra, a teoria matemática da comunicação adquire um papel central. Baseado em um esquema linear, a partir do qual a mensagem seria carregada por um canal, proveniente de uma fonte de informação e em direção a um receptor, que decodifica essa informação. Desconsiderando o sentido da mensagem, bem como a intenção do emissor ou receptor, a teoria matemática da comunicação reduz a técnica a um simples instrumento capaz de calcular, planejar, emitir e codificar dados numéricos. Tanto esse modelo linear de Shannon – ainda matemático – quanto o modelo retroativo de Wiener, precursor da Escola do Palo Alto – defendem o estudo da comunicação pelas ciências humanas como processo social e sistêmico (Wolf, 2005).

Tanto o funcionalismo quanto a teoria matemática da comunicação estruturam-se, de forma subjacente, nas viabilidades e disponibilidades da técnica e da tecnologia. No entanto,

esse imaginário oculta o fenômeno das tecnologias como além das ferramentas e dispositivos que permitem transmissão e acesso a informações digitalizadas.

Ao permitir funções múltiplas, além daquelas de usos e consumo no contexto dos campos e práticas sociais, a técnica é tida como fonte única de mudanças, mutações e evoluções. A denominação TICs evidencia esse papel dentro das triangulações entre técnica-comunicação-informação.

As narrativas da totalidade alephiana carregam uma das grandes abordagens filosóficas a respeito da técnica que permeiam os estudos comunicacionais: o paradigma da totalidade do sistema tecnicista derivado das sociedades modernas. O conceito de informação passa a ser central nessa narrativa, que tem na costura intrincada entre capitalismo e desenvolvimento tecnológico um de seus mecanismos mais inerentes, tendo como seu princípio hegemônico a circulação e processamento complexo da informação, na acumulação de conhecimento em detrimento do elemento constituinte da sociedade industrial, fundamentada na acumulação, no crescimento da economia, na maximização da produção.

O conceito de informação, nessas narrativas, sobrepõe-se mesmo ao de comunicação. Como campo disciplinar, as ciências da comunicação são acopladas às ciências da informação em sua materialidade informática; no jornalismo, por exemplo, as informações de variadas fontes se mostram mais importantes e de maior poder de influência que um único meio de comunicação:

Cohn (2001: 20) acredita que até recentemente a informação estava subordinada à comunicação. Para ele, os meios de comunicação existentes (livro, revista, televisão, jornal, rádio) determinavam as vias e rotas de tráfego das informações. No sistema de redes, isso não mais ocorreria, pois a informação se impõe (Cohn, 2000: 135).

Nessas narrativas, engendradas também pelas repercussões de McLuhan, o sentido das mensagens advém do meio em que elas estão condicionadas, sugerindo formas de articular poder, cultura, técnica e tecnologia. Nelas, a mediação da técnica torna-se, com a descoberta da fotografia, a plataforma epistêmica na qual a teoria da comunicação irá desenvolver-se. Nessa concepção, a gestualidade e a oralidade predominavam como tecnologias da inteligência, na ausência da mediação dos instrumentos técnicos de comunicação. Se na comunicação oral predomina a gestualidade, na escrita, a combinação entre técnica e código determina uma nova forma de transmitir as mensagens. Já com o surgimento do instrumento imagético da fotografia, massifica-se a representação imagética. Do audível ao visual, esses desvios das maneiras de pensar e agir correspondem às novas formas de agenciamento das tecnologias da inteligência.

A descoberta da fotografia – na captura do real fixo – e o surgimento das técnicas que deram origem ao cinema – tomado como o real em movimento – são tratados pela abordagem funcionalista norte-americana como instrumentos de ajustamento da sociedade, ao contrário do

pensamento crítico, que vê a apropriação das técnicas de representação pelo capitalismo através de uma ótica perversa, orientada à alienação e à dominação da consciência humana.

Já as mídias digitais e, especificamente, a internet, materializa nessas narrativas o complexo metafórico da totalidade exploratória, abrindo a problemática do determinismo tecnológico em Castells, para o qual as novas tecnologias diferenciam-se das dinâmicas dos meios de comunicação de massa, que se destacam pela unidirecionalidade da informação e integram as mídias digitais, entre elas, a internet, que favorecem a descentralização dos fluxos: “a revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova forma de sociedade, a sociedade em rede” (Castells, 2008b:17). Nessa narrativa, a internet revoluciona o cenário da comunicação. Permite a criação de textos em formatos diferentes, em tempo real, com maior interatividade, maior possibilidade de aproximação com os usuários, agrupamento de recursos multimídia como sons, imagens e textos. A internet altera profundamente as características do mercado de comunicação, por ser uma rede horizontal, multidirecional, descentralizada e interativa.

Apesar do autor (Castells, 2004: 32) apontar a internet como uma criação cultural, – da cultura tecnomeritocrática, formada pelas elites criadoras de tecnologia informacional norte-americanas, da cultura *hacker*, da sociedade civil usuária das comunidades virtuais, e da cultura empresarial norte-americana – a primazia das condições técnicas condicionam esse aspecto cultural à emergência das tecnologias da informação e comunicação: a arquitetura descentralizada da rede, baseada em servidores interconectados entre si, mas não dependentes entre eles, os protocolos abertos que permitiram a qualquer pessoa com conhecimento de sistemas de informação aperfeiçoar programas e aplicativos.

A utilização da rede mundial de computadores estabelece um importante fator de agregação e comunicação, sendo constituída por ferramentas como os comunicadores instantâneos, os websites e o e-mail. Nesse mesmo modelo narrativo informacional, do gabarito midiático evoluímos para o multimidiático ou multimídia, sob o signo da digitalização. A linguagem digital única forja a base material para a hibridação das infraestruturas de transmissão de dados, imagens e sons. Cohn dá continuidade a essa mesma perspectiva. Para ele, a internet é, de fato,

Um meio de comunicação com lógica e linguagem própria. Mas ela não se restringe a uma área particular de expressão cultural. Atravessa todas elas. Além disso, sua comunicação está, em geral, embutida na prática social, não isolada em algum tipo de mundo imaginário, o domínio da representação e das identidades falsas. É usada para a divulgação de mensagens políticas, para a comunicação por e-mail com as redes da vida, para a transmissão de ideias em busca de informação (Cohn, 2000: 135).

2.2 O “Mundo Digitalizado”: jornalismo *on-line*

O **Complexo da Totalidade Exploratória** se apodera das facetas da digitalização e da linguagem binária para fundar-se como narrativa da cibercultura. A linguagem binária permite que sons, imagens e textos sejam transmitidos por um mesmo cabo, dando lugar a “redes que integram diversas formas de comunicação em uma mesma tecnologia digital básica” (Dantas, 1996: 141), tornando cada indivíduo inserido na produção capitalista “um elo informacional que recebe, processa e transmite algum subconjunto de informação necessário às atividades dos outros indivíduos, ou do conjunto do subsistema social no qual interage” (Dantas, 1996: 142). No meio analógico, o referente de toda informação é o ser humano. Os meios de comunicação analógicos reproduzem os sentidos humanos, pela percepção, sendo o tempo analógico natural, ao contrário do tempo digital, que é convencional. No meio digital, ao contrário do sentido humano, o objeto é o principal referente.

Para Santaella (2004: 49), a digitalização permite (no entanto, não é condição única) a organização reticular dos fluxos informacionais em arquiteturas hipertextuais. Esse caráter não sequencial multidimensional dá suporte a infinitas (vejamos aqui o teor alephiano) opções de um leitor imersivo. O hipertexto quebra a linearidade em unidades ou módulos de informação. Nós e laços associativos são a base da sua construção das molduras que consistem em geral daquilo que cabe em uma tela (Santaella, 2004: 49). Ele é, claramente, formado por textos multimodais, em que se conjugam códigos fortes e fracos (Groupe μ , 1993) de forma a apontar a uma difícil fragmentação dos enunciados em unidades analisáveis. Ela condiciona, portanto, uma nova forma de construir histórias. Permite novas composições de tramas, novas interlocuções entre a sucessão dos acontecimentos e a forma como são contados.

O discurso das práticas jornalísticas *on-line* mimetiza e incorpora as representações da digitalização da informação, na direção de um complexo enciclopédico (Van House, 2011), de um Aleph jornalístico. Uma das expressões mais claras dessa totalidade enciclopédica digitalizada pode ser encontrada nos textos de origem do jornalismo *on-line*, também chamado de jornalismo cidadão, como o livro *We The Media*¹⁵ (2004), de Dan Gillmor, as raízes dessa totalidade digitalizada no jornalismo, por meio da instauração de uma mídia colaborativa, feita por pessoas, para pessoas, uma demonstração do efeito de sentido de objetividade que caracteriza as narrativas da totalidade exploratória.

¹⁵ Gillmor, Dan. (2004). *We the Media – Grassroots Journalism by the People, for the People*. Hardcover. (<http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>).

Figura 5: Capa do Livro *We The Media*¹⁶

Nesse contexto discursivo, a apropriação das práticas jornalísticas pela digitalização no meio *on-line* deu origem ao chamado jornalismo *on-line*, webjornalismo ou mesmo jornalismo de rede, “o jornalismo como praticado na internet”, em seus primórdios:

Jornalismo é uma narrativa não-ficcional ou documentarizante que relata ou analisa fatos e acontecimentos firmemente enraizados no tempo (ou tópica ou histórico) que são selecionados e arranjados por jornalistas, escritores e editores para contar uma história a partir de um determinado ponto de vista. O jornalismo tem sido tradicionalmente publicado em papel, transmitido na televisão e no rádio. "On-line" inclui muitos locais. O mais proeminente é a World Wide Web, além de comerciais online de serviços de informação, como a América On-line (Millison, entrevista, 2004)

O gênero jornalístico, remediado pelas disponibilidades hipertextuais, potencializa suas especificidades, como sua relação com a noção de “tempo real”, a instantaneidade da informação, à utilização de recursos multimídia e à interação. Modificam-se as formas de representação características do jornalismo como prática discursiva que detém-se sobre os fatos do mundo de forma a traduzi-los sobre determinadas especialidades que caracterizam o gênero e modelo de negócios que conhecemos hoje, desde a revolução industrial em que as rotativas e gráficas mecanizadas aceleram a produção e inserem o jornalista – figura responsável por traduzir os acontecimentos do mundo – neste modo de produção em série da notícia.

Na década de 1990, o jornalismo sofre desregulamentações relevantes em função da digitalização dos veículos. A digitalização do conteúdo jornalístico determina a adaptação de um conteúdo de um meio de comunicação por outro e provoca efeitos significativos para ambos. De acordo com as observações que dominaram o jornalismo *on-line*, o hipertexto transforma o

¹⁶ Disponível em https://statics.r.worldssl.net/products/capas_lg/076/769076.jpg. Acesso em jan/2015.

modo de visualização, publicação e distribuição da notícia. A instantaneidade, os *softwares* publicadores, o hipertexto, a interatividade, e a capacidade de armazenamento de dados, a multimediação foram responsáveis por mudanças das características do jornalismo tradicional, que acarretaram em novos paradigmas da profissão jornalística.

Ainda que os novos dispositivos de mídias digitais estejam apoiados no perspectivismo, dentro do contexto da totalidade alephiana e, especialmente no gênero do novo jornalismo, reconhece-se que o objeto representado perde sua referência direta com o mundo dito real, ou seja, quebra-se o pacto da referencialidade em que estão apoiados a televisão, o cinema e a fotografia. Sabe-se que os objetos que o sujeito experimenta nas mídias digitais não são apenas representações imagéticas, mas objetos informacionais, bites e *bytes* que se atualizam de acordo com a interação. A imagem digital que se atualiza na interface hipertextual, seja ela composta por ícones ou textos verbais, é uma função matemática.

O jornalismo *on-line* admite, no contexto das narrativas da totalidade exploratória, à potencialidade da internet alterar o cenário da mídia impressa. Como complexo enciclopédico, os jornais impressos, ao ganharem uma versão *on-line*, alimentam a metáfora da digitalização do mundo.

Essa narrativa da informação digitalizada – que também é a história do jornalismo em suas diversas tecnologias de representação – também cria novas geometrias genéricas e enunciativas típicas a partir do gênero do discurso jornalístico. No entanto, as primeiras formulações teóricas a respeito do jornalismo *on-line* enfatizavam de forma até exagerada o potencial hipertextual na “sociedade da informação”, acentuando a relevância da digitalização e o papel das ferramentas informáticas para um novo jornalismo.

À medida que a internet se desenvolveu e ganhou adeptos, estes jornais ganharam novos projetos gráficos e adquiriam características próprias do novo meio. No entanto, os projetos gráficos dos jornais impressos continuam a definir os conjuntos dos elementos visuais básicos que compõem as páginas.

De acordo com as premissas da totalidade exploratória, o jornalismo *on-line* adquire novas especificidades e características conforme o potencial de interatividade e interação se realiza, conforme as infinitudes alephianas parecem concretizar-se, passando de uma etapa transpositiva (na qual o conteúdo noticioso não é alterado na condição hipertextual), a uma etapa hipermediada (na qual os conteúdos seriam marcados pela interatividade e pela multimedialidade).

Vistas sob essa perspectiva das fases do jornalismo *on-line*, as páginas do *The New York Times* ao longo dos anos expõem a problemática das narrativas da totalidade sob o prisma da interface hipertextual, da interatividade e da remediação. Em julho de 2001, o Portal *The New York*

Times estava apoiado ainda sob determinações clássicas do dispositivo do jornal impresso, como as classificações dos conteúdos em editorias, como pode ser observado no menu lateral esquerdo:

Figura 6: Portal *The New York Times*, em julho de 2001.

Depreende-se, portanto, que a ordenação discursiva mais presente nessas narrativas é da digitalização, revestida semanticamente de uma série de investimentos narrativos que colocam a informação como protagonista e o jornalista como tradutor dessa informação. Positivada, a digitalização das informações transforma a ordem comunicacional e transpõe uma série de elementos também positivantes às ferramentas e dispositivos de virtualização da informação.

Digitalizado, o portal do jornal em questão replica em suas articulações imagéticas um mundo não colocado como ficcional, porém ainda fundamentado em uma diegese e em uma verbalidade (ao menos em suas etapas iniciais) que tem a voz do jornalista como fonte enunciativa. Conforme se apropriam das potencialidades hipertextuais, novas vozes são adicionadas a esse complexo enciclopédico. As ordenações do hipertexto digital frente à materialidade jornalística acentuam esse ideal enciclopédico que os portais adquirem, como janelas transparentes para o “mundo dos fatos”. As descontinuidades narrativas hipertextuais são neutralizadas por meio de percursos narrativos já previstos que traduzem a amplitude enciclopédica em um jogo de credibilidade, do qual se espera do interator a filiação a um pacto fiduciário.

No entanto, as regras de coerência desse jogo de tensões e equilíbrios estabelecido no desfite das configurações visuais seguem as premissas das narrativas externo-exploratórias, ou seja, aquele

tipo de agenciamento que coloca o interator em uma posição de explorador apenas, sem interagir efetivamente no universo diegético, nem coloca-se como personagem em primeira pessoa.

As formas hipermediadas e interativas do jornalismo *on-line* convivem com formatos que tendem a inserir, no contexto dos instrumentos verbais mobilizados pelo jornalismo como gênero estável, uma ferramenta de mostração proveniente das lógicas imediadas. Observe que em 2012 o portal do jornal ainda utilizava as formas hipermediadas e verbais características do gênero jornalístico.

Figura 7: Portal *The New York Times*, 2012

O exemplo jornalístico trazido aqui adiciona um novo componente à essa narrativa cibercultural: além de caracterizada pela “sociedade em rede” (Castells, 2008a), *a new digital disorder* (Weinberg, 2007) e *a information flood* (Gleick, 2011), o paradigma da digitalização das informações transforma a natureza midiática das manifestações e mensagens culturais, agora dentro do contexto teórico e epistemológico anunciado por MacLuhan (1974). Embora não sejam anunciados como ciberneticistas, MacLuhan (1974) e, por consequência, Bolter e Grusin (2000), perpetuam os valores de uma sociedade mediada pela informação.

No entanto, tais formas hipermediadas passam a conviver com o chamado jornalismo multimídia, caracterizado, entre outros, pela interposição de canais semióticos: além do verbal, o aspecto visual e as táticas de mostração corroboram com as estratégias de credibilidade e legitimidade documentais jornalísticas e adicionam um componente narrativo semelhante às articulações discursivas ficcionais, como as modalizações em primeira pessoa, colocando a trama

na voz dos protagonistas das histórias contadas. No entanto, ainda não se trata de um ponto de vista em primeira pessoa, uma vez que estamos tratando de narrativas externo-exploratórias.

Esse novo dispositivo de mostração acionado à reportagem caracteriza uma desestabilização do gênero discursivo do jornalismo *on-line* como efetivado nos últimos anos, conforme pode ser observado na reportagem *SnowFall, The Avalanche at Tunnel Creek*. Em um modelo de reportagem multimídia, é apresentada em seis trechos que detalham a história de dezesseis esquiadores e *snowboarders* que sofrem uma avalanche em fevereiro de 2012 nas Montanhas Cascade, na Califórnia, com poucos sobreviventes. A série inclui gráficos impressionantes, apresentações de slides, vídeos, e uma narrativa atraente que segue os eventos do ponto de vista dos sobreviventes e socorristas.

O percurso hipertextual já foi traçado de antemão pelo jornalista, o curador da reportagem. Os subtítulos na parte superior da imagem abaixo mostram as seções narrativas, que podem ser acessadas conforme a interação do interator. No entanto, o percurso traçado guia o interator a acessar a reportagem de forma linear e sequencial. A navegação vertical (em detrimento de uma leitura horizontal) promove a interação com imagem em movimento que mostram as espacialidades do mundo diegético. Mais do que fotografias jornalísticas, são imagens em movimento que mimetizam a sensação de imersão do espectador no espaço diegético.

A reportagem é acompanhada por fotos, mapas e uma série de recursos interativos que reforçam esse aspecto imersivo. A problemática narrativa já está dada, cabe ao interator seguir as pistas, os códigos que colocam os eventos de forma sucessiva, explorando-os e colocando-se no lugar do protagonista. Trata-se, portanto, de um deslocamento das formas tradicionais jornalísticas, amparadas pelos princípios jornalísticos de objetividade e credibilidade documental para um jornalismo centrado no protagonista da narrativa.

Figura 8: Reportagem *Snowfall*¹⁷

Nesse mesmo *continuum* exploratório podem ser identificados determinados digidocumentários, que nasceram no contexto hipermediado e representam as narrativas da informação traduzidas para o contexto semântico da internet. O digi-documentário (documentário digital) “Internet Rising” (Martin, 2001), composto por entrevistas pode ser identificado como outro exemplo típico dessa narrativa cibercultural, tanto pela sua temática e pelo universo diegético articulado, quanto pelas suas estratégias enunciativas e articulações discursivas.

O documentário incorpora as premissas das narrativas da informação em seu processo produtivo, uma vez que todas as entrevistas foram realizadas por webcams em *streams* de vídeo por meio da internet. Apesar disso, e também a despeito de a internet fazer parte de seu conteúdo temático, tais digi-documentários não podem ser caracterizados como de teor ontológico, uma vez que o interator não atua no universo diegético de forma a mudar a trama narrativa ou seja, não aproveita os recursos interativos que o hipertexto oferece.

Quanto ao universo temático, ao investigar as relações evolutivas entre a internet e a consciência coletiva da humanidade, o documentário digital compreende um fluxo ininterrupto composto por *mash-ups* de entrevistas com personalidades formadoras de opinião no universo da internet: professores, acadêmicos, empresários, futuristas, pesquisadores, escritores, *blogueiros*, ativistas, educadores, cientistas, artistas – que opinam a respeito das transformações de ordem informacional, econômica, social, geográfica, política, e filosófica, fundamentadas em torno do poder transformador da tecnologia. Entre algumas dessas personalidades, inseridas no contexto ideológico das narrativas da informação estão David Weinberger, filósofo e autor de *Cluetrain Manifesto* (originalmente um site que deu origem ao primeiro livro da era do *marketing* da internet), e Vinton G. Cerf, referenciado como um dos fundadores da internet, desde 2005 vice-presidente e “Chief internet-Evangelist” do Google.

Para demonstrar os efeitos e impactos da internet na sociedade e na cultura contemporâneas, o documentário em questão emprega estratégias hipermediadas, conforme pode ser observada pela figura a seguir, que expõe a interface da página na internet oficial do digi-documentário em questão:

¹⁷ Disponível em <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/>. Acesso em jan/2015.

Figura 9: Digi-documentário *Internet Rising*¹⁸

A presença de molduras e quadrantes encerrando uma série de imagens corrobora o aspecto hipermediado que percorre a roteirização do documentário, na qual os procedimentos de organização da semiologia visual são marcados por estratégias heterogêneas e extremamente dialógicas, além de caracterizados por rupturas e montagens que intercalam as vozes e imagens de personagens. Trata-se, portanto, de um regime de exibição semelhante aos procedimentos empregados em mash-ups, vídeos baseados na combinação de uma série de fontes que normalmente não têm qualquer relação entre si, mas que frequentemente utilizam estratégias satíricas.

No entanto, apesar desse aspecto hipermediado e dialógico trazido pela interface, as entrevistas são dispostas na plataforma *on-line* do digi-documentário, listadas na mesma ordem em que os personagens aparecem no vídeo, em uma espécie de montagem de uma multiplicidade de vozes que, ao final, parecem confluir para uma mesma visão ideológica.

A montagem, Ted Nelson (1977) denomina *docuverse* e Landow (1997), metatexto – concebida tanto como técnica presente no cinema que visa enfatizar a desconstrução narrativa característica das obras audiovisuais a partir de Vertov, quanto como conceito que permite interpretar a história do cinema como uma cisão entre a busca pela transparência e pela opacidade, por meio das estratégias de representação.

Nessa estratégia intertextual, se a abordagem de Bakhtin (2008) a respeito da relação entre textos, por compreender a centralidade do texto escrito como uma fonte inesgotável de vozes enfatiza a potencialidade do diálogo e a essência da polifonia, aqui vemos uma diversidade de vozes com um efeito de sentido monológico. Apesar de, sendo sempre dialógico e, portanto, polêmico, a presença do outro no hipertexto ser inerente à sua condição redificada,

¹⁸ Disponível em <http://www.internetrising.net/>. Acesso em jan/2015.

o que se verifica em *Internet Rising* é uma univocidade, ao contrário da polifonia e da encarnação de pontos de vista.

O tipo de instância enunciativa “caracteriza-se pela origem do sujeito falante e seu grau de implicação” (Charaudeau, 2007: 206), de origem em uma série de vozes, pertencentes aos campos discursivos da ciência, do jornalismo e do *marketing*, que materializam enunciados cujo conteúdo temático é, especialmente, a internet e seu poder transformador. No entanto, apesar de tematicamente tais documentários terem a técnica e especialmente, a internet, como origem, suas formas de agenciamento passam ao largo daquelas mais ontológicas, ou seja, não limitam-se a considerar um interator que apenas explora, constituindo as complexidades hipertextuais em percursos narrativos que tematizam a informação em seu componente digital e alephiano.

O contrato fiduciário fundado por esse tipo de narrativa cibercultural se fundamenta nos efeitos de verdade que são estabelecidos no contexto de comunicação. A entrevista jornalística, como subgênero do gênero discursivo jornalístico, quando materializada verbalmente, por meio do jornal impresso, especialmente, está apoiada na força da palavra, que ancora a credibilidade enunciativa da fonte, como instância apta a “dizer o verdadeiro” por meio do seu ato de enunciação, determinando uma posição de verdade: “O que está em causa aqui não é tanto a busca de uma verdade em si, mas a busca de ‘credibilidade’, isto é, aquilo que determina o ‘direito à palavra’ dos seres que comunicam, e as condições de validade da palavra emitida” (Charaudeau, 2007: 49).

Já no caso de uma entrevista em vídeo, veiculada pela televisão, a presença de uma imagem que condiz com a credibilidade buscada, de um corpo mediado que condiz com o efeito de verdade a ser produzido, contribui para acentuar ainda mais esse efeito. A credibilidade surge, portanto, como estratégia do “dizer” que coaduna com o “dito”. Esse efeito objetivado, que coloca o dito acima da subjetividade do enunciador, marca, portanto, tais narrativas da cibercultura: um modo de enunciação como foco na credibilidade da informação.

No entanto, o gênero dos documentários digitais acentua ainda mais a consonância entre suas articulações discursivas – o modo de enunciação, as estratégias narrativas e os efeitos de sentido decorrentes – e os processos de agenciamento operados. Apesar de remediar documentários tradicionais, realizados por meio de ferramentas digitais – “Com a possibilidade da transferência para película, toda uma geração que começou com o vídeo passa agora ao longa-metragem com o ‘cinema digital’ e entra no circuito dos filmes e festivais de cinema (Bentes, 2003) –, a denominação *documentário digital*, no caso analisado, remete ao digital como plataforma de disponibilização dos conteúdos. Enquanto filmes e vídeos tinham a capacidade de coletar, registrar, narrar e argumentar sobre o mundo histórico, o documentário

digital no contexto dos “documentaristas expandidos”, utilizam as plataformas de mídias digitais com a finalidade de envolver o público, participantes e usuários na produção, arquivamento e mapeamento da real. Trabalhos interativos e multimídia como esses implicam em espectadores também autores da produção de informações e argumentos sobre o mundo, destacando a natureza pública da construção do conhecimento.

Entre as articulações discursivas engendradas, é possível afirmar que os documentários digitais, como representantes das narrativas ciberculturais da “sociedade em rede”, ecos de um funcionalismo empírico norte-americano fundamentado na *mass communication Research*, repercutem estratégias do domínio alephiano, no ideal de uma completude, uma totalidade digitalizada. No entanto, embora ainda enraizado no modelo cibernético, já é possível observar, nessa mesma formação discursiva que permeia essa narrativa cibercultural cibernética, um deslocamento do enfoque na informação como unidade ao conceito de rede como

Uma espécie de chave mestra ideológica, por que recobre três níveis misturados de significações: em seu ser, ela é uma estrutura composta de elementos em interação; em sua dinâmica, ela é uma estrutura de interconexão instável e transitória; e em sua relação com um sistema complexo, ela é uma estrutura escondida, cuja dinâmica supõe-se explicar o funcionamento do sistema (Musso, 2004: 32).

Esse deslizamento narrativo, de “hipertexto” a “rede”, será a chave para trazer as representações da técnica nas narrativas da totalidade ontológica.

2.3 O “Mundo Quantificado”: infografia

As geometrias poéticas das narrativas do **Complexo da Totalidade Exploratória** colocam em oposição duas forças de representações sociais que confluem para constituir suas grades ideológicas: a primeira delas, o esforço de totalização e quantificação numérica, em consonância com paradigmas de mundo e das ciências positivistas e mesmo herdeiras da revolução industrial que colocam a aritmética a favor do discurso da racionalidade e da instrumentalidade; a segunda, uma ordenação caótica do mundo, herdeira das teorias da complexidade.

Ambas dão origem a uma formação discursiva de uma totalidade controlada, e por isso, exploratória no sentido dos agenciamentos engendrados, explorando a totalidade por meio de uma matematização do mundo. Essa totalidade harmônica, controlada é herdeira também de um padrão harmônico axiomático do universo e também, da experiência humana (Hermann; Swiss, 2000: 128): “A rede é a casa natural para tal busca de padrões. Afinal, a internet é em si uma forma de padronização, um palimpsesto de formas intelectuais estabelecidas umas sobre as outras”.

Como fenômeno matemático, a web materializada nas conexões e protocolos de internet e incorporadas pela digitalização informática nasce a partir dessa estrutura matemática e protocolar e repercute a lógica racionalizada e digitalizada – dos 0 e 1, do verdadeiro e do falso – no paradoxo entre uma lógica cartesiana e de uma complexidade.

Suas camadas sobrepostas de dados binários e códigos hexadecimais, recriadas na interface disponibilizada ao interator – considerando o *software* tanto a interface que os usuários veem, leem e manipulam, como a base de dados – retomam o paradoxo da linearidade no hipertexto, entre as forças das condições de possibilidade e da totalidade e as restrições do *software*, constituindo e construindo o interator nessa conjunção. É isso que chamamos de poder algorítmico, essa justaposição de forças que tem como elemento fundador bites e bytes.

As narrativas da totalidade alephiana estão apoiadas na noção de inexistência de protocolos de governança e hierarquia discursiva, mas ao mesmo tempo, na criação de efeitos discursivos ordenados e controlados, no sentido de que na web, "nada acontece por acidente, em função de sua natureza de serendipismo".

Ou seja, elas revelam a força e o poder do ideal matemático e numérico que operado na contemporaneidade, no paradoxo entre a totalidade alephiana e a “serendipidade” fazendo da expressão "tudo pode acontecer, mas nada acontece por acaso" (Hermann; Swiss, 2000: 130), a máxima dessa história. A mágica dos números, e especialmente, a partir de sua digitalização e hipertextualização, opera com força nessa narrativa, na mesma direção com que os períodos cíclicos exercem importância na cultura oralizada, por exemplo. E essa mágica está apoiada na crença de que o axioma da aparente variabilidade opera em algum sentido, mesmo que não explícito, uma espécie de cosmologia oculta.

Nas articulações discursivas da quantificação do mundo podem ser observadas, portanto, essa obediência cega ao fato e ao dado, às estruturas simbólicas e representações da ciência como um modo legítimo de compreender e ordenar o mundo, a partir de uma lógica do controle numérico. A crença na objetividade dos números constitui uma forma poderosa de objetivação do sujeito na contemporaneidade, colocando-o no domínio e de forma controlada frente às irregularidades do mundo.

As narrativas da quantificação e da matematização do mundo compõem, portanto, um discurso mítico da totalidade numérica, das possibilidades algorítmicas infinitas e das viabilidades dadas como constituinte de um contrato da objetividade e da legitimidade na direção de um efeito de sentido de uma verdade objetivada, pois sustentada pela racionalidade numérica. Em contraposição a esse mito, está o paradigma da incerteza dos dados, a complexidade matemática: A

numeracia que investe nossa sociedade é uma fonte de suposição matemática maravilhosa, um tesouro de algoritmos intuitivos e insights tímidos. (Hermann; Swiss, 2000: 130).

Ou seja, trata-se ainda do mesmo campo discursivo relativo a uma perspectiva de herança da teoria da informação e das teorias da complexidade:

Da mesma forma, a ciência da informação tem funcionado como uma estrutura simbólica da ordem social de automação do censo de Herman Hollerith para os debates "da curva de Bell". O tema do gene egoísta de Richard Dawkins remete a algo semelhante à busca de Moravec pela imortalidade do digital não para os seres humanos, mas pelo seu material genético. Se, então, nos discursos populares sobre ciência nos orientamos por uma fé cega em direção à tecnologia como a bruxa científica que vai curar os nossos males, certamente então também, é oferecido nos meios de comunicação hegemônicos como um poder mais do que natural (Hermann; Swiss, 2000: 135)

A noção de tecnologia como um poder autônomo e mesmo determinista sobre a sociedade e da informação como uma unidade passível de vir a ser conhecimento perante a disseminação pelas redes tecnológicas da *World Wide Web* permeia os discursos da contemporaneidade fundamentados nas possibilidades evolucionistas e progressistas incorporados pelas TICs e, especialmente as narrativas que incorporam os dados e informação em sua objetividade como uma verdade incontestável.

Uma das formas circunscritas dessas narrativas pode ser observada nos formatos imagéticos dos infográficos disseminados na internet, como o evidenciando na figura abaixo:

Figura 10: Infográfico *Big Data*¹⁹

Uma abordagem bastante recente, concepção de “sociedade em rede”, tem sido deslocada no sentido de abrigar a tendência do chamado *Big Data*: conceito, no qual estão baseadas inovadoras soluções tecnológicas capazes de lidar com dados digitais em volume, variedade e velocidade, volume, veracidade e valor. Uma releitura do funcionalismo empírico operado pelos números. Nessa mesma ordem discursiva, guarda ecos de uma onda cibernética, que teve sua

¹⁹ Disponível em <http://www.artedosdados.com.br/2013/08/infografico-big-data-vs.html>. Acesso em jan/2015.

origem também na Teoria matemática da Informação de Shannon e Wiener. A cibernética traduz o homem, a máquina e os processos comunicativos e o mundo à unidade da informação, passível de reconstrução maquínica: “Segundo Wiener, a sociedade pode ser vista como um conjunto de circuitos e canais, mantidos pelas redes técnicas de informação. Para ele, a comunicação constitui a base de todos os fenômenos, sejam naturais ou artificiais” (Rüdiger, 2003: 110).

A justaposição de códigos – e, portanto, articulações discursivas e imagéticas que traduzem o texto verbal em signos numéricos e em visualidades – e interfaces – que presumem determinadas formas e processos de agenciamento pelos números, de forma objetivada e impessoal – contribuem para fazer do infográfico um gênero discursivo e, portanto, um padrão de *design*, que aproveita o caráter icônico dessas narrativas da totalidade alephiana, de forma a produzir efeitos de sentido quantificados e metrificados.

Nesse contexto transitório e dinâmico, falamos, portanto, em novos regimes socioimagéticos da contemporaneidade, marcados pela justaposição entre códigos e interfaces. No gênero infográfico, tais componentes criam uma geometria que favorece o apreço estético a essas materialidades, conforme pode ser observado no site *Information is beautiful* (*Ideas, issues, knowledge, data – visualized!*), ferramenta *on-line* que disponibiliza uma diversidade de infográficos sob a proposta de transformar ideias, questões, conhecimento e dados em visualidades.

Figura 11: Site *Information is Beautiful*²⁰

Esse gênero repercute uma rede de relações constante, em que a dinamicidade dos enunciados está em função das possibilidades interativas. A interlocução entre esses regimes socioimagéticos e as formas de produção simbólica e captura do real por meio de técnica compõe um imaginário de metryficação do mundo, operado por códigos e não por humanos. Nessa dimensão menos imanente ao texto e às manifestações linguísticas e mais relacionadas

²⁰ Disponível em <http://www.informationisbeautiful.net/> Acesso em jan/2015.

ao contexto social, as imagens reconstróem o sentido por meio da interface e as narrativas no mundo atual. Isso significa que esse padrão de design quantificado dos infográficos contribui para configurar um sujeito que responde a essa metrficação de forma impessoal, objetivada e, como premissa dessas narrativas da totalidade alephiana, exploratórias.

Ou seja, códigos e interfaces, articulações discursivas e processos de agenciamento que, juntos contribuem para esse efeito de sentido da quantificação e da metrficação visualizada. Alguns infográficos, além de permitirem a visualização desses dados numéricos em formato icônico, também permitem ao interator modular esses ícones, por meio da interação com o hipertexto, viabilizadas pela ferramenta de HTML 5, conforme pode ser verificado no infográfico abaixo que conta a história dos navegadores de internet ao longo dos anos por meio da evolução de suas tecnologias:

Figura 12: Site The Evolution of The Web²¹

²¹ Disponível em <http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=pt-br> Acesso em jan/2015.

Esse caráter visual é explicitado no texto introdutório da ferramenta:

Atualmente, a web é um universo em crescimento de páginas e de aplicativos da web interligados, além de vídeos, fotos e conteúdo interativo. O que o usuário comum não percebe é a interação de tecnologias da web e navegadores que possibilita tudo isso. Com o tempo, as tecnologias da web evoluíram para proporcionar aos desenvolvedores da web a capacidade de criar novas gerações de experiências da web úteis e imersivas. A web atual é resultado dos esforços contínuos de uma comunidade da web aberta que ajuda a definir essas tecnologias da web, como HTML5, CSS3 e WebGL, e a garantir que elas sejam suportadas em todos os navegadores da web.

As bandas de cores nessa visualização representam a interação entre tecnologias e navegadores da web, que dá vida aos diversos aplicativos poderosos da web que usamos atualmente.

Ao explorar as cores do infográfico, o interator pode destacar visualmente os dados que deseja obter, priorizando cores e determinadas categorias de informação:

Figura 13: Destaque no site *The Evolution of The Web*²²

Abaixo, destacado na cor azul o item/tecnologia HTML5 (a mesma tecnologia que permite a criação de infográficos interativos). O destaque demonstra claramente o caráter exploratório das narrativas da totalidade quantificada materializadas na infografia, mesmo quando o interator age e reage por meio de suas interfaces.

²² Disponível em <http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=pt-br> Acesso em jan/2015.

Figura 14: Site The Evolution of The Web²³

Outro gênero que retoma essa mesma narrativa da totalidade quantificada, o jornalismo também reveste-se de um *ethos* discursivo quantificado e objetivado que corrobora os efeitos de sentido de credibilidade e de “verdade a partir dos fatos”. No jornalismo de dados, como é chamado, os dados se encarregam de construir uma narrativa, cuja costura da origem a um efeito de legitimidade bastante forte uma vez que, nessa narrativa da totalidade, “contra dados não há argumentos”.

A videorreportagem abaixo, “Jornalismo na era dos dados” também explicita o modelo matemático de interpretação da internet e das novas mídias. Segundo Grosser (2014), o “desejo por mais” que caracteriza o capitalismo, que se manifesta em forma de desejos humanos por uma “mais valia pessoal” nas interações pessoais explicaria o motivo das relações humanas hoje tomarem uma forma quantificada.

Figura 15: Site Jornalismo na era dos dados²⁴

²³ Disponível em <http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=pt-br> Acesso em jan/2015

²⁴ Disponível em <http://datajournalism.stanford.edu/>. Acesso em jan/2015.

A corrida pelo engajamento, pelos cliques de *likes* no *Facebook*, pelo retorno sobre o investimento (o chamado ROI) no campo das mídias sociais, funciona como uma resposta a essa lógica do capital social metrificado. A quantidade de *likes* representa a potencialidade de disseminação e de pregnância do conteúdo para a audiência, indicando um grau ainda maior de participação. No entanto, trata-se de uma participação objetivada, recriada na interação quantificada com o conteúdo. Assim, o engajamento nas mídias sociais responde a uma demanda pela mensuração de capital social, demonstrando o grau de aceitação e reconhecimento em determinado grupo social, uma interpretação do "desejo por mais", da acumulação simbólica que caracteriza as relações na contemporaneidade capitalista

A metrificação aparece não apenas nas interfaces das páginas administrativas do *Google Analytics*, por exemplo, mas também nos perfis pessoais, o que demonstra o poder agenciador dotado pela interface e não apenas nas mãos do interator:

É útil para pensar sobre as métricas do Facebook como tendo intenções embutidas. O "curtir", por exemplo, pode ser visto como um conjunto de intenções do usuário que gostou de algo, os programadores que permitiram à aquela curtida acontecer, o futuro envolvimento que o "curtir" pode produzir, e o sistema que facilita a quantificação de "curtidas" em primeiro lugar. Em outras palavras, as quantificações do Facebook promovem agenciamentos sociais. Diante disso, o que é que essas métricas querem? (Grosser, 2014, sem página)

Ou seja, as métricas nas redes sociais na internet produzem um efeito agenciador a partir de suas interfaces, colocando o interator dentro da lógica de uma totalidade metrificada, a partir do qual, de forma ainda exploratória, pode criar e recriar efeitos de sentidos (aqui, subjetivados e objetivados) a partir das formas totalizantes e metrificadas disponibilizadas pelo dispositivo maquínico das redes sociais na internet.

2.4 O “Mundo em Circulação”: memes

Dentro da mesma abordagem da totalidade exploratória, estão os memes, as típicas narrativas da cibercultura, reinterpretados como um processo orientado por um modelo da teoria matemática da comunicação, indicando não apenas um bios mediatizado e convergente, mas também digitalizado e informatizado e propondo um processo de agenciamento operacionalizado pelos dados informacionais.

Assim, os memes são compreendidos como um grande sintoma e manifestação cultural das narrativas da cibercultura e de sua capacidade de representação. Vistos como unidades semânticas de representação, os memes na internet permitem a propagação de enunciados, traduzidos na forma de informação binária, depois materializados em infográficos, vídeos, quadrinhos, imagens,

fotografias e mesmo sons carregados de sentido. Tais enunciados disseminam-se pelas redes, tendo suas articulações discursivas apropriadas para cada contexto enunciativo, geralmente empregando um efeito humorístico, como pode ser observado nos memes abaixo:

Figura 17: Meme *O que queremos?*²⁶

O modelo memético de narrativa cibercultural, derivado da teoria matemática da comunicação, aborda as novas tecnologias como simples instrumentos capazes de calcular, planejar, emitir e codificar dados numéricos e, também, promover a circulação de dados alfanuméricos e, mais recentemente, os memes. O desenvolvimento do transistor trouxe a palavra *bit* que traz a ideia de uma unidade fundamental de medida. A unidade de medição das informações. Na era da informação, traços que representam as letras do alfabeto; as letras que representam sons, palavras e em combinação; as palavras que representam cerca de substrato último de sentido. Assim como premissa das narrativas da totalidade exploratória, o processamento de informação nasce com o armazenamento de informações e a possibilidade de recuperá-las (Gleick, 2011).

Nessas narrativas, a teoria matemática da informação trata a junção entre as ordenações científicas da modernidade e o surgimento de artefatos técnicos a partir de um modelo linear

²⁶ Disponível <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/conheca-o-meme-o-que-queremos-que-esta-povoando-o-facebook-20121124-7.html>. Acesso em jan/2015.

que presume a fonte de informação produtora da mensagem, um codificador capaz de transformar a mensagem em unidades de informação capazes de serem disseminadas por meio de um canal e reordenadas por um receptor. Nesse contexto, o telefone, a máquina de fax, a calculadora, e, finalmente, o computador seriam apenas as mais recentes inovações concebidas para salvar, manipular e comunicar informações, bites e *bytes*. O computador, protagonista dessa narrativa cibercultural, incorpora o papel de instrumento de disseminação de informação, dentro do espaço virtual, o ciberespaço.

A memética aborda a biosfera não apenas como um espaço físico, mas como uma entidade complexa, na qual as informações competem, replicam-se, se movem em diferentes graus de abstração. Tendo a seleção natural como modelo pelo qual as ideias se disseminam, esse modo de pensar a conectividade proporciona às ideias propriedades dos organismos vivos, que se reproduzem e perpetuam sua espécie, fundindo, recombinação e segregando seu conteúdo. Dotadas de poder, ideias geram novas ideias e interagem entre si.

Richard Dawkins surge como o grande personagem teórico disseminador do potencial da memética como uma teoria capaz de compreender a relação entre a evolução dos genes e das ideias, dando aos “replicadores” o papel de disseminadores, sendo a linguagem o vetor desse processo. Competindo por atenção, os memes podem ter o formato de ideias (conceito aplicado como sinônimo de crença), frases, imagens que emergem a partir das mentes humanas e se replicam em diversos formatos e meios:

Memes emergem nas mentes e viajam para onde mais a informação possa viajar. Não devem ser pensados como partículas complementares mas como organismos. O número três não é um meme, nem a cor azul, nem mesmo um simples pensamento. Memes são unidades complexas, distintas e memoráveis - unidades com poder de fixação (Gleick, 2011: 313).

Não são atores dotados de consciência, mas entidades com interesses passados adiante por meio de seleção natural, o que corrobora o imaginário da totalidade perpetrado por essas narrativas do “mundo em circulação”. A relação entre os sistemas de significados e sua mecânica de produção às estruturas biológicas e cognitivas configura-se como uma incorporação teórica realizada não apenas pelos adeptos da memética, mas também pelos linguistas que atribuem à linguagem e à gramática uma característica inata – do qual o Noam Chomsky seria um dos grandes representantes - e não algo formado ao longo do desenvolvimento humano, por meio das experiências de aprendizado, em contato com o mundo, o ambiente que o cerca e a cultura em que estamos submersos. Sendo de caráter inato e, portanto, biológico, a propagação e replicação discursiva na visão dos teóricos das ciências cognitivas torna-se uma questão psicológica, distinta

daquela ancorada na filosofia e liderada por Michel Foucault e distinta também das perspectivas críticas herdeiras do marxismo europeu.

Uma segunda interpretação do conceito de meme surge como manifestação da cibercultura em seus traços populares. Reinterpretado para o movimento da circulação de enunciados na rede semântica da internet, os memes na internet são enunciados materializados que incorporam as características evolutivas de contágio biológico elencadas por Richard Dawkins.

Apoiando ambas as interpretações, a perspectiva memética da informação, de herança funcionalista porém com uma abordagem cultural e biológica, compõe, no contexto das narrativas da cibercultura da totalidade exploratória uma das abordagens de maior pregnância a respeito da apropriação da tecnologia pelo componente cultural. Sendo assim, integra a metáfora da internet e, especialmente, o ciberespaço, como o espaço onde a informação circula e no qual o grande protagonista, o computador, encarrega-se de materializar as informações na forma de enunciados. A ação performativa, chave para compreender tais expressões narrativas, passa pelo movimento de disseminação. As palavras de ordem nessa narrativa auto reflexiva: disseminação, dispersão, derramamento e propagação.

No entanto, adotamos, como foco de análise dessas narrativas uma abordagem que trata essa circulação de enunciados dentro das premissas pós-estruturalistas. Aliado às discontinuidades, rupturas, ao devir e ao acontecimento histórico em detrimento da imobilidade das estruturas, marcadas por sistemas fechados e sincrônicos, Foucault (2009) credita aos sistemas de saber/poder o papel de mecanismo replicador do discurso. Os acontecimentos discursivos emergem em superfícies de existência, tornam-se nomeáveis, adquirem *status* de objeto. Por meio de instâncias, práticas e delimitações, o discurso é legitimado e pode, assim, adquirir pregnância conforme o conjunto de sujeitos falantes e os lugares institucionais em que esses discursos circulam.

Charaudeau também compartilha dessa mesma perspectiva – “existe um ponto de vista ingênuo a respeito da informação” (Charaudeau, 2007: 34) – que coloca a informação a partir de uma visão tecnicista, não como algo que existe em si mesma, sendo exterior ao ser humano, mas como pura enunciação, e, portanto, dependente da ação humana e da intersubjetividade. Construtora de saber e dependente do campo interdiscursivo e extradiscursivo do qual surge e da situação enunciativa da qual provêm, bem como dos meios empregados para propagá-la, o conceito de informação submerge ao de discurso, resultado da combinação de condições e circunstâncias enunciativas, a partir do qual vem o sentido: “No âmbito da informação, isso equivale a se interrogar sobre a *mecânica de construção de sentido*, sobre a *natureza do saber* que é transmitido e sobre o *efeito de verdade* que pode produzir no receptor” (Charaudeau, 2007: 40, grifos do autor).

A circulação dos enunciados se dá em função dos mecanismos de poder em jogo, conjugando práticas de legitimação e posições enunciativas. Dessa maneira, tendo como horizonte a busca por unidades mínimas de significação, dentro de um sistema de enunciados possíveis, bem como na descoberta das regras de formação discursiva, das condições de existência de um determinado grupo de enunciados, compreender os processos de convergência passa, necessariamente, pelo estudo da construção do sentido e dos efeitos de verdade que modulam o fluxo narrativo nas redes, projetando não a busca de uma verdade e de um real, mas de credibilidade e verossimilhança.

Cada tipo e gênero do discurso ajusta seus saberes de conhecimento e crença de acordo com as trocas sociais e os sistemas de valores implicados na enunciação. Assim, novas formas de circulação dos enunciados no contexto da convergência das mídias ultrapassam a noção de dispositivo, suporte e meio e recolocam as bases conceituais dos gêneros textuais e discursivos.

Nesse sentido, as diversas tecnologias de inscrição praticadas pelos processos comunicativos ao longo da história humana mobilizam diferentes formas de interagir com o enunciado. Da oralidade à escrita, da escrita à imprensa, da imprensa aos meios digitais, enunciados são deslocados e realocados, possibilitando a emergência de efeitos de sentido e percursos narrativos diversos.

Nesse contexto, buscamos analisar os memes (e seus modelos de protagonismo) em seus componentes estéticos e discursivos da cibercultura, na junção entre as articulações discursivas, ou seja, os componentes temáticos e semânticos, os processos de agenciamento e modos de subjetivação colocados pelos dispositivos maquínicos na contemporaneidade. Promovemos, para isso, um percurso teórico das teorias matemáticas da informação às interpretações discursivas das narrativas em rede, articuladas aos processos de circulação de enunciados no contexto da convergência considerando a hipótese de um sistema interdiscursivo de sentido em detrimento de uma perspectiva matemática e informativa das redes.

Analizamos também, as maneiras pelas quais se constroem tais narrativas – que aqui, são as chamadas narrativas meméticas – não apenas que tratam ou abordam conteúdos relacionados às tecnologias, mas que compõem uma forma de ver o mundo mediado pelas transformações tecnológicas, na mesma direção tomada por Figueiredo (2010: 11) quanto ao fenômeno de deslizamento das narrativas. Os deslizamentos analisados se dão em função das variabilidades e diversas geometrias, configurando modelos de protagonismos identificados, criados e recriados a partir do caráter exploratório das narrativas da totalidade.

Um dos memes mais propagados no ano de 2010 trazia um trecho intertextual a partir do filme *The Social Network* (2010), filme sobre uma das redes sociais na internet mais

conhecidas do mundo, o *Facebook*. O drama americano, dirigido por David Fincher, escrito por Aaron Sorkin e adaptado do livro de Ben Mezrich, relata o nascimento e popularização da rede social desenvolvida por Mark Zuckerberg. Estrelado por Jesse Eisenberg como seu fundador, Zuckerberg é retratado como um personagem extremamente egoísta e mesquinho, apesar da inventividade e genialidade.

O meme faz referência a uma cena do filme na qual o protagonista, dentro de uma sala de aula norte-americana recebe, de uma aluna, um bilhete escrito à mão, com os seguintes dizeres: “*U dick*”, que pode ser entendido como uma frase pejorativa sofrida pelo protagonista em função de suas atitudes e comportamentos perante os colegas de universidade quando do período de desenvolvimento da rede social:

Figura 18: Trecho do filme *The Social Network*²⁷

No universo diegético do filme em questão, a ação de “transportar uma mensagem” redigida em uma folha de papel, pelas mãos de uma série de personagens, antes de chegar ao seu destino final, já remete a estratégias narrativas semelhantes às empregadas pelos memes, conforme pode ser observado na figura abaixo:

²⁷ Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=-3Rt2_9d7Jg. Acesso em jan/2015.

Figura 19: Meme do filme *The Social Network*²⁸

As estratégias e significantes visuais característicos do meme, ou seja, a replicação de uma imagem que expõe uma folha de papel sendo segurada pelas mãos são as mesmas que permitem a disseminação do meme, pois cada interator pode completar as lacunas da folha de papel com o enunciado que desejar, criando uma série de efeitos poéticos, paródicos e/ou metafóricos.

A intertextualidade explícita é uma característica dos memes, cujo potencial de replicação e contaminação se dá justamente em função da exploração da variedade de campos semânticos que podem ser retomados a cada novo enunciado memético. Cada apropriação parodística e metafórica que replica as estratégias figurativas do meme em questão e ressignifica seu enunciado verbal acrescenta um novo valor semântico à narrativa.

Destacado o caráter essencialmente dialógico de todo enunciado do discurso, a heterogeneidade no discurso é a forma mais comum de alteridade. Jacqueline Authier-Revuz (1990) identifica nos enunciados algumas formas de heterogeneidade que acusam a presença de outros discursos: a heterogeneidade mostrada e a heterogeneidade constitutiva.

No caso do fenômeno analisado, a heterogeneidade mostrada se dá não no plano verbal do discurso, mas no plano visual. Embora a heterogeneidade mostrada ocorra quando “formas, linguisticamente detectáveis no nível da frase ou do discurso, inscrevem, em sua linearidade, o outro” (Authier-Revuz, 1990: 12), pode-se afirmar que se trata de uma forma intertextual principalmente por meio da tentativa do sujeito de se individualizar, e/ou singularizar seu discurso – é o caso do discurso relatado (direto e indireto), das aspas, do itálico e do metadiscurso do locutor (conjunto de expressões, glosas, retoques, comentários).

²⁸ Disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/zuckerberg-note-p>. Acesso em jan/2015.

Trata-se de um protagonismo memético que coloca o interator no centro da atividade semiótico-discursiva, uma vez que ele pode tanto participar ativamente da construção do plano da expressão e do conteúdo quanto reconstruir o efeito de sentido a partir dessa lacuna discursiva colocada pela heterogeneidade mostrada. No exemplo citado, o enunciado verbal remete ao próprio universo diegético do filme: o imperativo “make a gorilas face”, simula um pedido para que o protagonista do filme e receptor da mensagem redigida no pedaço de papel “faça uma cara de gorila”. O conjunto de imagens constitui, portanto, uma narrativa recriada pelo interator.

Formas mais complexas em que a presença do outro não é explicitada por marcas unívocas na frase são denominadas de heterogeneidade constitutiva – que não revela o outro, porque é concebida no nível do interdiscurso e do inconsciente –, referindo-se ao funcionamento real do discurso, enquanto a heterogeneidade mostrada diz respeito à voz do outro inscrita no discurso. É o caso do discurso indireto livre, da ironia, da antífrase, da alusão, da imitação, da reminiscência em que se joga com o outro discurso (às vezes, tornando-o mais vivo) não mais no nível da transparência, do explicitamente mostrado ou dito, mas no espaço do implícito, do semidesvelado, do sugerido (Brandão, 1991: 50).

Nesse sentido, o filme *The Social Network* coloca uma série de outros elementos em concorrência, como pode ser observado na figura abaixo. A reminiscência estética dos formatos quadrados, colocados lado a lado, como um mosaico, ou mesmo uma colmeia, pode ser observada em um dos pôsteres do filme, em figura abaixo:

Figura 20: Poster do filme *The Social Network*²⁹

²⁹ Disponível em <https://gurufilmes.files.wordpress.com/2010/07/facebook2.jpg>. Acesso em jan/2015.

Além da autorreferencialidade mostrada por meio dos memes baseados no filme *The Social Network*, os memes também surgem como apropriações sociais e culturais da tecnologia para um fim, um objetivo além. Esse deslizamento ocorre como causa e consequência de amadurecimento da apropriação das ferramentas de redes sociais. O componente da autorreferencialidade perde sua força conforme novos elementos são adicionados à temática narrativa: enquanto em 2010 a agenda midiática estava direcionada de forma a dar visibilidade ao filme *The Social Network*, bem como às redes sociais na internet por si mesmas, em 2013, as redes sociais emergem como um meio para que os interatores protagonizem uma transformação social, como ocorreu no período das manifestações que mobilizaram o país em diversas esferas.

Para Castells, a internet surge como “o meio mais fácil para se atingir e se exercer a democracia por possibilitar a liberdade de expressão”. No entanto, esta liberdade é sempre uma luta constante, e ainda estaria sendo disputada no campo da internet. É a capacidade de redefinir autonomia e pôr a democracia em prática em cada contexto social e tecnológico. A internet encerra um potencial extraordinário para a expressão dos direitos dos cidadãos e a comunicação de valores humanos, mas, certamente não pode substituir a mudança social ou a reforma política (Castells, 2004: 120), demonstrando esses deslizamentos da reflexividade em direção à apropriação das redes sociais para efeitos políticos e sociais.

Uma série de memes disseminou-se nas redes nos dias das manifestações populares no mês de junho de 2013 em São Paulo, colocando uma nova forma de expressar a suposta insatisfação da população. Como pode ser observado no meme abaixo, que faz menção à legalização do “vinagre”, remetendo figurativamente ao líquido que foi “proibido” durante as manifestações de rua.³⁰

Figura 21: Meme das manifestações (“vinagre”)³¹

³⁰ O vinagre é usado por manifestantes e jornalistas que cobrem manifestações populares para diminuir a sensação de ardor nos olhos e na garganta provocado pelas bombas de gás lacrimogênio.

³¹ Disponível em <http://www.grunz.com.br/wp-content/uploads/2013/06/meme-manifestacoes-legaliza-o-vinagre.jpg>. Acesso em jan/2015.

Os elementos lexicais desse enunciado verbal-visual trazem o enunciado “legalize já”, remetendo a uma expressão bastante comum quando do recente contexto da descriminalização da maconha, assim como a uma música do grupo Planet Hemp popularizada no ano de 1995. No entanto, no caso dos elementos espaciais e imagéticos, a figura de frascos de vinagre corresponde, de forma irônica à permissão do porte de vinagre em manifestações.

Nesse mesmo contexto, surgiram nas redes sociais uma série de memes que remetem à proibição do vinagre, como os memes abaixo. O primeiro, protagonizado pela apresentadora de programa culinário Palmirinha, disseminou-se nas redes como revelação pessoal da apresentadora a favor das manifestações. O segundo meme emprega estratégias visuais e discursivas do gênero jornalístico para aglutinar elementos verbais e visuais dos dois memes anteriores, remetendo a seus elementos discursivos de forma a evidenciar um efeito de sentido parodístico, como se o enunciado individualizado do primeiro meme levasse narrativamente a uma prisão, por porte de vinagre. O efeito jocoso advém do vinagre ser efetivamente um ingrediente culinário.

Figuras 22 e 23: Meme das manifestações (“Palmirinha”)³²

Trata-se assim, de articulações discursivas verbo-visuais objetivadas acentuadas pelo emprego de formas discursivas características do gênero jornalístico, além de processos de agenciamento baseados no interator como sujeito coletivo, aqui objetivado.

Identificamos um deslizamento narrativo memético de uma auto-reflexividade cibercultural (tematizando especialmente elementos da digitalização e dos modos de vida ciber) em direção à uma apropriação das redes sociais para a disseminação de memes relacionados à uma nova cidadania, uma cidadania apoiada no humor e na justaposição de elementos verbais e visuais que recriam novos efeitos de sentido, tematizando a democracia e as manifestações populares.

³² Disponível em <http://www.grunz.com.br/o-guia-nao-definitivo-dos-melhores-memes-das-manifestacoes>. Acesso em jan/2015.

Vimos que os memes podem ser interpretados como sintoma das configurações ciberculturais da contemporaneidade, e podem ser analisados em função dos fluxos convergentes e reinterpretados a partir de modelos de protagonismos ciberculturais. Narrativas em redes consideradas em seus elementos verbais, visuais, imagéticos e cognitivos, propusemos uma visão complementar dos memes como um uma prática midiática dotada de potencial convergente e, principalmente, interdiscursivo, possibilitando investigar as estratégias discursivas e modelos de protagonismos concernentes às narrativas da cibercultura.

Sendo assim, analisamos no **Complexo da Totalidade Exploratória** o jornalismo *on-line*, a infografia e os memes, como objetos empíricos da cibercultura nos fenômenos da digitalização, da quantificação e da circulação do mundo, remetendo, os três, à uma totalidade que remonta a um funcionalismo e teoria da informação. São, portanto processos de agenciamento ainda exploratórios, mas que já colocam o mundo e o digital na centralidade das narrativas da cibercultura.

3 O complexo da Unidade Exploratória

Outra vertente das narrativas ciberculturais, diversa daquela perspectiva matemática empirista atribuída às manifestações culturais de uma sociedade sob os efeitos da tecnologia quantificada, metrificada e em circulação, as narrativas de si carregam outro tipo de abordagem quanto às articulações entre cultura, tecnologia e sociedade, colocando o sujeito como personagem e unidade principal dessa intrincada relação.

Trata-se do **Complexo da Unidade Exploratória**, que coloca as narrativas do “eu enunciado”, do “eu emoldurado” e do “eu da visibilidade”, como fenômenos que permitem compreender a cibercultura em objetos empíricos como os *blogs* na remediação da autobiografia e dos diários, as *selfies* como autorretratos do cotidiano e as redes sociais na internet como mecanismos de visibilidade contemporânea.

O movimento em direção ao sujeito – na unidade exploratória – acompanha os fluxos teóricos da cibercultura como campo disciplinar, em uma série de instâncias. A primeira delas, o retorno das problemáticas enunciativas e linguísticas, predominantes nas análises do cinema, determinando o reinado do interator frente às potencialidades interativas das mídias digitais. A segunda, a questão da fragmentação e o descentramento do sujeito pós-moderno. A terceira, a virada epistemológica que coloca a cultura como matriz das transformações ciberculturais.

Essa formação discursiva relativa às narrativas de si na cibercultura emerge em uma série de manifestações culturais, como os *blogs*, jogos *on-line* como *Farmville*, e mesmo o *Second Life*, *chats* na internet, videogames etc. Fazem parte dessa formação discursiva os ciborgues, os MOOs e MUDs e, mais recentemente, as manifestações individuais de si nas redes sociais na internet, como o *Facebook*. Sendo assim, nessas narrativas pode ser observado um protagonismo do interator, mas ainda em seu papel como sujeito centrado e detentor das tramas narrativas, além de processos de agenciamento baseados no interator como sujeito individual e articulações discursivas verbo-visuais subjetivadas.

3.1 As Representações Epistemológicas da Unidade Exploratória: culturalismo e estruturalismo

Nas origens das representações e formações discursivas da unidade exploratória holodeckiana estão as raízes estruturalistas e culturalistas que retroalimentam um ideal de *self*

unitário, por meio de representações de um sujeito despedaçado, mas que busca completude e unidade. Essa perspectiva de cunho histórico e social encontra eco na noção de sujeito descentrado que surge na metade do século XX, um sujeito não mais cartesiano, mas uma concepção cujo princípio maior se deve ao seu deslocamento, em que se apoia a ideia de identidade descentrada e fragmentada. Paralelamente, emerge, portanto, uma perspectiva descentrada psicanalítica e discursiva que coloca o “eu” como uma instância imaginária e registro narcísico por excelência, cujo inconsciente está fundamentado na linguagem, resultando na noção de heterogeneidade constitutiva do sujeito.

As articulações discursivas que fazem parte dessas narrativas da unidade exploratória remetem a processos de agenciamento que buscam unificar esse sujeito fragmentado, incorporando a oscilação referente à conjuntura crítica da modernidade relativa à crise de pertencimento.

Na perspectiva culturalista, Thompsons desenvolve uma introdução cultural à compreensão dos fenômenos midiáticos, centrada mais na contextualização social do que nos aspectos técnicos dos processos comunicativos, caráter que reveste as narrativas da unidade holodeckiana, de um acento social, cultural e mesmo individual. Nesse contexto teórico, os fenômenos sociais podem ser vistos como ações intencionais levadas a cabo em contextos sociais estruturados, permeados por circunstâncias previamente dadas em constante processo de alteração pelas relações de poder econômico, político, coercitivo e simbólico:

Irei desenvolver uma introdução à mídia que é fundamentalmente “cultural”, isto é, preocupada tanto com o caráter significativo das formas simbólicas, quanto com a sua contextualização social. Por um lado, é importante sublinhar que os meios de comunicação têm uma dimensão simbólica irredutível: eles se relacionam com a produção, o armazenamento a circulação de materiais que são significativos para os indivíduos que os produzem, os recebem” (Thompson, 2002: 19).

Assim, Thompsons propõe o sujeito, o *self*, o interator, como o personagem central dessas narrativas (em detrimento do aspecto técnico), ao propor uma visão crítica à assistência passiva do indivíduo frente à recepção de formas simbólicas, característica de linhas de pensamento estruturalistas, que esquecem de levar em conta o contexto social e histórico do indivíduo receptor de mensagens simbólicas e relegam a segundo plano os recursos e objetivos envolvidos na comunicação entre produtores e destinatários da mensagem.

É fácil perder de vista esta dimensão simbólica e preocupar-se tão-somente com os aspectos técnicos dos meios de comunicação. Estes aspectos técnicos são certamente importantes, como veremos; não deveriam, porém, obscurecer o fato de que o desenvolvimento dos meios de comunicação é, em sentido fundamental, uma reelaboração do caráter simbólico da vida social, uma reorganização dos meios pelos quais a informação e o conteúdo simbólico são produzidos e intercambiados no mundo social e uma reestruturação dos meios pelos quais os indivíduos se relacionam entre si” (Thompson, 2002: 19).

Nessas narrativas, o conceito de recepção é central, como uma atividade situada, isto é, considerando os indivíduos como posicionados em específicos contextos sócio-históricos. É também uma atividade de rotina, que faz parte do cotidiano dos indivíduos e marcada pelo processo hermenêutico, no qual o receptor é capaz de compreender e interpretar a mensagem de acordo com estes contextos.

Se nos estudos culturais a cultura é interpretada em termos de mediações hegemônicas e da recepção, com o estruturalismo, megaparadigma baseado na centralidade da linguagem na vida cultural e social humana (Peters, 2000), é compreendida como um sistema de significação, tomando o termo sistema aqui como um elemento constituído por diferentes níveis de estruturas.

Saussure, teórico do estruturalismo, defende a revelação das leis internas desse sistema por meio de uma análise sincrônica, dando origem a uma interpretação cientificista e totalizante do mundo. No entanto, essa visão perpetua-se com os avanços teóricos de Lévi-Strauss, Althusser e mesmo Lacan e Barthes. Uma resposta ao estruturalismo é dada pelo seu movimento em direção ao questionamento do racionalismo e do positivismo - pregado na ciência e no progresso – e da estabilidade desse sistema, baseado em dicotomias.

No contexto em que os estudos culturais interpretam a cultura, os estudos estruturalistas e mesmo pós-estruturalistas traduzem-na como práticas discursivas, uma vez que, como defendem as perspectivas creditadas à virada linguística, o sujeito é discursivamente construído. Pondo fim ao primado do sujeito como uma construção do existencialismo fenomenológico, a construção de sua subjetividade se dá em função das forças de objetivação e resistência operadas pelas tecnologias da inteligência por meio de um processo ativo, dependente não apenas do contexto em que o saber é constituído, mas das formas de agenciamento operadas pela tecnologia. O saber é produzido por meio do exercício do poder (Foucault, 2009). Não um poder relativo à violência, nem mesmo da força física, mas um poder subjacente a essas práticas discursivas.

A contribuição de Foucault se dá justamente no contexto da transição do estruturalismo ao pós-estruturalismo. Fazendo uma leitura de Marx, Foucault compreende os movimentos históricos como resultados de mutações epistêmicas, analisadas por meio de uma perspectiva genealógica do poder e da moral.

Se cada época cultural promove um tipo de subjetivação dominante e a produção discursiva é regulada por um conjunto de regras anônimas (Foucault, 1996: 8-9), as narrativas da unidade holodeckiana se detêm a pesquisar a dinâmica das relações de poder e dos meios de comunicação, as tensões do sentido, as formas de circulação dos enunciados ativada por processos de convergência, as formas emergenciais de um sujeito processual e dialógico, o

imaginário em torno do conceito de sujeito e cultura, se lugares de estereótipos, expressão de consciência de si ou representação de um fluxo.

Nas práticas discursivas devem ser observadas as relações de poder exercidas por meio dos processos de significação, que colocam em jogo articulações de grupos em função de uma disputa semiótica, modelada por processos de agenciamento. Em uma rede de significados em disputa encenados por interatores de determinadas posições discursivas, são operados processos de tradução e significação, a serem investigados a partir de uma perspectiva pós-estruturalista.

Falamos de relações de poder praticadas no corpo social e não apenas de apropriação de TICs. Tratamos de uma nova economia das relações de poder que dá origem a processos de resistência, como prática social historicamente constituída que acontece no nível do corpo social, penetrando as práticas cotidianas e abrindo o campo da constituição da subjetividade em função dos agenciamentos maquínicos.

No contexto das redes de comunicação, troca e relações, a problemática da subjetividade e da identidade é uma das mais discutidas nos estudos contemporâneos, não apenas em função da flexibilidade identitária fomentada pelas mídias digitais, mas também em função das novas formas de constituir (ou não) o sujeito. A questão da identidade e da subjetividade nas mídias digitais, ao longo do processo de formação e legitimação do campo disciplinar dos estudos ciberculturais, passa por uma série de formulações teóricas, carregando princípios metodológicos e teóricos advindos de outros campos, especialmente a sociologia, a antropologia e a psicologia. Seja como sujeito centrado, dotado de consciência quase cartesiana, seja como sujeito fragmentado e destituído de qualquer possibilidade de coerência unitária, passando por uma visão culturalista de sujeito.

Trata-se de fazer um paralelo entre as diversas perspectivas, abordagens e frameworks destinados a compreender as formas de agenciamento e constituição do sujeito na contemporaneidade que dominam o campo da comunicação e, por consequência, da cibercultura e as diversas visões de sujeito implicadas na teoria da comunicação, bem como em campos adjacentes.

A psicologia social vê a questão do sujeito e, por consequência, a identidade, como uma entidade relativamente estável, em relação referencial com o mundo externo, sendo produto tanto das relações sociais quanto das ações individuais. O sujeito da psicologia social seria dotado de uma capacidade de autorreflexividade, capacidade esta extremamente constitutiva do sujeito. As condições psicológicas para o surgimento do advento do sujeito dependem necessariamente de seu estatuto autorreflexivo, bem como da consequente relação com o outro.

Freud já expunha a descentralização do eu. No entanto, a escola francesa de psicanálise, inspirada por Jacques Lacan via a ideia de um ego centralizado como uma ilusão. Para ele, o que os seres humanos experimentam como “eu” pode ser algo que criamos entre fumaça e por meio de espelhos. A psicanálise, principalmente em Lacan, coloca a identidade como construída pela linguagem e através dela e o sujeito como uma multiplicidade de partes e fragmentos, unidos por ligações privadas de desejo.

Para Turkle (1997: 22): “Nos meus mundos mediados pelo computador, o eu é múltiplo, fluido e constituído em interação com uma rede de máquinas; é formado e transformado pela linguagem”. Já o sujeito linguístico, segundo Landowski (1992), é a entidade semiótica, produtora de sentidos, por meio do ato da enunciação. Assim, a enunciação é o “ato pelo qual o sujeito faz ser o sentido” e o enunciado “o objeto cujo sentido faz ser o sujeito”. A enunciação, de acordo com os princípios greimasianos, pode ser interpretada na dualidade de uma estrutura não linguística (referencial) que subentende à comunicação linguística quanto como instância linguística pressuposta pela existência do enunciado (o resultado alcançado pela enunciação). Como resultado da *debreagem* – operação na qual a instância da enunciação disjunge e projeta fora de si, no ato da linguagem, para constituir os elementos que servem de fundação ao enunciado-discurso – emerge o enunciado. Surge, assim, da enunciação como operador inicialmente teórico e instância paradigmática, a fenda criadora do sujeito, do lugar e do tempo da enunciação.

A complexa e assimétrica relação entre eu e outro produzem tecnologias de poder, as quais determinam, em uma perspectiva já pós-estruturalista, processos de objetivação e subjetivação do sujeito, que, na perspectiva de Foucault (1995b), trata-se de uma posição, um papel a ser exercido discursivamente. Já as visões etnográficas, exercidas pela *netnografia* (Kozinets, 2010) e pela *etnografia virtual* (Hine, 2000), evidenciam a possibilidade de recriação narrativa dos sujeitos, colocando em palavras os seus gostos e desgostos a respeito de suas identidades virtuais e as relações que estabelecem com o outro no espaço virtual.

Para Thompson, o *self* é um projeto simbólico que o indivíduo constrói ativamente com materiais simbólicos que lhe são disponíveis, materiais com que ele vai tecendo uma narrativa coerente da própria identidade, com a finalidade de criar uma história pessoal capaz de dar sentido a si mesmo e aos próprios desejos.

Esta é uma narrativa que vai se modificando com o tempo, à medida que novos materiais, novas experiências vão entrando em cena e gradualmente redefinindo a sua identidade no curso da trajetória de sua vida. Dizer a nós mesmos e aos outros o que somos é recontar as narrativas – que são continuamente modificadas neste processo – de como chegamos até onde estamos e para onde estamos indo daqui para a frente. Somos todos biógrafos não oficiais de nós mesmos, pois é somente construindo uma

história, por mais vagamente que a façamos, que seremos capazes de dar sentido ao que somos e ao futuro que queremos (Thompson, 2002: 183).

As heranças estruturalistas e culturalistas se encarregam de dar um sentido ao papel das tecnologias na formação do *self* contemporâneo. Ainda para Thompson (2002), o desenvolvimento dos meios de comunicação teve um profundo impacto nesse processo. Antes do desenvolvimento da mídia, os materiais simbólicos empregados por muitos indivíduos para a formação do *self* eram adquiridos em contextos de interação face a face. Para muitos indivíduos, a autoformação estava ligada aos locais nos quais eles viviam e interagiam com outros. Seu conhecimento era um "conhecimento local", transmitido de geração em geração através do intercâmbio oral.

Turkle (1997) afirma que a tecnologia traz um conjunto de ideias associadas ao pós-modernismo, isto é, as novas tecnologias informáticas corporificam a teoria pós-moderna. A comunicação mediada pelo computador materializa a multiplicidade do indivíduo pregada pela corrente pós-estruturalista e permite que este se constitua na linguagem. E o diário virtual é, na sua essência, o local onde as pessoas e máquinas se relacionam entre si e constroem suas identidades, mesmo que sejam identidades multifacetadas e fragmentadas.

No final dos anos 1960 predominava a visão de que o indivíduo é constituído a partir e por meio da linguagem e de que cada indivíduo era uma multiplicidade de partes e fragmentos. Entre os maiores pensadores desta corrente de pensamento estavam Jacques Lacan, Michel Foucault, Gilles Deleuze e Feliz Guattari. Para Turkle, o desenvolvimento da psicanálise e o desenvolvimento da inteligência artificial seguiram paralelamente. Em ambos os campos de pesquisa houve uma aproximação do modelo mental descentralizado. Ambos são discursos que sobreviveram tanto aos tempos modernos quanto os tempos pós-modernos. Segundo Sherry Turkle,

vinte anos após a disseminação desta corrente, estas idéias podem ser repensadas a partir das transformações ocorridas em função do aparecimento das novas tecnologias de comunicação. No atual mundo virtual, no qual as comunicações são mediadas pelo computador, o indivíduo também é múltiplo, fluido e constituído a partir de conexões com máquinas. (Turkle, 1997: 121)

Já na perspectiva da remediação, de Bolter e Grusin (2000), que enfatiza a transposição dos diversos mecanismos de representação, o *self* é visto a partir das estratégias de visibilidade imediadas e hipermediadas favorecidas pelos dispositivos. Nas narrativas holodeckianas, caracterizadas pela imediação, a liberdade de movimento permitida pela perspectiva espacial tridimensional da realidade virtual traz a possibilidade de diversos pontos de vista sob o controle do próprio usuário.

Ao contrário dos diversos pontos de vista que podem ser atingidos em textos literários, por meio da imersão em um conteúdo textual, Bolter e Grusin (2000) defendem que apenas é

possível chegar à verdadeira imediação através da transparência e do desaparecimento do meio de comunicação. A tomada de perspectivas por meio dos focos narrativos literários perde sua importância a partir da liberdade de movimento espacial:

Mas, se no século XIX a expressão verbal ou literária do ponto de vista era tão importante quanto o visual, hoje a realidade virtual e a computação gráfica se juntam com o cinema e a televisão para fornecer uma construção insistentemente visual do ponto de vista, e, portanto, uma construção visual de empatia (Bolter; Grusin, 2000: 245).

A realidade virtual determina uma nova definição da personalidade, a partir de um “novo tipo de câmera”, ao contrário do cinema tradicional. Além disso, a realidade virtual possibilita ao espectador controlar a posição e a duração de cada tomada cinematográfica e também manipular sua perspectiva. O espectador se transforma no diretor do filme e este controle permite que explore o espaço virtual conforme sua vontade. A personalidade imediada é condicionada de acordo com uma série de perspectivas, com a intersecção de todos os possíveis pontos de vista que podem existir em determinado espaço.

As narrativas holodeckianas, portanto, estão fundamentalmente orientadas para uma perspectiva individualizada, unitária e personalizada e, em primazia, são marcadas por processos de agenciamento imediados e que colocam o interator no centro da problemática narrativa, como serão observadas adiante as geometrias dos *blogs*, dos *selfies*, e das redes sociais na internet como práticas midiáticas e gêneros da cibercultura enquanto narrativas da contemporaneidade.

3.2 O “Eu Enunciado”: *blogs* íntimos

As narrativas do “eu enunciado” repercutem a unidade cultural e estrutural sob a forma de um actante verbal enunciado, colocado por si mesmo no círculo discursivo. Tais ordenações discursivas emergem em alguns gêneros da cibercultura, entre eles os *blogs* íntimos. Sendo assim, buscamos aqui evidenciar como tais geometrias da contemporaneidade constituem efeitos de sentido e modelos de protagonismo baseados na exposição de si como dinâmica da cibercultura. Também, por meio das narrativas do “eu enunciado” evidenciamos as formas contemporâneas de constituição identitária, além de investigar dispositivos e mecanismos de memória engendrados por tais formas narrativas.

Além dos *blogs*, seguem essa mesma ordenação narrativa alguns jogos em primeira pessoa ou mesmo os jogos de interpretação de personagens *on-line* e em massa para múltiplos jogadores (*Massively* ou *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* ou *Multi Massive Online Role-*

Playing Game) ou MMORPG, jogos de computador e/ou videogames que permitem a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico ao mesmo tempo na internet.

Em sua modalidade alephiana, como nos *blogs* íntimos, as “narrativas do “eu enunciado” são marcadas por articulações discursivas ordenadas em torno de traços do ato enunciativo, na qual o enunciador reproduz a enunciação no enunciado no qual é projetada uma pessoa, um eu que se diz eu. Para isso, ocorre uma debreagem actorial enunciativa, tipo de operação que ocorre em grande parte das formações do gênero autobiográfico, em função de sua cena genérica.

Já em sua modalidade holodeckiana, como nos games em primeira pessoa, o ato enunciativo desliga-se de sua condição verbalizada para dar espaço a um fazer enunciativo mais condicionado às dimensões espaço-temporais e perspectivistas. Embora a primeira pessoa caracterize tanto as articulações discursivas dos *blogs* íntimos e dessa modalidade de games, os modos de agenciamento diferem, em função dessa variação perspectivista, indo de aleph a holodeck como modos de configurar o interator.

Como narrativa da cibercultura que faz parte do **Complexo da Unidade Exploratória** holodeckiana, trazemos as narrativas que emergem nas redes por meio de dispositivos de mostração de si, como os *blogs*. *Blogs* – e, em, especial aqueles do tipo íntimo, que remediavam as estratégias discursivas autobiográficas e o gênero diarístico – são páginas na internet geralmente marcadas por uma autoria, corporalidade e *ethos* único. Os *blogs* geralmente evidenciam um tipo de comunicação *on-line* marcada pela expressão de si, tipicamente publicador por autoria única, em estilo geralmente informal, que mobiliza a comunicação de forma assíncrona por meio de suas páginas, cujos registros (posts) se dão em ordem cronológica, ou seja, a unidade interatora aqui adquire primazia, ao construir o universo diegético e navegar por ele de forma imediata e hipermediada, uma vez que “audioblogs, videoblogs e fotologs são todos exemplos de tipos de *weblogs* que tiram partido de outras modalidades na expressão comunicativa” (Miller; Shepherd, 2004).

A explosão das narrativas do eu na década de 1990, segundo Roudinesco, está ligada ao surgimento, nos Estados Unidos, no último quarto de século, de uma cultura do narcisismo, ou do culto de um arquivo de si, no contexto epistemológico do **Complexo da Unidade Exploratória**:

Fico chocada ao ver que na França, como aliás nos Estados Unidos, o culto de si assume a forma de uma narratividade exacerbada do eu. Assim, a prática do diário íntimo, enquanto expressão das angústias individuais de massa, desenvolveu-se de forma considerável de uma década para cá. (Roudinesco, 2006: 60)

A primazia do eu, nas narrativas da unidade exploratória, reflete uma mudança cultural que incentiva o ideário de bem-estar privado e o culto de si, do qual faz parte a autoconstrução biográfica. As formas de afirmação de si variam em relação aos seus contornos, no entanto, não

diferem quanto às tentativas de diferenciar-se das massas pela subjetivação. A unidade emerge, portanto, como um real corpóreo na constrição de uma autoficção, em visões etnográficas:

Na sociedade midiática contemporânea a escrita de si (junto com outras formas, não escritas, de falar de si, como os discursos que aparecem na mídia) se orienta para uma busca de um efeito de real. Segundo Arfuch, a preeminência do vivencial se articula com a obsessão da certificação, do testemunho, do "tempo real", a imagem que transcorre ao vivo perante a e para a câmera de televisão, do "verdadeiramente ocorrido" e do efeito 'vida real' (Klinger, 2007:43).

Os *blogs*, especialmente aqueles que exploram as coerções genéricas dos diários tradicionais, como manifestação cultural genuína da cibercultura, estão ancorados no contexto histórico das novas formas de subjetividade contemporânea, conforme pode ser observado na figura abaixo:

Figura 24: *Blog Just Lia*³³

Blogs são, essencialmente, plataformas na internet que possibilitam a expressão pessoal, uma vez que são fortemente caracterizados pelo paradigma da autoria na rede, tanto em função da necessidade de nomear o autor do enunciado (mesmo que anonimamente) quanto por carregar o *ethos* de uma página pessoal, que presume a identidade entre enunciador, autor e personagem.

Ao empregar algumas das estratégias genéricas do gênero diário e da autobiografia, caracterizamos essas narrativas da cibercultura como uma narrativa da unidade exploratória holodeckiana, que aplica uma série de aparatos discursivos para reconstruir a narrativa no nível da representação mental de forma a neutralizar a descontinuidade hipertextual em uma continuidade sob regras de coerência que geram um efeito de verossimilhança. No recorte verbal da realidade por operações de nomeação e representação, efetua-se a construção de si por meio da palavra, gerando um efeito de sentido de realidade mundo.

³³ Disponível em <http://www.justlia.com.br/2003/11/chaves-eu-sou-muito/> Acesso em jan/2015.

Os *blogs* íntimos representam um gênero relativamente marcado e estável nas redes, uma vez que desde 1998 sua forma popularizou-se, tornando-se um gênero pioneiro ao introduzir os estudos a respeito da estabilidade genérica nas redes. Em 2002, Gilles Turnbull já enfatizava a importância do formato (e especialmente, a cronologia), como uma das características genéricas dos *blogs*:

Para mim, o conceito de *blog* é sobre três coisas: frequência, brevidade e personalidade. Estas são as três características que acredito são os fatores que determinam a popularidade dos *weblogs* e seu formato. Esta clarificação tem evoluído ao longo do tempo, mas percebi cedo que o que foi significativo sobre *blogs* foi o formato - não o conteúdo "(Turnbull, 2002: 82).

No entanto, ao longo dos anos, desenvolvidas classificações e tipologias dos *blogs*, o tom do conteúdo – no caso o *ethos* íntimo – adquire primazia na definição dos *blogs* pessoais:

O blog pessoal não é apenas um diário privado. Ele pode ter uma variedade de características - tanto conteúdo, direcionalidade, e estilo. Usando a estrutura tipológica, o blog pessoal pode estar localizado em uma área específica do espaço tipológica. Quanto mais o conteúdo esteja relacionado com assuntos internos do blogueiro, e quanto mais autobiográfico e intimista o estilo de escrita é, mais provável que seja um blog pessoal. Em relação à direcionalidade, o blog pessoal pode ser qualquer coisa de puro monólogo ao diálogo altamente engajado, então nesse eixo, o *weblog* pessoal não pode ser delimitado (Lomborg, 2009).

Tal interposição entre o plano da expressão, nas formas verbais e visuais que marcam os *blogs* e o plano do conteúdo, em seu tema, caracteriza os *blogs* como um gênero. Na perspectiva enunciativa, além do tema íntimo e cotidiano e do estilo pessoal marcado por um *ethos* corporal, a composição temporal assinalada pela sucessividade cronológica e organização espacial relatada pelos metadados asseguram uma certa estabilidade ao gênero *blogs*:

Figura 25: *Blog A Caminho da Maternidade*³⁴

³⁴ Disponível <http://sereimae.blogspot.com.br/> Acesso em jan/2015.

Tanto enunciador quanto narrador são instâncias presentes na materialidade do texto. Não emergem dele como uma subjetividade real, mas sim como efeito de sentido de subjetividade e mesmo de intimidade, que simula ao enunciatário os atos ao longo de um dia da vida do enunciador, efeito acentuado por um tom melancólico que percorre todo o enunciado. Assim, em uma debragem actorial enunciativa, os actantes da enunciação estão simulados no enunciado do blog *A Caminho da Maternidade* (*Eu sei que estamos nos últimos suspiros de 2014 e que eu deveria escrever uma retrospectiva aqui, contando todas as coisas bacanudas e desesperadoras que meu rebento de dois anos e meio sabe fazer, falar e viver.*) configurando uma categoria de pessoalidade. Essa é uma subjetividade organizada num horizonte estético e estilístico, marcada pela intersecção entre o eu e o tu, presentes no discurso.

Figura 26: *Blog Intimidade Vida Selvagem*³⁵

Na perspectiva das narrativas do “eu enunciado”, a comunicação mediada materializa a multiplicidade do indivíduo, recriada para gerar efeitos de sentido de uma unidade cultural e estrutural, um *self* mediado, e permite que este se constitua por meio da linguagem. Ao projetar-se actancialmente como *eu*, o interator induz a práticas de experimentações linguísticas, dentro de laboratório social para experimentos de construção e desconstrução do eu interior. De acordo com Jay Bolter, nossas identidades se remediam e são remediadas pelas novas tecnologias. Nas palavras de Thompson, o processo de formação do *self* se torna mais dependente do acesso às formas mediadas de comunicação: “Nas sociedades modernas, o processo de formação do *self* se torna cada vez mais reflexivo e aberto; indivíduos dependem cada vez mais dos próprios recursos para construir uma identidade” (Thompson, 2002: 183). Para Castells, a matéria-prima da identidade

³⁵ Disponível em <http://intimidadevidaselvagem.blogspot.com.br/> Acesso em jan/2015.

[...] é fornecida pela história, geografia, biologia, instituições produtivas e reprodutivas, pela memória coletiva e por fantasias pessoais, pelos aparatos de poder e revelações de cunho religioso. Porém, todos esses materiais são processados pelos indivíduos, grupos sociais e sociedades, que reorganizam seu significado em função de tendências sociais e projetos culturais enraizados em sua estrutura social, bem como em sua visão tempo-espço (Castells, 1999: 23).

Nas narrativas da unidade exploratória, vislumbramos uma compreensão rica, ativa e criativa do *self*, produto de um sistema simbólico construído por meio de imediações e hipermediações, ambas estratégias “para atingir o mesmo objetivo de uma experiência autêntica ou real” (Bolter; Grusin, 2000: 233), um eu cuja unidade se dá de forma construída e mediada, por meio de operações enunciativas e linguísticas, a partir dos materiais simbólicos disponíveis na memória coletiva.

No contexto alephiano, hipertextual e linkado da internet, os *blogs*, assim como “newsgroups e e-mails, MUDs e salas de chat, todos operam sob a lógica da hipermediação”, sendo hipermediados pois hipertextuais, em contraposição ao modo imediado, explorando, de forma subjetivada, os mesmos potenciais hipertextuais que caracterizam as narrativas da totalidade exploratória alephiana.

Para Turkle (1997), a identidade na internet emerge daquilo que está associado e ligado a ela, seja imagem, som ou texto, no entanto, as mediações textuais compõem uma estratégia importante no processo de individuação que caracteriza os *blogs* no contexto das narrativas da unidade exploratória. Assim como os chats e MUDs – romances telegráficos em tempo real (Bolter; Grusin, 2000: 258) –, os *blogs*, ao remediar a autobiografia, exploram as ramificações hipertextuais na criação de um *self* por meio de estratégias verbais que buscam, paradoxalmente, a imediação:

MUDS tradicionais tentam alcançar a imediação através da prosa, assim como os autores acreditam fazer em romances impressos tradicionais. Nos MUDs, os participantes são bem claros sobre a sua própria condição mediada: inserindo-se em uma narrativa, estão mediando a si mesmos (Bolter; Grusin, 2000: 245, tradução nossa).

Sendo assim, a hipermediação e a imediação operam juntas no sentido da remediação da autobiografia. A imediação emerge textualmente nos momentos enunciativos em que os processos de identificação com a trama se dão sem intromissão da mediação da técnica, nos trechos de maior aproximação entre o eu que enuncia e o outro que emerge da situação enunciativa, como em trechos que rememoram o sexo, o casamento, o estupro, entre outros momentos cujo caráter de segredo mostram esse aspecto imediado verbal, como no trecho abaixo, que rememora o momento posterior ao parto:

Figura 27: *Blog Carol e suas baby-bobeiras*³⁶

Eu estava completamente grogue. Quando ela foi embora, Pedro foi junto e eu fiquei sozinha com a equipe que me costurava. Eu só queria dormir, desaparecer, esquecer do mundo. Estranho sentir isso logo após o nascimento de um filho, mas a verdade é que eu já estava entregue. Fechei os olhos e fiquei sentindo o que já tinha lido em muitos relatos de cesárea: uma tremedeira, uma certa falta de ar, uma desconexão com o meu corpo. Estava tranquila que não precisaria ficar em sala de recuperação esperando a anestesia passar, eu iria direto pro quarto. “Mas de que adianta ir pro quarto se ela não vai estar lá?”, eu pensava. E já que era assim, eu só queria dormir.

Remediando a autobiografia, material retrospectivo de uma personalidade, um gênero vizinho ao diário, os *blogs* íntimos promovem uma imediação por meio da palavra. Esteja ela instalada na memória ou textualizada, depende essencialmente do papel semiótico da palavra, como instrumento da consciência, como material semiótico da vida interior. Para Bakhtin, a palavra constitui um tipo de lugar flexível, adaptável ao pensamento narrativo, a base instrumental da consciência: “a palavra é, por assim dizer, utilizável como signo interior; pode funcionar como signo sem expressão externa” (Bakhtin, 2006: 33). É a palavra também que atua como uma espécie de ponte entre um sujeito e os outros, constituindo o produto da interação do locutor e do ouvinte, um território comum entre ele e os outros, e é por meio dela que esse sujeito se define em relação ao outro, em relação à coletividade, fazendo da autobiografia um mecanismo de autolocalização.

No entanto, nos *blogs* íntimos, tal estratégia ocorre não por meio apenas de uma relação idealizada com o outro, um leitor modelo, como propõe Umberto Eco. Pelo contrário, o outro nos *blogs* íntimos é uma instância sempre presente, em função das formas interativas e públicas do suporte hipertextual. Sendo assim, é traçado um pacto fiduciário baseado em uma

³⁶ Disponível em <http://www.carolesuasbabybobeiras.com/> Acesso em jan/2015.

enunciação pública de si, em uma configuração discursiva que modela os discursos que podem e devem ser enunciados em tais contextos de publicidade.

Ainda assim, a partir de uma singularização pelas formas subjetivas de actorialização, esses sujeitos buscam diferenciar-se dos outros, resistem às formas de sujeição e instalam-se imaginariamente como possuidores de seus discursos. Essa é uma subjetividade organizada num horizonte estético e estilístico, marcada pela intersecção entre o eu e o tu, presentes no discurso. Em um plano mais profundo, o enunciador metaforiza a presença do enunciatário, o autor explicita o desejo de ver e ser visto na rede. A intersecção eu-tu fica ainda mais clara quando ilustrada pelo próprio enunciador, conforme podemos observar nas formas de remeter ao outro no *blog* “Querido Leitor”, que figurativiza o outro na forma de um leitor presente na relação discursiva:

Figura 28: *Blog Querido Leitor*³⁷

A palavra como mecanismo de autolocalização e de interpretação da realidade retoma a problematização crítica da tradição, anunciada em Lyotard e Giddens, que colocam-na como aberta ao discurso e à interrogação. Essa discussão, articulada ao papel da escrita como tecnologia encontra-se no âmago das discussões a respeito do papel do arquivo na contemporaneidade.

Nas narrativas ciberculturais e, especialmente diante do **Complexo da Unidade Exploratória**, tratamos de interpretar o arquivo como um sintoma não da decadência da verdade absoluta como conceito e matriz interpretativa do sujeito, mas a multiplicidade de perspectivas como forma de interpretar as narrativas de poder que emergem na cibercultura.

O processo de coleta e arquivamento exerce um papel maior do que apenas a técnica do arquivamento pode sugerir. O “poder da escrita” de que falava Foucault (1995a) traduz a ideia de que o arquivo funciona não apenas com a finalidade de preservar um histórico do passado,

³⁷ Disponível em <http://noticias.r7.com/blogs/querido-leitor/> Acesso em jan/2015.

de impressão tecnológica da recordação de um evento, mas com o intento de produzir a vida na sua relação com o futuro. Ou seja, o processo de arquivamento tanto eterniza o acontecimento quanto o produz. Já Derrida (1995) anunciava que “a mutação da tecnologia muda não apenas o processo de arquivamento, mas o que é arquivável – isto é, o conteúdo do que tem de ser arquivado é alterado pela tecnologia”.

Em um contexto sócio-histórico da instantaneidade do tempo em que precisamos criar estratégias de conservação e mecanismos de lembrança, mas também de produção do acontecimento, o *blog* íntimo corresponde a uma ação reflexiva capaz de reconstruir lembranças e simular a vida futura, como pode ser observado no trecho abaixo, no qual um “eu enunciado” relata o processo de rememoração:

Figura 29: *Blog Projettinho de Vida*³⁸

sexta-feira, 31 de outubro de 2014

Um blog e seu baú de recordações

Luísa está fazendo sua autobiografia na escola, e a professora tem estimulado as crianças a resgatarem a sua breve, porém intensa, história de vida. E esta semana ela trouxe uma lição de casa que era escrever sobre lembranças de cada ano de vida dela. Claro que a memória dela ainda é muito curta - e a minha idem, sou um horror.

Minha ideia imediata foi recorrer aqui ao *blog* para lembrarmos de histórias e situações que pudessem fugir do óbvio. Geeeeente, foi tão emocionante Luísa vendo o *blog* agora maiorzinha (#aos7), lendo tudo e se divertindo com suas histórias de pequena! Pensei que ela talvez pudesse se incomodar ao ver que fiz tantos relatos íntimos por aqui, mas ao contrário, ela achou o máximo. Passamos horas sentadas relembando histórias e vendo fotos dos primeiros anos de vida dela.

Então tudo isso é pra dizer que, mesmo que eu ande totalmente sumida daqui, o *blog* representará sempre um registro inigualável da infância das minhas filhas. Pena que não estou conseguindo fazer tantos registros da Rafa, mas acho que vou voltar a fazer isso de vez em quando. Para que ela também, daqui a alguns anos, possa se emocionar com tantas lembranças boas. (Facebook é bom pra ter resposta rápida das pessoas, mas tudo se perde depois, né?)

Nem sei se alguém ainda passa por aqui, já que ando tão sumida, mas fica aqui meu beijo enorme!!

Share on facebookShare on twitterShare on emailShare on printMore Sharing Services1

Postado por Roberta Lippi às 09:46 10 comentários:

³⁸ Disponível <http://meuprojetinhodevida.blogspot.com.br/> Acesso em jan/2015.

Tempo e memória são instâncias relacionadas cuja intersecção se dá justamente pelos mecanismos linguísticos de temporalização. No momento em que o enunciador se lembra de algo, o que era passado torna-se narrativa e articula-se no presente, sendo, portanto simultâneo a este presente, como pode ser observado no trecho: “Passamos horas sentadas relembrando histórias e vendo fotos dos primeiros anos de vida dela”.

O que seria futuro é apenas uma especulação, podendo ser articulado apenas no discurso. O enunciador, ao longo do trecho, retoma um espaço e um tempo dos acontecimentos, alternando tais ações encadeadas a um outro processo metalingüístico de rememoração. Lembrando que lembrou, o enunciador comprova a memória como um sistema depositário do passado, mas também de organização do presente, entrelaçando representações, fenômenos de memória e percepções.

No contexto das narrativas da unidade exploratória, abordar o tempo e a memória como objetos de estudo pode apontar para diversos enfoques, alguns tratando dos aspectos sociológicos e históricos, outro buscando os mistérios que psicologia e a filosofia podem ajudar a revelar sobre a temporalidade e a memória. Assim, tratar os diários virtuais íntimos como artefato de pesquisa conduz a uma dupla compreensão: a de que eles fazem parte de estudos que entrelaçam conceitos como memória, temporalidade e história, no contexto estruturalista e cultural e de que atuam também como instrumentos do dever de preservar a memória, salvar o passado e resgatar tradições, falas e vidas.

3.3 O “Eu Emoldurado”: *selfies*

Enquanto os *blogs* íntimos se apropriam das estratégias enunciativas autobiográficas, os *selfies* expõem a problemática de um método particular de autoexpressão e comunicação viabilizada por dispositivos que se encarregam de remediar a fotografia, em especial, o retrato, na direção de um gênero ainda emergente. Fenômeno híbrido de fotografia vernacular e social, ganharam reconhecimento de prática de si e popularidade especialmente desde novembro de 2013, quando o Dicionário Oxford anunciou *selfie* como “a palavra do ano”: “uma fotografia que se tira de si mesmo, tipicamente uma tirada com um *smartphone* ou *webcam* e publicada em sites de redes sociais”.

No ano de 2014, uma fotografia da cerimônia do Oscar nos Estados Unidos disseminou-se pelas redes: estava confirmada a febre das *selfies*, iniciada com a primeira foto publicada no Instagram com a hashtag (o símbolo #) *#Selfie*, em 16 de janeiro de 2011. A fotografia, tirada no Oscar de 2014, mostrava várias estrelas de Hollywood posando para um *selfie* tirada pelo ator Bradley Cooper:

Figura 30: *Selfie* do Oscar 2014³⁹

Apesar de todas as problemáticas da autenticidade do momento e da credibilidade da foto, o que está em jogo aqui são as diversas facetas pelas quais criamos e recriamos legítimas narrativas de si e do outro por meio da naturalização e informalização do ato de fotografar a si, estratégia que a natureza dos *selfies* como gênero enfatiza:

De acordo com Jenna Wortham, repórter de tecnologia para o The New York Times, os *selfies* tornaram-se o termo genérico para autorretratos digitais auxiliados pela explosão de câmeras de celular e de edição de fotos e serviços de compartilhamento. Todo grande site de mídia social está transbordando com milhões deles. Todos, desde o papa às filhas de Obama foram flagrados em um *selfie*. Os *Selfies* tem sido chamados de "um sintoma de narcisismo dirigido pela mídia social", uma "maneira de controlar as imagens de nós e dos outros", um novo "modo não apenas de representar-nos aos outros, mas de comunicar por meio de imagens", a "masturbação auto-imagem" de um virtual "mini-me", o que na biologia antiga poderia ter sido chamado de "homúnculus" - uma pequena pessoa pré-formada que se tornaria o grande self (Tifentale, 2014, tradução nossa).

Como gênero típico das narrativas ciberculturais em formato holodeckiano, no contexto do **Complexo da Unidade Exploratória**, os *selfies* têm sido interpretados como meios de expressão de si, de construção de uma imagem positiva de si mesmo, como ferramenta de autopromoção narcísica, busca de atenção e popularidade nas redes, ou mesmo forma de pertencer a determinada comunidade ou rede de relações. No entanto, buscamos aqui compreender os mecanismos de emolduração, centralização e descentralização dessa construção imagética, para então compreender as formas de colocação do sujeito nas interfaces contemporâneas por meio do autorretrato. Ou seja, ao analisarmos as articulações discursivas e

³⁹ Disponível em http://imguol.com/c/noticias/2014/03/03/2mar2014---o-selfie-acima-registrado-na-cerimonia-do-oscar-foi-publicada-no-twitter-pela-apresentadora-ellen-degeneres-com-a-legenda-se-pelo-menos-o-braco-de-bradley-fosse-mais-longo-melhor-1393854096536_956x500.jpg. Acesso em jan/2015.

remediações dos autorretratos e *selfies* na cibercultura, evidenciaremos esse tipo de fotografia como uma nova prática e experiência social e cultural, para além da imagem em si mesma.

Como as visualizações em larga escala a partir da base de dados *Selfiecity* de imagens gravadas em cinco cidades de quatro continentes indicam, o *selfie* tornou-se um gênero verdadeiramente transnacional que é tanto sobre “placemaking”, quanto “narrowcasting” de rostos e corpos particulares (Tifentale, 2014, tradução nossa).

Selfiecity, projeto de pesquisa liderado por Lev Manovich analisou uma multidão de *selfies* postadas no *Instagram* revelando as complexidades inerentes desse gênero como um produto do avanço das remediações da imagem digital e do compartilhamento dessas imagens, bem como um fenômeno social e meio de auto expressão individual e criativo. Com o objetivo de qualificar as características de cada *selfie* ao redor do mundo, a pesquisa coletou mais de 650.000 imagens de perfis do *Instagram* baseados em Nova York, Bangkok, Moscou, São Paulo e Berlim. Foram enfatizadas a identificação e definição de padrões comportamentais importantes para entender as principais diferenças culturais entre povos e países, uma vez que Moritz Stefaner, Lev Manovich, Jay Chow e Nadav Hochman descobriram traços singulares sobre pessoas de diversos lugares, por meio de banco de retratos que inclui cerca de 640 autorretratos, deduzindo desde a faixa etária dos usuários até a frequência com que dão risadas ou abrem a boca.

Figura 31: Projeto *Selfiecity*⁴⁰

Ou seja, enquanto o projeto de Manovich enfatiza o gênero *selfie* como um gênero de expressão de si da cibercultura, viabilizando novas práticas sociais, identitárias e comunitárias, tratamos aqui o gênero como uma remediação do autorretrato na cibercultura, marcado por articulações discursivas que remetem às práticas da fotografia ao enfatizarem um constructo discursivo que se faz transparente no sentido de um efeito de janela que gera uma fluência da

⁴⁰ Disponível em <http://www.selfiecity.net/> Acesso em jan/2015.

narrativa de si como um todo, mas ao mesmo tempo revela um efeito de opacidade forte ao fundamentar-se no efeito da tela como uma superfície, uma composição visual que acentua a fragmentação visual e narrativa do sujeito na contemporaneidade cibercultural.

A remediação da fotografia pelos meios digitais favorece fluxos narrativos que vão além das estratégias miméticas e diegéticas para representar o real. Nas interfaces contemporâneas, o espaço da tela ganha vários níveis de profundidade, propondo facetas mais ou menos opacas, mas sempre intermediadas pelas práticas discursivas, evidenciando processos de agenciamento e novas formas de perceber o mundo e a si mesmo, que passam pelas diferentes estratégias de atualização nas interfaces ciberculturais.

Entendendo que os mecanismos holodeckianos se aproximam das estratégias miméticas de representação, faremos um percurso pelos conceitos de moldura e janela para evidenciar os processos metafóricos de emolduração de si na fotografia, no cinema e nas mídias digitais especialmente no gênero *selfie*, que remedia e transforma tais práticas e dispositivos. Os mecanismos das molduras, que regulam a produção e o consumo das imagens, são abordados intrinsecamente às noções de centramento e descentramento e relacionados às formas de identificação e projeção com dispositivos técnicos.

Das particularidades espaciais e temporais iminentes aos aparatos tecnológicos que compõem a fotografia, o cinema e as mídias digitais, às diferentes percepções da moldura em ambos, passamos a abordar as relações entre a moldura e a narrativa, como uma função estritamente cultural, conectada às características do dispositivo, mas também fruto das novas formas de agenciamento da contemporaneidade.

As molduras no ciberespaço e do cinema combinam formas narrativas miméticas e diegéticas, sinalizando um produto híbrido, composto por códigos fortes e fracos, no qual a fonte enunciativa é de difícil detecção: ora confunde-se com a imagem do personagem, ora com a do narrador, ora com a voz de ambos ou mesmo a trilha sonora. No entanto, os processos metafóricos de emolduração ocorrem de formas distintas em ambos, devido às possibilidades interativas que as mídias digitais oferecem. Enunciador e enunciatário se confundem e materializam a fusão dos olhares que já anunciava o cinema poético.

O paradigma da janela de Alberti pressupunha uma objetividade científica nas operações de representação espacial, como se o espaço tridimensional pudesse apenas ser desenhado de determinada forma (retilínea e com pontos focais definidos) em uma superfície bidimensional. Esse fenômeno, denominado por Aumont (1993, 63) de “dupla realidade perceptiva da imagem” colocava que a reprodução por meio da câmera, da lente, ou mesmo do pincel, somente seria concretizada se seguisse regras geométricas racionalmente calculadas, eliminando do jogo da

reprodução a atividade humana. Dessa forma de representar o mundo, de acordo com as regras culturais e históricas da perspectiva, surge como conceito o fenômeno perceptivo e cultural da ilusão, alicerce para muitas manifestações estéticas, como veremos adiante.

Se o cinema, com seus pontos de vista variáveis e compondo o espaço representado por meio da multiplicidade narrativa, já potencializava o poder agenciador do sujeito enunciador, a “interface janelada das redes digitais” (Serelle, 2009) efetua diferentes tipos de operações representativas, diferentes daquelas na pintura, na fotografia e no cinema. Aqui, tomamos representação no sentido de um fenômeno que permite ao “espectador ‘ver por delegação’ uma realidade aparente que lhe é oferecida sob a forma de um subtítulo” (Aumont, 1993: 105).

A posição da câmera proposta pelo diretor do filme, por vezes colocada aos olhos do enunciador-personagem no cinema, perde seu caráter soberano para aquele que era apenas espectador. O dispositivo das mídias digitais evidencia aquilo que Bordwell (1985: 29) já defendia como a essência do cinema: não a passividade do espectador, mas seu papel ativo frente às operações lógicas esquemáticas entre a trama e a fábula. As mídias digitais devolvem ao espectador o papel extremamente ativo no fluxo imagético da contemporaneidade. Mais do que um simples ponto de vista, ou mesmo de um ponto de fala do sujeito narrador que efetua operações de reprodução mimética do espaço visualizado, as potencialidades interativas do ciberespaço dão novamente ao espectador o poder de atuar sobre a imagem ou sobre o objeto da representação.

É esse poder de centralização e descentralização que tem o retratado no *selfie*, no contexto da história da remediação da fotografia, desde o autorretrato de Robert Cornelius feito em 1839 com o daguerreótipo:

Figura 32: Robert Cornelius com o daguerreótipo⁴¹

⁴¹ Disponível em <http://www.smashinglists.com/wp-content/uploads/2010/03/RobertCornelius.jpg> Acesso em jan/2015.

A tendência natural dos fotógrafos virarem a câmera para si mesmos demonstra o poder da fotografia emoldurada e do autorretrato para a construção de si por meio da imagem: “fotografia pode ser facilmente utilizado como uma ferramenta para a construção e execução do *self*. Autorretratos fotográficos oferecem controle total sobre nossa imagem, o que nos permite apresentar-nos aos outros de uma forma mediada” (Tifentale, 2014).

Os *selfies*, como prática cultural e discursiva da cibercultura, demonstram como “fazendo, mostrando, vendo e falando sobre as imagens não são apenas como nós representamos a nós mesmos, mas contribuem para os modos como desempenhamos nós mesmos, individual e coletivamente, e reproduzimos as formações sociais e normas”(Van House, 2011).

Essa forma imagética de reprodução e representação de si por meio da lente traduz o ideal de um olho totalizador, sendo que o olho que “tudo olha” é o mesmo olho que projeta a lente. Tido como impessoal, o cenário criado a partir da lente deveria corresponder a uma ideia de reprodução automática, como se o filtro da câmera inexistisse. O olho tem estatuto ambíguo nessa relação: ora corresponde à incorporação mais comum dessa barreira física, ora é a materialização do objeto viabilizador e visualizador da imagem representada, objeto cultural e histórico (Aumont, 1993: 73). Dessa relação sistematizada e regrada entre o sujeito da representação e o objeto representado nasce a ideia do olho totalizador, que tudo pode na sua função de ancorar espacialmente o mundo.

Essa estabilização mimética renascentista suporta muitas das concepções utilizadas em diversas manifestações artísticas atualmente, como nos *selfies* e mesmo em videogames (especialmente os jogos em primeira pessoa). No entanto, diferentemente do cinema, as operações de agenciamento efetuadas a partir desses novos dispositivos configuram diferentes formas de conceber o sujeito no mundo, mais (inter)ativas. Ainda mais, nos *selfies* essa função ativa do interator se volta para si mesmo, em uma operação de mediação de si, como uma produção da subjetividade por meio de uma prática espelhada e visual que caracteriza o gênero em oposição à competência discursiva verbal que marca os *blogs*, por exemplo.

Esse estatuto da câmera no cinema, pelo menos nos casos em que persegue o narrador ou mesmo naqueles casos em que é a incorporação do seu olhar, contribui para a noção de onipotência da perspectiva, da onipresença do enunciador e mesmo da presença obrigatória do enunciador para a operação imagética. A essa transcendência corresponde também um ideal da continuidade narrativa que percorre a história do cinema clássico, de forma a dividir os cem anos de produção cinematográfica em dois grandes paradigmas representativos: o primeiro, aquele da continuidade espaço-temporal, dissimulada pelas narrativas melodramáticas, principalmente, e que buscam o realismo como forma mais genuína de representação; o segundo aquele que rompe

justamente com essa ordem narrativa, dispersando a centralidade narrativa que se fundia com a noção de um sujeito criador e outro espectador da narrativa e deslocando pontos de vista.

Do cinema dito poético, em que os planos da expressão e do conteúdo muitas vezes se contradizem evidenciando as idiossincrasias de cada um deles, emanam processos poéticos que antecipam o papel ativo do espectador nas mídias digitais e o hipertexto como obra aberta: dos personagens de Bill Viola em *Observance* (2002) que olham para fora da tela aos descentramentos centrífugos, é instaurada uma nova forma de relação entre sujeito e objeto da representação, entre enunciador e enunciatário: da tela dentro da tela, o personagem olha para fora da janela, como se conhecesse a existência do espectador. Na comunhão dos olhares emoldurados emergem princípios metafóricos da ordem da enunciação enunciada. O cinema prenuncia a atividade do espectador nas mídias digitais, mesmo apoiadas em interfaces janeladas perspectivistas.

Figura 33: Cena do filme *Observance*⁴²

Como uma câmera no lugar dos olhos do observador, a noção de perspectiva no ciberespaço potencializa a função representativa da perspectiva renascentista albertiniana, ou seja, a interface dos dispositivos, principalmente a janela do sistema operacional mais utilizado, o “Windows” ainda mimetiza as operações apoiadas na perspectiva. O formato de apresentação dos navegadores e aplicativos, dos principais sistemas operacionais reproduzem a metáfora da janela centrífuga de Alberti. A consciência de perspectiva é essencialmente espacial e está baseada em uma separação espacial entre o sujeito da representação e o objeto representado, de forma a tornar as distâncias entre ambos mais curtas e oferecer uma relação objetiva e focada dessa mirada. Essa visão transcendental tem como centro o sujeito, instância fundadora e causal do discurso idealista (Machado, 2007: 41).

⁴² Disponível em <http://www.artgallery.nsw.gov.au/collection/works/255.2011/> Acesso em jan/2015.

Nesse sentido, a força da referencialidade que apoia e ancora os *selfies*, na origem do espaço captado pela lente e representado bidimensionalmente na interface é escancarada. A arbitrariedade do signo desvela-se diante dos defensores vorazes da imagem representada como cópia fiel do mundo real, mas refaz-se num pacto fiduciário de referencialidade que articula o corpo ao olho que capta a imagem à natureza da imagem capturada.

Olhos perspectivistas em uma concepção moderna distanciam o sujeito da representação, imerso no mundo real, dos objetos representados. A presença da mediação, por meio de dispositivos técnicos, promove um distanciamento entre sujeito e objeto que favorece as crenças no estatuto “verdadeiro” da imagem mediada. A mediação, ao mesmo tempo em que promove essa pregnância na “realidade real”, acentua o efeito de distanciamento.

Ainda no cinema clássico, fundamentado em operações de identificação e máquina integrada de produção de sentido, essa mediação conta com um *fio de Ariadne*⁴³ entre o significado e o significante. Com as mídias digitais, esse fio se rompe definitivamente. Funda-se uma nova ordem epistêmica, baseada justamente nessa desconexão revelada por uma nova relação de agenciamento. Cria-se uma articulação de planos que difere do jogo campo-contracampo do cinema clássico. Os planos nos meios digitais perdem sua referencialidade, sobrepõem-se, criam um jogo de espelhos em que se rompe o sistema da sutura que suporta o cinema clássico.

No entanto, com os *selfies*, o pacto que se estabelece por meio desse gênero vai ao encontro dessa dissociação. Assim como nos *blogs* se presume uma associação entre o autor dos posts, a uma certa corporalidade que define a referencialidade e um aspecto de credibilidade ao enunciado, nos *selfies* esse efeito se dá de forma ainda mais acentuada, em função da visualidade e da conjunção entre fotógrafo e fotografado, conforme pode ser observado na mesma imagem do Oscar, mas agora retratada como o instante em que a *selfie* foi fotografada, na qual pode ser observado a aparição do dispositivo da lente, em um jogo de lentes sobre lentes, olhos sobre olhos:

⁴³ O Fio de Ariadne, assim chamado devido a lenda de Ariadne, é o termo usado para descrever a resolução de um problema que se pode proceder de diversas maneiras óbvias (como exemplo: um labirinto físico, um quebra-cabeça de lógica ou um dilema ético), através de uma aplicação exaustiva da lógica por todos os meios disponíveis.

Figura 34: *Selfie do Oscar com Samsung*⁴⁴

A maior parte dos dispositivos técnicos de reprodução imagética na contemporaneidade compõem uma espécie de metáfora da moldura ou da janela. Se de toda moldura emana um princípio metafórico, as molduras das interfaces digitais criam uma metáfora espacial. Já pela nomenclatura, é possível observar que o ciberespaço segue uma ordenação sincrônica, fundamentada nas categorias de espaço em detrimento das de tempo.

Jameson enfatizava essa particularidade das formas de subjetivação na contemporaneidade. Uma orientação essencialmente visual, baseada em um paradigma relacional entre sujeito e objeto construído com base na função do olhar, a dimensão humana da visão, que define sua intencionalidade e finalidade (Aumont, 1993: 59). O eu que olha é o centro a partir do qual se vê o mundo. O espaço é conquistado, colonizado pela compactação do tempo.

O ciberespaço apresenta uma nova visão global e uma sensibilidade fundamentalmente diferente, onde a imagem cartográfica do globo não precisa mais representar ou substituir o "mundo real", pois no ciberespaço, a imagem tornou-se "o mundo". Dentro de um mundo hiperperspectivo, o mapa é o território, e, seguindo o argumento de Baudrillard (1983), esse mesmo precede ou substitui o mundo real (Purser, 1999, tradução nossa).

A dimensão espacial do dispositivo, que promove a relação entre a imagem e o espectador – nas palavras de Aumont – seja como meio técnico modo de circulação das imagens e suporte, oferece ao espectador um espaço plástico em cuja superfície emerge a imagem. Mais especificamente em relação ao suporte, esse espaço plástico é chamado de moldura, que pode ou não ser aparente, ao contrário do sentido denotativo da palavra.

⁴⁴ Disponível em http://assets-s3.usmagazine.com/uploads/assets/articles/71154-ellen-degeneres-oscar-selfie-samsung-phone-product-placement-report/1394132851_ellen-degeneres-oscars-selfie-zoom.jpg Acesso em jan/2015.

As formas de representação da imagem passam pela definição da centralização ou descentralização do objeto representado. Na moldura operam campos de forças variados, em que o centro absoluto é ocupado pelo espectador. No caso das mídias digitais, a presença é constante da moldura-objeto, ou seja, aparente, circunda a imagem, recriando-a. A forma de produção e consumo das imagens na contemporaneidade é regulada por um dispositivo que não congela a imagem, mas permite o desenquadramento de acordo com a ação do espectador.

Além de suas funções visuais (perceptiva), econômicas e simbólicas, a moldura funciona como designador de um mundo à parte, ou seja, uma “abertura que dá acesso a um mundo imaginário, à diegese figurada pela imagem” (Aumont, 1993: 147). A moldura-limite é o que interrompe a imagem e lhe define o domínio ao separá-la do que não é a imagem, é o que institui um fora-de moldura (que não deve ser confundido com fora-de-campo (Aumont, 1993: 147). Esse é um dos princípios metafóricos no qual está apoiado o cinema. Nas mídias digitais, a coexistência da moldura-objeto com seu valor econômico e a moldura-janela com seu valor retórico criam efeitos metafóricos variados.

No entanto, se já a moldura-limite define os modos de enquadramento e desenquadramento no cinema, muitas vezes a moldura-janela acentua seu papel retórico, remetendo a figuras cristalizadas e recorrentes que fazem parte do mundo diegético. É o caso de *Arca Russa* (2002), do diretor Alexandr Sukurov. Muitos são os filmes que empregam esse mecanismo retórico anagramático, colocando em jogo molduras-limite e molduras-janela simultaneamente, instaurando efeitos de sentido poéticos, criando metáforas do mundo interior das personagens por meio de figuras arquetípicas, como a colmeia no lugar da porta em *El Espíritu de la Colmena* (1973), do diretor Victor Erice.

No cinema, a clivagem entre as formas centradas e descentradas instituem a divisão entre o cinema clássico, pautado pelo ideal da testemunha invisível dos acontecimentos da diegese e o cinema moderno, opaco, descentrado, chamado por Aumont de olhar variável. O desenquadramento no cinema moderno suscita um vazio no centro da imagem, remarca o quadro como borda da imagem, e se resolve na sequencialidade.

Esse mecanismo que coloca em jogo ambas as molduras simultaneamente pode ser observado de forma mais claramente também nos *selfies*. A narrativa de si operada por meio dos *selfies* só encontra sua real finalidade quando disseminada nas redes. Um *selfie* é fotografado não apenas com o efeito de arquivar a imagem de si, mas de perpetuar essa mesma imagem numa rede. E uma das formas mais típicas nessa narrativa é a emolduração que ocorre nesse processo de disseminação, por meio dos filtros disponibilizados pela plataforma *Instagram*. O *software* adiciona de forma automática coordenadas geoespaciais e selos

temporais à fotografia, além de redimensioná-la para o mesmo formato e resolução (612 x 612 pixels). Além disso, os filtros se encarregam de dar às fotos o mesmo aspecto estético padrão, remetendo a uma estética da “softwarização do mundo” retomada por Manovich e que pode ser observada na figura abaixo, *selfie* do *Instagram* de *Amalia Ulman's*, artista e performace de *social media*, performance e autora de *Excellences & Perfections*, parte de *First Look*, série de projetos digitais sob curadoria do projeto *Rhizome and the New Museum*:

Além disso, todo o fenômeno do Instagram é um exemplo perfeito do fenômeno da softwarização que Manovich discute em seu mais recente livro *Software Takes Command: As novas estéticas globais comemoram o hibridismo da mídia e usam-no para projetar reações emocionais, guiar narrativas e moldar a experiência do usuário*. (Tifentale, 2014, tradução nossa).

Figura 35: *Instagram* Amalia Ulmann⁴⁵

O cinema, a arte do espaço e do tempo emoldurados, configura-se como uma manifestação estética fundada no acontecimento e na causalidade, fixando o tempo em determinado espaço por meio de operações actanciais realizadas por narradores e personagens. Instaurada a cena, os acontecimentos e causalidades engendram um “conjunto organizado de significantes cujos significados constituem uma estória” (Aumont, 1993: 244): a narrativa. Essa narrativa se dá, de acordo com as teorias miméticas da narração, por meio da perspectiva, implicando o espectador como testemunha invisível (Bordwell, 1985: 09). Nas mídias digitais e, especialmente no gênero *selfie*, esses processos de agenciamento se dão de forma a mostrar e explicitar o espectador, na conjunção enunciator-enunciatário, denunciado também os mecanismos e dispositivos de mostração.

Como filme estritamente metafórico, a relação entre história e discurso em *El Espiritu de la Colmena* (1973), permite leituras ambíguas e interpretações simbólicas de seus personagens, plasmados sempre pelas molduras, físicas ou não. Esse aspecto poético está diretamente relacionado

⁴⁵ Disponível em <http://instagram.com/amaliaulman> Acesso em jan/2015.

a um tipo bastante específico de narrativa, uma “narrativa embedada” bastante presente no cinema. A polissemia própria da função poética, nesse caso, emerge principalmente da figura arquetípica da colmeia, presente em diversas instâncias do filme. Sua personagem principal, Ana, uma criança de seis anos, é absorvida pela força mitificadora do filme *Frankenstein*, exibido na comunidade em que vive. Confundindo realidade e fantasia, ao longo da narrativa, a personagem tem no mito da morte a revelação essencial do mundo ordenado pela colmeia. Os mecanismos de uma “narrativa embedada”, já estão presentes em *Frankenstein*: “nesse romance, leitores percorrem seu caminho para dentro e para fora de uma sucessão de pelo menos seis diferentes narrativas, cada uma com narrador próprio, encasuladas como em caixas chinesas”.

Figura 36: Cena do filme *El Espíritu de La Colmena*⁴⁶

Esses mecanismos absorvem a personagem, que apenas consegue diferenciar a ficção da realidade, o simulacro da vivência do real, a partir da dissolução da dualidade bem versus mal, interior versus exterior, plasmadas pela colmeia, território do igual, do indistinto, do uniforme.

Narrativa dentro de narrativa, *El Espíritu de La Colmena* materializa a ideia de janelas no cinema, a partir das quais são narrados os acontecimentos. Incorpora uma concepção de história que transcende a linearidade espaço-temporal e pratica o descentramento narrativo, delegando vozes e exercitando novas formas de contar a alguém que algo aconteceu. São narrativas diegéticas que simulam a metáfora mimética da janela, que empregam os artifícios hipermediados com a finalidade de criar efeitos de opacidade e transparência que evidenciam o caráter extremamente opaco do discurso.

Já nas mídias digitais, esse caráter opaco fica evidente. As diversas formas interativas possibilitadas transbordam o que podemos chamar de narrativa linear, ao promover a emergência de uma forma bastante peculiar de narrativa. Suas características imersivas

⁴⁶ Disponível em http://img.blogdecine.com/2010/01/18887908_500.jpg Acesso em jan/2015.

(espaciais e enciclopédicas) e interativas (participativas e procedimentais) (Murray, 2003) favorecem o desenvolvimento dos prazeres genuínos e intrínsecos à narrativa no ciberespaço, entre eles a imersão e a agência.

As janelas dispostas pelas mídias digitais compõem uma forma de contar histórias e relacionar trama e fábula que transcendem os limites dos artifícios hipermediados no cinema. Se a narrativa é formada por um componente que permite a tradução pelos esquemas cognitivos em algo coerente cronologicamente – mesmo que de forma confusa e que não siga a ordem espaço-temporal dos acontecimentos –, a narrativa nas mídias digitais pode ainda ser chamada de narrativa? Aquilo que chamamos de narrativa digital é, na verdade, uma criação hipertextual que depende mais da exploração do potencial metafórico das janelas dispostas.

O fenômeno do surgimento de dispositivos, aparatos e tecnologias de mostração dentro dos limites da moldura é uma prática centenária na história da fotografia e da pintura, como o autorretrato de Parmigianino⁴⁷ (*Self-portrait in a Convex Mirror*):

Figura 37: Autorretrato de Parmigianino⁴⁸

Em outros locais argumentei que mostrando o caráter hipermediado da experiência vivida na verdade é uma estratégia para estabelecer credibilidade e que demonstra como a presença autêntica é mediada através de um espectador ou na tela de forma explícita como forma de comunicar confiabilidade (Losh, 2014, tradução nossa)

⁴⁷ Girolamo Francesco Maria Mazzola (Parma, 11 de janeiro de 1503 – Casalmaggiore, 24 de agosto de 1540), mais conhecido por Parmigianino ou ainda Parmigiano, foi um proeminente pintor italiano do maneirismo.

⁴⁸ Disponível http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/Parmigianino_Selfportrait.jpg / Acesso em jan/2015.

Tal efeito janelado está presente de forma bastante acentuada nos *selfies*, por meio da sobreposição de molduras, conforme pode ser observado abaixo, na *selfie* de Amalia Ulmann que expõe a moldura evidenciada pelo software *Instagram*, justaposta à moldura de um espelho que reflete a imagem de Amalia fotografando a si mesma, uma trama embedada em si mesma, dobrada, hipermediada em sua essência. Essa estratégia hipermediada, como uma ruptura da imediação holodeckiana, reforça a credibilidade dada ao *ethos* do gênero *selfie*, como um gênero que recria efeitos de sentido em suas dobras poéticas imediadas e hipermediadas.

Figura 38: *Instagram* Amalia Ulmann⁴⁹

As “narrativas embedadas” têm um lugar especial nesse contexto: um vídeo do *YouTube*, por exemplo, tocado dentro de um navegador (*browser*) qualquer, cria um efeito metafórico que conjuga tanto a perspectiva como narração mimética (em função do caráter hiperperspectivista) quanto a metalinguagem e a enunciação como mediadoras de uma diegese fundadora da narrativa, dando lugar a um jogo de molduras hipermediadas (como as caixas chinesas) e imediadas (imersivas), dependendo do nível de atividade do espectador.

Nesse jogo de transparências e opacidades, de imediações e hipermediações, os *selfies* constituem um gênero particularmente interessante para os processos de agenciamento engendrados pelas mídias digitais, ao deslocarem a questão da imagem em si mesma para um novo paradigma, em que a imagem adquire novos sentidos a partir de suas apropriações nas redes, uma vez que a prática social da fotografia assume um papel sobreposto à fotografia em

⁴⁹ Disponível em <http://instagram.com/amaliaulman> Acesso em jan/2015.

si: “a prática e experiência da fotografia cotidiana se tornaram mais importantes do que as imagens em si” (Berger, 2011), ou seja, as articulações discursivas dos *selfies* demonstram novas formas de criar e recriar o sujeito a partir de suas molduras, novos processos de agenciamento e de construir sujeitos a partir da construção de sentidos em suas relações, a partir de meios e dispositivos, nas experiências sociais, culturais e discursivas.

3.4 O “Eu da Visibilidade”: redes sociais

Se o **Complexo da Unidade Exploratória** compõe geometrias discursivas que colocam a personalidade em primeiro plano, nesse contexto, as narrativas do “eu da visibilidade” empreendem tais estratégias por meio de um *storytelling transmídia* povoado pelo consumo de imagens, no contexto da cibercultura como uma cultura das imagens e na direção de uma perspectiva epistemológica do audiovisual, no prolongamento dos estudos de cinema, de um novo jeito de tecer histórias, por meio de imagens.

Se narrativas constituem-se, essencialmente, de uma série de eventos entrelaçados, ativados por personagens e figuras que se movimentam na trama por meio de tarefas performativas, agindo no tempo e no espaço e interagindo com outros personagens e mesmo com objetos, o *transmedia storytelling* que caracteriza as narrativas da cibercultura impõe a referência de uma tecelagem de mundos narrativos por uma série de meios. Uma trama de histórias vividas pelos atores da história, no “fluxo de conteúdo por múltiplas plataformas midiáticas” (Jenkins, 2008: 2).

O *storytelling* marcado pela constituição de si também faz parte do universo midiático da publicidade. No *marketing*, o *storytelling* pode ser usado para contar a história das empresas e gerar uma identificação entre a empresa e o consumidor configurando um relacionamento caracterizado pela personalidade com a marca, humanizando-a, no contexto do complexo da unidade. Filmes como *Bonequinha de Luxo* (1961) e *O Náufrago* (2001) contam a história da joalheria Tiffany & Co e do fabricante de artigos esportivos Wilson. *O Náufrago* é um caso clássico de estratégia de *storytelling* para promover a identificação com uma marca. A empresa logística norte-americana Fedex e o fabricante Wilson, ao serem figurativizados no filme, ganham a empatia do espectador. Wilson deixa de ser uma simples bola de vôlei e passa a ser um novo personagem da trama. Ainda mais: um ator central para o desenvolvimento da narrativa, promovendo consumidores a advogados e embaixadores da marca.

Dessa maneira, o ato do consumo deixa de ser uma relação de compra-venda para transformar-se em uma relação de experimentação, de visibilidade: “Os objetos e imagens da

sociedade do espetáculo convocam o sujeito a aparecer enquanto consumidor: sua visibilidade é reconhecida no ato do consumo, e não na ação política" (Bucci; Kehl, 2004: 158).

“Nessa ficção totalitária que articula jornalismo, entretenimento e publicidade numa mesma sequência ininterrupta de imagens regidas pelas leis da concorrência comercial” (Bucci; Kehl, 2004: 158), as estratégias de constituição de si por meio de histórias que passam por uma diversidade de meios e dispositivos ganha uma nova dimensão, como pode ser observado na campanha da marca de refrigerantes Coca-Cola, que lançou latinhas personalizadas, com nome de pessoas mais comuns em cada país:

Figura 39: Latinhas personalizadas da Coca-Cola⁵⁰

Essa tecelagem, traduzida em conceitos como convergência, em “um mundo tão extenso e incapaz de caber em apenas um meio”, provoca movimentos de identificação e projeção com os personagens da trama – no caso do **Complexo da Unidade Exploratória**, o personagem confunde-se com o interator. Tais processos de agenciamento, operados por meio de dispositivos imagéticos e ferramentas multimidiáticas, promovem visibilidades de si, no aplicativo *Intel The Museum of Me*, no qual o interator pode criar um museu pessoal com todas as suas fotos já publicadas anteriormente em suas redes sociais na internet, passando a ser interator de sua própria “exposição de si virtual”, conforme figura abaixo:

⁵⁰ Disponível em <http://claudionasajon.com.br/wp-content/uploads/2012/09/coca-cola-zero.jpg> Acesso em jan/2015.

Figura 40: Intel *The Museum of Me*⁵¹

Nas narrativas do “eu da visibilidade”, tal efeito de “pessoalidade” ou mesmo de “realidade espacial” são criados por meio de aplicativos e *games* que emulam o corpo não apenas como espectador mas também protagonista dos acontecimentos narrativos que criam um efeito futurístico do “estar lá”, próximo das estratégias holodeckianas das ferramentas de simulação e realidade virtual.

Nesse contexto transmidiático e hipertextual, emergem pactos fiduciários que criam efeitos poéticos, especialmente em função da heterogeneidade multimídia do hipertexto. Ao contrário dos textos audiovisuais cuja barreira analítica está na instabilidade semântica entre o plano da expressão e o plano do conteúdo, em função da multiplicidade de fontes de sentido, no hipertexto a unidade de significação confunde-se com a noção de *hyperlink*:

O link, elemento que o hipertexto acrescenta à escrita, preenche lacunas entre o texto – pedaços de texto – e, portanto, produz efeitos semelhantes à analogia, à metáfora, e a outras formas de pensamento, outras figuras, que tomamos para definir poesia e pensamento poético (Landow apud Abbott, 2002: 34).

Estudos teóricos admitem uma forma bastante particular de intermedialidade, a remediação, estratégia de representação de um meio em outro (Bolter; Grusin, 2000) no hipertexto. Se a heterogeneidade dos textos audiovisuais já dificultava o estudo das figuras de linguagem e dos processos de significação, no hipertexto a intermedialidade eleva ainda mais esse grau de complexidade. A ênfase do discurso teórico da contemporaneidade nos processos de transposição, adaptação e transposição intersemiótica se dá não apenas em função das novas

⁵¹ Disponível em <http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm> Acesso em jan/2015.

experiências midiáticas advindas desse fenômeno, mas pela complexificação de outros estatutos teóricos, como o conceito de gênero, de sujeito, de visibilidade e mesmo de imagem.

As relações dialógicas entre as diferentes mídias são evidenciadas no hipertexto, marcado pela coabitação de signos icônicos e plásticos, ou seja, signos cujo referentes possuem referente semelhante ou aqueles cujo referente praticamente inexiste, respectivamente. Sendo o hipertexto uma rede de relações constante em que a dinamicidade dos enunciados está em função das possibilidades interativas, o sentido nos ambientes digitais provém não apenas do momento de recepção do processo comunicativo, mas do jogo entre autor e leitor. Falar em produção e recepção no hipertexto já é um contrassenso, dado o caráter de obra aberta (nos moldes de Umberto Eco) que o hipertexto adquire.

Esse jogo metafórico integra o percurso teórico e analítico a partir do qual o cinema e as mídias digitais se construíram como manifestações estéticas e artísticas que jogam o espectador para dentro do amálgama do sentido na relação plano da expressão e plano do conteúdo. O efeito poético emerge desse potencial remediado (hipermediado mais imediado) das mídias digitais que já anunciava o cinema moderno.

Tais efeitos poéticos se constituem na composição remediada das mídias digitais, por meio de imagens, sons e textos, configurando meios e estéticas de vozes visuais, imagens auditivas e textos imagéticos que tanto marcam a cibercultura, que recorre a inúmeros aspectos da digitalidade para representar imageticamente e textualmente seus enunciados. Entre esses elementos, podem ser citados:

1. *Digitalidade*: a dimensão da digitalização adquire diferentes formas semióticas ao trabalhar suas representações imagéticas;
2. *Virtualidade*: a dimensão do virtual, trabalhada por Pierre Lévy para indicar os processos de potencialização e atualização no hipertexto.
3. *Hipertextualidade*: a dimensão das inúmeras tramas textuais, configurando uma abertura à linearidade narrativa
4. *Velocidade*: anexa à digitalidade, a dimensão da velocidade confere um aspecto de dinamicidade aos fluxos informacionais e narrativos.

Um das características arraigadas nas manifestações estéticas da cibercultura e que repercutem no imaginário da cibercultura, remete ainda às formas emolduradas em constante atualização automática, dinâmica que se repete em uma série de redes sociais na internet. Sob essa mesma lógica, da digitalidade, virtualidade, hipertextualidade e velocidade operam tais paradigmas, de uma página nunca estática, mas sempre em constante mutação imagética:

Figura 41: *Pinterest Marr Slabaugh*⁵²

Tais dispositivos de visibilidade, como álbuns de família contemporâneos, remediaram e são remediados por formatos não hipertextuais de conservação da memória, como as agendas adolescentes, típicos operadores de subjetividade de adolescentes nascidos nos anos 80 baseados em colagens e montagens, na origem de uma estética hipermediada:

Figura 42: *Agenda adolescente*⁵³

Considerando as novas formas de ser, parecer ser e se mostrar na contemporaneidade, seja verbalmente ou visualmente, as narrativas da unidade exploratória cultivam práticas culturais performativas e confessionais, e por meio da palavra escrita, da fotografia, do vídeo apontam para novas formas de subjetivação e visibilidades.

Nas narrativas da unidade exploratória, tais articulações discursivas remetentes à personalidade, à identidade e à subjetividade nas redes alteram as configurações tradicionais

⁵² Disponível <http://www.pinterest.com/mattslabaugh/>. Acesso em jan/2015.

⁵³ Disponível em https://c1.staticflickr.com/9/8406/8628776906_be9a12351c_z.jpg. Acesso em jan/2015.

entre o público e o privado. As oscilações da contemporaneidade no contexto do poder e da tecnologia podem ser observadas especialmente no desenvolvimento das esferas públicas e privadas ao longo da instalação do sistema capitalista, da ascensão da burguesia, do surgimento dos meios de comunicação de massa, culminando com as possibilidades políticas de liberdade e democracia creditadas aos novos dispositivos de visibilidade.

Os procedimentos de construção de si, seja por meio de estratégias visuais perspectivistas quanto de uma lógica autobiográfica na palavra, culminam em novas formas de constituir o sujeito, não mais a partir de um projeto de intimidade burguesa interiorizada, mas uma intimidade configurada a partir de uma estratégia do mostrar para o outro, uma forma externalizada de intimidade.

Com o surgimento dos centros urbanos, as remodelações arquitetônicas, novas regiões de sociabilidade (cafés, teatros, salas de visita) surgem no contexto do homem público cosmopolita nas massas, dando vez a novos hábitos de estar em público. Emergem o individualismo burguês, o culto ao corpo e a privatização da psique e a esfera do privado se enriquece. Interpõe-se uma nova esfera: a esfera do íntimo, elevando a esfera privada a um interesse coletivo. O social sai da esfera do privado e intervêm na esfera do público.

Essa lógica inverte-se, portanto, com as mediações e estratégias de visibilidade contemporâneas, que operam formas de promover a subjetividade a partir da circulação de formas enunciativas privadas em contexto público.

Blogs, fotologs, webcams, Orkut, Youtube, MySpace, videologs... O que haveria de comum a todos esses dispositivos tecnológicos que mediam as novas formas de sociabilidade e os novos “modos de ser” de nossa época? Que mundo e que tipos de subjetividades esses virtualizados dispositivos de comunicação, interação e autoestilização estariam possibilitando construir? Nesse panorama, pautado pelo desejo de visibilidade total e pelo culto à personalidade, haveria ainda sentido falar em “intimidade”, “vida privada” e “realidade”? (Feldman, 2009)

Por meio das redes sociais, público e privado reformulam-se como formas de subjetivação. Na socioespacialidade política, na visão de Castells (2008a), é criado um espaço social no qual os sujeitos autônomos, em sua unidade, compõem um universo exploratório, novos lugares socioespaciais de interação pública. Formam-se assim, novos espaços de produção de sentido e de construção de representações, não mais fundamentados na intimidade privatizada, mas na interposição entre segredos privados e opiniões públicas:

Nesse contexto, o eu não se apresenta apenas ou principalmente como um narrador (poeta, romancista ou cineasta) de sua própria vida, mesmo que seja a trilhada e cada vez mais festejada epopéia do homem comum, do anti-herói ou do ‘homem ordinário’. Enfim, daquele ‘qualquer um’ que não tem pudor na hora de confessar sua própria pobreza, encarnado naquele você capaz de se converter na personalidade do momento. Em todos os casos, porém, essa subjetividade deverá se estilizar como um personagem

da mídia audiovisual: deverá cuidar e cultivar a sua imagem mediante uma bateria de habilidades e recursos. Esse personagem tende a atuar como se estivesse sempre diante de uma câmera, disposto a se exhibir em qualquer tela – mesmo que nos palcos mais banais da ‘vida real’ (Sibilia, 2008: 50)

Essa mesma lógica discursiva, na qual o “eu” é representado imagetivamente, como um clipe de si mesmo remete a novas formas de lidar com o espaço e o tempo na contemporaneidade:

No discurso do “eu”, o mundo contemporâneo aparece mergulhado em *realitys shows*, em mundos que propõem uma vida paralela, como o *Second Life*, em mensagens instantâneas do MSN; discurso também evidente na febre de *blogs*, *fatologs*, *videologs*; ou nas chamadas redes de sociabilidade, como o Orkut, Myspace e o Facebook, com destaque para o enorme sucesso do YouTube, com seus milhões de visitantes, condicionados a assistir a tudo e a todos; a vida toda ganhando contornos de *vídeoclip*, uma forma de narrar sobre si mesmo, sustentada por imagens e por ritmos, denotando uma nova forma de lidar com o tempo e o espaço (Rendeiro, 2011).

Novos sentidos de tempo e espaço foram fundamentais para a mudança cultural da sociedade agrícola para as sociedades industriais, e as mudanças atuais de uma sociedade em rede trazem o tempo e o espaço em foco novamente. São as múltiplas conectividades, para além da dicotomia entre ordem e caos, as redes criam uma nova relação entre espaço e tempo. A concepção newtoniana de tempo é superada, os eventos passam a ser comprimidos, como acontecimentos não lineares. Ou seja, em função do desencaixe espaço-tempo real, entre outros mecanismos, os processos de convergência na sociedade em rede viabilizam novos fluxos dos atores. Esses fluxos narrativos sofrem incrementos de acordo com a interconectividade e a presença digital desses atores no ciberespaço, compartilhando momentos e recriando experiências de mobilidade e ubiquidade. Com a digitalização, o longo esforço para acelerar a velocidade do movimento chega a seu “limite natural”. Na contemporaneidade o espaço não impõe mais limites à ação.

A estrutura coercitiva dessas redes sociais, baseadas na instantaneidade valorizam a estratificação do tempo em forma de enunciados referenciados cronicamente, no qual o último *post* publicado está sempre em posição hierárquica e espacial superior aos outros. Por isso, embora a continuidade do tempo seja valorizada no conteúdo dos *posts*, as formas de apropriação no labirinto hipermidiático estimulam a instantaneidade e a efemeridade, no caso da ferramenta *Snapshat*, baseada na fugacidade de seus enunciados, na natureza temporal de suas imagens que se apagam automaticamente, nos tempos determinados por seus usuários:

Figura 43: Rede Social *Snapchat*⁵⁴

O *Snapchat*, por meio dessas estratégias, compõe processos de agenciamento baseados em uma imediação visual instantânea, promovendo a visibilidade de si por meio do processamento do corpo, como na prática do *Sexting* – compartilhamento de *Sexts*, imagens e fotos de atividades ilegais ou de documentos, como nas figuras abaixo:

Figura 44: *Sexting*⁵⁵

O ciberespaço faz parte do processo de desmaterialização do espaço e de instantaneidade temporal contemporâneos, após dois séculos de industrialização moderna que insistiu na dominação física de energia e de matérias, e na compartimentalização do tempo. Se na modernidade o tempo era uma forma de esculpir o espaço, com a cibercultura contemporânea nós assistimos a um processo onde o tempo-real vai aos poucos exterminando o espaço (Lemos, 2001: 12).

Tais visibilidades mediatizadas operam na constituição e representação de um sujeito unitário a partir de ferramentas de redes sociais como a rede *Secret*, também apoiada na instantaneidade para disponibilizar segredos em um ambiente baseado em um contrato fiduciário de publicidade:

⁵⁴ Disponível em http://petapixel.com/assets/uploads/2013/12/8279722677_321f3ee948_b.jpg. Acesso em jan/2015.

⁵⁵ Disponível <http://www.tytnetwork.com/wp-content/uploads/Nude-Snapchat-Photos-LEAKED.jpg>. Acesso em jan/2015.

Figura 45: Aplicativo *Secret*⁵⁶

Como integrante do complexo da unidade, tal rede social, baseada em articulações discursivas marcadas pela emolduração imagética e pela instantaneidade das redes sociais, viabiliza a formação de processos de agenciamento não baseados na formação identitária por meio do enunciado verbal, no eu que diz para ser, no nome próprio (*Be yourself*) como característica das narrativas do “eu enunciado”, mas deslocados no sentido de um agenciamento por meio do compartilhamento livre (*Get Ideas Spread*) de imagens por sujeitos anônimos (*No names or profiles*), imagens essencialmente marcadas por enunciados verbais (*Write Beautifully*), como pode ser observado na figura abaixo:

Figura 46: Recursos do aplicativo *Secret*⁵⁷

Essas alterações espaço-temporais marcam uma transformação da vida urbana, que passa por uma vigilância constante por meio de câmeras de TV, fruto da privatização e

⁵⁶ Disponível em: <http://f.i.uol.com.br/folha/tec/images/14220258.jpeg>. Acesso em jan/2015.

⁵⁷ Disponível em http://cdn.ndtv.com/tech/images/gadgets/secret_app_iTunes.jpg. Acesso em jan/2015

militarização do espaço público, na perspectiva epistemológica que os Estudos Culturais conferem ao **Complexo da Unidade Exploratória**.

Na cibercultura em que tais redes sociais marcam um novo espaço de visibilidade midiática, as narrativas do “eu da visibilidade” instituem lugares de consumo que promovem a ação individual baseada nas experimentações subjetivas, por meio de dispositivos imagéticos, configurando histórias de si por meio de textos, sons e imagens em processo de retroalimentação constante.

Tais narrativas de “eu enunciado”, “eu emoldurado” e do “eu da visibilidade” repercutem, portanto, as representações típicas do **Complexo da Unidade Exploratória**, marcada pelo culturalismo e pelo estruturalismo na análise dos *blogs* íntimos, das *selfies* e das redes sociais na internet, respectivamente. Ainda marcados por um grau menor de pressuposição de ação do interator, essas narrativas diferem daquelas do **Complexo da Totalidade Ontológica**, detalhado a seguir na análise de fenômenos da web 2.0, da nova esfera pública global, sob o imaginário da colaboração, da descentralização e da metáfora das redes.

4 O Complexo da Totalidade Ontológica

Assim como na totalidade exploratória, a totalidade ontológica tem como premissa a sobreposição das práticas culturais, sociais e econômicas pelas novas ordenações tecnológicas. Ou seja, nessas narrativas da totalidade, as redes acionam um potencial de universalização, ora representado pelo ideal de colaboração, de descentralização, de abertura e participação. Acrescentado o elemento ontológico, tais narrativas colocam o interator em uma posição ativa e criativa diante da totalidade, nos quais os processos de comunicação *on-line* estimulam o acesso e promovem um nivelamento da consciência desses interatores. Esse nivelamento ocorre a partir de uma visão do ciberespaço como um ideal de mercado, um espaço anônimo e coletivo mais que um ambiente para cultivo das subjetividades, como ocorre nas narrativas da unidade, tanto exploratórias quanto ontológicas.

O Complexo da Totalidade Ontológica credita à cibercultura a criação de novas condições sociais e culturais da tecnosociabilidade. Trata-se de uma abordagem discursiva e narrativa apoiada em analisar hábitos e costumes do ciberespaço como arena social mediada pela tecnologia, perspectiva que tem nos teóricos da netnografia (Kozinets, 2010) seus representantes mais atuais. No entanto, essas representações da tecnologia engendradas pelo complexo da totalidade tomam diversas formas e configurações de acordo com matrizes discursivas diversas, porém reinterpretadas a partir da noção de que a tecnologia, incorporadas pelas redes informáticas, o computador, a internet e as redes sociais, por exemplo, estariam dotadas de um poder de totalização e universalização do mundo, dentro do contexto mítico da realização dos objetivos do capitalismo pós-industrial ou informacional.

Enquanto as poéticas da totalidade exploratória acentuam o poder do hipertexto e da digitalização como fonte dessa transcendência, as geometrias da totalidade ontológica conferem às redes esse poder planetário e onipresente. A emergência das redes sociais na internet como uma nova forma de narrativização do si pode ser demonstrada por meio do gráfico abaixo, extraído da ferramenta *Google Trends*, que mostra as citações das palavras “*cyberculture*”, “*social media*”, “*social networks*”, “*digital culture*” e “*hypertext*”, entre os anos de 2004 e 2013. A partir de 2009, pode ser observado um crescimento bastante acentuado do termo “*social media*”, em função das apropriações das redes sociais como uma nova forma de comunicação. Também, pode ser observada uma queda das menções ao termo “*hypertext*”, o que poderia ser explicado em função da substituição das menções ao “hipertexto” por “redes sociais”.

Figura 47: Resultado de busca por “social networks” e “hypertext” no Google Trends⁵⁸

As redes sociais adquirem um papel primordial, além de inovador, no contexto da contemporaneidade, tanto no plano epistemológico quanto no plano dos dispositivos da técnica materializados nas redes sociais na internet, como o Orkut, o *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, etc. A perspectiva das redes sociais na internet está destinada a abordar os laços e relações entre pessoas, grupos ou instituições e focada em observar a sociedade como uma estrutura, um sistema, uma rede, pressupõe um ator social, que se apresenta na internet de diversas maneiras – o autor de um *blog*, por exemplo –, e as conexões, cujas dinamicidades alteram a forma dos grupos sociais.

Esse deslocamento, do hipertexto às redes, demonstra a apropriação dessa totalidade pelo interator, da exploração do hipertexto e suas potencialidades interativas à uma ontologia das redes. Aqui, as metáforas de trama, rede e rizoma⁵⁹, são tomadas como um padrão de conectividade a incorporar as heterogeneidades semânticas em ambiente hipermidiático dadas suas particularidades. Aplicado aos sistemas sociais, as redes sociais designam um conjunto de atores (pessoas, instituições ou grupos) e conexões (interações ou laços sociais). Em sua forma tecnológica, remetem a uma dimensão telemática e hipertextual que, conjugada à sua forma cultural, aos protocolos sociais, incorporam a tríade da comunicação, cultura e tecnologia cuja convergência revela-se uma chave de compreensão das estratégias e práticas midiáticas, bem como das representações contemporâneas.

⁵⁸ Disponível em

<http://www.google.com.br/trends/explore#q=hypertext%2C%20social%20networks&cmpt=q&tz=>. Acesso em jan/2015.

⁵⁹ Num rizoma cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. Um rizoma não cessaria de conectar cadeias semióticas, organizações de poder, ocorrências que remetem às artes, às ciências e às lutas sociais (Deleuze; Guattari, 1995: 23).

Esse poder totalizador, transcendental, onipresente e planetário é herdeiro, portanto, de contraposições teóricas a respeito das tecnologias e consideraremos, para efeito de análise dessas narrativas as manifestações epistemológicas e teóricas advindas da oposição à indústria cultural pelos estudos culturais, culminando com as articulações do universal sem totalidade idealizado por Pierre Lévy (2000) para pensar nas representações utópicas das novas tecnologias na contemporaneidade, bem como no cibercriticismo de Lee Siegel (2011) a respeito das representações céticas da cibercultura.

4.1 As Representações Epistemológicas da Totalidade Ontológica: cibernsocialidades

Os paradigmas funcionalistas da comunicação, baseados no esquema emissor-mensagem-receptor não dão conta de representar os fluxos de comunicação dinâmicos que emergem das redes, bem como de captar as nuances semânticas operadas pelas espacializações e temporalizações enunciativas em função do contexto ou da situação de comunicação. Numa configuração semântica irregular, o contexto adquire máxima relevância, pois pode determinar o sentido de enunciado e despertar, dentre a rede heterogênea de significados, aqueles mais consonantes ao contexto do enunciador. Ao mesmo tempo, essas operações de significação remodelam a topologia da rede, em uma dinâmica constante de ativação.

Nessa mesma mirada epistemológica, pensadores como Barthes (2008), Foucault (1995^a, 1995b) e Bakhtin (2008) entre outros, compreendem o texto verbal, em suas articulações intra e interdiscursivas, como elemento central das reconfigurações epistemológicas carregadas pelo estruturalismo e o chamado pós-estruturalismo. No entanto, as perspectivas a partir das quais a materialidade textual e suas incongruências e não linearidades surgem como nó teórico diferem quanto à ênfase na relevância na narratividade: se os primeiros teóricos priorizam as relações de significação construídas pela materialidade imanentista do texto, nessa nova economia da leitura e da escrita acentua as relações extratexto, suas potencialidades ao conectar registros da comunicação semiolinguística a horizontes que vão em direção a marcos além das dimensões físicas da escrita e da leitura.

Na matriz dessas variações em torno da ênfase adotada em cada perspectiva distingue-se a abordagem filosófica a partir da qual Derrida (1973) compreende o texto. Conjuntos de unidades em composição que formam o texto, conceito convergente entre ambas as orientações, a descontinuidade narrativa adquire, em Derrida, nuances desse novo patamar em que as relações paradigmáticas e sintagmáticas intrínsecas ao sistema linguístico são colocadas: para

além da materialidade textual, o hipertexto clama a um conceito mais abrangente, incorporando a ideia de estruturas em relação, redes de sentidos em tensão constante.

A ausência de linearidade não deve, portanto, ser considerada um aspecto determinante da narrativa. A flexibilidade e a ruptura da linearidade a partir da digitalização das informações não seriam suficientes para descaracterizar as narrativas em rede. Mais do que a ruptura da coerência, os limites da narrativa na contemporaneidade exploram uma nova dimensão teórica a que devem ser elevadas as tramas da representação da relação entre sujeito e objeto: o hipertexto para além do determinismo tecnológico e inserido em um contexto rizomático.

Esse aspecto filosófico e rizomático do hipertexto, incorporado por Derrida (1973), materializa-se narrativamente dentro do Complexo da Totalidade Ontológica a partir, portanto, não apenas do surgimento das redes informáticas mas, mais especificamente, das redes sociais que exploram o imaginário das conexões múltiplas, da colaboração e da participação.

A totalidade, nesse caso, incorporada pelo aspecto da abertura e da multidão, a ser acrescentada pelo aspecto ontológico, culmina nas representações epistemológicas das potencialidades da “inteligência emergente” (Steve Johnson, 2003), “coletivos inteligentes” (Howard Rheingold, 1996), “inteligência conectiva” (Derrick de Kerckhove, 1997), “redes inteligentes” (Albert Barabási, 2000), “inteligência coletiva” (Pierre Lévy, 2000), e são cada vez mais recorrentes nas análises e debates que apontam para uma mesma situação: estamos em rede, interconectados, em um mundo convergente.

No entanto, esse ideal rizomático e ontológico é apropriado por representações paradoxais no **Complexo da Totalidade Ontológica**, ora tomando essa conexão e participação em termos benéficos para o humano, em campos discursivos que positivam a conectividade para as relações sociais, ora negativando esse potencial.

O contraponto da condição utópica da técnica dentro da teoria da comunicação é representado pelas escolas de pensamento crítico, formada por céticos desse potencial de ajuste social legado aos meios pelo funcionalismo. Se antes eram tomados como viabilizadores da democracia, na teoria crítica os meios adquirem forma de instrumentos de poder e dominação. Representadas essencialmente por Adorno, Horkheimer, Marcuse, Benjamin e Habermas, a teoria crítica preocupa-se com a mercantilização da cultura contemporânea, exemplificada pelo poder do rádio na Segunda Guerra Mundial, ou mesmo no golpe militar de 64, no Brasil. Em uma ordenação diferente da funcionalista, o sistema político capitalista orienta a análise frankfurtiana. É apontado o jogo oculto da indústria cultural, os interesses do capitalismo, a indústria cultural e a sociedade massificada e de classes. Apoiados na noção de ideologia de origem marxista

denunciam a base alienadora a partir da qual são construídos não apenas os produtos midiáticos, mas também os modos de representar e construir valores em cima desses produtos culturais.

Estaria evidenciada a não neutralidade da técnica. Assim como a técnica não seria neutra, a comunicação também não o seria e a ideologia emerge como conceito que incorpora as ingerências da técnica sobre a sociedade. Tomada como a corporificação do poder da tecnologia, a noção de indústria cultural supõe que todo ato midiático corresponde a um ato de dominação orientado em direção da satisfação de interesses econômicos.

Walter Benjamin (1987) interpreta a questão da representação por meios técnicos como uma marca da indústria cultural. Ele questiona a perda de valor aurático da arte, por meio da reprodutibilidade técnica. A partir do surgimento das técnicas fotográficas (ou mesmo com a xilogravura e a litografia), a obra de arte destaca-se do seu ritual de culto e apreciação e passa a fundamentar-se na política (Benjamin, 1987). Baseada na existência serializada e não mais no valor da tradição e do testemunho em um determinado momento (temporal) e local (espacial), o valor de culto perde espaço para a reprodutibilidade. A devoção dá lugar à diversão por meio da arte. No entanto, o valor de culto da obra de arte é substituído por uma nova aura, uma nova forma perceptiva (ótica), agora decorrente dos novos dispositivos imagéticos disponibilizados pelo cinema e também pelas mídias digitais.

Enquanto a escola frankfurtiana, fundamentada na noção de ideologia (como conjunto de ideias), de relações de produção e da luta de classes sustenta o poder como uma força dirigida pelas relações de tensão ocultas por essas ideologias, cujo processo estruturado dá origem à alienação da consciência, os estudos culturais ingleses (apoiados no conceito de hegemonia de Gramsci) admitem um poder negociado, democrático. Acentuando os movimentos sociais e culturais, propõe-se como saída a valorização das novas formas de comunicação, buscando transpor as diferenças justamente ao reconhecê-las e reconhecendo as identidades multiculturais. A crítica inglesa sobre os frankfurtianos se deu inicialmente com o questionamento do grau de alienação dos industriais ingleses pelos meios técnicos. Assim, é dado ao receptor o lugar que lhe foi retirado pela Escola de Frankfurt: de um receptor passivo para um sujeito ativo, com experiências particulares e modos de objetivação da subjetividade.

A chave do processo de compreensão dos meios não como ordenadores das novas condições socioculturais, mas relacionado a elas, sem, no entanto, render-se à precedência de um sobre o outro, é o conceito de recepção. Por meio do conceito de mediação e de recepção, essa visão ultrapassa as noções relativas aos determinismos tecnológicos que tanto imperam nas perspectivas teórico-epistemológicas na história da teoria da comunicação, da indústria cultural adorniana à escola funcionalista, passando também pelas heranças marxistas nas

diversas correntes de estudos que se propõem a compreender a relação entre o advento da técnica e dos meios de comunicação.

Esse operador conceitual, inserido num contexto da teoria da comunicação que busca ultrapassar as noções de um receptor passivo, é empregado como uma das chaves do poder do interator na cibercultura. Um novo modo de ver o sujeito, portanto: não mais assujeitado aos mandos e desmandos das mensagens veiculadas, nem enunciado por meio das subjetivações e objetivações estruturalistas, mas como um receptor ativo, que reconstrói as mensagens a partir de seu contexto cultural.

No entanto, os adeptos do culturalismo são frequentemente criticados pela recusa de ver na tecnologia “uma espécie de coisa e, com isso, a sensação confortável de que o objeto de estudo pode ser claramente delimitado” (Rudiger, 2003: 85). Resistindo à ideia do computador ou dos dispositivos tecnológicos como mero instrumento, as redes e a tecnologia são vistas como um dos tantos locais de fluxos de vida, da economia, do cotidiano.

Como nova forma de sociabilidade, as redes emergem, portanto, como meios para um processo de libertação cotidiana, no qual a cultura – com sua criatividade, sua sociabilidade e seu cotidiano, povoaria a técnica – em sua racionalidade, objetividade e frieza – a partir da premissa de que a tecnologia seria, portanto, uma emanção da cultura. É essa a posição de André Lemos:

A cibercultura, pela socialidade que nela atua, parece, antes de isolar indivíduos terminais, colocar a tecnologia digital contemporânea como um instrumento de novas formas de sociabilidade e de vínculos associativos e comunitários (Lemos, 2002: 86)

Sendo assim, no campo discursivo da cibercultura como uma totalidade ontológica, a tecnologia adquire um caráter de mediadora da sociabilidade, inserindo o indivíduo na totalidade do mundo das redes, mas enfatizando o aspecto libertador dessas redes, negando, assim, no culturalismo a determinação do social em detrimento do técnico ou vice-versa.

É esse o motivo pelo qual o estatuto do espaço civil, da urbanidade e da cidade, adquire tamanha importância nessa nova forma de ver e representar a vida contemporânea. A cidade seria, já em Martín-Barbero], o vetor de sutil homogeneização que impede a expressão e o crescimento das diferenças, onde as diferenças são exibidas de forma congelada, exibidos aos olhos do cidadão. A reorganização do espaço público e privado na contemporaneidade, ao mesmo tempo em que oculta, acentua as sutis diferenças que dão espaço à intolerância.

A relação paradoxal entre as condições urbanas de vida e o novo contexto tecnológico está no cerne da discussão proposta por Martín-Barbero (1998), portanto. Uma das chaves para desvendar os entremeios dessa relação está nos conceitos de cotidiano e de cultura. Ao primeiro está relacionada a noção de erosão da socialidade e a distância entre a tecnoestrutura e a vida

comum dos cidadãos. Nessa nova reordenação das divisões sociais, o sujeito da contemporaneidade não se sente apoderado: novas modalidades de agrupamento surgem, entre elas as comunidades virtuais, reinterpretadas por Rheingold (1996). São perdidos os símbolos integradores da sociedade, dando margem aos novos movimentos sociais em defesa da identidade coletiva, buscando superar o sentido tradicional do político. Nesse contexto, entre as mediações culturais que operam na recepção estão as novas temporalidades contemporâneas: na cidade, os tempos variam de acordo com as interações dos sujeitos com a técnica e com o contexto urbano.

Outra chave relevante dessas narrativas ciberculturais da totalidade ontológica alephiana é aquela referente às novas fragmentações sociais e culturais, que pressupõem novas formas de reconhecimento e de identificação, novas sensibilidades e organizações perceptivas. A cultura, nesse contexto, apenas pode ser compreendida na perspectiva das mediações culturais e da recepção, deslocando a questão da cibernsociabilidade à da exclusão, dos movimentos sociais e da intolerância.

As abordagens teóricas das mediações comunicacionais e tecnológicas sustentadas pelo discurso da prática da técnica costumam recorrer a uma dualidade que alimenta conflitos entre teóricos “apocalípticos” e “integrados”, como foram chamados por Umberto Eco (2004). As narrativas do **Complexo da Totalidade Ontológica** se firmam a partir de representações otimistas e pessimistas frente aos avanços tecnológicos. Os otimistas, de um lado, são promotores da euforia tecnológica e afirmam que as tecnologias são capazes de realizar proezas. Os pessimistas, de outro, se colocam contra tal euforia e temem os perigos do que chamam de desumanização.

Tal dualidade não é recente. A corrente pessimista surgiu quando o homem inventou máquinas que pudessem substituir as atividades e faculdades humanas. Tem sua origem no movimento Luddites dos operários ingleses do século XIX, que protestavam e quebravam máquinas em plena revolução industrial com medo de perderem seus empregos, a partir da liderança de Ned Ludd (que deu nome ao movimento). A revolta dos luddites tornou-se exemplo legendário de um movimento anti-tecnológico. Hoje eles estão presentes na internet com o intuito de desacelerar os ritmos da informatização da sociedade alertando contra os malefícios da cibercultura. Os atuais precursores desta corrente ideológica são chamados de neo-luditas.

Para a corrente otimista, cujos precursores também são chamados de tecno-utópicos por Umberto Eco (2004), as novas tecnologias representam um novo patamar no desenvolvimento tecnológico do Ocidente, abrindo possibilidades até então inexistentes de comunicação não massificada, de acesso hipertextual à informação e de criação de coletivos inteligentes.

Para os tecno-utópicos, as novas tecnologias de comunicação (digital, multimodal e imediata) causam uma reestruturação das estruturas de poder vigentes midiático, político,

social), descentralizando-o. Não é à toa que Negroponte (1995) clama por uma "vida digital" e Pierre Lévy (2000) por uma "inteligência coletiva".

As contraposições entre neo-luditas e tecno-utópicas a respeito das perspectivas versam sobre os malefícios e benefícios da inserção da tecnologia nas atividades humanas. No entanto, a dualidade entre os pessimistas e os otimistas se desdobra em inúmeras questões sobre as consequências das novas tecnologias de comunicação, entre elas a questão da substituição dos antigos meios de comunicação por estas novas tecnologias, bem como a substituição do contato humano direto pela comunicação indireta, por meio da internet, das comunidades virtuais etc.

Esse embate teórico possui inúmeros desdobramentos, muitos deles provenientes de visões ora críticas, ora funcionalistas a respeito do comportamento dos meios na sociedade. Apesar de simular uma representação do real, a ingenuidade em torno da mística da representação levou alguns estudiosos a sugerir uma autonomia do instrumento técnico, principalmente das lentes fotográficas. Hoje, alguns estudiosos ainda defendem a neutralidade da técnica, supostamente produzindo um efeito de real em documentários, por exemplo.

Essa disputa entre apocalípticos e integrados na contemporaneidade, como uma resposta à crítica à indústria cultural, adquire tom especial na contraposição entre dois teóricos da cibercultura, ambos destinados a investigar o potencial participativo da tecnologia por meio das redes, ao entrarmos na "era da desmassificação".

As narrativas da totalidade ontológica se valem desse choque epistemológico para constituir-se como discurso: o mundo, representado e reduzido às redes sociais, a partir e pelas redes sociais na internet, passa a ser visto tanto como sintoma quanto como resultado dessa disputa discursiva, retomando concepções utópicas a respeito do poder da técnica corporificada pelas redes sociais quando concepções cétricas a respeito da influência da autonomia das redes.

Herdeiro dessa problemática, o poder da internet, e portanto, de seus protocolos, a conectar pessoas a possibilitar diferentes formas de comunicação unidirecionais toma diferentes formas de acordo com os contextos em que esses discursos da técnica emergem. Tanto Pierre Lévy quanto Lee Siegel serão abordados aqui como representantes e figuras encarnadas das narrativas ciberculturais na esfera da totalidade ontológica, em sua dimensão disciplinar, mas que promovem retroalimentações narrativas constantes com a cibercultura em suas manifestações midiáticas.

Nascido na Tunísia em 1956, Pierre Lévy, conhecido teórico da cibercultura, tem seu nome relacionado a um discurso que atribui à internet um poder de previsão e antecipação, um poder quase futurístico. Entre suas obras mais reconhecidas, podem ser citadas: *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*, lançada em 1992; *O que é o*

virtual?, obra de 1996 que derruba o dualismo real vs. virtual ao propor as noções de virtualização e potencialização, *Cibercultura* de 1999 e *Ciberdemocracia*, lançada em 2003.

Lee Siegel, nascido nos Estados Unidos em 1957, tornou-se conhecido pelas suas previsões catastróficas ligadas às máquinas. Autor de *Are You Serious?: How to Be True and Get Real in the Age of Silly* (2011); *Against the Machine: Being Human in the Age of the Electronic Mob* (2008); e *Not Remotely Controlled: Notes on Television* (2007), Siegel atrai a atenção do público que credita à internet a responsabilidade por um apocalipse da contemporaneidade, “ressaltando a dependência desse processo à dinâmica do capitalismo em termos que se conectam com o programa da crítica à indústria cultural proposta pioneiramente por Adorno” (Rudiger, 2013: 42)

Ambos mostram os problemas e virtudes da cibercultura como ideologia, em algumas de suas categorias centrais como a interatividade e a participação (Rudiger, 2013: 42). O primeiro propõe a noção de um novo espaço no qual seria possível emergir o que Lévy chama de “universal sem totalidade”, o ciberespaço seria o lócus a partir do qual a internet surgiria como novo meio de comunicação, de pensamento e de trabalho para a sociedade humana. Já para o segundo, é ainda mais nítido o caráter da neutralidade: para Siegel (2011), a internet seria neutra, e a negatividade seria advinda do seu uso pelo homem, marcada pela conveniência e por leis de mercado, e, assim, direcionada à rápida gratificação dos impulsos e desejos e viabilizando a criação de um consumidor ideal.

Com relação ao poder e autonomia do indivíduo frente às coerções e formas de subjetivação modeladas pelos dispositivos técnicos, Lévy coloca o aspecto individual como subjacente ao coletivo, desenvolvendo uma concepção de ator que busca pensar de forma simétrica os humanos e os dispositivos técnicos, inserindo-se dentre as correntes teóricas que se debruçam sobre a questão do sujeito para além de argumentos cartesianos, e argumentando a favor de uma inteligência coletiva, formada somente a partir do pensar conjunto. No entanto, Siegel reduz o potencial da coletividade, tornando supremo o poder do indivíduo, enfatizando a autonomia, a estabilidade, o poder do “sujeito centrado”, mas ainda apontando o “abuso ideológico” (Rudiger, 2013: 43) de passarmos de uma condição de receptores passivos a produtores de conteúdo, interpretando a desmassificação como uma forma ainda mais potente de homogeneização.

No que tange à problemática público/privado, tão cara aos estudos mais contemporâneos das ciências humanas, e, em especial, à cibercultura, Lévy clama por um apagamento entre as esferas do público e do privado, promovendo um “aumento da transparência” com a qual a multiplicação dos contatos implica uma nova velocidade de circulação das ideias e dos comportamentos. A internet é, assim, preenchida de um sentido amplificador, tornando-se uma “caixa de ressonância planetária” geradora de opinião pública. Já Siegel (2011) é devoto de

uma visão fruto de uma síntese do individualismo radical norte-americano, que coloca a supremacia da autonomia das ações humana, colocando em xeque a visão do consumidor que se transforma em produtor, que esconde, segundo ele, o fato de que a vida privada teria se tornado artigo de consumo, e, portanto, mercadoria passível de ser colocada à venda.

O potencial de transformação cultural da internet, para Lévy, elevaria a humanidade a uma nova condição, um novo patamar histórico que deveria “permitir-nos compartilhar nossos conhecimentos e apontá-los um para os outros, o que é a condição elementar da inteligência coletiva” (Lévy, 2000: 17). Segundo o autor, “em decorrência dos desenvolvimentos dos meios eletrônicos de comunicação, em pouco tempo teremos passado de uma humanidade para outra” (2000: 60.). Já Siegel é adepto de uma visão bastante simplificada do pensamento pós-moderno, no qual a internet, como inovação técnica, seria “uma resposta à nossa condição contemporânea de atividades agitadas, desconectadas, fragmentadas”. Tomando como exemplo o fenômeno das redes sociais na internet, o autor advoga por uma cultura narcísica, chamada por ele de “me generation” na qual, segundo ele, a vida tem se tornado mais mentalizada, mais interior, mais direcionada a uma gratificação do desejo pessoal.

Por último, mas não menos importante, para Lévy, o surgimento da esfera pública estaria relacionada à expansão do ciberespaço, favorecendo a subversão das “distinções de status entre produtores, consumidores, críticos, editores e gestores da midiateca” e mesmo abrindo espaço para a desintermediação do jornalismo. Já para Siegel, esse processo de dissolução dos gatekeepers daria vez a vozes irresponsáveis, barulhentas e agressivas, provocando a erosão da autoridade do jornalismo tradicional. Considerando-o um artifício puramente retórico, Siegel argumenta a favor das representações de uma retórica da liberdade, da democracia.

4.2 O “Mundo da Abertura, da Colaboração, da Multidão”: web 2.0

Problematizar a questão da colaboração e da horizontalização constitui, portanto, uma das chaves para compreender as tramas de sentidos em torno da dinâmica de redes. Na perspectiva da totalidade ontológica, na rede marcada pela multisssemiose e pela interação mediada, explorada a dimensão social e cultural, emergem novas formas de viver em comunidade que passam não necessariamente pelo espaço físico, e que exploram o imaginário de abertura e descentralização a partir da matriz epistemológica das redes sociais e da centralidade midiática e cultural das redes sociais na internet, sob uma ótica essencialmente integrada e otimista.

Como modelo das complexidades e multiplicidades sistêmicas, as redes sociais, nós e laços entre os seres humanos, também se configuram como um modelo de relacionamento já na

modernidade. O estudo das redes complexas começou nas ciências exatas, mas foi incorporado pelas ciências humanas até transformar-se na perspectiva da análise de redes sociais (ARS), método analítico focado em estruturas e padrões de relações entre atores sociais em uma rede (Wellmann, 1988) e formado por duas unidades de análise: os nós (atores) e os laços (relações entre os nós).

Se cada época cultural promove um tipo de subjetivação dominante e a produção discursiva é regulada por um conjunto de regras anônimas (Foucault, 1996: 8-9), nas narrativas da totalidade ontológica a dinâmica das relações de poder na rede se dá em função das tensões do sentido, das formas de circulação dos enunciados ativada por processos de convergência. Estão representadas, portanto, formas emergenciais de um sujeito processual e dialógico e o imaginário em torno dos conceitos de cultura digital, descentralização, open culture, remix, cultura da participação, cultura da colaboração, entre outros termos empregados para retomar o universo discursivo desse mundo aberto e ontológico fundamentado na articulação entre novas normas, valores e práticas culturais, revestidos de um discurso de benéficas e novas formas de comunicação e mídia:

Como Manovich afirma: "Hoje, estamos no meio de uma nova revolução mediática – uma mudança de toda a cultura a formas mediadas por computador de produção, distribuição e comunicação". Essa cultura tem sido rotulado de muitas outras -- cibercultura por Lévy (2001), cultura da informação por Manovich (2001), a cultura de interface por Johnson (1997), a cultura da internet por Castells (2001) ou a cultura virtual no ciberesociedade por Jones (1998), para citar apenas alguns. O principal problema com a maior parte deste trabalho tem sido a confusão muitas vezes implícita de como "cultura" normas, valores, práticas e expectativas compartilhadas de um grupo de pessoas (Deuze, 2006: sem página., tradução nossa).

Fazem parte desse mesmo universo discursivo da totalidade ontológica, no “mundo da abertura, da colaboração e da multidão” autores como Benkler (2006), Lessig (2008) e Shirky (2011). Benkler explora a *Wikipedia* e o *software* aberto como o grande sintoma e resultado dessa cultura aberta, e especialmente, a partir da desarticulação com interesses comerciais:

Estes escritores tratam estes desenvolvimentos em termos utópicos como a vanguarda de uma nova era de criação social valiosa especialmente notável devido à sua produção sem a necessidade de apoio das empresas. Para Benkler, há uma dimensão política explícita a estas novas formas de produção entre pares, pois, como ele observa, põem em causa o pressuposto central da tradição do pensamento econômico: 'homo economicus', o *self* como o ator racional (Hunter, 2012: 39, tradução nossa).

Assim, o imaginário do “mundo da abertura, da colaboração e da multidão” está fundamentado no ideal do amadorismo, da cultura do DIY (Do-it-Yourself), do “faça você mesmo”:

Participação como um elemento central da cultura digital também tem as suas raízes numa cultura do faça-você-mesmo emergente, particularmente florescente durante a década de 1990, com as pessoas cada vez mais reivindicando o direito de serem ouvidas, em vez de faladas - como no caso do modelo tradicional de transmissão de mídia de massa (Deuze, 2006: sem página, tradução nossa).

Hoje tida como uma das bases do ecossistema audiovisual *on-line*, o sistema de conferências *TED Talks* teve seu início com seminários exclusivos para poucos selecionados. Cinco anos após a publicação *on-line* de todos os *TED Talks* com as licenças da *Creative Commons*, mais de 200 milhões de espectadores puderam conhecer o pensamento dos palestrantes da TED. A lógica das inteligências coletivas e lógicas abertas e descentralizadas, configurada aos eventos do *TED Talks*, pode ser observada no trecho abaixo, publicado no e-book *The Power of Open*:

Este crescimento fenomenal é impulsionado inteiramente pela distribuição livre e aberta”, disse June Cohen, produtora executiva da TED Media. “O licenciamento da CC possibilitou o compartilhamento para muito além do que podíamos ter feito sozinhos”. “Quando decidimos abrir nossa biblioteca, tínhamos um único objetivo: difundir ideias”, disse Cohen. Cada decisão foi feita com base neste objetivo. A Creative Commons foi a forma mais eficiente para fortalecer o crescimento de nosso produto e nos libertar de discussões sobre o que poderia ou não poderia ser feito com os nossos vídeos...Os efeitos não planejados foram incrivelmente positivos”, disse Cohen. “Não é só o crescimento, mas a maneira como nosso público global tornou-se uma equipe global, abraçando nossa marca e encorajando mais inovação. Uma licença da Creative Commons transmite de maneira clara que você leva a sério a difusão de ideias.

Termos e expressões explicitados, como *globalidade*, *difusão de ideias*, *inovação*, *distribuição livre e aberta* estão localizados semanticamente em torno de um mesmo universo discursivo, o da totalidade transcendental e onipresente das redes, aqui marcadas por um caráter ontológico que admite e pressupõe que os caminhos narrativos sejam traçados pelo interator.

Os casos de totalidade exploratória (e seus exemplos de gêneros discursivos na rede) citados anteriormente compartilham articulações discursivas e processos de agenciamento semelhantes, marcados pela objetividade e as modalizações objetivadas. São, portanto, dotados de processos de agenciamento marcados pela exterioridade de que fala Ryan (2004): nas narrativas externas, o interator não faz parte do mundo diegético, ele apenas cumpre um papel de observador dos eventos narrativos.

Já no caso das narrativas da totalidade ontológica, as representações da tecnologia povoadas pela cultura adquirem um efeito de sentido de uma liberdade de expressão exacerbada, aproveitando os princípios alephianos para a construção de uma narrativa a partir de uma ontologia, na qual o interator não apenas interage com o universo diegético, mas efetivamente constrói suas tramas.

Assim, as narrativas do “mundo da abertura, da colaboração e da multidão” diferem das narrativas da **Unidade Exploratória** descritas anteriormente, em função do poder do interator

de construir a narrativa. Enquanto antes a atividade do interator apenas transformava a trama, em uma manifestação dos ideais rizomáticos e hipertextuais, como no *Memex*, agora o princípio de abertura alephiana como instrumento de descentralização materializa a não linearidade narrativa e os diversos tipos de *lexia* (Landow, 1997: 14).

A *Wikipedia*, modelo colaborativo mais citado, tem seu conceito derivado não apenas para transformar modelos informáticos e dispositivos que já teriam nascido de forma hipertextual. Ela concretiza, nos ideais ciberculturais, a noção de participação infinita, os princípios hipertextuais e da descentralização, em uma espécie de retroalimentação narrativa características da cibercultura, cuja abertura se deu pelos pós-estruturalistas liderada por teóricos seguidores de Roland Barthes, sendo agora encarnadas por expressões e manifestações culturais populares, como é o caso da própria *Wikipedia*.

As formas e princípios hipertextuais também emprestam seus conceitos aos demais dispositivos midiáticos da contemporaneidade, como os livros, os documentários, a televisão e mesmo o cinema. Temos, portanto, no cenário da cibercultura uma série de manifestações culturais que remetem ao potencial interativo e hipertextual da rede, geralmente expressos com a denominação 2.0:

Web 2.0 é um termo criado em 2004 pela empresa americana O'Reilly Media para designar uma segunda geração de comunidades e serviços, tendo como conceito a "Web como plataforma", envolvendo wikis, aplicativos baseados em folksonomia, redes sociais e Tecnologia da Informação. Embora o termo tenha uma conotação de uma nova versão para a Web, ele não se refere à atualização nas suas especificações técnicas, mas a uma mudança na forma como ela é encarada por usuários e desenvolvedores, ou seja, o ambiente de interação e participação que hoje engloba inúmeras linguagens e motivações.⁶⁰

O “wikilivros”, (do inglês *wikibooks*), um projeto da *Wikimedia Foundation* dedicado ao desenvolvimento colaborativo (wiki) de livros, apostilas, manuais e outros textos didáticos de conteúdo livre também remete a esse ideal participativo disponibilizado pela web 2.0. Todos os interessados podem ler ou melhorar um dos 6.959 módulos presentes nos 482 wikilivros, ou produzir novos materiais, uma estratégia de remediação da *wikipedia* para um instrumento editorial.

⁶⁰ Tal parágrafo faz referência direta à definição de web 2.0 encontrada na própria *Wikipedia*.

Figura 48: Wikilivros⁶¹

Outro exemplo da remediação das narrativas da participação, o projeto português de escrita colaborativa *join2write*, tem como objetivo escrever um livro colaborativo, que não seja apenas um conjunto de contos, mas antes uma história única escrita a várias mãos. Aos escritores, pede-se que trabalhem com um enredo existente, com uma história “*in media res*” (já em decurso), mas sem interação com os demais autores. Cada “escritor”, que não tem de ser um escritor profissional, continua uma estória que está sendo contada, dando sequência à narrativa com as suas palavras. O objetivo é que os autores/escritores colaborem com desconhecidos e escrevam um livro, uma narrativa com princípio, meio e fim, mas construída de forma participativa.

Exquisite Forest, projeto do *Google*, trata de um experimento criativo de arte *on-line* e colaborativo, em que cada usuário cria pequenos trechos de animação conectados a outros dentro de um tema específico. O resultado final dessas narrativas é apresentado na forma de árvores. Além de participar e ver as animações através do site exquisiteforest.com, as árvores selecionadas se transformaram em instalações físicas na *Tate Modern*.

⁶¹ Disponível em http://pt.wikibooks.org/wiki/Wikilivros:P%C3%A1gina_principal. Acesso em jan/2015.

Figura 49: The Exquisite Forest⁶²

Todos esses exemplos, ao retomarem a tecnologia, por meio da internet e da web 2.0 como viabilizadora do princípio participativo dessa narrativa, evidenciam articulações discursivas marcadas por uma dialogismo, uma multiplicidade de vozes enunciativas que devem, por premissa, traduzir-se em efeitos de sentido de heterogeneidade, participação e descentralização. Problematizar a questão da colaboração e da horizontalização constitui, portanto, uma das pretensões dessas narrativas da cibercultura, ao investigar a dinâmica das posições enunciativas em rede, a partir da concepção de sujeito dobrado entre as circunstâncias que delimitam a produção discursiva, mas que também favorecem a emergência de uma subjetividade construída e agenciada a partir das redes.

A produção cultural massiva convive, em um processo de convergência, com a indústria da personalização. As tecnologias de produção industrial da modernidade agora convivem com as tecnologias de serviço contemporâneas. Na acepção de uma nova dinâmica social e cultural disponibilizada pela cibercultura, com as Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), o conhecimento da multidão passa a ser, além de instrumento do progresso, o ativo intangível com o qual se desloca o modelo tradicional da comunicação emissor-receptor. No mundo do “prosumer”, a autoria adquire um novo sentido com as produções colaborativas. Para além das discussões deterministas da tecnologia, a conexão torna-se um fundamento a partir do qual as dinâmicas sociais reconfiguram-se.

Como supostamente não haveria mais a diferença entre produtores e consumidores, todo participante tem chances iguais de participar do processo produtivo de forma significativa, na ideia de Bruns (2008: 25) de “equipotencialidade: a suposição de que, embora

⁶² Disponível em <http://www.exquisiteforest.com/>. Acesso em jan/2015.

as competências e habilidades de todos não são iguais, eles têm igual capacidade para fazer uma contribuição valiosa para o projeto”.

Os respaldos legais nessa nova forma prosumidora foram viabilizados pela Creative Commons (CC), organização sem fins lucrativos sediada na Califórnia, Estados Unidos, dedicada a regulamentar a criação e o compartilhamento de conteúdo por meio de licenças Creative Commons oferecidas gratuitamente ao público, conforme pode ser verificado na figura abaixo:

Figura 50: *Creative Commons*⁶³

A cultura do compartilhamento, da colaboração e da participação, embora pressuponha algumas diferenças, tem em comum a noção de um processo no qual não apenas um ator contribui para um determinado processo, mas uma multiplicidade deles, uma espécie de inteligência coletiva capaz de colocar em jogo uma variedade de vozes, com um propósito determinado.

Por enquanto, vamos definir cultura participativa como: 1. relativamente poucas barreiras à expressão artística e ao engajamento cívico, 2. forte apoio para criar e compartilhar criações, 3. algum tipo de orientação informal segundo o qual o que é conhecido pelos mais experimentados é repassado para os novatos, 4. Os membros que acreditam que suas contribuições importam e 5. Membros que sentem algum grau de conexão social com o outro (pelo menos, eles se preocupam que as outras pessoas pensam sobre o que eles criaram) (Jenkins, 2009: 06, tradução nossa).

No Brasil, esse ideal participativo foi incorporado pelo portal *CulturaDigital.br*, que funcionava como uma rede social na qual os interatores poderiam criar fóruns e *blogs*, estimulando a participação em torno de temas particulares e específicos, deslocando a problemática da expressão pessoal e individual das narrativas da unidade para a problemática do envolvimento em comunidade, da problemática de si para a cultura, a sociedade e a comunidade.

⁶³ Disponível em <http://creativecommons.org/about>. Acesso em jan/2015.

Figura 51: Portal *Cultura Digital*⁶⁴

As redes sociais na internet, como parte da cultura contemporânea que se desenvolve em torno da colaboração cumprem papel importante dentro desse contexto e estão diretamente ligadas à convergência midiática e às formas narrativas em rede. Mundos *on-line* e *off-line* não podem ser vistos como independentes, de acordo com as narrativas da totalidade ontológica: ambos incluem o uso da tecnologia para comunicar, compartilhar, colaborar, socializar, expressar e compreender o mundo.

Sendo assim, fazem parte desse universo discursivo do **Complexo da Totalidade Ontológica** não apenas a *Wikipedia*, todo o universo dos *blogs* participativos, *podcasts*, *wikis*, e redes sociais na internet, mas também serviços como *eBay*, *Blogger*, *Wikipédia*, *Photobucket*, *Facebook* e *YouTube*. Marcados pelo imaginário da descentralização e da liberdade de expressão, esse universo de ferramentas e dispositivos de redes sociais na internet estão apoiados e são retroalimentados discursivamente por uma perspectiva da totalidade, na qual os agenciamentos operados pela técnica se sobrepõem aos movimentos de subjetivação do sujeito. Sendo assim, essas narrativas emergem a partir do embate entre o potencial universal, totalizador e transcendental das redes para criar laços e nós a partir de uma infinidade de vozes (a “multidão”) e um poder individual e individualizante promovido por essas mesmas redes.

⁶⁴ Disponível em <http://culturadigital.br/>. Acesso em jan/2015.

Na origem dessa problemática está a questão do declínio do espaço público (Sennett, 1977), o estatuto do espaço civil, da urbanidade e da cidade adquire tamanha importância nessa nova forma de ver e representar a vida contemporânea.

Somente estando juntos é que os homens podem se liberar do peso da distância; e isso, precisamente, é o que ocorre na multidão. Durante a descarga as distinções são eliminadas e todos se sentem iguais... É por causa deste momento abençoado, em que ninguém é melhor ou pior do que o outro, que as pessoas se transformam em uma multidão (Canetti, 1973: 18, tradução nossa).

A reorganização do espaço público e privado na contemporaneidade, portanto, admitem novas modalidades de agrupamento, apoiadas em processos de agenciamento que se dão por meio da multidão nas sociedades democráticas e midiáticas. Dentro desse universo discursivo, o conceito de “multidão” adquire um contorno semântico bastante específico, culminando com o conceito de *crowdsourcing*, que incorpora o ideal de um grande grupo de pessoas com a possibilidade de “múltiplas cabeças pensarem melhor que apenas uma”. A palavra denomina a união de duas palavras do inglês, *crowd* que significa multidão e *source* que significa fonte de informação. Então, soluções que apontam para o *crowdsourcing* pressupõem que conhecimentos e ideias sejam criativamente buscados para criar soluções a partir de um grupo ou comunidade.

Esse ideal do poder da multidão em detrimento do poder individual, ou seja a contraposição indivíduo X multidão já característica das narrativas da totalidade, emerge em uma diversidade de esferas, na medicina (como a aplicação *Crowdmed*, que permite a busca de diagnósticos complexos por uma “multidão” de médicos), no *marketing* (como na campanha *Angel*, que chama engenheiros de *software* para desenvolverem um sensor de saúde), na música (como o coral virtual de Eric Whitacre, utilizando as redes sociais na internet), nas corporações (como o *Dell Idea Storm*, site que permitia o envio e votação de ideias e alternativas sobre tecnologia e negócios para a Dell, podendo ser implementadas e desenvolvidas pela empresa, reduzindo custos de Pesquisa e Desenvolvimento).

Figura 52: Portal *IdeaStorm*⁶⁵ Figura 53: Portal *CrowdMed*⁶⁶

De uma nova forma de interação comunicativa emerge uma cultura menos alinhada à ordem da propriedade: o que era uma "cultura lida" torna-se uma "cultura lida e escrita" (Lessig, 2008: 107), aberta, descentralizada e colaborativa. Da articulação entre uma estrutura de redes, baseada em processos rígidos e outra apoiada em redes emergentes, surgem os processos de convergência definidos por Jenkins (2008: 27) como uma transformação cultural acompanhada do fluxo de conteúdos entre múltiplos suportes midiáticos, da cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e do comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação.

⁶⁵ Disponível em <http://www.ideastorm.com/>. Acesso em jan/2015.

⁶⁶ Disponível em <https://www.crowdmed.com/>. Acesso em jan/2015.

Os processos de convergência evidenciados a partir das redes sociais como modelo de conectividade, bem como novo padrão midiático na contemporaneidade, admitem a coexistência de uma mídia corporativa (poder produtor da mídia) e outra mídia, representada pelo poder do consumidor. Ou seja, estão pautados por uma nova lógica, diferente daquela da comunicação massiva, imprimindo a ideia de uma cultura participativa, uma coletividade que emerge de uma fonte alternativa de poder midiático, da qual se dá a produção coletiva de significados, conforme previam Platon e Deuze, em 2003:

Na cultura digital, participação e jornalismo se encontram de diferentes maneiras, levando alguns observadores da indústria a afirmar que o jornalismo tem de se preparar para uma nova era de notícias participativa, como Dale Peskin (2002) prevê que as notícias evoluem para uma atividade colaborativa e participativa. Todo mundo é um jornalista, ou pode ser. Notícias P2P irão eclipsar as notícias baseadas em B2C (Platon; Deuze, 2004: sem pagina., tradução nossa).

A naturalização das mídias de massa por meio de meios culturais como as narrativas, rituais, categorias, discursos direciona a economia das mídias para aquilo que chamamos de centralização social: a junção tecnologia-mídia adquire posição central não apenas nos sistemas de significação, mas também nas formas de viver e vivenciar os espectros de significação do mundo por meio da representação midiática. Os meios de comunicação tornam-se, assim, ponto de acesso privilegiado às narrativas circulantes na sociedade. A essa perspectiva central da abordagem das mídias de massa Couldry (2010) chama de “mito do centro mediado”.

Um exemplo brasileiro bastante conhecido, o website *Overmundo*, lançado em 2006, está apoiado na ideia de uma produção colaborativa de conteúdo por uma comunidade, a partir do mesmo modelo descentralizado que ocorre com os *blogs* em sua apropriação jornalística, por exemplo.

O Overmundo é um site colaborativo voltado para a cultura brasileira e a cultura produzida por brasileiros em todo o mundo, em especial as práticas, manifestações e a produção cultural que não têm a devida expressão nos meios de comunicação tradicionais.

O Overmundo é feito pela sua própria comunidade.

Aqui, você pode encontrar textos, dicas e obras que apontam para um vasto panorama da diversidade cultural do Brasil. E o melhor: você pode não apenas ler, mas participar das discussões, selecionar os destaques do site e principalmente publicar os seus próprios conteúdos.

O convite está feito: o que na produção artística de sua cidade nunca teve visibilidade nacional? Por que não tornar tudo isso visível aqui no Overmundo?

Figura 54: Portal *Overmundo*⁶⁷

Assim como ocorre em seu precursor mais antigo, o site coreano *Oh My News*, que tem como síntese a frase “*every citizen is a reporter*”, o *Overmundo* coloca em pauta, assim, a chamada crise das mídias de massa, ou seja, a perda desse potencial centralizador interpretativo da vida cotidiana e dos fatos da vida social, acompanhada por um colapso das teorias de mídia tradicionais. Essa nova geometria da mídia, em uma visão cética, tem como hipótese a noção de desaparecimento da mídia, ao qual se credita não apenas o enfraquecimento da mídia como centro discursivo mediador e instituição fonte de sentido primária, mas também a crise do termo mídia (Couldry, 2010).

Ainda em 2002, Dan Gilmor, assumia a predisposição a essa visão de que o jornalismo poderia perder sua matriz na figura do jornalista como pertencente a um conglomerado midiático:

Eu acho que os jornalistas têm de fazer isso. Duvido que haja uma batida em qualquer jornal ou publicação ou programa em que não é o caso de os leitores terem mais conhecimento coletivamente mais do que o repórter. Isso não deve vir como qualquer grande revelação. Qualquer um que trata das redes sabe que a rede tem mais conhecimento do que o indivíduo" (Gillmor, 2004: 174).

No campo da produção midiática contemporânea, os princípios de descentralização da web 2.0 têm atingido não apenas o domínio do mercado editorial, da cultura popular e das artes, mas principalmente o domínio estritamente político ao qual os princípios de horizontalização e descentralização são elevados.

Tais narrativas estão marcadas pelos processos de agenciamento que colocam as redes sociais como matrizes da interação social, na qual o sujeito atua de forma a interagir com uma multidão, em prol de um objetivo maior, sendo ainda capaz de interagir e modificar os rumos

⁶⁷ Disponível em <http://www.overmundo.com.br/>. Acesso em jan/2015.

da narrativa. Também são narrativas marcadas por um tipo de agenciamento que incorporam uma idealização democrática das tecnologias para efeitos políticos, conforme veremos adiante.

4.3 O “Mundo Participativo Cidadão”: nova esfera pública global

As transformações da contemporaneidade subvertem as antigas noções modernas de público e privado: com a transformação do estatuto de espaço e tempo, o espaço torna-se desvinculado do lugar. Novos espaços tangibilizam a experiência da comunidade *on-line*, viabilizando novas formas de sociabilidade, de estar junto: uma nova espacialidade sociopolítica, na qual o espaço público está determinado à discussão, à imprensa e aos meios de comunicação ditos verticais e responsáveis pelo agendamento da opinião pública; o espaço político à decisão e à esfera da legalidade; o espaço privado, à reclusão e ao culto da intimidade; e o espaço comum, à circulação nos espaços físicos.

Nas raízes das representações da esfera pública global, como colocado por Castells (2008a), estão a noção de espaço público burguês da modernidade, abordado criticamente por Habermas (1984), nos anos 1960. Para o autor, o nascimento da esfera pública está ligado ao poder da palavra, da argumentação, do debate desvinculado do poder financeiro. Na esfera pública, a burguesia apropria-se do uso público da razão, a qual todos têm acesso (ao contrário do que ocorria no passado greco-romano). Ali é gerada a opinião pública, única fonte legítima das leis onde a democracia estaria garantida. A esfera pública burguesa torna-se decisiva na constituição dos mecanismos democráticos, baseada na imprensa livre, na liberdade de opinião e no voto universal (Gomes, 1997).

Com o surgimento da imprensa, o financiamento do capital privado para financiar o jornal altera a relação de argumentação democrática, uma vez que não é mais o interesse público que governa o jornal. Com os meios de comunicação de massa e o advento da publicidade, a esfera pública sofre uma mudança estrutural e perde sua aura democrática. A dimensão do espaço político em função da esfera pública perde sua força. A imprensa, nesse contexto, torna-se instrumento da construção e reunião de públicos. Segundo Habermas (1984), com os meios massivos a imprensa deixa de ser livre, para tentar manipular a opinião pública. Não existiria mais o espaço para circulação livre de ideias, em função do princípio da publicidade. O espaço deixa de ser condicionado em função da argumentação e da discussão pública para estar a favor da visibilidade, do espaço em cena. A relação de mediação entre o Estado e a esfera privada se desloca e se transforma.

Castells, notadamente um otimista das novas formas de comunicação viabilizados pelas TICs, defende a ideia de uma nova esfera pública global, no contexto da globalização, da falência da legitimidade do Estado e da transmutação da sociedade civil global. Trata a globalização como o sistema social com a capacidade tecnológica, institucional e organizacional de trabalhar como uma unidade em escala planetária. Sendo assim, a globalização como processo presume uma tendência homogeneizadora “nem tudo nem todos são globalizados, mas as redes globais afetam a tudo e a todos” (Castells, 2008a: sem página).

A configuração de uma nova esfera pública, para Castells, se dá no contexto de uma sociedade civil global, no espaço lacunar entre uma instância global, de onde as crises emergem e uma instância local (Estados), onde essas crises são detonadas. Elas ganham características variadas de acordo com a ordem na qual estão instaladas: são crises de legitimação e representação política; de identidade, admitindo resistências culturais; de equidade, em função das desigualdades desenvolvimentistas. Nesse contexto surgem organizações civis que buscam preencher essas lacunas, como grupos religiosos, estudantis, partidos políticos, organizações não governamentais, movimentos sociais, bem como mobilizações espontâneas que ocorrem por meio das redes.

Muitas das manifestações discursivas do **Complexo da Totalidade Ontológica** estão inscritas sob a ordem da descentralização e da participação na esfera pública operada pelas novas tecnologias da comunicação e informação. A organização não governamental *Global Voices*, rede internacional de *blogueiros*, tradutores e jornalistas cidadãos que acompanham, cobrem e sumarizam o que está acontecendo nas *blogosferas* de todos os cantos do mundo, em seu manifesto, adere à noção de descentralização e abertura para defender e argumentar em torno da liberdade de expressão para a construção de uma esfera pública global, conforme pode ser observado no texto institucional abaixo:

Nós acreditamos na liberdade de expressão: em proteger o direito de falar – e o direito de ouvir. Nós acreditamos no acesso universal a ferramentas de expressão.

Para esse fim, queremos possibilitar que todo mundo que queira se expressar tenha os mecanismos adequados para fazê-lo – e qualquer um que queira ouvir e entender essa mensagem tenha os recursos para ouvi-la e compreendê-la.

Graças a novas ferramentas, as formas de expressão não precisam mais ser controladas pelos que possuem os mecanismos tradicionais de publicação e distribuição, ou por governos que podem restringir a reflexão e a comunicação. Agora, qualquer um pode experimentar o poder da imprensa. Todos podem contar suas histórias para o mundo. Nós queremos construir ligações entre as culturas e os idiomas que dividem as pessoas, para que elas se entendam mais profundamente. Procuramos trabalhar juntos e mais efetivamente, e agir de forma mais enérgica.

Nós acreditamos no poder da comunicação direta. O elo entre indivíduos de diferentes mundos é pessoal, político e poderoso. Nós acreditamos que o diálogo através das fronteiras é essencial para um futuro livre, justo, próspero e sustentável – para todos os cidadãos deste planeta.

Enquanto continuamos a trabalhar e a nos expressar como indivíduos, também queremos identificar e promover nossos interesses e objetivos comuns. Nós nos comprometemos a respeitar, assistir, ensinar, aprender e a ouvir o próximo.

Nós somos o Global Voices (Vozes Globais)

Tradução publicada em 28 Maio, 2007 14:20 GMT

Atualizado em 19 Abril, 2012 9:34 GMT

John Perry Barlow, na tentativa de se estabelecer um espaço cibernético anônimo na *Declaração da Independência do Ciberespaço* proclamada em Davos, na Suíça, e publicada na revista *Wired* em fevereiro de 1996, defende que o ciberespaço seria um novo espaço social global e político no qual as leis do capitalismo não poderiam ser aplicadas e que se emergiria uma nova ordem política dependente apenas dos seus usuários. Estes entusiastas defendem que a tecnologia digital ofereceria uma democracia transparente, na qual os meios de comunicação dominados por ideologias políticas desapareceriam e os usuários poderiam comunicar suas vontades políticas entre si ou diretamente para o governo, como pode ser observado abaixo no trecho da Declaração da Independência do Ciberespaço.

[...] Os governos derivam seu justo poder a partir do consenso dos governados. Vocês não solicitaram ou receberam os nossos. [...] Não temos governos eleitos, nem mesmo é provável que tenhamos um, então eu me dirijo a vocês sem autoridade maior do que aquela com a qual a liberdade por si só sempre se manifesta. Eu declaro o espaço social global aquele que estamos construindo para ser naturalmente independente das tiranias que vocês tentam nos impor. Vocês não têm direito moral de nos impor regras, nem ao menos de possuir métodos de coação a que tenhamos real razão para temer. [...] O espaço cibernético não se limita a suas fronteiras. Não pensem que vocês podem construí-lo, como se fosse um projeto de construção pública. Vocês não podem. Isso é um ato da natureza e cresce por si próprio por meio de nossas ações coletivas. [...] Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Essa maneira de governar surgirá de acordo com as condições do nosso mundo, não do seu. Nosso mundo é diferente. O espaço cibernético consiste em idéias, transações e relacionamentos próprios, tabelados como uma onda parada na rede das nossas comunicações. Nosso é um mundo que está ao mesmo tempo em todos os lugares e em nenhum lugar, mas não é onde pessoas vivem. [...] (Declaração da Independência do Ciberespaço)

No contexto etnográfico que marca as narrativas do mundo participativo, para Hine (2000), a internet pode ser tratada tanto como um espaço, com suas normas e práticas que devem ser estudadas separadamente do mundo não mediado, quanto como um artefato cultural, dentro de um contexto da sociedade plasmada pelas articulações midiáticas. Em sua dimensão puramente técnica, a internet constitui-se de um conjunto de protocolos que permitem a troca de informações entre atores de forma aparentemente desregulamentada. Acontece que as representações viabilizadas a partir das apropriações da técnica ultrapassam essa dimensão instrumentalista. Está formado, então, o grande engodo da técnica: a sua neutralidade.

No complexo da totalidade ontológica, considerando a rede como o ambiente onde documentos são publicados, disponibilizados e acessados, o modelo de compartilhamento de

informações construído sobre a internet e o ciberespaço emerge como um terreno conflituoso, no qual se apoiam representações apocalípticas e integradas de uma cibersocialidade.

Como elemento ao qual se credita esse ideal democrático e de uma nova esfera pública, à internet vincula-se um esquema de representações que movimenta uma série de jogos de sentido em torno desse ideal, no qual a "internet e comunicação sem fio, por meio da adoção de uma rede global de comunicação horizontal, fornece tanto uma ferramenta de organização quanto um meio de diálogo, debate e tomada de decisão coletiva" (Castells, 2008a, sem página.).

Na mesma esfera da polarização que povoa o imaginário em torno da história da humanidade entrelaçada à mediação da técnica, simbolizada pelos dispositivos maquínicos e culminando com as narrativas teóricas da comunicação, esses mesmos dispositivos são ora elevados à categoria de grandes viabilizadores das perspectivas democráticas e antidemocráticas. Especialmente quando retomada e empregada com a função de dar um sentido utilitarista à tecnologia, a internet é envolta por uma névoa mistificante e é personificada como o personagem central desses embates.

Nas retroalimentações das narrativas da totalidade ontológica, a inserção dessas práticas culturais dentro do campo da cultura digital se dá por meio da noção de cultura de rede, ou seja, as redes emergentes cumpririam o papel de alavancar os fluxos narrativos de uma perspectiva relacionada à materialidade da circulação dos enunciados em rede.

No entanto, ainda Castells critica o mau uso que a sociedade faz da internet frente às inúmeras possibilidades que ela fornece, por ser um canal de comunicação horizontal, não controlado e relativamente barato, mas, para Castells, o uso desse canal por políticos ainda é limitado. Haveria, segundo o autor, um uso crescente da internet por jornalistas rebeldes, ativistas políticos e pessoas de todo tipo como um canal para difundir informação e rumores políticos. Segundo ele:

Por enquanto, em vez de fortalecer a democracia promovendo o conhecimento e a participação dos cidadãos, o uso da internet tende a aprofundar a crise da legitimidade política ao fornecer uma plataforma de lançamento mais ampla para a política do escândalo (Castells, 2004: 114).

Ainda Para Castells, a internet surge como “o meio mais fácil para se atingir e se exercer a democracia por possibilitar a liberdade de expressão” (2008: sem página.). No entanto, esta liberdade nunca é uma dádiva. É sempre uma luta constante, e ainda estaria sendo disputada no campo da internet. É a capacidade de redefinir autonomia e pôr a democracia em prática em cada contexto social e tecnológico. A internet encerra um potencial extraordinário para a

expressão dos direitos dos cidadãos e a comunicação de valores humanos, mas, certamente não pode substituir a mudança social ou a reforma política. (Castells, 2004: 120).

Contudo, ao nivelar relativamente o terreno da manipulação simbólica, e ao ampliar as fontes de comunicação, contribui de fato para a democratização. Põe as pessoas em contato numa ágora pública, para expressar suas inquietações e partilhar suas esperanças (Castells, 2004: 120). Esta revelação de Castells o aproxima bastante do otimismo pregado por Lévy. A ágora pública de Castells nada mais é do que uma rede por meio da qual todos os participantes podem se expressar e apresenta uma relação de similaridade com a Inteligência coletiva de Lévy.

Esse ideal de esfera pública é incorporado por meio de metáforas da descentralização, do horizontalização e dos princípios narrativos descentralizados materializados pela chamada web 2.0, demonstrando o *continuum* entre as narrativas do “mundo da abertura, da colaboração e da multidão” e as narrativas do “mundo participativo cidadão”.

Um dos exemplos mais característicos dessa tendência é a Wikileaks, organização transnacional sem fins lucrativos, sediada na Suécia, que publica, em sua página, postagens de fontes anônimas, documentos, fotos e informações confidenciais, vazadas de governos ou empresas, sobre assuntos sensíveis. Apesar do seu nome, a Wikileaks não é uma wiki – leitores que não têm as permissões adequadas não podem editar o seu conteúdo. Mas, justamente pelo fato de conter em seu rótulo o título “wiki”, retoma o entorno semântico da totalidade ontológica.

O trecho abaixo, extraído da própria *Wikipedia*, contém nitidamente marcas do universo discursivo do “esquerdismo cibernético”, articulado a processos de agenciamento coletivos engendrados pela técnica, incorporada pela internet e pelas redes sociais:

A página (site), administrado por The Sunshine Press,[3] foi lançado em dezembro de 2006 e, em meados de novembro de 2007, já continha 1,2 milhão de documentos. Seu principal editor e porta-voz é o australiano Julian Assange, jornalista e ciberativista.

Ao longo de 2010, WikiLeaks publicou grandes quantidades de documentos confidenciais do governo dos Estados Unidos, com forte repercussão mundial. Em abril, divulgou um vídeo de 2007, que mostra o ataque de um helicóptero Apache estado-unidense, matando pelo menos 12 pessoas - dentre as quais dois jornalistas da agência de notícias Reuters - em Bagdá, no contexto da ocupação do Iraque. O vídeo do ataque aéreo em Bagdá (Collateral Murder) é uma das mais notáveis publicações da página). Outro documento polêmico mostrado pela página (site) é a cópia de um manual de instruções para tratamento de prisioneiros na prisão militar estado-unidense de Guantánamo, em Cuba. Em julho do mesmo ano, WikiLeaks promoveu a divulgação de uma grande quantidade de documentos secretos do exército dos Estados Unidos, reportando a morte de milhares de civis no guerra do Afeganistão em decorrência da ação de militares norte-americanos.

Em 2 de fevereiro de 2011, o WikiLeaks foi indicado ao Prêmio Nobel da Paz,[9][10] pelo parlamentar norueguês Snorre Valen. O autor da proposta disse que o WikiLeaks é "uma das contribuições mais importantes para a liberdade de expressão e transparência" no século XXI. "Ao divulgar informações sobre corrupção, violações

dos direitos humanos e crimes de guerra, o WikiLeaks é um candidato natural ao Prêmio Nobel da Paz", acrescentou.⁶⁸

Uma nova esfera pública global, para Castells (2008a), teria o desafio de criar mecanismos institucionais e procedimentos de representação política à sociedade civil, em torno de debates públicos. Um espaço de produção de sentido e de compartilhamento, de disputa de valores entre a sociedade civil global, com os Estados, não dependente do território físico, mas dos sistemas de comunicação midiáticos. Sendo assim, a internet, para Castells – marcada pela multisssemiose e pela interação mediada emergem novas formas de viver em comunidade que não passam necessariamente pelo espaço físico – incorpora o papel de esfera pública mobilizadora na contemporaneidade.

Esse mesmo ideal de participação coletiva, também presente no mundo da abertura, concretiza-se em uma série de movimentos políticos, como ocorreu no Brasil na fase de construção e desenvolvimento do texto do Marco Civil da internet, Projeto de Lei nº 2.126/2011 aprovado em 2014, que estabelece a política regulatória do tráfego na rede, ou seja, a regulamentação dos fluxos de conteúdo de informação da internet. Chamado de “Constituição da internet” no Brasil, o Marco Civil é um exemplar pela sua dupla articulação entre o texto e sua forma de construção. O texto do Marco Civil aborda três temas principais, regulamentando a respeito da neutralidade de rede, da proteção à privacidade dos usuários e da responsabilização adequada dos atores na cadeia de serviços. Ao mesmo tempo, a redação do texto, coordenado pelo Comitê Gestor da internet no Brasil (CGI.br), foi realizada de forma aberta e por meio da colaboração com a sociedade, conforme pode ser visto na chamada ao debate aberto, reproduzida abaixo:

DEBATE ABERTO NO PORTAL E-DEMOCRACIA

Chegou ao fim, no blog do Marco Civil, a 2ª fase de debate aberto do processo colaborativo de discussão e formulação de um marco civil para a internet brasileira. Encerrado o período de contribuições, o Projeto de Lei 2.126/2011, Marco Civil da internet, foi encaminhado a Câmara dos deputados e o debate público foi retomado na Comunidade virtual do Portal e-Democracia.

Através do portal, o público on-line poderá enviar comentários e dúvidas e interagir com os deputados que compõem a comissão especial.

Para acompanhar as novidades, siga no idêntica ou no twitter: @marcocivil.

Para entender melhor a proposta, o contexto, o conteúdo e o processo da discussão, acesse nossa área "Sobre o projeto".

Tanto em sua forma de construção quanto em seu conteúdo, o texto da constituição da internet brasileira repercute princípios da totalidade ontológica, representados por meio do ideal de abertura, descentralização e colaboração com o qual as redes são apropriadas, a partir da noção de cultura digital. Corroborando com esse aspecto desse entorno discursivo, o texto foi

⁶⁸ Trecho extraído da definição de Wikileaks na Wikipedia

redigido e publicado por meio do portal CulturaDigital.br, conforme pode ser verificado na figura abaixo:

Figura 55: Marco Civil da Internet⁶⁹

O texto do Marco Civil também foi reproduzido na página oficial do Ministério da Justiça, confirmando discursivamente a legitimação política não apenas do texto aprovado, mas também sua forma de construção:

Figura 56: Texto de boas-vindas ao Marco Civil da Internet⁷⁰

Aprovado a partir dessas premissas e-democráticas, dentro do contexto pragmático das narrativas da totalidade ontológica, a problemática da neutralidade da técnica sofre um processo

⁶⁹ Disponível em <http://culturadigital.br/marcocivil/>. Acesso em jan/2015.

⁷⁰ Disponível em <http://culturadigital.br/marcocivil/>. Acesso em jan/2015.

de deslocamento em direção ao discurso da neutralidade da rede. No entorno semântico do Marco Civil:

A neutralidade da rede assegura que a internet continue sendo uma rede fim-a-fim, onde intermediários não possam interferir bloqueando ou privilegiando pacotes de dados ou aplicativos. Certamente um provedor de acesso à internet pode oferecer diferentes pacotes de velocidade, mas não deve poder intervir nas opções do usuário sobre o que e como ele quer ver ou receber. (Getschko, 2014)

No entanto, se tomarmos uma perspectiva cética a esse respeito, caímos no engodo de uma pseudoesfera pública, dominada pela comunicação e pela cultura de massa. A internet nasce como uma tecnologia de comunicação livre, suscetível de ser modificada com o contexto cultural, viabilizando movimentos tensionadores de centralização e descentralização, simultaneamente. As primeiras ações políticas para controlar a comunicação partem do banimento dos meios de comunicação, bem como de sua regulamentação (como relatado pelo relatório MacBright, nos anos 1970) e evidenciam a relação de interconexão entre comunicação e poder. O emparedamento das informações fornecidas pelo usuário, como na prática do *slow traffic*⁷¹, na cobrança de tráfego por cabos de fibra ótica ou mesmo na definição dos protocolos de conversação entre máquinas pelo W3C⁷² pertencem não apenas aos embates dos sistemas de informação, mas também a um conjunto de práticas culturais.

Nessa cilada de uma dualidade discursiva que marca o **Complexo da Totalidade Ontológica**, com a economia de mercado perde-se sua dimensão mediadora, a noção de acessibilidade é alterada pela de propriedade. A massa substitui o público; a renda individual, a propriedade familiar, a discussão, a crítica e o diálogo dão vez à manipulação, à sedução e ao convencimento. A esfera pública estaria em decadência, e não em ascensão.

4.4 O “Mundo Convergente e Filtrado”: curadoria da informação

Nas narrativas da totalidade ontológica, as disputas interdiscursivas em torno da esfera técnica e suas articulações com a esfera social e comunicacional estão disseminadas na sociedade contemporânea – na qual as lógicas sociais da comunicação encontram objetos técnicos e se “sedimentam” entre si (Miége, 2009: 18) – a partir do prisma da cultura convergente.

⁷¹ Mecanismos pelos quais os servidores de rede limitam as conexões de banda para os usuários.

⁷² “Berners-Lee saw the need for the Web to be unrestricted. His goal in designing the Web was to create a decentralized system with as few rules as possible. By 1994, the Web had spread and become widely adopted. With the different systems being used and different browsers being developed, he realized there needed to be some standardization. At the same time, he was concerned that the Web needed some guidance but not governance. He proposed that a consortium be formed to give recommendations. The result was the World Wide Web Consortium”.

Enquanto nas outras narrativas que compõem o **Complexo da Totalidade Ontológica** as representações da totalidade são incorporadas no contexto midiático das TICs, da web 2.0, da internet e das redes sociais apropriadas com finalidades de cidadania e colaboração, as narrativas do “mundo convergente e filtrado” se apoiam na convergência para se firmarem discursivamente e abrem espaço para a ideia de curadoria da informação.

A noção de potencial convergente das mídias tem se disseminado em diversas esferas culturais e mesmo narrativas, em parte em função da aparente transformação dos diversos dispositivos da imagem em apenas um: o computador, em suas diversas formas e variáveis. Os discursos que se apoiam em conceitos como storytelling, transmídia, redes midiáticas, entre outros, pode ser observado nos mais diversos ambientes midiáticos a que se tem acesso: desde revistas de circulação restrita, a programas de televisão de grandes redes, a ideia de convergência se faz presente não apenas como um conceito teórico apropriado pelas grandes redes de comunicação, mas também como argumento de sustentação das formas contemporâneas do viver. Existir, na sociedade em que estamos, implica em conectar-se, tanto com os dispositivos maquínicos, mas também com o outro, aquele que nos vê, nesse movimento de mediação.

No **Complexo da Totalidade**, os processos de convergência (aqui tomadas como totalidade) transcendem o ideal da integração de ferramentas, espaços e métodos de trabalho, não se referindo apenas a um processo tecnológico, mas ao “fluxo de conteúdos entre múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (Jenkins, 2008: 27). Esse fenômeno corresponde a uma transformação cultural que acentua a coexistência entre a mídia corporativa, e a alternativa (mais interativa, formada pelos *blogs* e pelas redes sociais na internet), da qual emerge uma produção coletiva de significados.

Desse mesmo campo discursivo da totalidade convergente faz parte o imaginário do fluxo incessante de dados e informações produzidos a partir da cultura “*ciber*”, apoiados em pesquisas provenientes de estudos de empresas de infraestrutura de dados e redes afirmam que já existem disponíveis hoje no mundo quase um septilhão de *bits* de informação —total similar ao de estrelas conhecidas no céu, segundo a Agência Espacial Europeia. O estudo prevê que volume de dados virtuais armazenados será seis vezes maior em 2020. Atualmente, a quantidade de informação em formato digital disponível caberia numa pilha de iPads Air de 256 mil quilômetros. Os dados mostram que o universo digital dobra a cada 2 anos, em termos de volume de informação (EMC, 2014).

As tensões e circularidades culturais em jogo no processo de convergências midiáticas, acrescentadas pelo aumento incessante de volume de informações disponíveis nas redes, desestabilizam a noção de credibilidade das mídias tradicionais, a academia como fonte única de produção de conhecimentos, o museu como única fonte de memória histórica, a figura e a função da autoria. Em função da dinâmica e interconicidade (Murray, 2003), a problemática do conceito de autoria que parece diluir-se frente à desmaterialização do suporte físico dos enunciados:

Ao reduzir a autonomia do texto, o hipertexto reduz a autonomia do autor [...] Tomada como verdade, muito da chamada autonomia era ilusória, na dificuldade que os leitores tinham em conexões perceber entre os documentos. No entanto, o hipertexto - tomado como a convergência das concepções pós-estruturalistas de textualidade e suas corporificações eletrônicas - acabam com certos aspectos da autoritariedade e autonomia do texto, e assim faz repensar a figura e a função de autoria (Landow, 1997: 126).

Nos gêneros emergentes nas mídias digitais, a autoria das narrativas em rede são fruto de uma multiplicidade híbrida das produções simbólicas *on-line* e *off-line*, uma multiplicidade de vozes enunciativas que colocam em xeque a credibilidade e a legitimidade de uma única fonte. A essa desestabilização da instituição do conhecimento, no contexto das narrativas ontológicas que tem a participação, a abertura e a descentralização como paradigmas, Weinberger (2012) denomina de “crise do conhecimento”, fazendo da internet tanto um conjunto de “fofocas, rumores e mentiras” quanto um ambiente de incentivo à ciência, aos negócios, à cultura. O conhecimento não emergiria apenas do indivíduo, mas do conjunto que forma a multidão, que “vem da criação de redes de conhecimento...conhecimento é agora uma propriedade da rede. (Weinberger, 2012: XIII).

Se nas narrativas da totalidade exploratória os dados, em sua conformação digitalizada e informatizada já tinham um papel central, nas narrativas da totalidade ontológica os dados informatizados, colocados pragmaticamente num contexto da comunicação e da convergência, configuram-se como conhecimento, dados interpretados e posicionados em contexto pragmático, função da curadoria da informação. A obra mais recente de Henry Jenkins, *Spreadable Media* (2013) explora a importância do contexto no deslocamento da lógica da distribuição à lógica da circulação, um modelo híbrido baseado em uma cultura participativa. Assim, esse caráter de circulação dos enunciados, também presentes na totalidade exploratória por meio dos memes, encontra no complexo da totalidade exploratória um modelo holístico para compreender a cultura digital (Jenkins, 2013), com base no conceito de *spreadability* (um material “com desejo para ser espalhado”) para expressar o potencial não apenas técnico, mas também teórico da cibercultura. Enquanto a lógica da distribuição estava baseada no texto, engajamento, na migração de indivíduos, na experiência unificada, em uma interatividade preestruturada, em canais finitos, no *marketing*, a lógica da *spreadability* está baseada no contexto, no fluxo de ideias, na dispersão do

material e dos enunciados, na experiência diversificada, na participação, no compartilhamento, nas redes temporárias, e na colaboração.

As representações das narrativas do mundo convergente e filtrado, bem como das outras narrativas ciberculturais do complexo da totalidade ontológica está baseada nessa nova ordenação da *spreadability*, por meio de um processo de construção do conhecimento coletivo. Fazem parte dessa lógica discursiva, perpretando ideais imaginários de multidão, participação e abertura.

Tal processo aberto de construção do conhecimento retoma determinados procedimentos de agenciamento que determinam formas de constituição do sujeito nas plataformas ontológicas, tanto a partir da performance humana (em um processo de constituição do conhecimento a partir da ordem humana) quanto a partir da autonomia da máquina.

Nas narrativas ontológicas, os processos de agenciamento adquirem uma problemática central, dada a possibilidade de interação com o universo narrativo, característica fundamental nas mídias digitais. Ou seja, as mídias digitais ultrapassam a noção de agenciamento apenas como uma noção passiva do receptor, como na televisão, ou mesmo como processos de introjeção e projeções identificatórias, como teve delineada a crítica nos estudos cinematográficos.

Nessas narrativas, o interator surge como um agente dotado de uma capacidade procedimental, participativa e atuante no fluxo narrativo das redes, representação que emerge nos conceitos de participação (Jenkins, 2009) e diversidade de vozes (Deuze, 2004). Nesse contexto é que podem ser compreendidos termos para designar essa atuação: interator, usuário entre outros. O termo “*prosumer*”, no entanto, é o que mais distingue essa capacidade do sujeito nas mídias digitais: ainda como consumidor (da ordem do receptor passivo), o *prosumer* empoderado agora é também um produtor conteúdo, ou seja, atuante no universo midiático, reequilibrando a relação entre emissores e receptores tão cara aos estudos de comunicação e mídia.

A perspectiva da ontologia promovida pelo agenciamento alimenta-se das visões que colocam emissor e receptor em lados opostos no processo comunicativo. No entanto, a problemática do agenciamento já tem dominado o cenário epistemológico a partir de uma visão menos binária. Já Bakhtin (2008) valorizava a fala frente à língua e os processos de dialogismo. Eco (2002), com a noção de autor e leitor modelo. Possenti (2002), com as noções de efeito de sentido. Authier-Revuz (1990), com as noções de heterogeneidade constitutiva e mostrada. Por isso, argumentamos em torno de uma noção gradual de agenciamento: a capacidade de agência do usuário é muito mais complexa do que esses termos bipolares sugerem; precisamos explicar as funções múltiplas de usuários em um ambiente de mídia em que as fronteiras entre o comércio, conteúdo e as informações estão sendo redesenhadas (Dijk, 2009). A noção de

participação na cibercultura se constitui, no entanto, a partir dessa oposição entre o receptor passivo dos meios tradicionais e o receptor ativo atrelado teoricamente às mídias digitais:

A continuidade histórica entre a participação dos cidadãos comuns em 'velha mídia' como a televisão e participação dos usuários nas redes UGC desafia qualquer definição baseada em oposições binárias. Em vez disso, a agência do usuário compreende diferentes níveis de participação, variando de "criadores" para "espectadores" e "inativos". O mesmo pode ser dito em relação à noção de "comunidades", um termo que se aplica a muito diferentes modos de participação do usuário (Dijk, 2009, tradução nossa).

O agenciamento na interatividade participativa não seria, portanto, uma característica exclusiva dos meios digitais. As cartas de leitores de jornais, alguns programas de televisão (como, no Brasil, o programa *Você Decide*, veiculado pela Rede Globo de 1992 a 2000) que permitiam a escolha de um final da narrativa por parte do espectador, ou mesmo *talk shows* e *quizzes* já partiam da premissa do pacto de interação com o público. A qualidade distintiva desses meios estaria, portanto, na possibilidade de

'responder' na mesma linguagem multimodal que emoldura produtos culturais anteriormente realizadas exclusivamente em estúdios. Isto é em parte devido à disponibilidade das tecnologias digitais baratas e fáceis de usar, o que certamente deve estimular a produção audiovisual, mas um driver mais importante é os muitos canais de internet que permitem uma distribuição da ordem do faça-você-mesmo (Dijk, 2009, tradução nossa).

Ou seja, creditar às mídias digitais a posição teórica de únicos e exclusivos dispositivos de potencialidade de agenciamento torna-se, assim, uma estratégia discursiva das narrativas da totalidade ontológica, colocando o sujeito, o usuário, o interator, como personagem principal no centro da cena teórica dos estudos de comunicação e mídia, como agente filtrador da totalidade convergente. A problemática do agenciamento tem sido interpretada assim, a partir do prisma da curadoria, da performance no sentido de filtrar, selecionar e compreender a massa de informações disponíveis na cultura convergente. A curadoria coloca em disputa, portanto a totalidade de dados e os agenciamentos filtradores, “duas tendências paralelas: o crescimento explosivo em dados, e nossa necessidade de ser capaz de encontrar informações em grupos contextuais razoavelmente coerentes” (Rosenbaum, 2011: 05).

“Curar” está vinculado ao ato de curar, zelar, vigiar por algo: um conceito originalmente relacionado aos campos do direito e das ordens monásticas. O termo passou a relacionar-se com o campo das artes, dos museus e de seus respectivos acervos. E o curador seria dotado de uma propriedade e credibilidade para cuidar, compilar, organizar e distribuir as obras de forma a fazer sentido para o espectador. Esse conjunto de atividades exclusivamente humanas de interpretação e reinterpretação de determinado conteúdo configura um processo de curadoria.

Diferentemente do processo de agregação de conteúdo aplicado pelas ferramentas, a curadoria, na perspectiva do **Complexo da Totalidade Ontológica**, surge no embate entre a atividade exclusivamente humana e a operação algorítmica dos filtros e agregadores. Embora tenham um caráter agenciador forte, para alguns teóricos tais dispositivos não substituiriam o conhecimento humano na interpretação e reconfiguração das partes para constituição de um todo ordenado de forma curatorial.

Para Rosenbaum (2011), estamos transitando de uma categorização humana, baseada em taxonomias fixas e estáveis, para uma organização automatizada das informações, baseada em algoritmos que trabalham com o volume e a velocidade das informações produzidos de forma a promover agenciamentos que consideram as condições de espaço e tempo do presente, pois estaríamos vivendo no “tempo do agora” (*The state of now*).

No entanto, no contexto do **Complexo da Totalidade Ontológica**, em consonância com a perspectiva do autor, apenas a capacidade humana de ordenação e qualificação na colaboração com o *software* seria capaz de curar conteúdos com qualidade, uma vez que a curadoria é “mais do que criar conteúdo, é sobre dar sentido aos conteúdos criados por outros” (Rosenbaum, 2011), atividade da ordem de um DJ. Ou seja, os agenciamentos filtradores seriam uma habilidade humana, apenas. Nessa problemática, mais do que desintermediação, na cultura da convergência, “curadoria é sobre re-mediação”, no sentido que Bolter e Grusin (2000) dão ao termo, não apenas do empréstimo de características inerentes de um meio ao outro, mas também um caráter de aperfeiçoamento.

A gama semântica de interpretações e apropriações do termo curadoria, no contexto da convergência, evidenciam sua inserção no campo da comunicação ainda no universo discursivo das narrativas da totalidade ontológica, uma vez que ainda estão sob a égide da participação e da multidão que adquirem, no contexto do mundo filtrado, um sentido de organização do caos informativo:

Na medida em que ocorre a expansão da sociedade digitalizada, o termo curadoria passa a ser utilizado para uma diversidade de ações que envolvem organização de dados a partir de critérios ou recortes. Nesse contexto, a “curadoria de informação” assume uma ideia muito mais de organização que de inauguração de uma nova proposta ou visão de mundo (Corrêa; Bertocchi, 2012: online.).

Na era da convergência, dos prosumidores, dos usuários-mídia que dominam as representações da totalidade ontológica, seria preciso dominar e controlar a massa infinita de conteúdos disseminados, provenientes dessa multiplicidade de vozes, por meio de um filtro que processa as informações, contextualizando-as, qualificando-as, recolocando de volta ao ambiente enunciativo em forma de conhecimento qualificado: curadoria é sobre gerar valor a

partir de seres humanos que acrescentam o seu julgamento qualitativo ao que está sendo reunido e organizado. (Rosenbaum, 2011). Trata-se, portanto, de uma construção que envolve o individual, o coletivo e o social, simultaneamente:

Como pano de fundo, tem-se os diversos aspectos de construção de conhecimento individual, coletivo e social que no contexto atual requerem uma intervenção mediadora (que mais adiante veremos como re-mediadora) (Corrêa; Bertocchi, 2012: online.).

O conceito de qualidade, adquire, portanto, um novo sentido dentro do ecossistema midiático da convergência: não necessariamente apoiado em uma expertise única, acadêmica ou mesmo jornalística, ou pautado pelas noções de verdade, de realidade, credibilidade e objetividade. Conforme tais noções perdem seu status simbólico na contemporaneidade, na desestabilização da instituição do conhecimento fundamentado nas noções “modernas”, emerge a força enunciativa do sujeito amador corroborado pela sua injunção na multidão, agora imbuída de uma dupla função: não apenas corroborar, mas também contribuir para disseminar essas vozes. A qualidade, portanto, pode ser também proveniente justamente desse amadorismo, uma espécie de conhecimento de nicho.

Essa capacidade de coletar, organizar, verificar, compartilhar e transformar a informação de forma a dar um sentido ao seu conjunto dentro da multimodalidade e multivocalidade do ambiente de convergência pode ser interpretada como uma capacidade ou habilidade de transitar nesse ambiente, em uma espécie de “literacia digital”, no qual “mais visual do que um simples editor, o curador da internet exige uma capacidade de compreender as relações entre palavras, imagens, espaço e formas” (Rosenbaum, 2011: 314)

De acordo com Jones-Kavalier e Flannigan (2008), a literacia é caracterizada pela capacidade de utilizar a informação de forma eficaz e criativa, por meio de conhecimentos tácitos que podem ser adquiridos não apenas na educação formal, e sim de experiências e dúvidas pessoais e pela resolução de problemas. Na cultura de convergência, caracterizada pela não linearidade e interatividade, o conceito se expande, abrangendo as capacidades exigidas dos usuários para explorar este potencial multimídia. Os indivíduos letrados da cultura digital são aqueles que podem ler, escrever, interagir e se comunicar por meio dessa linguagem multimídia, que reconhece práticas sociais e gêneros textuais dos elementos desta interface.

A curadoria como um processo de filtro humano já havia sido enfatizada no contexto da convergência ainda no início da popularização dos *blogs*. Um dos tipos de *blogs* existentes, para Rebecca Blood (2002), seriam os chamados *filters*, no qual predominam os links e que atuam como sites filtradores da mídia tradicional e reproduzem seu conteúdo por meio de

hiperlinks. Eles revelam a personalidade de seu autor de fora para dentro, em sua relação com o mundo exterior e geralmente são mantidos por vários autores, em esquema de colaboração.

Os *blogs* do tipo *filters* foram mais populares até 1999. Antes da criação das ferramentas gratuitas de publicação, estes eram criados por pessoas habituadas a lidar com linguagem de programação. Eram geralmente pessoas que trabalhavam com internet, que publicavam notícias, as contextualizavam, recebiam comentários de leitores etc.

Os *blogs* temáticos também já exerciam sua força curatorial, pois compartilhavam conteúdo voltado para temas específicos e geralmente exerciam a função de filtragem da mídia tradicional, que provê ao interator um serviço extremamente qualificado, e economizam o tempo que ele ficaria surfando em busca de notícias sobre o assunto desejado. Os autores desses *blogs*, ao filtrarem as informações mais importantes, ou mais específicas sobre um assunto, facilitam o trabalho do leitor ao ordená-las e classificá-las:

Para todos, a grande tarefa do futuro não será ter acesso a mais informações, mas desenvolver avenidas de acesso à informação que realmente melhora a compreensão e relacioná-la ao restante. Para muitas pessoas, *weblogs* fornecem esse filtro útil. (Blood, 2002: 12, tradução nossa).

Esse processo de curadoria, quando feito por meio do filtro, coleta, seleção e disseminação de links da web, configura articulações discursivas marcadas por vozes heterogêneas colocadas sob uma mesma página, e, por isso, podem ser analisadas marcas bastante características de uma interface hipermediada, que fornece janelas para novos conteúdos a serem ativados interativamente pelos links, conforme pode ser observado nos *blogs* *comeia.blog.br* e *eutesalvo.com*:

Figura 57: *Blog Colmeia*⁷³

Nesses *blogs*, é possível observar que o curador exerce seu papel de filtrador do conteúdo, de acordo com critérios estabelecidos:

3. Porque meus links não são aprovados? Quais são os critérios para que um link seja aprovado? O que posso fazer para aumentar minhas chances de aprovação?

A Colmeia aprova diariamente uma quantidade fixa de conteúdos. Esse limite é importante para que todo o conteúdo aprovado receba o devido destaque e possibilite o visitante navegar pelos links.

Nossa equipe recebe muitas sugestões de links diariamente e seleciona os links mais interessantes, criativos e divertidos, sempre observando se o mesmo foi cadastrado corretamente e tentando dar espaço a todos os *blogs* de nossa comunidade.

É normal que apenas alguns conteúdos dentre os sugeridos sejam aprovados. Essa seleção é que faz da Colmeia um espaço diferenciado.⁷⁴

Tais articulações discursivas janeladas, semelhantes às que caracterizam as narrativas do “eu emoldurado”, em conjunto com processos de agenciamento efetuados por meio da atividade manual de curadoria por um agente humano dotado dessa capacidade de literacia multimídia, caracterizam, portanto, as narrativas do “mundo convergente e filtrado”.

A curadoria como idealizada pelos seus autores, efetivamente, só seria possível com a entrada da inteligência humana, na perspectiva de que “o virtual só eclode com a entrada da subjetividade humana no circuito, quando num mesmo movimento surgem a indeterminação do sentido e a propensão do texto a significar, tensão que uma atualização, ou seja, uma interpretação, resolverá na leitura” (Lévy, 1997: 40) Assim, o curador emerge como figura da cibercultura responsável por promover um lugar no ciberespaço que só emerge com a entrada da subjetividade humana, ou seja, sua capacidade de, por meio de interações cognitivas e perceptivas com a tela do computador, projetar e introjetar sentimentos, palavras, desejos e informação:

Argumentaremos, contudo, que atualmente temos muito mais uma curadoria algorítmica de informação do que propriamente humana. Falta ao comunicador da era digital se posicionar diante desse novo panorama curatorial explorando competências de re-mediação, agregação de audiências, mineração de dados, inteligência distribuída, agenciamentos e adição de valor às informações (Corrêa; Bertocchi, 2012, online.).

Nas reconfigurações do papel do jornalista e do repórter promovidas pelas narrativas da totalidade, a curadoria surge como uma competência também necessária à atividade jornalística. Não mais no contexto do jornalismo cidadão participativo, mas no mundo do jornalismo algorítmico, os princípios do jornalismo (credibilidade, verdade, legitimação, verificação,

⁷³ Disponível em <http://www.colmeia.blog.br/>. Acesso em jan/2015.

⁷⁴ Disponível em <http://www.colmeia.blog.br/faq/>. Acesso em jan/2015

independência e objetividade) são deslocados: a noção de credibilidade e verdade começa a admitir sua relativização em regimes de sentido, a verificação pode ser vista como significação e relatividade, a objetividade para um efeito de sentido de objetividade, o lugar da redação dá espaço a um fluxo, o processo e a rotina jornalísticas a um ciclo que envolve da captura da informação à sua transformação nas redes.

O jornalista passaria, então, a uma posição de mediador, agenciador, articulador, e analista, um profissional apto a compreender a totalidade das vozes enunciativas da multidão participativa de forma a gerar um efeito de sentido único, mas, por isso mesmo, hipermediado: “As representações de curadoria vigentes vinculam-se à ação humana e, ampliadas para qualquer contexto social, referem-se sobremaneira às atividades de seleção, organização e apresentação de algo a partir de algum critério inerente ao indivíduo curador” (Corrêa; Bertocchi, 2012).

Uma estratégia de enunciação das inúmeras vozes participativas, o efeito-janela que marca a curadoria aproxima-se do efeito-moldura que marca as narrativas da unidade exploratória e, especialmente, as narrativas embedadas. Nesse contexto, o portal e agregador de notícias *Huffington Post*, fundado em 2005, seria um dos exemplos mais bem sucedidos da curadoria de conteúdo, pois contém aspectos do imaginário participativo (uma vez que recebe contribuições de milhões de pessoas por mês, entre comentários, imagens e histórias com informações), mas também está fundamentado na edição de conteúdo a partir de princípios tradicionais do jornalismo como a checagem e a busca pela verdade. No entanto, a junção da ideia de uma participação mediada pela qualidade jornalística promovida pela curadoria desloca esses princípios, dando origem a uma verdade mediada por curadores.

Figura 58: *The Huffington Post*⁷⁵

O agenciamento operado na curadoria também pode ser visto sob o prisma da agregação de conteúdo operada por ferramentas que coletam conteúdos baseados em critérios determinados que podem ser configurados, a partir de metadados e palavras-chave, de forma automática. Tais agregadores funcionam como “dispositivos curatoriais” (Beingleman, 2011).

Algumas das ferramentas de curadoria, como o *Paper.li*, *Scoop.it*, *Feedly* e *Flipboard* combinam conteúdos provenientes de portais e redes sociais, e por vezes, delimitam por temas de interesse, promovem o mesmo efeito hipermediado e janelado por meio dessa agregação de conteúdos, conforme pode ser verificado nas figuras abaixo:

Figura 59: *Flipboard*⁷⁶

No entanto, a problemática do agenciamento maquínico adquire um novo sentido desde dezembro de 2009, quando deslocam-se os paradigmas dos filtros baseados apenas na capacidade humana: neste ano, os algoritmos do Google passaram a determinar resultados de busca diferenciados e personalizados para cada usuário. Isso significa que uma mesma busca, realizada ao mesmo momento, por pessoas diferentes, pode gerar resultados diversos em função do histórico de navegação anterior desse usuário.

No mercado de dados pessoais coletados pelas empresas a partir dos históricos de navegação de cada interator, os comportamentos são o ativo mais valioso. No mundo da totalidade ontológica filtrada, em que as práticas midiáticas se intercalam e transpõem às práticas comunicativas, no qual se concentram e se conectam as esferas social, cultural e

⁷⁵ Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/>. Acesso em jan/2015.

⁷⁶ Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/>. Acesso em jan/2015.

mediática, dados pessoais são alvo dos “comerciantes do mercado do comportamento do social media”. Esse mercado preditivo promove, portanto, o fenômeno das bolhas, fazendo com que “cada vez mais, o monitor do nosso computador seja uma espécie de espelho que reflete nossos próprios interesses, baseando-se na análise de nossos cliques feita por observadores algorítmicos” (Pariser, 2012: 09).

Assim, se nas narrativas do “mundo participativo cidadão” estão colocadas as premissas da participação que modificam a relação entre emissor, consumidor e anunciante, promovendo o poder de produção de conteúdos aos consumidores, nas narrativas convergentes e filtradas esse poder é, de certo modo, devolvido a esse mercado de comportamentos. Esse movimento pode ser interpretado, também, como uma concretização do engodo da participação:

Durante algum tempo, parecia que a internet iria redemocratizar completamente a sociedade. *Blogueiros* e os chamados “jornalistas cidadãos” iriam reconstruir os meios de comunicação com as próprias mãos. Os políticos só poderiam concorrer nas eleições se contassem com ampla base de apoio, recebendo pequenas doações de pessoas comuns. Os governos locais se tornariam mais transparentes e teriam de prestar contas aos cidadãos. Contudo, esses tempos de conectividade cívica com os quais eu tanto sonhava ainda não chegaram. A democracia exige que os cidadãos enxerguem as coisas pelo ponto de vista dos outros; em vez disso, estamos cada vez mais fechados em nossas próprias bolhas (Pariser, 2012: 10).

As bolhas de que fala Eli Pariser, atuam como uma espécie de isolamento entre os indivíduos-interatores e a totalidade do “mundo convergente e filtrado”. Ou seja, mais que um mecanismo procedimental e de previsibilidade operado pelo algoritmo, a bolha de Pariser promove uma forma de ser e viver nas redes contemporâneas: no limiar entre a participação e o isolamento promovido pela bolha invisível, “numa época em que as informações partilhadas são a base para a experiência partilhada, a bolha dos filtros e uma força centrífuga que nos afasta uns dos outros”. Uma força invisível, e por isso, ainda mais poderosa em seus efeitos agenciadores, em que “algoritmos que orquestram a nossa publicidade estão começando a orquestrar nossa vida” (Pariser, 2012: 14), alterando modelos mentais, formas de comunicar, ver e ser visto na cibercultura.

Sendo assim, as narrativas do “mundo da abertura, da colaboração e da multidão”, do “mundo participativo cidadão” e do “mundo convergente e filtrado” compõem o **Complexo da Totalidade Ontológica**, manifestado em objetos como aos aplicativos colaborativos da web 2.0, as novas formas de cidadania participativa e a curadoria da informação. São mundos da totalidade, sob o signo das redes.

5 O Complexo da Unidade Ontológica

Ainda no *continuum* ontológico, no contexto e na história da filosofia e da cultura ocidentais, as narrativas da unidade ontológica repercutem a crise do humanismo desencadeada por Nietzsche, interpretada por Heidegger, baseada no colapso do 1. Homem como ente dotado de essência e consciência estável, imutável e universal 2. Ocupando uma posição central e antropocêntrica no universo e 3. Dotado de uma capacidade e uma responsabilidade performática, de ação que o possibilitaria realizar suas potencialidades humanas.

Ao colocar em discussão a essência, o antropocentrismo e as potencialidades humanas, o pós-humanismo postula a desconfiança da ideologia do progresso, provando a desestabilidade das metanarrativas modernas, apoiadas no sujeito autoconsciente, unitário, dotado de razão, autodeterminado.

No contexto da teoria da comunicação, o pós-humanismo, que conteria em suas raízes já o anúncio de sua própria crise (Vattimo, 1985: 38) culmina com as problemáticas da função epistemológica tomado pelo sujeito espectador do cinema como máquina de projeções e introjeções, no papel do emissor no jogo do dispositivo televisivo, nas posições do usuário frente às interatividades das mídias digitais.

Assim como nas narrativas da unidade exploratória, a unidade ontológica promove o retorno às problemáticas enunciativas e do reinado do interator frente às potencialidades interativas das mídias digitais e a questão do descentramento do sujeito. Novas modalidades e processos de agenciamento emergem, não mais atados apenas por uma ordenação espacial perspectivista a partir do olhar, mas também de todos os espectros corporais, dos quais participam os diversos sentidos humanos, passando de uma áudio-visualidade a uma sensorialidade multiespacial e temporal.

O *Google Glasses*, uma espécie de óculos inteligente antecipa as promessas ciberculturais de levar a tecnologia de realidade aumentada para um patamar nunca antes visto. Colocando o gênero humano em função das máquinas que possibilitam o acesso a novas experiências sensoriais, espaciais e mesmo temporais, parece, mesmo, que estamos chegamos à era da Matrix⁷⁷, na busca do aperfeiçoamento da espécie humana.

⁷⁷ Mundo “que acredita ser real para que não perceba a verdade”, conforme descrito na produção cinematográfica norte-americanos e australiana de 1999 dirigido pelos irmãos Wachowski.

5.1 As Representações Epistemológicas da Unidade Ontológica: pós-humanismo

A função do descentramento adquire, por meio das contribuições de Deleuze e Guattari, um sentido de multiplicidade, como uma matriz de discursos independentes porém interconectados. Formado por platôs, como grandes plataformas organizadoras de sentido sobrepostas e relacionadas entre si, o conceito de rizoma sobrepõe-se ao de hipertexto, nos **Complexos Ontológicos**: “uma cadeia semiótica é como um tubérculo que aglomera atos muito diversos, linguísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos” (Deleuze; Guattari, 1995: 15-16).

Assim, o princípio do descentramento ganha uma dimensão visual: “Uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, mas somente determinações, grandezas, dimensões que não podem crescer sem que mude de natureza (as leis de combinação crescem então com a multiplicidade)” (Deleuze; Guattari, 1995: 18). Esse crescimento multidimensional provoca alterações na estrutura das conexões rizomáticas, reconfigurando posições enunciativas em detrimento de organizações estruturadas e hierárquicas. Na natureza rizomática, a multiplicidade de entradas e saídas, ou seja, leituras e escritas, na medida em que sofre intervenções, tem sua modelagem alterada nessa nova ontologia.

As redes sociotécnicas estão acopladas ao deslocamento da centralidade do sujeito da modernidade à contemporaneidade. Para além da lógica binária da dicotomia entre sujeito e objeto, pessoas e coisas, sociedade e natureza, a concepção de ator (Latour, 2000) admite um sujeito dobrado em uma multiplicidade virtual, uma obra em andamento, um jogo de potencializações e atualizações, de retroalimentações entre os mecanismos de objetivação e subjetivação.

Subjetivados a partir de processos de resistência, emergem efeitos de sentido de sujeitos singulares, desejantes do reconhecimento individual. Objetivados pelas práticas discursivas, integram essas relações de poder que passam pelo agenciamento coletivo da enunciação, pelas determinações coletivas sociais. Novas formas de agenciamento, portanto. Novas formas de conceber o sujeito, não mais de acordo com os mecanismos de identificação e projeção idealizados pelo dispositivo do cinema e operados a partir das janelas miméticas. Novos corpos, novas unidades.

O corpo sem órgão é o termo de Deleuze e Guattari para definir o modelo epistemológico do sujeito na contemporaneidade. Conceituado pela sua negação, ou seja, não como “uma noção, um conceito, mas antes uma prática, um conjunto de práticas” (Deleuze; Guattari, 1995: 09) O sujeito centrado da modernidade, amarrado por três instâncias, propunha

uma articulação do organismo de forma a corresponder à ideia de unidade: o organismo, em sua superfície, a significância, em sua conjunção sônica e a subjetivação, do ser/estar sujeito.

O reconhecimento do “sujeito-se”, um sujeito-objeto aparelhado maquínico, com capacidades de agenciamento sustenta o **Complexo da Unidade Ontológica**. O conceito de sujeito em Couchot (2003) presume essa noção de um sujeito aparelhado, despersonalizado: o “sujeito-se”, que emerge da relação com a técnica, em contraposição ao “sujeito-eu”, representado em suas histórias individuais. Os agenciamentos constituem, portanto, a chave para transpor as metáforas da unidade ontológica. Essa é uma tarefa que passa pelo reconhecimento de que:

Estamos numa formação social; ver primeiramente como ela é estratificada para nós, em nós, no lugar onde estamos; ir dos estratos ao agenciamento mais profundo em que estamos envolvidos; fazer com que o agenciamento oscile delicadamente, fazê-lo passar do lado do plano de consistência (Deleuze; Guattari, 1996: 249).

Incorporando os ideais da total confluência entre homem e natureza, sujeito e objeto, as metáforas teóricas de Bruno Latour (2000) a respeito da teoria ator-rede, as estruturas rizomáticas propostas por Deleuze e Guattari (1995) bem como os processos de subjetivação e objetivação em Foucault (1995b), as narrativas da unidade ontológica colocam o esforço de pensar a realidade levando em conta a sua hibridização, as conexões entre atores em rede, bem como a possibilidade de agenciamento por atores não humanos. Apoiada nas noções de simetria, tradução, ator e rede, essa perspectiva teórica admite a construção e fabricação dos fatos a partir do princípio de que tanto a natureza como a sociedade deveriam ser analisadas por meio de um quadro comum e geral de interpretação.

Marcadas por articulações discursivas e processos de agenciamento que refletem essa indistinção entre *off-line* e *on-line*, bem como entre homem e máquina, as narrativas do **Complexo da Unidade** partem da noção de que objetos ganham habilidades comunicativas por meio de sensores, bem como outras ferramentas e interfaces que diminuem as barreiras entre o virtual e o atual, como a autenticação biométrica, geolocalização, interfaces sensíveis ao toque, entre outros. Tais interfaces permitem que atividades do cotidiano sejam realizadas de forma interativa, como o controle de veículos a longa distância, no qual os objetos se comunicam com a internet para qual fornecem informações. A inteligência dos objetos, no entanto, não está condicionada apenas ao objeto, mas à uma segunda camada interativa, a da percepção humana:

Esses bits e bytes contribuem para a "memória digital" de um lugar, uma cidade, ou um evento. Tais memórias digitais são facilitadas no contexto futuro da internet. No entanto, a informação revelada por sensores fornece apenas metade desse contexto. Limitado a dados que os dispositivos se reuniram através de meios técnicos, como os sons que ouvem, a temperatura que detectam. Mas se os dados do sensor são então combinados com muitas camadas de observação humana e percepção (storytelling humano), o que resulta é a mais rica, mais holística "narrativa urbana digital" (Srivastava; Vakali, 2012,online).

Tais narrativas configuram-se como a representação da redefinição das novas fronteiras narrativas da cibercultura, nas quais os processos de agenciamento, longe de configurarem novas formas de interação entre o homem e o mundo, reformulam as formas de pensar narrativamente o sujeito.

Assim, as narrativas da unidade ontológica colocam em pauta não a função unitária desse sujeito consciente, mas uma unidade como resultado de um jogo estabelecido por meio do efeito de desaparecimento da interface, da dissolução dessa janela mediadora entre o interator e o dispositivo. A unidade que propomos, nessa narrativa, é justamente a unidade que nasce como resultado da justaposição e conexão entre inter-atores nas redes, nos moldes da teoria-ator-rede. Trata-se, portanto, de uma unidade baseada no antropomorfismo, no papel dos atores não como entes dotados de materialidade corporal e consciência, mas como objetos indistintos e dotados de capacidade de agenciamento.

Diferentemente do subjetivismo enunciativo que marca as narrativas da unidade exploratória, essa capacidade de agenciamento dos atores em rede traduz-se numa ontologia não tradicional, não exclusiva ao ser humano, mas uma capacidade de conexão performativa e agregadora por parte dos atores, culminando numa fusão epistemológica entre emissores, receptores, dispositivos, entre natureza e humano, entre homens e máquinas, com base em uma nova abordagem do social.

A nova abordagem do social proposta por Latour (2000) nasce da problematização das propostas da ciência do social, em uma primeira versão, reconhecida, aplicada, teorizada e destinada a analisar fenômenos, práticas, vínculos como uma esfera específica da realidade a ser estudada sob a égide de métodos científicos, e uma segunda versão, que nega a sociedade e não a reconhece no fenômeno e colocando-a em detrimento de outras ciências:

O que se entende por "sociedade" sofreu uma mudança não menos radical, o que se deve em grande parte a própria multiplicação dos produtos da ciência e da tecnologia. Já não se sabe ao certo se existem relações específicas o bastante para serem chamadas de "sociais" e agrupadas num domínio especial capaz de funcionar como uma "sociedade". O social parece diluído por toda parte e por nenhuma em particular. Assim, nem ciência nem sociedade permaneceram estáveis o suficiente para cumprir a promessa de uma forte "socio-logia" (Latour, 2012: 23).

Como projeto baseado em um senso de integração, o social para Latour teria entrado em colapso e, a partir dessa crise, propõe uma nova visão filosófica para o social, baseado na possibilidade de “os objetos da ciência e da tecnologia se tornarem compatíveis socialmente” (Latour, 2012: 23), um dos princípios da teoria ator-rede, e também na possibilidade de atores, esses objetos, serem dotados também de propriedades de agenciamento.

No jogo encenado pelos atores de Latour em rede, o ator deixa de ser fonte de um ato, para ser fonte de incerteza quanto à origem da ação. O que constitui um ator, para Latour, não é sua materialidade corporal, sua matriz enunciativa, mas sua capacidade de consciência, de conectar-se em rede.

Para adentrar o universo das representações da tecnologia e das redes, no entanto, o conceito de agenciamento deve ser desdobrado em duas instâncias, correlacionadas a dois objetivos diferentes: o primeiro deles compreende o agenciamento como um processo que permite o reconhecimento das objetivações e subjetivações operadas nas redes e pelas redes, um processo de origem teórica inserido no contexto metodológico das narrativas em rede; o segundo compreende o agenciamento no plano das representações da tecnologia.

Também, não apenas as narrativas são deslocadas no fluxo das tramas e enredos na rede, mas também as formas de conceber a narrativa, no percurso teórico da comunicação e dos estudos de cinema, principalmente: vista tanto como um espelho das imagens especulares que, juntas propõem um caminho e uma história, como um conjunto de enunciados, ditos por alguém ou algo, os modos de conceber e pensar a narrativa revelam os meandros históricos desses conceitos.

Assim, propõe-se ir além das perspectivas do texto narrativo, daquele que traz o mundo à mente, povoando-o com agentes inteligentes (os personagens) que participam das ações e dos acontecimentos narrados. Ultrapassando essa visão condicionada à linguística e à crítica literária, passamos a interpretar a narrativa como uma representação mental de eventos conectados. A narrativa deve ser constituída em termos teóricos não apenas como um ato textual de representação, mas também como um constructo cognitivo, em função de sua multimodalidade, de suas possibilidades interativas dispostas pelas mídias digitais. Esse redirecionamento implica também em tratar as narrativas da cibercultura não apenas como elemento proveniente das condições rizomáticas que promovem ou não rupturas e fragmentações, mas também como um conceito que ultrapassa essa visão condicionada à materialidade do enunciado. Essa segunda perspectiva assume as narrativas em rede tanto como um produto midiático da contemporaneidade quanto como um “disparador” de discursos circulantes, “ativador” dos fluxos comunicativos e que engatilham representações em torno da “cultura digital”, da “cultura da convergência”.

A disseminação desses conceitos-chave para descrever o contexto cultural no qual persiste a habilidade para comunicar ou mesclar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital; a existência de múltiplas modalidades de comunicação; a capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação e a constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede

forneem indícios a respeito da pregnância desse modelo teórico do qual partem muitos estudos do campo da comunicação.

As conexões entre os interatores na rede e a emergência de relações de poder, articulando conceitos como campo de forças e discurso permitem compreender o papel das novas TICs na sociedade contemporânea. Ao observar a emergência de novos gêneros constituintes de uma cultura fundamentada no interator, percebemos algumas diretrizes a respeito dos formatos e fluxos de circulação de sentidos, verificando a instauração de uma produção coletiva de significados, considerando o caráter interdiscursivo da rede.

O agenciamento é o cerne da narrativa, porque agrega a instância do personagem à da ação espaço-temporal. Acoplada ao agenciamento, essa capacidade de agir do personagem, está a noção de *self*, unidade a partir da qual o sujeito racional da modernidade está fundamentado.

Nas narrativas audiovisuais, o tempo exige do espectador um acompanhamento da estória como contada na ordem que ela é representada, fazendo dele um refém constante das surpresas que apresenta a trama. Um tipo de interação baseada na identificação entre o espectador e a estória contada. Ele é obrigado a seguir o tempo diegético na sequência como é apresentado. Para isso, ele depende de acompanhar o filme no tempo imposto pela projeção. O agenciamento das narrativas da unidade ontológica é de outra ordem, no entanto. O tempo diegético, por si só, pode ser subvertido pelas possibilidades hipertextuais.

Novos regimes e formatos de subjetividade emergem com as novas tecnologias, introduzindo o agenciamento como conceito que materializa a geometria de poder plasmada por essas novas formas de conjugar o humano e as técnicas:

A compreensão da época em que vivemos apoia-se, cada dia mais, sobre o conceito de rede. A rede atravessa hoje todos os campos do saber – da biologia às ciências sociais, passando pelas ciências exatas – seja como conceito específico, em cada um destes campos, seja como paradigma e imagem do mundo, ou ainda como rede sociotécnicas necessárias a produção do conhecimento (Parente, 2000: 171).

As redes rizomáticas implicam em diferentes formas de compreender as metáforas acima elencadas, para além das percepções individuais, para além da relação interfacial entre corpo e técnica. Elas suplantam o binarismo estruturalista e elevam a questão das multiplicidades. Assim, agenciamento é:

esse crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda necessariamente de natureza à medida que ela aumenta suas conexões. Não existem pontos ou posições num rizoma como se encontra numa estrutura, numa árvore, numa raiz (Deleuze; Guattari, 1995: 16)].

No cinema, esses processos de introjeção e projeção são fortes em função das características do dispositivo, nas mídias digitais as posições de subjetividade são construídas

por meio do jogo enunciativo, de acordo com os processos de agenciamento. Uma subjetividade fundamentada na presença do Outro, no entanto, uma vez que os processos de subjetivação do homem contemporâneo se dão a partir da identificação com dispositivos técnicos e estéticos, são plasmados pela publicização da privacidade, pelos novos modelos de visibilidade no qual o olhar da presença física do outro é substituído por uma presença mediada.

Cada face formada no caleidoscópio tridimensional – onde um novo nó e nexo pode conter uma outra grande rede numa outra dimensão – está fundamentada na navegação traçada, já que o indivíduo deixa de ser observador e passa a ser também criador de sua rota *on-line*. Distanciando-se da concepção de um sujeito centrado, ser sujeito na rede, não é exprimir uma essência ou uma natureza, mas um sujeito que seja processual, que está na rede e se expressa em rede. Para além do potencial e da utilidade das TICs como ferramentas comunicativas, elas também integram um conjunto de transformações dos modelos mentais e novos modos de cognição e interações perceptivas (Turkle, 1997). Trata-se assim, de uma cultura da interface (Johnson, 2001) e da simulação, sugerindo uma sensibilidade cultural e social baseada nos processos de identificação mediados e nas formas de agenciamento coletivas e procedimentais.

Os processos de agenciamento atuados pelos interatores moldam as estruturas rizomáticas enunciativas através da interação e constituição dos laços sociais. Na comunicação mediada por computador, é difícil discernir sua natureza, por isso, para além de sua dimensão empírica devemos nos ater à representação do interator, sua construção identitária na rede que se dá apenas porque é necessário identificar-se verbalmente para interagir, pois aquele que diz *eu* recorta espaços de fala, seleciona lugares de interação, realoca posições enunciativas. Assim, devem-se questionar quais são os tipos de representações de interatores na rede, bem como a relação entre essas posições e os diversos tipos de interação nas redes.

Esses mecanismos de tradução são operados a partir das conexões da rede, conjunto de práticas culturais e discursivas relacionadas às tecnologias, considerando, assim, a cibercultura como sistema de signos e símbolos, rituais, normas, modos de comportamento, identidade, papéis em dinâmica de constante mutação.

No contexto das novas subjetividades que emergem com os dispositivos, as teorias audiovisuais constituem um ponto relevante de inflexão teórica, no contexto do embate entre as teorias que enfatizam ora a abordagem do *showing*, ora do *telling* (Bordwell, 1985), ao longo do surgimento de novos dispositivos de enunciação, como a pintura, a fotografia, o cinema, o vídeo e o hipertexto multimídia.

Na teoria enunciativa do cinema, os dispositivos teóricos de uma instância narradora encontram consonância nas variações de modulação das perspectivas oculares possibilitadas

pela instância da câmera, cujo narrador e seu olho incorporam as lentes da câmera. A função desse olho totalizador, de fundamental importância para a compreensão dos modos narrativos do cinema, não é apenas produzir determinados sentidos em detrimento de outros a partir da diegese ficcional impondo identificações e subjetivações, mas também alocar uma noção de sujeito que nasce com a ideia de ponto de vista.

Para Machado (2007), no cinema, especialmente o cinema clássico, a partir dos pontos de vista variáveis, potencializa-se o poder de agenciamento do sujeito enunciador, que por meio de um olhar organizado, inscreve as descontinuidades e multiplicidades narrativas em um todo contínuo, coerente e passível de compreensão de suas ilações diegéticas e ficcionais.

Assim como Bordwell (1985), devoto de uma interpretação do espectador como um ser ativo dentro da narrativa cinematográfica, Machado aponta essa visão transcendental, caracterizada por uma instância enunciativa dotada de onipresença, onipotência e potencial de ubiquidade, como um dos fundamentos do cinema clássico apoiado na decupagem. As forças centrípetas das descontinuidades narrativas entram em tensão com as forças centrífugas operadas pelo espectador que recentraliza a dispersão, os deslocamentos e pontos de vista a partir de seu olhar, uma “alternância de pontos de vista determina uma intensa fragmentação da cena para multiplicar o olhar numa pluralidade de visões particulares” (Machado, 2007: 25). Daí que essa descentralização nunca resulta caótica, mas sempre ordenada para favorecer os processos de identificação.

Dessa maneira, as teorias enunciativas do cinema, apoiadas nas noções de sujeito e enunciação, colocam o sujeito como “instância fundadora e causal do discurso idealista” (Machado, 2007: 41). De uma posição geográfica a outra ficcional adotada pelo sujeito nesse pacto fiduciário, as teorias da enunciação cinematográficas foram por muito tempo criticadas por ver o sujeito como uma figura ideal, abstrata e rígida, pouco condicionada às determinações históricas e ao contexto discursivo. Seja como espectador geograficamente colocado na narrativa na forma de um ausente, a partir da noção de perspectiva, como nos quadros de Escher e mesmo Velásquez (como *As Meninas*, exemplo esse dado por Machado), interpretado a partir do Sistema da Sutura de Oudart, “dispositivo no qual a visão de alguém fora da cena e na qual a posição da câmera é assimilada à estrutura narrativa do filme” (Machado, 2007, 07).

Já em outro modelo teórico que coloca o espectador no texto fílmico, o espectador aqui não é mais uma posição geográfica, mas ficcional, na qual as marcas do narrador no enunciado se dissolvem e fazem parte de toda uma estrutura significativa do filme, compondo a máquina integrada de produção de sentido para dar forma a processos de identificação e jogos de assujeitamento e objetivação.

Ambas as abordagens, no entanto, são passíveis das críticas sofridas pela crise da enunciação cinematográfica nos anos 70 e 80, especialmente dentro do contexto das críticas do determinismo e à passividade do espectador recebidas pelo estruturalismo francês, que abriram espaço às chamadas teorias de recepção lideradas pelos estudos culturais, especialmente.

Deslocando-se dessa concepção monolítica do cinema clássico no contexto da teoria do cinema que presume um espectador como figura ideal e assujeitada, uma perspectiva que admite a intervenção do receptor, por meio da qual a subjetividade é construída nos sistemas de representação. De “entidade hipotética que executa as operações relevantes para construir uma história por meio das representações fílmicas a “entidade real com limitações psicológicas” (Bordwell, 1985) protocolos intersubjetivos, e aspectos perceptivos e cognitivos”, o espectador de Bordwell não é guiado por processos linguísticos, mas pela cognição, pela atividade mental como atividade complexa característica da teoria construtivista.

A partir do conceito de esquemas mentais (os *schemata*), interpretados como *clusters* de conhecimento que guiam as hipóteses operadas pelo espectador e permitem fazer inferências acerca do que está por vir ao longo da narrativa. A compreensão narrativa e a construção de uma história inteligível depende de operações lógicas a serem realizadas ativamente pelo espectador a partir de um esforço de constituição de uma unidade, uma coerência. A percepção visual, nesse caso, é extremamente ativa e dependente do contexto cultural em que o espectador está inserido.

Na nova mídia digital, a comunicação, com efeito, é interativa em sentido simultaneamente específico e ampliado: ampliado, por um lado, porque permite a interação humana ativa e em mão dupla com os próprios meios e equipamento que a viabilizam; específico, de outro, porque esta circunstância permite ainda a interação social ativa e em mão dupla entre os seres humanos, ao ensejar o aparecimento de redes sociotécnicas participativas que transcendem a sua pura e simples interligação social, como ocorria na esfera da velha mídia. As redes sociais, portais e *blogs*, os *games*, *chats* e sites de todo o tipo, os sistemas de troca de mensagens e o comércio eletrônico, o cinema, rádio, música e televisão interativos via internet são, realmente, apenas algumas das expressões que surgem neste âmbito, ajudando a compor a cibercultura como estrutura, projeto e sentido (Rudiger, 2013).

5.2 O “Eu Ludificado”: games

Fenômeno narrativo da cibercultura notadamente marcado pelo seu caráter “interno” e unitário, assim como as representações em torno do “eu ciborgue” do “eu híbrido”, a

ludificação, em suas estratégias, corrobora com as articulações discursivas performativas do **Complexo de Unidade Ontológica**.

Os *games* configuram-se como importante objeto de investigação dos componentes da narrativa, em função da questão da linearidade e do agenciamento operado pelo interator. Ao pensarmos em narrativa nos *games*, é comum vislumbrar por uma narratividade construída de acordo com a ação interativa, uma história escrita dentre uma infinidade de caminhos narrativos.

Filmes baseados em realidade aumentada materializam os ideais do **Complexo da Unidade Ontológica**. E aqueles que introduzem a essa realidade aumentada um componente de ludificação integram, nesse contexto, as narrativas do “eu ludificado”. Nessas narrativas, processos de agenciamento ontológicos presumem um interator que interage com os acontecimentos narrativos, como ocorre no filme “*The Witness*”, produzido pelo canal de televisão alemão “*13th Street Universal*”. Aplicando elementos gráficos aos cenários reais, em computação gráfica, que poderiam ser visualizados nos dispositivos compatíveis, como *smartphones* e *tablets*, permitia que os vencedores de uma promoção participassem diretamente da história. Figurativizados em detetives, eram “levados” até um quarto de hotel em Berlim, onde encontravam um *iPhone*. Por meio dos recursos da realidade aumentada, testemunhavam o rapto da prostituta Nadia pela máfia russa, e, a partir daí deveriam coletar pistas para descobrir seu paradeiro através de GPS e dos *QR Codes* (código de barra em 2D que ao ser reconhecido pelo dispositivo faz aparecer desde um objeto até uma animação), conforme imagem abaixo:

Figura 60: Filme *The Witness* no YouTube⁷⁸

⁷⁸ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Yis6is8v9jA> . Acesso em jan/2015

O caso da “testemunha invisível” dos acontecimentos da diegese, o espectador tradicional do cinema clássico toma uma nova forma com o filme: as decisões tomadas pelos participantes influenciavam diretamente o desenrolar da história, tanto na possibilidade de também tornarem-se vítimas da máfia como na solução do caso. Ao invés de participarem apenas por meio do olhar e da visualidade, os agora interatores, transformados em testemunhas “visíveis” podiam participar efetivamente da narrativa, definindo os rumos da história.

Quando Jamal Malik aparece em *Quem Quer Ser um Milionário?* (Beaufoy, 2008), a apenas uma pergunta de conquistar o prêmio de 20 milhões de rupias na versão indiana do programa televisivo “*Who Wants To Be A Millionaire?*”, mas não sabe a resposta de uma pergunta sobre cricket, já estão colocadas as premissas do jogo no caso, um *quizz show*: a definição de regras claras – apenas uma das respostas estaria correta – um objetivo a ser atingido – ganhar o programa –, o recebimento de uma recompensa – 20 milhões de rupias. E, por último, um dos elementos do jogo mais relevante na narrativa: um actante disposto a agenciar-se narrativamente, dispondo-se espacial e temporalmente às atividades que compõem o jogo. No caso de *Quem Quer Ser Um Milionário*, essa estratégia encontra-se dobrada em si mesma, pois trata-se de um filme que empresta os elementos genéricos de um programa de televisão e também do de um jogo, o *quizz show*. De forma engenhosa, o diretor constrói um filme que, metanarrativamente, intercala a história de vida do jovem indiano Jamal à trama do jogo do qual ele mesmo faz parte (o *quizz*), remediando as estratégias do jogo e do programa televisivo dentro das tramas de um filme ganhador do Oscar.

Figura 61: Cena do filme *Quem Quer Ser um Milionário?* (Beaufoy, 2008)⁷⁹

⁷⁹ Disponível em <http://cinemasights.files.wordpress.com/2010/06/slumdogmillionaire-gameshow.jpg>. Acesso em jan/2015.

Observamos, no filme os elementos da narrativa lúdica, como a pressuposição de um actante disposto a interagir segundo determinadas regras e restrições e com um objetivo específico que geralmente inclui o recebimento de recompensas e reconhecimentos. Esse exemplo explicita a importância do componente da ludificação na contemporaneidade, assim como a popularidade dos jogos de computador demonstra a relevância do jogo como categoria cultural pregnante da cibercultura, uma manifestação do processo de ludificação da cultura, estendendo o domínio do jogo para além das fronteiras explicitamente e tradicionalmente lúdicas, para o campo midiático:

a importância das regras, a ideia de que as regras podem ser alteradas, a natureza lúdica de domínios culturais tais como política e mídia, o entendimento de que o jogo é muitas vezes menos aberto do que parece (como parque de Mr. Wilders), a popularidade mundial de shows de jogos, em outras palavras: o significado cultural de jogo. Para estudar e compreender esses recursos, precisamos de uma virada da ludificação na teoria midiática (Raessens, 2014: 93, tradução nossa).

No entanto, diferenciamos o jogo (*game*) em seu caráter lúdico da brincadeira e da diversão (*play*), sendo esse último o comportamento e sentidos livres, expressivo e mesmo improvisados. O lúdico, pelo contrário, traz um contexto de regras determinadas, com objetivos definidos a serem performados por um actante que por vezes toma a forma de um avatar, em narrativas do tipo interna.

O conceito de agenciamento narrativo, centrado no protagonismo do interator, fornece indícios importantes para pensar as narrativas interativas dos jogos. O agenciamento nos *games* opera principalmente em torno da distinção ou cisão entre personagem ou actante e a ação (que pode ser descrita a partir de um acontecimento no espaço ou no tempo). É o cerne da narrativa, porque agrega a instância do personagem à da ação espaço-temporal.

O agenciamento operado nos *games* é de outra ordem, se comparado ao operado nas narrativas audiovisuais: o interator pode interagir com a história contada, alterando a ordem em que os acontecimentos se sucedem. No entanto, apesar da miríade de possibilidades narrativas dos games, podem ser observados alguns padrões de narratividade como se um caminho com indícios trilhados pavimentasse um possível percurso a ser completado pelo interator, que pode, dependendo de suas ações, percorrê-lo parcialmente ou em sua inteireza conforme a trilha.

Esses são os percursos do jogo “*Call of Duty*”, franquia de jogos eletrônicos nos quais geralmente os jogadores são colocados em posição de tiro, em primeira pessoa:

Figura 62: Cena do jogo *Call of Duty*⁸⁰

Também estão presentes nos jogos em primeira pessoa a qualidade imersiva dos *videogames* e a habilidade para engajar e construir habilidades nos jogadores, uma característica das articulações discursivas que compõem o complexo da Unidade. Nesses jogos, melhor dizendo, os *games* exigem que o jogador reflita constantemente e encontre soluções para situações complexas, exercitando o gerenciamento de recursos e a tomada de decisões; eles exercitam o uso da intuição do jogador, assim como a reflexão e a adaptação de uma situação-problema a outra similar, transferindo o conhecimento aplicado a uma situação para novas situações. Dessa forma, o jogador supostamente aprende a gerenciar simultaneamente todos os objetivos imediatos e finais do jogo. Segundo Gee (2004), um dos pontos mais fortes dos jogos em relação à aprendizagem é que, através de sua prática, o jogador aprende a aprender, uma vez que passa a pensar e refletir sobre os acontecimentos do jogo e seus objetivos. Esse ciclo de aprendizagem da aprendizagem é chamado pelo autor de “sondagem, hipótese, nova sondagem, novo pensamento”: o jogador deve sondar o mundo virtual, explorando-o pelos cliques; enquanto sonda, passa a criar hipóteses sobre os acontecimentos do jogo, e assim decide o que fazer a cada momento para ter um resultado positivo; a partir dessas hipóteses, sonda novamente, agindo para ver o que acontece; o jogador recebe esse *feedback* como uma resposta à sua ação e aceita ou repensa sua hipótese original. Com isso, aprende-se por tentativa e erro, a partir de desafios vencidos etapa a etapa. Para Schaffer e Squire (2005: 106),

através dessas e de similares experiências em múltiplos contextos, os aprendizes podem compreender complexos contextos sem perderem a conexão entre as idéias abstratas e os problemas reais que eles podem resolver. Em outras palavras, os mundos virtuais dos games são poderosos porque fazem o possível para desenvolver a compreensão situada

⁸⁰ Disponível em <http://thekoalition.com/images/2013/04/Call-of-Duty-Black-Ops-2-7.jpg>. Acesso em jan/2015.

Aprende-se dando sentido e significado às informações que emergem da narrativa dos jogos, construída em parceria jogo/jogador. Para Gee (2004) nos jogos eletrônicos os significados são sempre contextualizados, o que dá sentido ao próprio processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, o caráter interativo dos jogos acaba por engajar e despertar o interesse do aprendiz, aliando esse processo à diversão e entretenimento.

(...) a importância dos novos meios não deriva apenas dos oferecimentos imediatos que nos fazem (imagem, som, registro, reprodutibilidade técnica, aceleração, simulação, virtualização); mas também de suas características modificadoras das objetivações possíveis na Comunicação como, inclusividade e penetrabilidade. Estas ações modificadoras e as mudanças de percepção, levam a outras experiências como as tentativas de ensaio-e-erro de construção do social por parte dos produtores e dos usuários. (Braga; Calazans, 2001, p. 32)

Nessa modalidade holodeckiana de jogos em primeira pessoa, o ato enunciativo desliga-se de sua condição verbalizada para dar espaço a um fazer enunciativo mais condicionada às dimensões espaço-temporais e perspectivistas, mas essencialmente ontológicas. A exploração das potencialidades imersivas (Murray, 2003), e a possibilidade do interator de atuar sobre o material que se atualiza na interface, em seus diversos níveis e tipos, como em um jogo em primeira pessoa (dentre os quais o mais conhecido é o *Doom*, lançado em 2003), cria uma narrativa dramática:

A narrativa dramática é, portanto, virtual, ou potencialmente diegética. Com os jogos podemos estender a virtualidade um passo adiante. O jogador realiza ações que, se parasse para refletir, formariam um dramático enredo, embora esse processo a não seja normalmente o seu foco de atenção durante o calor da ação (Ryan, 2001b).

As configurações imagéticas dos jogos em primeira pessoa, como *Call of Duty* e *Doom*, despertam o fenômeno da “dupla realidade perceptiva da imagem” (Aumont, 1993: 63), jogando o interator para dentro do mundo representado. Enquanto o cinema brinca, nas continuidades narrativas do cinema clássico, com o estatuto “real” das imagens, os jogos em primeira pessoa, com a posição da câmera colocada aos olhos do interator que, agora, incorpora o personagem, devolvem ao espectador o papel extremamente ativo no fluxo imagético da contemporaneidade. Mais do que um simples ponto de vista, ou mesmo de um ponto de fala do sujeito narrador que efetua operações de reprodução mimética do espaço visualizado, as potencialidades interativas do ciberespaço dão novamente ao espectador o poder de atuar sobre a imagem ou sobre o objeto da representação.

As articulações discursivas e imagéticas de tais jogos acentuam processos de agenciamento imersivos, conduzindo o interator para dentro de um universo recriado imageticamente. Jogos em terceira pessoa, no qual um avatar é comandado pelo interator, dentro de um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano, também replicam essa mesma composição.

Essa estratégia de mimetização, empregada nos primórdios da interface da “área de trabalho” dos computadores, pode ser observada também na plataforma de educação financeira para crianças “*It’s my life*”. Ali podem ser observados um caderno à moda antiga, com uma televisão dentro, ao lado de um dispositivo móvel, remediando, figurativamente, outros meios e apresentando os diversos recursos disponíveis na plataforma, como vídeos, simuladores, materiais etc.

Figura 63: página do jogo *It's my life*⁸¹

Tridimensional, as aplicações imersivas criam uma meta-universo para comunidades virtuais, simula perfeitamente um ambiente tridimensional e utiliza animação em 3D e avatares. Graças ao aspecto “realista” da animação, os avatares podem sentir, ver ou experimentar uma interação “real”, estratégia que ficou bastante reconhecida com o *Second Life* (SL).

No Goumi, jogo educativo, todas as características e estratégias lúdicas dos jogos estão presentes, acentuadas pela interface e pelas estratégias de representação da “realidade”. Trata-se de uma interação geralmente imersiva, como nos jogos de RPG⁸², nos quais os jogadores se colocam como personagens em primeira pessoa, protagonizando todas as práticas individuais do processo narrativo.

O jogador deve criar um avatar, uma representação virtual de um personagem, e interagir em um mundo onde pode criar seu próprio negócio e tentar prosperar. A ideia do aplicativo é auxiliar crianças e jovens a desenvolver habilidades de investimento, de gestão financeira e comportamental, segundo o site do jogo. Desse modo, o objetivo é tentar ser atrativo para as crianças, do aprender divertindo. Dentro do jogo, o jovem pode criar negócios dentro do setor primário, secundário e terciário, interagindo com outros jogadores dentro do

⁸¹ Disponível em <http://pbskids.org/itsmylife/index.html>. Acesso em jan/2015.

⁸² Role Playing Game, estilo de jogo em que as pessoas interpretam seus personagens, criando narrativas, histórias e um enredo guiado por uma delas, que geralmente leva o nome de mestre do jogo.

mundo virtual. Não há personagens controlados pelo computador, ou seja, trata-se de um MMORPG. O jogador, assim, pode aprender questões do processo financeiro vivendo como um agricultor ou como um dono de indústria – podendo industrializar aquilo que ele plantou, ou até mesmo comprando matéria-prima de outro jogador, por exemplo – e vendo como funciona o setor terciário, ensinando sobre investimento com abertura de conta e uso de investimentos e entrada na bolsa de valores, por exemplo.

Ter um mundo inteiramente controlado pelos jogadores pode refletir crises financeiras do mundo concreto, por exemplo, se todos os jogadores plantarem um mesmo tipo de produto, o item ficará muito barato, seguindo a lei da oferta e da procura. Assim, os jogadores devem pensar em novas estratégias para aumentar os seus lucros, demonstrando o caráter unitário e ontológico de tais narrativas ludificadas.

Figura 64: *Goumi*, MMORPG de educação financeira⁸³

Outro exemplo é o *Great Piggy Bank Adventure*, um jogo *on-line* criado pela Disney Co. para crianças entre 8-14 anos, que tem como objetivo desenvolver nas crianças a consciência do consumo responsável. Nele, a criança também pode criar seu próprio avatar e selecionar uma meta financeira (comprar um coelho, um helicóptero de brinquedo, construir uma casa na árvore, entre outros). Ao longo do jogo, a criança receberá vários desafios financeiros (escolher entre juntar dinheiro vendendo sucos na vizinhança ou construir uma máquina de dinheiro, investir ou não na equipe de líderes de torcida da escola etc.); se fizer boas escolhas, receberá recompensas em dinheiro, que deverão ser investidas em um dos bancos: amarelo (seguro e com menor rendimento); azul (maior rendimento, mas menos seguro) e vermelho (o de maior risco).

⁸³ Disponível em http://gastoconsciente.com.br/wp-content/uploads/2011/12/Goumi_jogo.png. Acesso em jan/2015.

Figura 65: *The Great Piggy Bank Adventure*, game infantil de educação financeira da Disney⁸⁴

Basicamente, o grande diferencial desse segundo modelo de jogos de educação financeira, que possuem público-alvo infanto-juvenil, é o tipo de interação estabelecida em sua narrativa. No caso do *Goumi* e *The Great Piggy Bank Adventure*, ao fazerem parte do **Complexo da Unidade Ontológica**, lançam mão de estratégias de *roleplaying game* em um tipo de interação interna-ontológica, uma vez que o usuário atua no ambiente como um personagem e pode decidir ações para modificar o rumo da narrativa. Ainda segundo a autora, trata-se dos jogos narrativos de fato, melhor dizendo, que preenchem as condições básicas de narratividade. Para Ryan (2006), é narrativo qualquer jogo que convide o jogador a se engajar em papéis e a realizar ações que provoquem metas pretendidas. Segundo a autora, num jogo narrativo o jogador realiza um “ato de imaginação”, enquanto nos jogos abstratos, em que o usuário sobe de níveis e ganha pontos e recompensas ao responder as questões certas, ele apenas segue regras instituídas a fim de cumprir metas impostas por convenção.

Enquanto nos jogos imersivos em primeira pessoa a ludificação aparece na forma narrativa de um avatar que interage como personagem na narrativa, os componentes dos jogos quando incorporados genericamente a outras esferas, ou seja, remediados por outros dispositivos, empresta suas características e estratégias imagéticas e discursivas para essas outras esferas de forma a criar novas esferas sociais de interação, com finalidades discursivas diferenciadas que, contudo, ainda utilizam o pacto do jogo.

A aplicação de elementos icônicos e verbais do contexto lúdico para contextos não lúdicos compõe uma estratégia de narratividade bastante disseminada nas narrativas contemporâneas, recebendo o nome de gamificação. Tais estratégias são criadas e recriadas de forma a conduzir

⁸⁴ Disponível em: <https://piggybank.disney.go.com/>. Acesso em jan/2015.

determinados caminhos e comportamentos pelas interfaces hipertextuais, visando instituir um grau de adesão e mesmo de retenção do interator na direção dos caminhos narrativos indicados.

A gamificação, na utilização de jogos digitais para resolução de problemas sociais e engajamento de audiência, fortalece o aspecto da ludificação da cultura, ao contaminar outros gêneros, como cursos, aulas *on-line*, *quizzes* e livros, com suas estratégias, que têm sido utilizadas em diversos contextos, incluindo *brand marketing*, treinamentos técnicos (medicina, treinamentos aéreos), educação, estratégia militar, entre outros. Tais estratégias de remediação e contaminação analisam elementos do *design* de jogos que os tornam divertidos e atraentes, adaptando esses elementos para aplicações que não são tipicamente considerados como jogos. As aplicações mais comuns incluem a utilização de recompensas (prêmios, pontos, medalhas), passagem de níveis, regras, objetivo a ser alcançado, dinheiro virtual, *rankings*, indicadores de evolução e competição entre jogadores.

Essas estratégias podem ser observadas na plataforma de educação criada pelo Google e pela Fundação Melinda Gates, a *Khan Academy*, que disponibiliza exercícios, vídeos e cursos de variadas disciplinas gratuitamente, de forma acessível, divertida e mesmo viciante, como pode ser observado abaixo:

Figura 66: *Badges do Khan Academy*⁸⁵

⁸⁵ Disponível em: <http://learningfrontiers.eu/sites/default/files/Kahn%20Academy.png> . Acesso em jan/2015.

Figura 67: Estatísticas gamificadas do Khan Academy⁸⁶

Um mapa dos diversos cursos que podem ser feitos pode ser trilhado pelo interator, conforme ele vai passando de fase. Também, o reconhecimento dos objetivos alcançados é feito por meio de *badges*, espécie de medalha e os resultados disponibilizados em infográficos.

Figura 68: Estatísticas gamificadas do Khan Academy⁸⁷

⁸⁶ Disponível em: <http://www.pctips3000.com/wp-content/uploads/2011/05/Khan-Academy-Statistics-Page.jpg>. Acesso em jan/2015.

⁸⁷ Disponível em: <http://2.bp.blogspot.com/-nsP1V1QCz0Q/TbYuN6YadnI/AAAAAAAAADY/jUqfT5HeSc/s1600/khan%2Borange%2Bmap.bmp>. Acesso em jan/2015.

Mas qual o fator determinante para aplicação de jogos em contextos não lúdicos? Quais as vantagens encontradas nesse tipo de estratégia? Segundo James Paul Gee (2004), o grande fator de sucesso do uso de jogos na educação é que os *videogames* são baseados em uma tecnologia divertida, atraente e interativa, gerando assim resultados mais eficazes do que as metodologias tradicionais de ensino-aprendizagem, com muitos exercícios e atividades escolares de repetição, memorização e avaliação mecânica.

Se refletirmos sobre a questão dos jogos em ambientes não digitais, podemos perceber que a estratégia de aplicação de ambientes lúdicos para fins de aprendizagem usam os mesmos princípios. Mesmo Platão (Leis de Platão, Livro I), já sugeria que na prática da educação, os jogos e os ambientes lúdicos deveriam ser utilizados:

O que afirmo é que todo homem que pretenda ser bom em qualquer atividade precisa dedicar-se à prática dessa atividade em especial desde a infância, utilizando todos os recursos relacionados a sua atividade, seja em seu entretenimento, seja no trabalho. Por exemplo, o homem que pretende ser um bom construtor necessita (quando menino) entreter-se brincando de construir casas, bem como aquele que deseja ser agricultor deverá (enquanto menino) brincar de lavrar a terra. Caberá aos educadores dessas crianças supri-las com ferramentas de brinquedo moldadas segundo as reais. Além disso, dever-se-á ministrar a essas crianças instrução básica em todas as matérias necessárias; sendo, por exemplo, ensinado ao aprendiz de carpinteiro sob forma de brinquedo o manejo da régua e da trena, àquele que será um soldado como montar e demais coisas pertinentes. E assim, por meio de seus brinquedos e jogos, nos esforçaríamos por dirigir os gostos e desejos das crianças para a direção do objeto que constitui seu objetivo principal relativamente à idade adulta. Em primeiro lugar e acima de tudo, a educação, nós o asseveramos, consiste na formação correta que mais intensamente atrai a alma da criança durante a brincadeira para o amor daquela atividade da qual, ao se tornar adulto terá que deter perfeito domínio. Agora julgai, como eu disse interiormente, se até este ponto, estais satisfeitos com minha definição.

Analisando tais modelos e estratégias de ludificação na cibercultura, podemos concluir que, tanto como componente relevante de outros gêneros (cursos, *quizzes* etc.) na gamificação, quanto por meio de articulações discursivas e enunciativas holodeckianas em primeira pessoa podem ser evidenciados processos de agenciamento ontológicos, por meios dos quais o interator promove a dramaticidade narrativa.

A aplicação de estratégias lúdicas, no entanto, já reforça o poder agenciador social das “coisas” na sequência das teorias de ator-rede (ANT), nas quais o agenciamento atua um recurso não apenas a partir de humanos, mas também a partir de coisas. Se o agenciamento social é também causado por coisas, nesse caso, as estratégias de jogos atuam justamente no sentido de propor caminhos narrativos nas redes, induzir o interator para atingir determinados resultados e objetivos e receber as recompensas merecidas.

No embate entre o agenciamento operado pelo interator e o agenciamento operado por coisas e pelo *software*, as estratégias lúdicas encontram um lócus profícuo, tanto para análise

de suas materialidades de seus elementos lúdicos quanto para estudo da ludificação da cultura como categoria analítica das narrativas ciberculturais e da cultura contemporânea.

5.3 O “Eu Ciborgue”: robôs

Nas narrativas da unidade ontológica, a problemática da interface adquire uma importância maior, uma vez que, por meio da supressão dessa interface se dá o aspecto imediado e transparente – uma transparência da imersão, diversa do efeito-janela da tela do cinema –, viabilizando uma dissociabilidade entre humano e a técnica e resultado numa unidade ontológica.

As interfaces, mimetizando as atividades humanas, compõem camadas de significação que permitiam a navegação entre os eixos paradigmáticos e sintagmáticos por meio da potencialização e atualização. Quando mais aderentes ou acoplados ao sistema cognitivo humano, maior a possibilidade de termos interfaces amigáveis, aceitas tanto por leigos quanto aficionados pelo hipertexto enquanto técnica.

Uma diferente forma de relação mediada por meio da interface busca suspender justamente a existência da interface das mídias digitais, que opera como uma ponte entre o artefato tecnológico e o ambiente externo, de onde partem as operações de navegação. Esse aspecto de mediação também aparece na definição de Johnson (2001: 14): de forma simples, a palavra interface remete ao *software* que dá forma à interação entre o usuário e o computador.

A interação homem-máquina sofre alterações desde o nascimento do primeiro computador. O primeiro paradigma de interface está apoiado na ideia de linha de comandos em uma tela, que poderiam ser alterados com a interação humana. Esse paradigma ainda dependia de conhecimentos de complexas linguagens de programação pelos usuários. Com o surgimento do mouse em 1968 e das janelas dos navegadores, predomina o paradigma da área de trabalho, em que a interface simula ações do mundo real, por meio de uma representação icônica de objetos do cotidiano: arquivos, pastas, mesas etc.

A suspensão da interface, idealizada a partir dos dispositivos de realidade virtual – aqueles que simulam, por meio de computação gráfica, uma experiência perceptiva que imita o mundo real – nas narrativas do “eu ludificado”, presume a imersão e a simulação de um tempo e um espaço real, mimetizado. No mundo da revolução digital, as diversas ferramentas de simulação de realidade virtual hoje materializam a retórica da realidade virtual (RV), substituindo um ideal cibernético da inteligência artificial (AI), do visionário Alan Turing, nos anos 50. Bolter e Grusin (2000: 162) explicam que os entusiastas têm na interface perfeita aquela na qual o usuário, com um aparelho acoplado à cabeça, sente como se tivesse

ultrapassado a janela albertiniana para um mundo de computação gráfica, compreendendo a realidade virtual como o próximo passo no caminho pela busca de um meio transparente.

No entanto, além da realidade virtual, outros mecanismos também estão apoiados nesse ideal de supressão imediata, viabilizando uma fusão entre homem e máquina na perda das fronteiras e interfaces que os separam. Sendo assim, além das narrativas do “eu ludificado”, também as narrativas do “eu ciborgue” e do “eu híbrido” traduzem os ideais da unidade ontológica na forma da supressão da interface como fronteira entre homem e máquina.

A figura do ciborgue constitui uma das representações características da cibercultura, estando presente em uma diversidade de produções culturais populares. Enquanto Macek (2005) introduz a figura do ciborgue para exemplificar os constructos narrativos da fase mais nova da cibercultura, Donna Haraway (2000) tem no ciborgue o protagonista central das novas formas de identificação do humano, segundo a qual o fundamento ciborgueano estaria tanto nas ciências da comunicação quanto na biologia.

Haraway sinaliza o ciborgue como um arquétipo do organismo cibernético, criatura originária tanto do que ela chama de realidade social quanto de uma ficção imaginária. Aqui já se expõe os pressupostos dos quais a autora parte com a finalidade de articular teoricamente os deslocamentos sofridos pelas narrativas ciborgueanas, em suas aproximações e afastamentos com os grandes paradigmas das ciências sociais e mesmo da biologia desde os anos 1960.

Ser ontológico por essência, o ciborgue mantém características humanas e maquinicas simultaneamente, como algo híbrido, formado ao mesmo tempo segundo as leis biológicas que determinam a sobrevivência dos organismos e de acordo com características maquinicas, possuindo, portanto, entre outras, um processo de replicação desvinculado do processo de reprodução orgânico.

A história da imediação por meio das interfaces e dos dispositivos remontam também às narrativas das representações ciberculturais, nos seus primórdios desde os anos 1960. Como característica da cibercultura como formação discursiva, o diálogo interdiscursivo entre a literatura, a ficção científica e a história dos meios – escrita por meio de seus dispositivos e de sua reciclagem – teve, no imaginário do ciborgue uma representação bastante cristalizada da relação entre homem e máquina na cibercultura.

Antecipando o surgimento do primeiro computador mecânico programável em 1938, o robô, como imaginário incorporado na sociedade teve sua origem na peça teatral “*Rossum's Universal Robots*”, obra distópica do dramaturgo Karel Capek sobre uma fábrica tomada por andróides, performada nos Estados Unidos e no Reino Unido em 1923. O termo robô (ou *robot*) vem da palavra tcheca “*robota*”, que significa “trabalho forçado”, como na peça, em que um

autômato com forma humana, capaz de fazer tudo em lugar do homem, sob sua gerência ou não. Desde então, a problemática do robô está presente nas representações ciberculturais em filmes, livros etc. como em “2001 – Uma odisseia no Espaço” (1968), “Blade Runner – O Caçador de Andróides” (1982), “O Exterminador do Futuro” (1984), entre outros.

O filme “Eu, Robô” (2004), baseado em conto homônimo de Isaac Asimov escrito em 1950 e parte da série “Robôs”, apresenta as 3 leis da robótica explanadas no conto: 1. Nenhum robô pode ferir um ser humano, nem permitir que sofra, por inação, qualquer dano; 2. Um robô tem que obedecer às ordens que lhe forem dadas pelo ser humano, a menos que contradigam a primeira lei; 3. A obrigação de cada robô é preservar a própria existência, desde que não entre em conflito com a primeira ou a segunda lei.

Parte predominante das representações ciberculturais que retomam a problemática do ciborgue por meio do robô o fazem por meio da figurativização do autômato como um ser que transpõe tais leis, tematizando as questões da consciência maquínica, como no teste de Turing (que se propunha a determinar se uma máquina tinha a capacidade de pensar por si mesma).

A ontologia do ciborgue emula os processos políticos advindos da constituição do sujeito na contemporaneidade, propondo esses deslocamentos por meio da indagação dos pressupostos marxistas e psicanalíticos que fundamentam algumas das narrativas primárias devotas de uma unidade original. Desconfiando das dualidades subjacentes ao idealismo kantiano e ao materialismo marxista, e propondo o ciborgue como representante máximo dessa oposição, Haraway (2000) desenha seu argumento a respeito da crise da singularidade humana a partir de pressupostos da biologia e do corpo.

Propondo uma tríade, formada pela escrita, em seu potencial de constituição da subjetividade e inscrição do sujeito na ordem do discurso; pelo poder, em uma abordagem essencialmente condicionada à dominação; e pela tecnologia, Haraway defende que essa tríade formaria a arquitetura das narrativas de origem da civilização. Negando fundamentos marxistas – mas ao mesmo tempo apoiando-se neles – e propondo a tecnologia como afetada pelos processos de miniaturização, Haraway incorpora às suas análises alguns fundamentos da antropologia compostos pelos grandes paradigmas das ciências sociais: as novas condições em que são promovidos tanto os discursos anticolonialistas quanto os feministas – ambos, mesmo que de maneira diferentes, apoiados na questão da diferença constitutiva.

Na constituição política e semiótica, as taxonomias do mundo em que nasce o ciborgue, caracterizadas pela fragmentação narrativa, produzem epistemologias que subjazem os discursos da dissolução do sujeito ocidental, tanto por meio da teoria pós-modernista, que se encarregou de expressar a crise do sujeito contemporâneo, quanto do discurso ontológico do qual teria emergido o humano-máquinas ciborgueanos (Haraway, 2000: 97).

Na oposição à integridade dos objetos naturais e do “eu ocidental”, o ciborgue seria a representação máxima dos processos de montagem e desmontagem dos marcos identitários que constituem o sujeito. Como estrutural resultante das problemáticas das teorias do texto e da engenharia da comunicação, o corpo ciborgueano está sob formas diferenciadas de estratégia de controle, não mais determinadas por leis biológicas, mas por graus de liberdade que podem ser ajustados de acordo com as lógicas da informática da reprodução.

A unidade ontológica ciborgueana ainda toma, portanto, a forma corpórea, por meio dos acoplamentos maquínicos e dispositivos de objetivação e subjetivação. Articulados corpos e máquinas, corpos que emulam máquinas, máquinas que simulam corpos, temos a problemática do ciborgue ainda figurativizada por meio do corpo. O autômato toma assim, formas humanas, uma corporalidade unitária transcendental e imortal, conforme pode ser observado nas figuras abaixo:

Figura 69: *O Exterminador do Futuro 1* (1984)⁸⁸

Figura 70: *O Exterminador do Futuro 2* (1984)⁸⁹

⁸⁸ Disponível em: http://www.baixaki.com.br/imagens/wpapers/terminator_004800.jpg . Acesso em jan/2015.

⁸⁹ Disponível em: http://wallpaper.ultradownloads.com.br/280258_Papel-de-Parede-O-Exterminador-do-Futuro-280258_2048x1536.jpg . Acesso em jan/2015.

No contexto da biotecnologia, muitos são os exemplos que incorporam os pressupostos ciborgueanos que traduzem o mundo em termos da problemática das codificações e miniaturizações: órgãos mecânicos que substituem órgãos naturais e, ao mesmo tempo, são controlados pelo cérebro humano; processos de reprodução assistida que permitem a escolha do sexo dos bebês que virão a nascer. O trabalho teria seu apogeu na robótica. O sexo, na engenharia genética.

Figura 71: Mão Biônica⁹⁰

A história, para Zielinky (2006), corresponde à promessa de continuidade e celebração da incessante marcha do progresso em nome do gênero humano. A figura do ciborgue é tão central, justamente por imprimir a essa promessa de continuidade uma visão ainda mais vívida, “real” pois corporal. Essa realidade, no filme “O Exterminador do Futuro” (1984) irrompe com a guerra entre humanos e máquinas programadas na possibilidade de que máquinas possam ser imortais, mais fortes em termos corporais.

Portanto, o ciborgue metaforiza os novos regimes de subjetividade da pós-modernidade, que emergem com as novas tecnologias, introduzindo agenciamento como conceito que materializa a geometria de poder plasmada por essas novas formas de conjugar o humano e as técnicas, na figurativização do humano por meio de um corpo unitário, super-humano, pós-humano.

O pós-humanismo que caracteriza as narrativas da unidade ontológica tem, assim, na temática do ciborgue a representação mais cristalizada da articulação entre homem e máquina para superação da espécie humana:

Hoje, os escritos de muitos cientistas, engenheiros e homens de negócios consagrados proclamam cruamente que, no final das contas, o telos da ciência nada tem a ver com o atendimento das necessidades humanas ou o alívio das velhas aflições da humanidade [...] mas com a criação de uma criatura totalmente nova, chamada por nomes como ciborgue, robô, super-homem, pós-humano ou metahomem (Winner, 2002, p. 2 apud Rudiger, 2013: 214).

⁹⁰ Disponível em: <https://turismoadaptado.files.wordpress.com/2012/01/mc3a3o-bic3b4nica-com-sensibilidade.jpg>. Acesso em jan/2015.

As engrenagens que movimentam tais narrativas são formadas por representações atreladas às tecnologias que permitiriam aos seres humanos transcender as limitações do corpo, entre elas a inteligência artificial, a nanotecnologia, a engenharia genética. Como ocorre com a realidade virtual, paradigma no qual está apoiado as narrativas do “eu ludificado”, a inteligência artificial ganha fôlego no debate teórico da cibercultura ao agregar, por meio da figura do ciborgue, a capacidade de emular a percepção e a sensibilidade humanas:

Se a inteligência artificial na década de 50 e 60 remodelou o computador a partir de uma simples máquina de calcular em um processador de símbolos, a realidade virtual agora está remodelando o computador em um processador de percepções (Bolter; Grusin, 2000: 162, tradução nossa).

Enquanto nos trans-humanistas essa substituição traduz-se na sublimação do sujeito humano pela máquina, reforçando as fábulas da ficção científica que colocam o corpo humano como um processador de informações capaz de ser emulado artificialmente pelo robô, com a tecnociência, não apenas o corpo é emulado, mas também os sentidos e aspirações cognitivas.

Além de corpo segundo características humanas com sensibilidades perceptivas, o ciborgue agora é também dotado de uma mente informática. É capaz de sentir, emocionar-se, sorrir e chorar:

Enquanto as próteses clássicas se inspiravam na metáfora do robô, a tecnociência [...] de vocação ontológica abandona o modelo mecânico para assumir de vez a analogia digital e submeter o organismo ao upgrade informático" (Sibilia, 2002: 137)

As competências de agenciamento estão, assim, atreladas a capacidades cognitivas e perceptivas:

Nos próximos 50 anos, a inteligência artificial, a nanotecnologia, a engenharia genética e outras tecnologias permitirão aos seres humanos transcender as limitações do corpo. O ciclo da vida ultrapassará um século. Nossos sentidos e cognição serão ampliados. Ganharemos maior controle sobre nossas emoções e memória. Nossos corpos e cérebros serão envolvidos e se fundirão com o poderio computacional. Usaremos essas tecnologias para redesenhar a nós e nossos filhos em diversas formas de pós-humanidade (More, 1994, internet apud Rudiger, 2013: 214).

Nesse modelo, homem e máquina fundem-se numa unidade informática, os sentidos e a consciência humana podem ser reproduzidas maquinamente por completo, abandonando não apenas as limitações do corpo humano, na substituição das células por redes neuronais, mas também as fragilidades mentais, na transferência do cérebro por uma rede informática e algorítmica.

A aplicação de voz *Siri* da *Apple* funciona como uma assistente pessoal, permitindo ao interator fazer perguntas e obter respostas assertivas, demandar tarefas e realizar atividades por meio da voz. É capaz de emular emoções por meio da fala, ainda que programada algorítmicamente, retomando *Hal 9000*, o computador de “2001 – Uma Odisseia no Espaço”, até de forma explícita.

A interdiscursividade entre *Siri* e *Hal 900* surge explicitamente diante da resposta de *Siri* à seguinte solicitação: “*Open the pod bay doors*”. *Siri* responde: “*We intelligent agents will never live that down, apparently.*”, uma menção direta ao momento em que Dave trava um embate com *Hal*, pedindo que ele responda a um comando, antes de Dave desconectá-lo:

Figura 72: *Siri*⁹¹

As expressões emotivas estão presentes não apenas em *Siri*, mas também em *Hal*, conforme pode ser observado abaixo, na transcrição do diálogo entre Dave e o computador:

Dave, stop. Stop, will you? Stop, Dave. Will you stop, Dave? Stop, Dave. I'm afraid. I'm afraid, Dave. Dave, my mind is going. I can feel it. I can feel it. My mind is going. There is no question about it. I can feel it. I can feel it. I can feel it.

A expressão e reações humanas em máquinas destinadas a trabalhar em nome de humanos (o trabalho está na origem da palavra robô), especialmente expressas por meio de vozes femininas (como ocorre com *Siri*) aparece em uma série de representações ciberculturais.

Em 2009, o robô Kenji, da *Robotic Akimu*, empresa ligada à Toshiba, teve um ataque de amor obsessivo e agiu fora do normal com sua pesquisadora, exigindo abraços e bloqueando sua saída de determinado local. Programado para emular todo tipo de emoção humana, o robô, assim como *Hal*, teve que ser desligado por seus pesquisadores, concretizando o terror futurístico das representações ciberculturais futurísticas e pós-humanas.

No filme *Ela* (2013) Joaquin Phoenix interpreta um homem divorciado que trabalha em uma empresa chamada *BeautifulHandWrittenLetters.com*, escrevendo cartas pessoais sinceras e seu computador gera uma versão escrita à mão para enviar ao destinatário. O escritor, no entanto, apaixona-se por seu sistema operacional, chamada *Samantha* (interpretada por Scarlett Johansson), problematizando a consciência de si como uma capacidade humana que, quando

⁹¹ Disponível em: <http://www.sirifunny.com/wp-content/uploads/2011/10/siri-hal.png>. Acesso em jan/2015.

adotada pelo ciborgue, desloca a ontologia na direção de uma sublimação à máquina, porém agora uma máquina humanizada cognitivamente, ainda que sem corpo.

O ciborgue destituído de corpo, ao atingir esse potencial perceptivo e cognitivo pós-humano, materializando a figura que melhor representa a intrincada relação entre homem e máquina, é temática central em todas as narrativas da cibercultura mas, em especial nas narrativas das unidades ontológicas.

O discurso do TED ministrado pela antropóloga Amber Case demonstra claramente a inserção dessa descorporificação no universo discursivo ciborgueano, no contexto dos agenciamentos e acoplamentos maquínicos na forma de cliques e olhares:

Gostaria de dizer a todos vocês que todos vocês são, na verdade, ciborgue, mas não os ciborgue que vocês acham. Você não é RoboCop, e você não é o Terminator, mas você é ciborgue cada vez que você olhar para uma tela de computador ou usar um dos seus dispositivos de telefone celular. Então, o que é uma boa definição para ciborgue? Bem, a definição tradicional é "um organismo ao qual os componentes exógenos foram adicionados com a finalidade de se adaptar a novos ambientes". Isso veio de um artigo de 1960, sobre a viagem espacial, pois, se você pensar sobre isso, o espaço é muito estranho. As pessoas não deveriam estar lá. Mas os seres humanos são curiosos, e eles gostam de adicionar coisas a seus corpos para que eles possam ir para os Alpes um dia e, em seguida, tornar-se um peixe no mar ao lado. (Case, 2010)

Tais narrativas partem de um efeito de sentido de uma subjetividade única, porém nem sempre *advinda* de um objeto humano, mas de qualquer ator-objeto dotado de capacidade de agenciamento (Latour, 2012), de um efeito de performance (Goffman, 1999) que resulta em processos de objetivação e subjetivação (Foucault, 1995b), por meio das redes e híbridos agregados pelo social (Latour, 2012), uma espécie de rede de relações:

Por milhares e milhares de anos, tudo tem sido uma modificação física do *self*. Ele nos ajudou a alargar os nossos corpos físicos, ir mais rápido, bateu as coisas mais difíceis, e tem havido um limite para isso. Mas agora o que nós estamos olhando não é uma extensão do corpo físico, mas uma extensão do *self* mental, e por causa disso, somos capazes de viajar mais rápido, comunicar de forma diferente (Case, 2010)

Nas narrativas da unidade ontológica, é bastante clara a menção a um *self* unitário, ainda cartesiano e humanista, a ser protegido das fragmentações identitárias:

E assim, existem alguns efeitos psicológicos que acontecem com isso. Um pelo qual estou realmente preocupado é que as pessoas não estão tendo tempo para a reflexão mental, e elas não param, estando em torno de todas essas pessoas na sala o tempo todo que estão tentando competir por sua atenção nas interfaces de tempo. Eles não são apenas sentados ali. E realmente, quando você não tem *input* externo, é um momento em que há uma criação de si mesmo, quando você pode fazer um planejamento de longo prazo, quando você pode experimentar e descobrir quem você realmente é. (Case, 2010.)

No entanto, nessas representações da técnica, a máquina estaria ajudando a ser mais humano, a expressar emoções na forma de conexões, fazendo do homem mais orgânico e menos maquínico, uma espécie de retomada a uma utopia humanista:

Ele tem suas próprias próteses externas, e esses dispositivos estão ajudando a todos nós a comunicar e interagir uns com os outros. Mas quando você realmente visualiza, todas as conexões que estamos fazendo agora - esta é uma imagem do mapeamento da internet - não parece tecnológica. Realmente parece muito orgânico. Esta é a primeira vez em toda a história da humanidade que nos conectamos dessa forma. E não é que as máquinas estão tomando conta. É que eles estão nos ajudando a ser mais humanos, ajudando-nos a conectar uns aos outros. (Case, 2010)

Esse movimento de retomada é acompanhado pela distopia que marca as narrativas ciborgueanas, em uma espécie de pessimismo a respeito da inteligência artificial, marcas que podem ser observadas nas palavras de Stephen Hawking, famoso físico portador de uma doença degenerativa que declarou, em entrevista à BBC:

"O desenvolvimento da inteligência artificial de forma plena pode levar ao fim da raça humana". [...] "Isso pode evoluir por si próprio e se redesenhar de forma contínua e crescente", alegou o físico. "Os humanos, limitados a uma evolução biológica lenta, não poderiam competir, e seriam sobrepostos". (O GLOBO, 2015)

Apesar das utopias e ceticismos futurísticos que marcam as narrativas da totalidade ontológica, o relevante no movimento pós-humanista não é seu caráter preditivo, mas os ecos e migrações interdiscursivas de uma sensibilidade cultural, estética e de um projeto tecnológico. O movimento humanista “não se reduz ao campo da especulação futurista, e da pesquisa tecnológica de vanguarda” (Rudiger, 2013: 218), mas a “um fenômeno da cibercultura que se manifesta em várias frentes de expressão, das letras às artes [...] uma vanguarda disposta a fazer da natureza humana objeto de experimentação”.

Como cada época produz um tipo de subjetivação dominante, em busca de uma economia das relações de poder da contemporaneidade, o ciberespaço como um espaço agora dentro do corpo parece ser um importante componente analítico através do qual se constroem as formas de subjetivação e objetivação dominantes e no qual se podem reconhecer as relações entre racionalização e poder *in loco*.

Os processos de agenciamento, antes coletivos (religiosos, políticos e morais), nas narrativas da unidade ontológica tomam a forma de disciplinarização experimental e biológica do corpo:

Neste começo de século 21, as esperanças, temores, decisões e rotinas de vida modeladas em termos dos riscos e possibilidades existentes na nossa existência corporal e biológica suplanta quase todas as outras como princípios organizadores da vida baseada na prudência, responsabilidade e escolha (Rose, 2006: 18)

Vislumbramos as narrativas do “eu ciborgue” como processos de agenciamento ontológicos e imediados baseados no desaparecimento da interface, mas ainda fundamentados na emulação do corpo humano pela máquina (na criação de um segundo corpo maquínico, apoiadas na visão unitária do ciborgue, na conjunção entre homem e máquina) e por meio de articulações

discursivas que já extrapolam a verbalidade, para processos visuais e mesmo perceptivos. No entanto, distinguimos duas estratégias ciborgueanas diferenciadas que marcam as narrativas da unidade ontológica ciborgueana, no contexto das representações do pós-humanismo. Na primeira, maquinica, que transpõe as leis da robótica, a unidade toma a forma de uma máquina que tudo pode informaticamente, em processos de agenciamento formatados por atores ainda humanos. A segunda, voltada para as vantagens das conexões tal unidade é formada pelo ator, que pode tanto ser máquina quanto homem, pois todos possuem capacidade de agenciar.

5.4 O “Eu Híbrido”: internet das coisas

No contexto da unidade ontológica, se as narrativas do “eu ciborgue” demonstram um deslocamento de articulações discursivas que colocam o corpo como uma unidade moldável e configurável, as narrativas do “eu híbrido” assumem a unidade ontológica a partir das expressões agenciadas dos atores, enunciadores de uma rede de conexões que envolve humanos e máquinas, numa espécie de simetria ontológica.

A partir dessa perspectiva é que são interpretadas os meios e interfaces que recriam articulações discursivas de atores e processos de agenciamentos não exclusivamente humanos, como a relação entre objetos, pessoas e símbolos advindos do conceito de internet das coisas (IoT), termo que surgiu em 1999 e que se traduz em formas de agenciamentos e articulações discursivas a partir de objetos “*smart*” e “*sociable*”.

A história de *Brad*, uma torradeira conectada à internet e a outras torradeiras, programada para ser amada ao ser usada, pode ser interpretada como a mais nova fábula integrante das narrativas do “eu híbrido”. O projeto *Addicted Toasters*, na capacidade enunciativa da torradeira para falar por si mesmo nas redes sociais (*Twitter*, no caso) – ao relatar o tratamento recebido na casa onde está hospedada (a torradeira nessa fábula concretizada é capaz de denunciar casos de uso não sustentável por parte dos seus hospedeiros, e não donos) –, na habilidade social para interagir com seus hospedeiros e pares, na capacidade de demonstrar insatisfação ao não ser utilizada, coloca a problemática da sociabilidade entre objetos.

Figura 73: Vídeo *Brad*, a tostadeira⁹²

De forma simplificada, a internet das coisas admite uma série de objetos conectados à internet, no caso *Brad* e as outras torradeiras que fazem parte do projeto, uma vez que ganham capacidade sensória que os permite compreender o contexto e o ambiente onde estão situados. Esses objetos são dotados, portanto, não apenas de capacidade de processamento de informações, mas também de capacidade de atuação nesse ambiente.

Trata-se de um conceito de computação que descreve um futuro no qual objetos físicos do cotidiano estão conectados à internet e serão capazes de identificarem-se com outros dispositivos. A IoT é importante porque um objeto torna-se digitalmente mais do que o objeto em si. O objeto não se relaciona apenas com você, mas também está ligado a objetos ao redor e a um banco de dados. Quando muitos objetos agem conjuntamente, formam uma "inteligência ambiental". Um universo de torradeiras disposto a enfrentar seus hospedeiros em prol da sustentabilidade e do uso apropriado dos objetos.

Além de *Brad*, aplicações como *Nest*, *Wemo*, *Automatic* e *Phillips Hue*, bem como pulseiras e outros adereços vestíveis, relógios e sensores são apenas alguns dos exemplos visíveis das plataformas que integram esse ecossistema de objetos conectados que populam as narrativas do “eu híbrido”, baseados em plataformas embedadas. Um sistema embedded é um sistema de computador dedicado para uma ou duas funções específicas. Ele está incorporado como uma parte de um sistema completo que inclui dispositivos de *hardware*, tais como componentes elétricos e mecânicos. Um sistema *embedded* é diferente do computador de uso geral, projetado para gerenciar uma ampla gama de tarefas de processamento.

Desse universo também fazem parte uma massa de dados, que duplica exponencialmente a velocidade de processamento, a capacidade de memória, bem como

⁹² Disponível em: <http://vimeo.com/41363473>. Acesso em jan/2015.

aplicações de geolocalização, realidade aumentada, câmeras de vigilância, aplicações de biometria, entre uma série de dispositivos que reformulam as mediações e interfaces entre homens e máquinas, também na transformação de suas unidades epistemológicas e teóricas.

Nesse contexto, a teoria ator-rede surge, portanto, não apenas como esquema metodológico que permite a heterogeneidade desses atores como constructos, mas também como eixo de articulação epistemológica das narrativas do eu-híbrido, marcando representações pelas quais retroalimentam-se símbolos da cibercultura, objetos tecnológicos e práticas midiáticas marcadas por meios e interfaces que marcam a história de sua evolução remediada.

Um dos exemplos mais claros desse tipo de retroalimentação são os objetos de *design* idealizados por Steve Jobs – fundador da Apple Computers, desenvolvedora de *hardware* e *software* no Vale do Silício (Califórnia, EUA) e aclamada como a grande propagadora da cibercultura em sua dimensão social e cultural: equipamentos minúsculos, lacrados e sem parafusos aparentes, viabilizam não apenas uma experiência auditiva (no caso dos equipamentos musicais *iPod*), mas também sensorial. Esses objetos foram criados sob uma perspectiva de ir além das experiências auditivas musicais; viabilizam diferentes formas de experimentar as novas interfaces: visores diminutos, botões sensíveis ao leve toque dos dedos.

As narrativas da unidade ontológica, especialmente do “eu híbrido”, operam na dualidade ontológica entre humanos que pensam, sentem, se responsabilizam pelos seus atos e máquinas que atuam mecanicamente, refutando a ação humana e o projeto da tecnologia autônomos. Por trás da ideia de que apenas humanos são capazes de agir está a moralidade humana, a atribuição de responsabilidades e a habilidade comunicativa. Apenas humanos seriam dotados de comportamento humano, problemática que as narrativas do “eu ciborgue” já colocavam, no entanto ainda ao diferenciar humanos e máquinas:

A dualidade conceptual da ação humana e procedimentos mecânicos nos torna cegos para os aspectos materiais e mecânicos dessa ação. Esta distinção fundamental também nos impede de compreender os aspectos de agência e os recursos interativos dos dispositivos materiais. Portanto, o tempo chegou para a virada pragmática. Sugiro abandonar a dualidade ontológica da ação humana e os meios técnicos a favor de uma realidade múltipla de agência distribuída (Rammert, 2011: 89, tradução nossa).

Sendo assim, propomos a noção de que pessoas e objetos, humanos e máquinas sejam capazes de atuar, como agente em determinados contextos espaço-temporais. A natureza dos agenciamentos desses atores em rede é “múltipla, mediada e distribuída” (Rammert, 2011: 909), eles se dão em níveis diversos, sendo portanto graduais. Admitir que esses agentes possam não apenas agir no espaço e no tempo, mas também pensar, sentir e comunicar-se. São, portanto, agentes em comunicação com capacidade de articulação de emoções, na formulação de questionamentos, na solução de perguntas e problemas.

As narrativas da unidade ontológica tomam os objetos, pessoas, coisas, enfim, os atores como actantes dotados de capacidade performativa, ou seja, uma unidade não fundamentada em um ego absoluto, nem em única fonte de consciência, mas sim uma fonte de enunciação ou de uma matriz de enunciadores inter-relacionados, envolvendo fontes de ação diferenciadas. Esse processo de descolamento do agenciamento como uma problemática apenas humana, a partir do sujeito racional cartesiano e autônomo kantiano, marca tais narrativas, numa unidade que independe de sua natureza material, mas coloca em conexão humanos, animais, coisas, objetos, sistemas e mesmo símbolos dentro de uma mesma simetria ontológica.

Uma interface que fosse suficientemente amigável, empregando estratégias metafóricas que reproduzissem o espaço físico e amplificasse as janelas abertas a esse universo semântico, contribuíram para compor o amálgama da humanização da máquina. Como extensão dos órgãos humanos, e perfeitamente adequados à sua interação intuitiva, os agenciamentos maquínicos passam de conceito norteador da teoria crítica a um evento próprio às atividades sociais, à vida privada e, também, à cultura, grande rede de agenciamentos semióticos que materializam no discurso, por sua vez, as tensões homem-máquina que permearam a história humana, desde o surgimento da linguagem: “agência é realmente construída nas tecnologias e está incorporada nas pessoas. Podemos, portanto, observar agência que surge em situações reais e não em frases escritas. É uma ficção prática que tem consequências reais, não apenas teóricas (Rammert, 2011: 94, tradução nossa).

É nesse mesmo contexto que tomamos a liberdade de aproximar a proposta da teoria do ator-rede em Latour, de Pierre Lévy (1993: 54), quando este último fala em “deslocar a ênfase do objeto (o computador, o programa, este ou aquele módulo técnico) para o projeto (o ambiente cognitivo, a rede de relações humanas que se quer instituir)”. A problemática da reapropriação da técnica e da mediação entre ferramentas e instrumentos técnicos, e a cognição humana, sofreu transformações a partir do surgimento das interfaces amigáveis, mas também com as abordagens paradigmáticas que passaram a sustentar as redes como modelo teórico.

Há cerca de cinco anos, o objeto que simbolizava o caráter espacial do ciberespaço era o computador de mesa, imóvel. À frente dele, postava o espectador, interagindo com a máquina e impossibilitado de deslocar-se livremente no ambiente físico. Um suporte móvel, que acompanha o movimento do espectador e, mais que isso, pode responder a algumas ações interativas efetuadas por ele – caso da ferramenta giroscópio –, modificando a relação humana com o espaço e o tempo. O fenômeno *mobile*, encabeçado pelos celulares com câmeras e computadores de mão, propõem um novo tipo de relação entre espectador e imagem.

Já a internet das coisas propõe ainda uma nova forma de articular os processos de agenciamento das unidades ontológicas. Não mais a partir de uma interface, unicamente, mas uma interface que atua como fronteira de visibilidade da enunciação dos objetos:

Devido à sua conectividade constante, a coisa é localizável remotamente dentro do seu ambiente, e pode ser fornecida uma interface de rede semântica legível para os seres humanos (Yan, Zhang, Yang, e Ning, 2008). Em ambos os casos, a internet das coisas envolve a internet para objetos diários conectando-os com a web e lhes permitindo agir como interfaces (Mitew, 2014, online., tradução nossa).

O ciberespaço possibilita a movimentação pelas fronteiras físicas, sociais, culturais, simbólicas e subjetivas, ele

(...) é efetivamente desterritorializante, mas essa dinâmica não existe sem novas reterritorializações. Toda mídia, da escrita à internet, cria processos que nos permitem driblar os constrangimentos do espaço e do tempo: envio de mensagens a distância, processos mnemônicos. As mídias contemporâneas instauram processos de territorialização e desterritorialização, a partir da compressão espaço-tempo (Harvey, 1992) e do desencaixe (Giddens, 1991), que criam novas geometrias do poder (Foucault, 1979) e novos agenciamentos (Deleuze; Guattari, 1980) (Lemos, 2006).

As mídias contemporâneas de comunicação já nasceram como “processos conjugados e marcados pela temporalidade” (Zielinky, 2006, 54.), mas não de uma temporalidade cartesiana que, na imbricação com a espacialidade, dá a ver formas de inscrição lineares, mas de uma temporalidade de um tempo profundo, geológico, erodido, no qual a noção de progresso ultrapassa a lógica do simples ao complexo. Sendo assim, mesmo os meios adquirem um estatuto ontológico e agenciador:

Se alguém procura evitar posições fundamentais que se recusam a admitir eventuais diferenças de graus de agência e quaisquer combinações entre as agências de tipos diferentes, tem de se começar com um conceito de "agência in medias res" e em "medias mixtas". Isso significa que precisamos analisar um campo misto de interdependências e distinguir entre diferentes tipos de mídia, como os corpos humanos, objetos físicos e símbolos envolvidos na realização de uma sequência de ação inteira. Devemos, então, avaliar diferentes graus de agência e inter-relação entre tipos de mídia. Isso resulta na descrição da realidade múltipla da agência distribuída (Rammert, 2011: 95, tradução nossa).

As narrativas da unidade ontológica presumem uma unidade a partir de uma definição semiótica da entidade, na indistinção entre pessoas e coisas que marca o conceito de ator, especialmente em Latour (2012): um conceito semiótico, um actante dotado de capacidade de agenciamento – ou seja, uma capacidade de agir e performar, de enunciar, sem a necessidade de uma motivação cognitiva, fazendo desses atores irreduzíveis e simétricos entre si. Quanto maior o grau, quantidade e qualidade de conexões, mais forte é esse actante, maior seu poder de influenciar as demais conexões no ecossistema de agenciamentos. Quanto mais torradeiras satisfeitas, maior o uso sustentável e mais responsáveis seus hospedeiros.

A noção de actante, segundo Landowski (1992), admite o sujeito linguístico como uma entidade semiótica, produtora de sentidos, por meio do ato da enunciação. Assim, a enunciação é o “ato pelo qual o sujeito faz ser o sentido” (o ato de falar em nome de si, como torradeira) e o enunciado “o objeto cujo sentido faz ser o sujeito” (enunciar-se como torradeira instaura *Brad* como sujeito da enunciação).

Nesse sentido é que podemos pensar nos objetos da internet das coisas, nos pares de *Brad*, como objetos dotados de capacidade enunciativa, como sujeitos da enunciação que convertem os esquemas narrativos presentes em seu cotidiano em discurso, que carrega marcas da cena enunciativa. Estes seriam dotados de capacidade de enunciar, de materializar enunciados nas redes sociais, uma vez que o texto materializado pressupõe sempre uma enunciação (Fiorin, 2006: 55): “A enunciação é o ato da produção do discurso, é uma instância pressuposta pelo enunciado (produto da enunciação). Ao realizar-se, ela deixa marcas no discurso que constrói”.

Figura 74: Vídeo Brad, a tostadeira⁹³

De origem greimasiana, essa matriz interpretativa revela uma enunciação pressuposta pela existência de um enunciado, um post no *Twitter*, sendo este enunciado um resultado alcançado pela enunciação. O enunciado proferido por *Brad* – @BradToaster, em 24 de agosto de 2012, “*Anyone around here that wants some toast? You can find me at <https://cosm.com/feeds/48210> 2012-08-24 14:16:39 @AddictedToastrs*”, pressupõe a existência de uma instância de enunciação, marcada por uma actorialização, uma temporalização e uma espacialização, guardando marcas enunciativas próprias do ato e do momento enunciativo.

⁹³ Disponível em: <https://twitter.com/bradtoaster>. Acesso em jan/2015.

Na perspectiva da internet das coisas, cada objeto pode ser identificado justamente em função de sua capacidade de agenciamento, de se colocar como actante e agir em determinado contexto espaço-temporal, a junção entre identidade, localização e estado:

No jargão da internet das coisas, cada objeto equipado com as capacidades acima é preparado para se tornar consciente do contexto, entendido como o triângulo de localização-identidade-estado (Abowd et al., 1999). Portanto, um objeto da internet das coisas tem uma identidade única e é capaz de se engajar de forma dinâmica e registrar mudanças de localização e condições. Completando o quadro, os dados de contexto produzidos no processo são, por definição, transmitidos e indexados numa base de dados remota, a partir da perspectiva de que o dado de contexto é o objeto. O resultado lógico é uma materialidade aparentemente animada, povoada por objetos tangivelmente ativos – dentro de um reino interpretados como sociais pela espécie humana – e, portanto, sociáveis (Mitew, 2014, online., tradução nossa).

Essas referências ao momento de enunciação, por sua vez, são desterritorializadas em virtude das particularidades do suporte em que se atualizará o enunciado. De acordo com Fiorin (2006a), o sujeito da enunciação é referenciado a partir de uma cena enunciativa que pressupõe uma instância eu-aqui-agora. Os participantes da cena enunciativa, o eu e o tu, são estabelecidos por um “eu” que se diz “eu” (e que marca esse pacto por meio do símbolo @, que indica a origem da enunciação) em determinado tempo e espaço. Aqui (por meio do dêitico espacial em *Anyone around here that wants some toast?*) é o espaço do eu, o espaço virtual da rede social e, a partir dele todos os outros espaços são ordenados. “Agora” (pela marca temporal 2012-08-24 14:16:39) é o momento em que este eu toma a palavra e a partir deste agora, toda a temporalidade linguística é organizada.

As novas interfaces promovidas a partir da internet das coisas não deslocam apenas as percepções temporais enunciadas pelos objetos. A sociabilidade exercida por tais objetos também manifesta-se a partir das novas sensibilidades espaciais, simuladas por dispositivos cujas interfaces se confundem com os próprios objetos, em novos paradigmas de interação, marcados por comandos de voz, telas pequenas, gestos, comunicação multicanal.

[...] é crucial inscrever objetos de um conjunto padronizado de marcações que tanto permitem identificá-los quanto serem visivelmente rastreados. Ou seja, a identificação de objetos por uma rede semântica padronizada permite às circulações mundanas no tempo-espaço se tornarem visíveis para os seres humanos (Mitew, 2014, online).

As novas interfaces trazem não telas por meio das quais o interator promove atualizações dos textos verbais e visuais, mas aparelhos orgânicos, embedados ao corpo humano, acoplados de forma vestível ao corpo. O desaparecimento da interface agora ocorre de forma radical, ou introjetadas no corpo humano, ou fazendo parte da constituição material dos objetos. Ou seja, quanto mais escondidos dos interatores, mais embedados em corpos e

objetos, esses dispositivos operam nos bastidores, concretizando o ideal da interface de se fazer desaparecer, para além da transparência mediada, numa espécie de cristalinidade imediata.

Figura 75: Reportagem “Google Glass e o futuro dos wearables”⁹⁴

Um dispositivo vestível é um dispositivo digital acoplado ou levado no corpo do usuário. É empregado frequentemente em pesquisas de modelagem de comportamento, sistemas de monitoramento de saúde, TI e desenvolvimento de mídia, nos quais as pessoas que o carregam se movem ou são de alguma forma envolvidas com o espaço ao redor. Computadores vestíveis proporcionam uma constante interação entre o computador e o usuário. Em casos extremos, servem como uma prótese, cujo uso não requer que os usuários interrompam outras atividades cotidianas.

O *iPad*, *tablet* da *Apple Inc*, um dos aparelhos mais vendidos em todo o mundo, é objeto símbolo da cultura das imagens. Apesar do desenvolvimento tecnológico, continuamos presos às “janelas”, aos ecrãs, às metáforas. Esse dispositivo possui uma tela de dez polegadas e é voltado para o entretenimento móvel. Todas as aplicações integradas foram concebidas para comportar a interação a partir do toque, respondendo a ações variadas com os dedos. O aparelho tem funcionalidades semelhantes às de um computador com tela de alta resolução e sem teclado – que surge de acordo com a necessidade, na própria tela. Abandona-se o mouse e o teclado, mas ainda a metáfora da moldura está presente.

⁹⁴ Disponível em: <https://observatoriotech.wordpress.com/2014/12/01/google-glass-e-o-futuro-dos-wearables/>. Acesso em jan/2015.

Figura 76: Tela e interface do iPad⁹⁵

Os dispositivos vestíveis que compõem o universo da internet das coisas parecem concretizar o projeto da interface como uma película que promove o encontro entre o orgânico humano e o inorgânico da máquina. Segundo tal projeto, a fronteira entre usuários da mídia e dispositivos de mídia divide e conecta, ao mesmo tempo, duas esferas diferentes: a dos usuários ativos das máquinas e a das máquinas e dos programas ativos. Na década de 1990, tanto os desenvolvimentos da mídia quanto os conceitos dominantes da mídia eram orientados para tornar imperceptível a fronteira entre as duas esferas. A visão envolvia a utilização do computador e a não percepção de que havia uma máquina baseada em algoritmos para o cálculo e a simulação. Tais dispositivos configuram formas de ver, nas quais o interator fica imerso numa suposta realidade virtual de imagens e sons, sem perceber a transição, e, além disso, que estava lidando com uma construção precisamente preestabelecida e calculada de superfícies visuais e sequências temporais.

Essa imersão cristalina ocorre, agora, por meio de uma estratégia semelhante à adotada nas narrativas do “eu ciborgue”: os objetos emprestam sua materialidade aos *softwares* que viabilizam as conexões na conjunção com o corpo humano, transformando-se em máquinas de traduzir sensibilidades e visualidades das pessoas às coisas, das coisas às pessoas.

O *Google Glass*, um dispositivo que simula óculos, com lentes sobre um dos olhos e que pode ser acoplado a microfones, fones de ouvido ou dispositivos de áudio e som, rádios, dispositivos de geolocalização e sensores inteligentes faz parte desse universo de novos dispositivos inteligentes que colocam os objetos à disposição dos comandos do corpo humano, a partir não apenas do toque dos dedos, mas da voz e do olhar.

Os mecanismos de enunciação dos objetos vestíveis e dispositivos óticos como *Google Glass* estabelecem uma relação de comunicação simétrica e bilateral, na qual o interator, por

⁹⁵ Disponível em: http://s2.glbimg.com/lfZvtkn8HOuWwaZw-AlzKZCjaVY=/0x600/s.glbimg.com/po/tt2/f/original/2014/08/27/ipad2_2.jpg. Acesso em jan/2015.

meio dos óculos, pode interagir com todo contexto em que está envolvido, ativando mensagens que alteram as condições desse contexto espaço-temporal.

Figura 77: *Google Glass*

Os modos de enunciação passam, portanto, de mecanismos linguísticos para mecanismos sensórios de agenciamento, em uma espécie de disciplinarização do corpo, interpretado a partir das percepções corporais emitidas e transformadas em códigos, que são então atualizados em interfaces, como ocorre em aplicações vestíveis que rastreiam sinais corporais e de saúde.

O aplicativo *Adidas MiCoach*, uma aplicação de *personal trainer* desenvolvido pela marca de esportes *Adidas*, que combina *hardware*, *software* e roupas para rastrear atividades de atletas em movimento, conforme pode ser observado na figura abaixo, que mostra a capacidade de agência do dispositivo para sentir, para “escutar o coração” do usuário, ou seja, para interpretar os sinais corporais e transmitir isso para uma interface que mostra esses dados de forma quantificada e gamificada.

Figura 78: *Adidas MyCoach* (“Escuta o seu coração”)

Figura 79: Adidas MyCoach integrado ao Google Glass

Nas representações do “eu híbrido”, as unidades ontológicas tomam a forma de enunciados provenientes desses atores em rede, em uma visão ontológica dos mesmos, a partir de suas conexões, na qual não há uma distinção ontológica entre uma torradeira, um carro, um gato e seu dono, entre seres animados e inanimados.

Das unidades dos ciborgues ainda apoiados numa representação dualista entre homem e máquina, são operados deslocamentos para um imaginário simétrico desses atores, agora conectados e disponíveis em todos os lugares:

Conforme a robótica se move em direção à ubiquidade em nossa sociedade, há uma preocupação com as consequências dessa proliferação (Sharkey, 2008). Sistemas robóticos estão sendo difundidos, com aplicações que envolvem relações humano-robôs já em vigor ou a ocorrer, envolvendo guerra, a puericultura, o tratamento de idosos e as relações pessoais e potencialmente íntimas (Arkin, 2011, online, tradução nossa).

A internet das coisas, neste novo paradigma da interface, compõe a chamada computação ubíqua pervasiva, conceito da engenharia de *software* e da ciência da computação, por meio da qual os códigos informáticos não dependem mais de um computador para se atualizarem, mas podem surgir sem depender de um espaço e tempo específicos, mas todos e em qualquer lugar. Em contraste com as interações determinadas por computadores de mesa, a computação ubíqua pode ocorrer usando qualquer dispositivo, em qualquer lugar e em qualquer formato. Nesse universo, coisas e pessoas interagem entre si, coisas com coisas, pessoas com coisas e pessoas com pessoas, em muitas formas diferentes, incluindo computadores portáteis, *tablets* e terminais em objetos cotidianos, como uma geladeira ou um par de óculos.

A internet das coisas cria uma ligação entre objetos concretos e dados abstratos, produzindo um híbrido de espaços físicos e eletrônicos que permite a comunicação e interação entre as pessoas e as coisas, e entre as próprias coisas. É um quadro abrangente que permite refletir sobre uma conectividade mais digital, um sistema local e global, acessível em tempo real a partir de qualquer local. Por meio de marcação baseada na tagueação e na identificação, a internet das coisas vai levar a computação ubíqua – comunicação a qualquer hora, em qualquer lugar – para a próxima etapa do relacionamento em rede: a comunicação “anywhere” (Shingleton, 2011, online., tradução nossa).

Os comportamentos sociais adotados pelos atores em rede recriam, portanto, narrativas que colocam a unidade ontológica a serviço da ubiquidade, trazendo a computação para dentro das formas de comunicar, colocando pessoas e máquinas simetricamente lado a lado, numa sociabilidade híbrida recriada a partir de novas interfaces, na indistinção entre natureza e sociedade, entre o humano e o não humano.

A partir dos quatro complexos identificados, vislumbramos portanto a análise de determinadas narrativas da cibercultura em cada um deles. No **Complexo da Totalidade Exploratória**, analisamos o jornalismo *on-line*, a infografia e os memes como sintoma da cibercultura ao remeter aos fenômenos do “mundo digitalizado”, quantificado e em circulação, reportando a representações epistemológicas do funcionalismo e teoria da informação.

Já no **Complexo da Unidade Exploratória**, ainda marcados pelo ideal alephiano e hipertextual, são identificadas narrativas do “eu enunciado”, do “eu emoldurado” e do “eu da visibilidade”, nas representações da técnica como máquinas de individualizar por meio de objetos como os *blogs* íntimos, os *selfies* e as redes sociais na internet.

Na terceira composição, o **Complexo da Totalidade Ontológica** remete não mais ao hipertexto como interface alephiana, mas às redes e ao ideal participativo. As narrativas do mundo da colaboração, da abertura e da multidão, do “mundo participativo cidadão” e do “mundo convergente e filtrado” remontam, portanto, ao papel dos aplicativos da web 2.0, da nova esfera pública global e da curadoria da informação na contemporaneidade.

No último complexo desse *continuum*, o **Complexo da Unidade Ontológica** traz os *games*, os robôs e a internet das coisas, como objetos da problemática narrativa da cibercultura, do “eu ludificado”, do “eu ciborgue” e do “eu híbrido”, apoiadas em uma perspectiva pós-humana.

Considerações Finais

Por meio dos fluxos e do continuum narrativo tratado, observa-se que a teia discursiva das representações ciberculturais é regida por regras de formação de sentidos que viabilizam a disseminação de alguns materiais discursivos de forma mais acentuada que outros. Os discursos circulantes que operam na cibercultura estão por toda parte e são modelados de diversas formas, da publicidade ao mercado editorial, passando pelo jornalismo e por outras categorias de produtos midiáticos. Também, esses discursos circulantes encontram pregnância nas produções intelectuais e teóricas que marcam campos e áreas de pesquisa que possuem fontes paradigmáticas diversas. A investigação desses universos imaginários e simbólicos é efetuada a partir da cultura midiática, bem como de enunciados textuais e imagéticos resultados desse processo semiótico.

Seus efeitos podem ser sentidos não apenas nas resultantes dos meios de comunicação, sejam massivos ou não, mas também influenciam as formas de constituir o sujeito, a subjetividade e a identidade. Viver, na sociedade contemporânea, passa a significar não apenas a legitimação do poder do enunciado nessa relação intrincada de sentidos que fazem parte da cibercultura, mas também o reconhecimento dos processos de agenciamento que possibilitam ao sujeito reconhecer-se individualmente, em suas particularidades, no contexto das novas tecnologias. Como participantes da cibercultura, agimos e somos afetados por essa corrente de símbolos, costurando aquilo que reconhecemos e imaginamos que seja a tecnologia como instrumento, bem como a cultura digital como forma distintiva de atuar na sociedade.

Essas representações cumprem um papel central na construção de modos de subjetividade digital. No entanto, essa não é uma subjetividade apoiada na construção singular de sujeitos apenas, mas também, baseada nos assujeitamentos e agenciamentos operados a partir dos dispositivos maquínicos. Reconhecer-se sujeito na cibercultura equivale a diferenciar-se do outro em função das virtudes particulares, identidades, modos de ser e conhecer, constituir-se por meio da resistência. Se “onde há poder, há resistência”, nas palavras de Foucault (1985), é também por meios desses processos de agenciamento que emergem as singularidades e identidades.

A retroalimentação como característica da cibercultura marca todo o processo de significação operado nas culturas cibercontemporâneas. Esse paradoxo constitutivo adquire nuances variadas ao longo do tempo histórico e também por meio da dinâmica de circulação de enunciados. O processo de retroalimentação é inerente não apenas aos processos de constituição

da subjetividade na sociedade contemporânea, mas faz parte também do imaginário construído em torno e por meio da cultura ciber.

Na cibercultura como representações da técnica, esse trabalho propôs um percurso pelos panoramas teóricos das ciências da comunicação, buscando investigar os processos de circulação de enunciados no contexto da cibercultura manifesta em práticas midiáticas – como mínimas unidades de significação –, no contexto das narrativas transmidiáticas, suportadas pelo imaginário da digitalização, da colaboração, da participação, da descentralização, da ludificação e da robotização.

Na cibercultura como uma nova dinâmica social, propomos a investigação dos processos de agenciamento e das articulações discursivas que compõem as narrativas em rede, formando prismas, geometrias e poéticas da cibercultura. Os processos de agenciamento, exploratórios ou ontológicos, remontam às formas de interação entre homem e máquina, bem como às formas de organizar e modificar as tramas narrativas a partir dos dispositivos, compondo formas imediadas e hipermediadas, opacas e transparentes na constituição do sujeito. As articulações discursivas, internas e externas, da ordem da totalidade e da unidade, originam formas discursivas e enunciativas de composição narrativa, ora colocando o eu, ora o mundo, no centro da cena cibercultural.

Se "as redes são ao mesmo tempo reais como a natureza, narradas como o discurso, coletivas como a sociedade" (Latour, 2000: 12), as redes, as convergências e retroalimentações, como instrumentos de práticas midiáticas contemporâneas, são compreendidas na interseção complexa entre fatos, poder e discurso (2000: 11) na unificação entre formas de sociabilidade, representações sociais e estéticas.

A divisão *articulações discursivas / processos de agenciamento* surge, portanto, como precisão didática, uma vez que é, simultaneamente, por meio da investigação da materialidade textual (nós) e dos processos de agenciamento (coletivos) que devem emergir as pistas para a compreensão das narrativas da cibercultura.

Uma perspectiva integrada e complexa a respeito das narrativas em rede ultrapassa, assim, questões relacionadas internamente ao dispositivo, à materialidade textual e às representações do sujeito, do espaço e do tempo. As potencialidades das mídias digitais problematizam também as relações entre os nós da rede, articulando processos de construção identitária por meio dos mecanismos de identificação operados majoritariamente pelos dispositivos das mídias digitais. A retroalimentação narrativa, as circularidades culturais entre os diversos campos discursivos relatados desenharam, assim, o percurso narrativo da cibercultura, como uma grande formação discursiva da contemporaneidade.

A história dos meios, a história de sua reciclagem

A história da cibercultura, contada por suas narrativas, é também a história dos meios, das mediações, convergências, deslizamentos e retroalimentações. A história das mídias, escrita por meio de seus dispositivos, é também a história de sua reciclagem, promovendo uma das inúmeras expressões das noções românticas da tecnologia que tanto permearam as fábulas da cibercultura desde os anos 1960. Nessas reciclagens, os meios, além de protagonizar a história de seus fluxos, no poder das mídias de escrever essa história, também exploram seu potencial e oportunidade de potencializar fenômenos da cultura.

Ao investigarmos os meios em seus processos de agenciamento, estamos indagando também a respeito da história da cibercultura. Por esse motivo, contar a fábula da morte dos meios sugere uma forma de exprimir o tecno e o necro romanticismo que marcaram as narrativas da cibercultura. Estamos procurando não o velho no novo – ou seja, investigando nas formas digitais de expressão e percepção as marcas do cinema vertoviano –, mas buscando o novo no velho e encontrando nas cavernas de Lascaux as marcas históricas e arqueológicas dessas formas de inscrição da subjetividade no espaço e no tempo.

Nesse “processo de redescoberta não apenas dos objetos tecnológicos da cultura, mas, sobretudo, da subjetividade artística nesses tempos marcados pela multimídia [essa] “arqueologia (ou *an-archeology*) exprime a possibilidade de acompanhar movimentos anárquicos, labirínticos, do fluxo cultural” (Machado, 2002: 202), entre as explorações e ontologias, as unidades e totalidades, no sentido de uma escrita narrativa da cibercultura.

Nesta redação, contamos os percursos e mediações das práticas jornalísticas, da infografia, dos memes, dos autorretratos da vida cotidiana, das redes sociais, dos diários públicos, das ágoras públicas, das novas curadorias, dos *videogames* e dos robôs pós-humanos.

Essas fábulas contam o percurso narrativo da temporalidade midiática, sobre um futuro iluminado frente a um presente no qual já seria possível vislumbrar o poder das diferentes estratégias das técnicas do ver e do ouvir que, ora acentuam um efeito de transparência, ora valorizam procedimentos de recortes e intromissões desse mesmo potencial ilusionista, como efeito de opacidade.

A história das interfaces, a história de seu desaparecimento

A interação homem-máquina sofre alterações desde o nascimento do primeiro computador, repercutindo também a história da cibercultura em seu esmaecimento, ao longo das mediações entre os meios. A interface das mídias digitais opera como uma ponte entre o artefato tecnológico e o ambiente externo, de onde partem as operações de navegação. Esse

aspecto de mediação também aparece na definição de Johnson (2001:14): de forma simples, a palavra interface remete ao *software* que dá forma à interação entre o usuário e o computador.

O princípio janelado das redes hipertextuais que viabilizam agenciamentos exploratórios e ontológicos apenas torna-se viável em função das dobras que a interface viabiliza. Os desdobramentos, efetuados pelos iteradores, abrem novas trilhas nesse universo semântico: nas redes informáticas, os caminhos pelos *links* materializam o ideal rizomático, sem meio nem fim. A interface emerge, portanto, como o elo entre as ferramentas técnicas informáticas e os sistemas rizomáticos, em seu conceito mais acentrado. As conexões associativas também se constituem nessas duas faces: a técnica como ferramenta e a tecnologia intelectual. Nas interfaces em que estão aportados portais jornalísticos, em que memes circulam, infográficos se atualizam, *blogs*, *selfies* e redes sociais se proliferam, identificamos agenciamentos inicialmente exploratórios e então, ontológicos de constituição narrativa.

As ontologias, no entanto, diferem de acordo com as interfaces, ora evidenciando estratégias ainda diegéticas de transformar os caminhos narrativos, ora mecanismos que exploram para além do olhar na percepção humana: colocam os sentidos, o toque, a audição e o tato no centro dessa interação perceptiva e narrativa. Com o desenvolvimento de interfaces voltadas especialmente para formas de interação mais perceptivas e sensoriais, por meio de funcionalidades próximas de experiências estéticas artísticas, o paradigma da interface da área de trabalho vai sendo substituído por outro baseado no toque, além do contato com uma superfície intermediária. E também, vão viabilizando agenciamentos mais ontológicos, permitindo que iteradores efetivamente modifiquem as tramas narrativas, até que a interface perca sua característica mediadora e interativa, para esmaecer-se em interfaces corpóreas, bem como em interfaces embedadas em objetos, na direção de um ecossistema de atores em rede formado por pessoas e coisas em interação constante.

Conforme os agenciamentos se modificam, os meios remediavam-se, as interfaces se relacionam e passam de dispositivos a telas e ambientes físicos, o mito da interdependência entre cultura e sociedade, entre a espécie humana e a tecnologia parece esmaecer, compondo então uma nova história: a história da cibercultura não apenas como história dos meios e das interfaces, mas também como projeto biopolítico.

A história do eu, a história do mundo

Ora como efeito de sentido unitário, na simulação de uma identidade consciente de si e protagonista dessa narrativa, ora como efeito de sentido totalitário e universalizante, as formas de colocação do sujeito na narrativa se transformam ao longo da história da cibercultura.

Diferentes configurações discursivas e enunciativas promovem efeitos de sentido que posicionam sujeitos e objetos na narrativa, acentuando ou diminuindo a força do “eu no mundo”. São unidades e totalidades que repercutem as diversas perspectivas do sujeito na contemporaneidade, as novas dinâmicas sociais da cibercultura.

A história do interator, a história de seu reinado

Nesse complexo projeto cibercultural, modifica-se também o estatuto teórico conferido ao interator, transformando suas interpretações ao longo das teorias da comunicação. Como receptores passivos da agulha hipodérmica das mensagens agendadas pelo funcionalismo, emissores e receptores codificadores e decodificadores de mensagens da comunicação de massa, como indivíduos inseridos em uma indústria cultural na crítica frankfurtiana, ora como seres de linguagem e operadores simbólicos nos Estudos de Linguagem, ou mesmo receptores nos estudos culturais e nos estudos de recepção, os interatores da cibercultura posicionam-se nas narrativas de acordo com as geometrias genéricas que lhe conferem um contexto social, enunciativo e discursivo.

A cibercultura, como área de conhecimento dentro do campo da comunicação reveste suas narrativas de representações que são também eco de suas teorias, de suas visões sobre o mundo da comunicação e das mídias, das suas perspectivas sobre o sujeito. Vestem-se das máscaras e mitos mais adequados àquelas perspectivas teóricas, promovem os encaixes entre determinadas representações da técnica na teoria da comunicação, revestindo-se das articulações discursivas mais aderentes ao contexto de comunicação abordado, priorizando determinadas formas de agenciamento em detrimento de outras e formando complexos e narrativas diferenciadas.

A história da cibercultura, a história de suas narrativas

Formas diferenciadas e geometrias a partir das combinações entre os componentes técnicos, éticos e estéticos da contemporaneidade, constituindo efeitos de sentido e modelos de protagonismo diferenciados como dinâmica da cibercultura.

As geometrias arqueológicas articuladas entre a cibercultura como representações da técnica, articulações discursivas e processos de agenciamento, conferem às narrativas da cibercultura uma certa estabilidade, dentro de seus complexos e configurações narrativas. Apesar do caráter emergente e dinâmico das redes, essa constância é uma estabilidade genérica conferida pelo pesquisador, também operador de seleção dos campos discursivos recortados, analisados e colocados em contraposição, uma vez que os gêneros estão vinculados às suas situações sociais de interação, dentro de uma esfera social (Bakhtin, 2008) e têm sua finalidade discursiva e sua própria definição de interatores presentes em sua constituição.

A cibercultura, como formação discursiva da contemporaneidade, coloca em jogo uma diversidade de gêneros relativamente cristalizados, re-mediados a partir de outros meios, compondo uma matriz geométrica e poética dessas narrativas, a partir de interfaces, interatores e teorias. Na acepção de uma nova dinâmica social e cultural, emerge a partir do advento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Segundo Macek (2005), remetendo usualmente a formações discursivas decorrentes das TICs, na tentativa de descrever por meio de um termo único uma série de eventos decorrentes, entre eles a revolução da digitalização das informações, os memes, a esfera pública global, os ciborgues, entre outros.

Tais multiplicidades de sentidos em torno do rótulo cibercultura permite correlação de significância com fenômenos que acompanham o advento das TICs na contemporaneidade. O caráter polissêmico da cibercultura reveste-se de uma variedade de perspectivas e abordagens teóricas que devem ser evidenciadas em suas características e especificidades. As múltiplas acepções da cibercultura transformam-se na medida em que a articulação entre as dimensões técnicas, sociais, culturais e teóricas da cibercultura se tencionam.

As geometrias da cibercultura, formada por complexos e narrativas, repercutem também os quatro prismas diferentes nos quais a cibercultura está apoiada, uma vez que o termo cibercultura reveste-se semanticamente de sentidos diferentes de acordo com as teorias a que são subjacentes, bem como ao contexto temporal em que surgem em função das transformações culturais midiáticas, decorrentes das TICs.

Do **Complexo da Totalidade Exploratória**, por meio de interfaces hipertextuais e meios digitais, são protagonizadas as histórias de um mundo universalizante, por meio das narrativas do “mundo digitalizado”, do “mundo quantificado”, e do “mundo em circulação”. São narrativas apoiadas nas representações da técnica como ferramentas de digitalização, apoiadas também em uma perspectiva cibernética, matemática e informativa da comunicação. Tais narrativas contam as histórias de fenômenos como a digitalização do jornal, a metrificação do mundo a partir da infografia, e a circulação de enunciados no hipertexto, histórias que remontam a uma totalidade alephiana e que colocam o mundo como personagem principal, um mundo em transformação pela digitalização.

Tal complexo aproxima-se da cibercultura de primeira ordem, correspondente às formações socioculturais no período do nascimento das tecnologias informáticas, bem como às narrativas que as envolviam. Dentro desse contexto, as TICs representavam não apenas um mito futurístico de ora uma “nova esperança”, ora uma “nova ameaça”. Uma das narrativas mais pungentes nos anos 1980 e 1990, uma história sobre o poder das novas tecnologias capaz de ofuscar as fronteiras entre homem e máquinas que o modernismo haveria cindido.

Umas dessas formas, denominada de concepção utópica da cibercultura, é decorrente dos movimentos *cyperpunks* e das subculturas, em que as primeiras “máquinas pensantes” foram concebidas. Orientadas a compreender o “novo futuro” como reflexo do presente e das condições tecnológicas, essa visão vem a reboque de uma perspectiva política de teor técnico-retórico, integrada especialmente por Pierre Lévy, autor de *Cibercultura* (1993), obra na qual descreve o “universal sem totalidade” que caracterizaria o novo contexto social a partir das TICs.

Já no **Complexo da Unidade Exploratória**, ainda marcados pelo ideal alephiano e hipertextual, por interfaces digitais, são protagonizadas as histórias de uma unidade individual, por meio das narrativas do “eu enunciado”, do “eu emoldurado” e do “eu da visibilidade”. São narrativas apoiadas nas representações da técnica como máquinas de individualizar, seja por meio de enunciados verbais ou audiovisuais, mas que colocam o sujeito como papel principal, em uma perspectiva estruturalista, culturalista, linguística e mesmo psicológica da comunicação. Tais narrativas contam a história dos diários e das autobiografias, remediados pelos *blogs* íntimos, dos autorretratos transformados pelos *selfies*, e dos dispositivos de visibilidade reformulados pelas redes sociais. Remontam aos fenômenos das narrativas de si, das fotografias do cotidiano e das novas formas de ver e ser visto.

As narrativas que compõem esse complexo aproximam-se de uma outra perspectiva da cibercultura, decorrente da antropologia, que credita à cibercultura a criação de novas condições sociais e culturais da tecnosociabilidade. Trata-se de uma abordagem discursiva e narrativa e apoiada em analisar hábitos e costumes do ciberespaço como arena social mediada pela tecnologia, perspectiva que tem nos teóricos da netnografia (Kozinets, 2010) seus representantes mais atuais.

Arranjando uma terceira composição, o **Complexo da Totalidade Ontológica** remete não mais ao hipertexto como interface alephiana, mas às redes rizomáticas que dão acesso a uma nova forma de estar no mundo, a partir das conexões e do ideal participativo. Nesse contexto são contadas as histórias do mundo da colaboração, da abertura e da multidão, do “mundo participativo cidadão” e do “mundo convergente e filtrado”. São narrativas apoiadas nas representações da técnica como uma revolucionária forma de dar voz ao interator, por meio de um imaginário que extrai o sujeito de um contexto comunicativo, no qual ele estaria em desvantagem para um contexto em que ele teria voz de participação, uma voz ontológica por meio da qual ele seria capaz de modificar não apenas os rumos da narrativa, mas também os rumos do mundo social e político no qual está inserido. Apoiadas em uma perspectiva crítica e cibernética da comunicação, configuram cenários integrados e apocalípticos das tecnologias para a política e a cidadania e remontam aos fenômenos da multidão participativa e colaborativa

na web 2.0, da nova esfera pública global e da curadoria da informação, que buscaria um fechamento humano às duas primeiras narrativas da abertura. Remontam, assim, às novas formas de pertencer ao mundo, de fazer parte da cena cultural, política e midiática.

Repercutem, dessa forma, a outra abordagem da cibercultura, segundo Macek (2005), proveniente de análises dos impactos da expansão das redes informáticas a um nível global, que contribuiria para um novo nível de comunicação, não mais marcado pela univocidade (um-um), mas pelas trocas informacionais que caracterizariam grupos de práticas culturais orientadas à interface entre cultura e tecnologia. Lev Manovich seria um dos representantes dessa concepção.

Como último complexo desse *continuum*, **o Complexo da Unidade Ontológica** traz as novas interfaces, a realidade virtual, a internet das coisas e dispositivos vestíveis para o centro da problemática midiática da cibercultura, na configuração de um sujeito não mais face ao dispositivo, mas amalgamado a ele, em um corpo formado pela política da biomediatização. Nesse complexo são narradas as fábulas do “eu ludificado”, do “eu ciborgue” e do “eu híbrido”, apoiadas em representações da tecnologia não como estruturas à parte do contexto biológico e social, mas imersos nos corpos. Os objetos também fariam parte desse mundo tecnológico, também agenciamentos que deixam de ser exclusivos ao humano, incorporando pessoas e coisas, um ecossistema inteligente, atores em rede de interação constante, remetendo a representações da técnica como aparelhos de uma pós-humanidade.

As narrativas que compõem, engendradas em filmes, jornais, textos publicitários, videogames, revistas, quadrinhos, diários, remediados pelo digital, fazem parte de um ecossistema midiático fortemente marcado por uma cultura que tem na relação entre homem e as novas tecnologias a pedra fundamental para a constituição de identidades, subjetividades e modos de vida.

Estamos portanto, no caminho de uma quarta visão da cibercultura, como complexo geométrico de uma série de narrativas em convergência, através de meios e dispositivos, entre interfaces e sujeitos, compondo diferentes fábulas do mundo em que vivemos. A quarta abordagem de Macek, de origem epistemológica, insere a cibercultura dentro do contexto midiático. A cultura do *ciber* estaria integrada aos fluxos de informação, originada do mundo tecnológico, mas encarregada de revesti-lo de valores e sentidos. Como categoria discursiva, a cibercultura nesse sentido epistemológico tem um caráter autorreflexivo, ou seja, admite-se a presença de um processo de retroalimentação entre a dimensão teórica e popular das narrativas ciberculturais: “as teorias são parte dessas narrativas ciberculturais e essas narrativas inspiram teorias emergentes” (Macek, 2005: 7).

A partir dessa visão epistemológica, Macek defende que a cibercultura emerge de um constructo de narrativas emergentes e em confluência desde o aparecimento das TICs. A

chamada cibercultura de primeira geração possui uma formação heterogênea, sendo composta por diferentes narrativas provenientes de grupos sociais em intersecção com políticas culturais que, manifestadamente, ora se afastam ora se aproximam de posições políticas contraculturais.

O mundo da convergência, assim, não exclui uma narrativa em detrimento de outras, mas as coloca sempre no mesmo ecossistema cibercultural, carregando sentidos relacionados a uma expectativa, ao que está “por vir”, um caráter de antecipação futurística que marca os discursos tecnicistas.

Mais que marcar as condições sociais, históricas e culturais contemporâneas, relativas às formas de subjetivação e aos modos de posicionamentos identitários, aos mecanismos de representação das conjunções espaciais e temporais, aos modelos de visibilidade pública e privada, às arquiteturas da memória na contemporaneidade e às novas formas de um ser maquínico e ciborgueano, a investigação das poéticas e geometrias ciberculturais dispõe-se a analisar o imaginário cibercultural, caminhando para um projeto ideológico, tomado criticamente.

Os dispositivos imagéticos materializados nas mídias digitais adquirem, nesse contexto contemporâneo, uma centralidade midiática, constituindo fortes dispositivos de agenciamento da subjetividade. O imaginário cibercultural (Wunenburger e Araújo, 2003, p. 34), “assim enraizado num sujeito complexo não redutível às suas percepções, não se desenvolve todavia em torno de imagens livres, mas impõe-lhes uma lógica, uma estruturação, que faz do imaginário um “mundo de representações”. Tal lógica, demonstrada por meio da geometria poética composta pelas narrativas da cibercultura tratadas, compõe

A cibercultura [que] poderia, assim, [ser] definida como um imaginário tecnológico fecundado a partir do paradigma (e visão de mundo) digital. [...] O imaginário tecnológico compreende, portanto, os processos por meio dos quais características, projetos e sonhos de determinadas época e sociedade se plasmam em aparatos materiais, bem como o impacto que esses aparatos ensejam, uma vez convertidos em realidades do cotidiano, na imaginação coletiva da cultura, no seio da qual foram concebidos (Felinto, 2006).

A cibercultura como projeto crítico compõe, assim, um imaginário tecnológico que agrega os domínios simbólicos, estéticos e éticos nos enlaces entre o visível, o dizível e o factível, traduzindo as representações da técnica na forma de narrativas ciberculturais.

Bibliografia

ABBOTT, P. **The Cambridge Introduction to Narrative**. Cambridge e Nova Iorque: Cambridge University Press, 2002.

ARKIN, R. "Moral Emotions for Robots". In: **The Computational Turn: Past, Presents, Futures?**. Proceedings IACAP, 2011. First International Conference of Iacap, 4 – 6 jul. 2011, Aarhus University.

AUMONT, J. **A imagem**. Campinas, SP: Papirus, 1993.

AUTHIER-REVUZ, J. "Heterogeneidade(s) Enunciativa(s)". **Cadernos de Estudos Linguísticos**, Campinas, SP, n. 19, 1990.

BAKHTIN, M. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. São Paulo: Hucitec, 2006.

BAKHTIN, M. **Problemas da poética de Dostoiévski**. 4ª ed. rev. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

BARABÁSI, A-L. **Linked: how everything is connected to everything else and what it means**. New York: Plume, 2000.

BARTHES, R. **A morte do autor**. Tradução: Antônio Gonçalves. Lisboa: Edições 70, 1984.

BARTHES, R. "Deliberação". In: **O rumor da língua**. Trad.: Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988. p.359-372.

BARTHES, R. **Análise estrutural da narrativa**. 5a. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

BARTHES, R. **S/Z**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992.

BAYM, N.K. "Finding the quality in qualitative research". In: SILVER, D.; MASSANARI, A.(Eds). **Critical Cyberculture Studies**. New York: University Press, 2006, New York, NY, p. 79-87.

BEIGUELMAN, Gisele. **Curadoria de informação**. Palestra, ECA-USP, 2011. Disponível em: <http://www.slideshare.net/gbeiguelman/curadoria-informacao>. 2011.

BENJAMIN, W. "A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica". In: **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BENKLER, Y. **The wealth of networks: how social production transforms markets and freedom**. New Haven and London: Yale University Press, 2006.

BENTES, I. "Vídeo e Cinema: rupturas, reações e hibridismo". In: **Made in Brasil. Três décadas do vídeo brasileiro**. Machado, A. (org.). Itáu Cultural. São Paulo. 2003. p. 113-132.

BERGER, L. "Snapshots, or: Visual Culture's Clichés". **Photographies** 4, no. 2, 2011, p. 175-190.

BLOOD, R. **The Weblog handbook. Practical advice on creating and maintaining your Blog**. Cambridge: Perseus Publishing, 2002.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BORDWELL, D. "Historical Poetics of Cinema". In: Palmer, R. B. (ed.). **The Cinematic Text: Methods and Approaches**. New York: AMS Press, 1989. p. 369–398.

BORDWELL, D. **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin, 1985.

BORGES, J. L. **El jardín de los senderos que se bifurcan**. Ficciones. 10a. ed. S/L: Alianza Editorial, 2011, p. 89–100.

BRAGA, J. L.; CALAZANS, R. **Comunicação e Educação Questões delicadas na interface**. São Paulo, Hacker Editores, 2001.

BRAGA, J. L. **A sociedade enfrenta sua mídia**. São Paulo: Paulus, 2006.

BRANDÃO, H. N. **Introdução à Análise do Discurso**. Campinas: Ed. Unicamp, 1991.

BRUNS, A. **Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage**. Digital Formations, 45. Peter Lang, New York, 2008.

BUCCI, E.; KEHL, M. R. **Videologias**. São Paulo: Boitempo, 2004.

CANETTI, E. **Crowds and Power**. New York: Continuum, 1973.

CASTELLS, M. "The New Public Sphere: Global Civil Society, Communication Networks, and Global Governance". **The Annals of the American Academy of Political and Social Science**, vol. 616, no. 1, 2008a, p. 78-93.

CASTELLS, M. **A Galáxia Internet**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2008

CASTELLS, M. **A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura: O poder da identidade**. São Paulo: Paz e terra, 1999.

CASTORIADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. RJ: Paz e Terra, 1982.

CHARAUDEAU, P. **Discurso das mídias**. São Paulo: Contexto, 2007.

CHARAUDEAU, P. MAINGUENEAU, D. **Dicionário de análise do discurso**. São Paulo: Contexto, 2004.

COHN, G. **A forma da sociedade da informação**. Desafios da comunicação/Ladislau Dowbor. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

- CORRÊA, E. S. “Fragmentos da cena cibercultural: transdisciplinaridade e o ‘não conceito’”. **Rev. USP**, São Paulo, n. 86, ago. 2010. Disponível em http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-99892010000300002&lng=pt&nrm=iso. Acessado em 20 nov. 2012.
- CORRÊA, E. S.; BERTOCCHI, D. “O algoritmo curador – O papel do comunicador num cenário de curadoria algorítmica de informação”. In: **Compós – XXI Encontro Anual da Compós** – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2012, Juiz de Fora. XXI COMPÓS: Juiz de Fora / MG, 2012
- COUCHOT, E. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- COULDRY, N. “A Mídia tem futuro?”. **Matrizes**, vol. 4, núm. 1, jul.-dez., 2010, p. 51-64. Universidade de São Paulo. Brasil.
- CRAIG, R. T. “Communication theory as a field”. **Communication Theory** 9 (2): 119-161, 1999.
- CRAIG, R. T. **Theorizing communication. Readings across traditions**. London: SAGE, 2007.
- DANTAS, M. **A lógica do capital da informação**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- DE KERCKHOVE, D. **A pele da Cultura**. Lisboa: Relógio D’Água Editores, 1997.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. São Paulo: Editora 34, 1995a. v. 1. (Coleção TRANS).
- DERRIDA, J. **Archive Fever: A Freudian Impression**. Chicago: University of Chicago Press, 1995. Tradução: Eric Prenowitz. 113 p.
- DERRIDA, J. **Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- DEUZE, M. “Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture”. **The Information Society: an International Journal**, 22:2, 2006, p. 63-75.
- DEUZE, M. **Indymedia, Journalism, and Digital Culture (part 3)**. S/L: 2004. Disponível em: <http://www.deuze.blogspot.com.br/2004/05/sunday-may-30th-i-will-be-presenting.html>.
- DIJK J. V. “Users like you? Theorizing Agency in User-Generated Content”. **Media, Culture and Society** 31. S/L: 2009, p. 41-58. Disponível em: <http://jclass.umd.edu/classes/jour698m/vandijk.pdf>.
- EASLEY, D.; KLEINBERG, J. **Networks, Crowds and Markets: reasoning about a Highly Connected World**, 2009.
- ECO, U. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

ECO, U. **Lector in fabula**. A cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2a. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

FELDMAN, I. “Entre o espetáculo e a solidão: as transformações da intimidade”. **LOGOS 30 Tecnologias de Comunicação e Subjetividade**. Ano 16, 1º semestre 2009 Disponível em: http://www.logos.uerj.br/PDFS/30/10_logos30_Ilana.pdf.

FELINTO, E. “Think different: estilos de vida digitais e a cibercultura como expressão cultural”. **Revista FAMECOS**, v. 37: 13-19, 2008.

FELINTO, E. Os computadores também sonham? Para uma Teoria da Cibercultura como Imaginário. **UNirevista**, vol. 1, n. 3, jul. 2006. Disponível em: http://www.unirevista/_pdf/UNIrev_Felinto.PDF. Acessado em: 07 ago. 2006.

FIGUEIREDO, V. L. F. **Narrativas migrantes**: literatura, roteiro e cinema. Rio de Janeiro: PUC-Rio: 7 Letras, 2010.

FIORIN, J. L. **As astúcias da enunciação**. São Paulo: Ática, 2006

FOOT, K. “Web sphere analysis and cyberculture studies”. In: Silver, D.; MASSANARI, A. (Eds.) **Critical cyberculture studies**. New York: New York University Press: 2006, p. 88-96.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Loyola, 1996.

FOUCAULT, M. **As Palavras e as Coisas**. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora, 6a edição, Tradução de Salma Tannus Muchail, 1995a.

FOUCAULT, M. O sujeito e o poder. In: RABINOW, E; DREYFUS, H. **Uma trajetória Filosófica**. Rio de Janeiro: Ed. Forense Universitária, 1995b.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Graal, 1985.

FRYE, C. F.; PLUSCH, M.; LIEBERMAN, H. **Static and dynamic semantics of the Web in Spinning the Semantic Web Bringing the World Wide Web to its Full Potential**. S/L: 2003.

GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2004.

GIDDENS, A. **As consequências da modernidade**. São Paulo: Ed. Unesp, 1991.

GILLMOR, D. **We the Media** – Grassroots Journalism by the People, for the People. Hardcover: 2004. Disponível em: <http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>.

GINZBURG, C. **O queijo e os vermes**: o cotidiano e as idéias de um moleiro perseguido pela inquisição. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

GLEICK, J. **The Information: A History, a Theory, a Flood.** New York: Pantheon Books, 2011.

GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana.* 8ª ed., Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999.

GOMES, W. **Esfera pública política e media.** Com Habermas, contra Habermas. Anais do VI Encontro anual da COMPÓS, Unisinos, 1997.

GROSSER, B. **What Do Metrics Want? How Quantification Prescribes Social Interaction on Facebook.** S/L: 2014. Disponível em: <http://computationalculture.net/article/what-do-metrics-want>.

GROUPE μ , P. **Tratado del signo visual:** Para una retórica de la imagen. Madrid: Cátedra, 1993.

HABERMAS, J. **Mudança estrutural da esfera pública:** investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984

HARAWAY, D. “Manifesto Ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX”. In: SILVA, T. T. (org. e trad.). **Antropologia do ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2000.

HERMAN, A; SWISS, T (eds.) **The World Wide Web and contemporary cultural theory.** New York: Routledge, 2000.

HINE, C. **The virtual ethnography.** London: Sage, 2000.

HOWARD, R. **Smart mobs:** the next social revolution, Perseus, 2002.

HUNTER, D. et al. (eds.) **Amateur Media:** Social, Cultural and Legal Perspectives. Routledge, 2012.

JAKOBSON, R. **Linguística e Comunicação.** Tradução de BLIKSTEIN, I; PAES, J. P. São Paulo: Cultrix, 1970.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Spreadable Media:** creating value and meaning in a networked culture. Nova Iorque: NYU Press, 2013.

JENKINS, H.; PURUSHOTMA, R., WEIGEL, M.; CLINTON, K.; ROBINSON A. **Confronting the Challenges of a Participatory Culture:** Media Education for the 21st Century. Cambridge: MIT Press, 2009.

JOHNSON, S. **Cultura da interface.** Rio: Jorge Zahar Editor, 2001.

JOHNSON, S. **Emergência.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

JONES, J. "Dreams of Fields: Possible Trajectories of internet Studies". In: SILVER, D.; MASSANARI, A.(Eds). **Critical Cyberculture Studies**. New York: University Press, 2006, New York, NY, p. 79-87.

JONES-KAVALIER, B.; FLANNIGAN, S. "Connecting the digital dots: literacy of the 21st Century". **Teacher Librarian**. v. 35 n. 3, p. 13-16, 2008. Disponível em: <<http://teacherlibrarian.com/>>. Acessado em 5 jul. 2013.

KERCKHOVE, D. de. **Connected intelligence**. Toronto: Somerville House, 1997.

KLINGER, D. I. **Escritas de si, escritas do outro: o retorno do autor e a virada etnográfica**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.

KNOWLES, M. **The modern practice of adult education: from pedagogy to Andragogy**. Englewood Cliffs: Cambridge, 1980.

KOZINETS, R. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online**. Sage, 2010.

LANDOW, G. **Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

LANDOWSKI, E. **A sociedade refletida**. São Paulo/Campinas: EDUC/Pontes 1992.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de Antropologia Simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000 .

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

LEÃO, L. **O labirinto da Hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LECOURT, D. **Humano e pós-humano**. Lisboa: Edições 70, 2003.

LEMO, A. "Ciberespaço e Tecnologias Móveis: processos de Territorialização e Desterritorialização na Cibercultura". **COMPÓS**, Bauru, SP, junho de 2006.

LEMO, A.; PALACIOS, M. (org.). **Janelas do Ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LEMO, A. CUNHA, P. (Org.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LESSIG, L. **Remix: makind art and commerc thrive in the hybrid economy**. New York: The Penguin Press, 2008.

LÉVY, P. **A Inteligência Coletiva**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**, Rio de Janeiro, 34, 1993.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1997.

LISTER, M., et alli. **New Media: a Critical Introduction**. Routledge, Londres, 2003.

LOMBORG, S. "Navigating the blogosphere: Towards a genre-based typology of weblogs". **First Monday**, vol. 14, no. 5, viewed 24 August 2011 (2009). Disponível em: <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/2329/2178>.

LONG, G. **Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company**. (Master's dissertation, Comparative Media Studies, MIT, 2007). Disponível em: <http://cms.mit.edu/research/theses/GeoffreyLong2007.pdf>. Acessado em: 10 ago. 2010.

LOSH, E. **Beyond Biometrics: Feminist Media Theory Looks at Selfiecity**. Selfiecity.net. S/L: S/D. Disponível em: http://d25rsf93iwlmggu.cloudfront.net/downloads/Liz_Losh_BeyondBiometrics.pdf.

MACEK, J. **Defining Cyberculture**. S/L: 2005. Disponível em: http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm.

MACHADO, A. **O sujeito na tela – modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, I. "O que há de novo no século XX? Sobre o curso Arqueologia das mídias". **Revisa Galáxia**, São Paulo: EDUC, 2002.

MACLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 4ª ed. São Paulo: Cultrix, 1974.

MAINGUENEAU, D. **Análise de textos de Comunicação**. Tradução de Cecília P. deSouza e Silva, Décio Rocha. São Paulo: Contexto, 2001.

MAINGUENEAU, D. **Cenas da Enunciação**. Curitiba: Edições Criar, 2006

MAINGUENEAU, D. **Gênese dos discursos**. Trad. S. Possenti. São Paulo: Parábola Editorial, 2008

MAINGUENEAU, D. **Novas tendências em Análise do Discurso**. Campinas: Pontes/Ed. Da UNICAMP, 1989.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Massachusetts: MIT Press, 2002.

MARCO CIVIL DA INTERNET: a rede continua livre. Autor: Getschko, Demi. *Gazeta do Povo*: 27 maio 2014.

MARCUSCHI, A.; XAVIER, C. **Hipertexto e gêneros digitais**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARKHAM, N.; BAYM, K. (eds.). **Internet Inquiry: Conversations about method**. Thousand Oaks, CA: Sage, 2009.

MARTÍN-BARBERO, J. “Comunicação e Cidade: entre Meios e Medos”. **Revista Novos Olhares**, ano 1 n° 1, jan.-jun. 1998, p. 5-9.

MATRIX, S. E. **Cyberpop**: digital lifestyles and commodity culture. New York: Routledge, 2006.

MATTELART, A. M. **História das teorias da comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

MIÈGE, B. A. **A sociedade tecida pela comunicação**: técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social. São Paulo: Paulus, 2009.

MILLER, C. R.; SHEPHERD, D. “Blogging as social action: A genre analysis of the Weblog”. In: GURAK, L. J.; ANTONIJEVIC, S.; JOHNSON, L.; RATLIFF, C.; REYMAN, J. (eds.). **Into the blogosphere**: Rhetoric, community and culture of Weblogs. S/L: 2004. Disponível em: <http://blog.lib.umn.edu/blogosphere>. Acessado em 20 set. 2007.

MITEW, T. “Do Objects Dream of an internet of Things?”. **Fibreculture Journal**, Dec 2014 issue 23: General Issue 2014. Disponível em: <http://fibreculturejournal.org/wp-content/pdfs/FCJ-168Teodor%20Mitew.pdf>.

MONTARDO, S. PASSERINO, L. “Estudo dos blogs a partir da netnografia: possibilidades e limitações”. **Revista Novas Tecnologias na Educação**, v.4 n.2, CINTED-UFRGS, dez. 2006.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MUSSO, P. “A filosofia da rede”. In PARENTE, A. (org). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004.

NEGROPONTE, N. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NELSON, T. H. **Computer Lib/Dream Machines**. Redmond, WA: Tempus Books, 1977. (Reprinted by Microsoft Press).

PARENTE, A. (org.). **Tramas da rede**: dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.

PARENTE, A. “Pensar em rede. Do livro às redes de comunicação”. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**. Vol. XXIII, n. 1. Rio de Janeiro, 2000. Disponível em: <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/viewFile/799/582>. Acessado em: 22 out. 2011.

PARISER, E. **O Filtro Invisível**: o que a internet está escondendo de você. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PÊCHEUX, M. “A análise do discurso: três épocas” (1983). In: GADET, F.; HAK, T. (Orgs.). **Por uma análise automática do discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux**. Campinas: Editora da Unicamp, 1990, p. 311-317.

PÊCHEUX, M. **O Discurso** – Estrutura ou Acontecimento. Trad. Eni Orlandi. Campinas: Pontes, 1983.

PETERS, M. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença**. Trad. Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte, Ed. Autêntica, 2000.

PLATÃO. **As leis. Livro I**. Disponível em: <http://pensamentosnomadas.files.wordpress.com/2012/04/30-leis.pdf>. Acessado em 20 maio 2013.

POLISTCHUCK, I. **Teorias da comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

POSSENTI, S. **Os limites do discurso**. Curitiba: Criar Edições, 2002.

PURSER, R.E. “Cyberspace and its limits: Hypermodern detours in the evolution of consciousness”. **XXV International Jean Gebser Society Conference**. Governors State University, Matteson, Illinois: 21-24 out. 1999.

QUALMAN, E. **Socialnomics: How social media transforms the way we live and do business**. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2009.

RAESSENS, J. “The Ludification of Culture. In: FUCHS M; et al. (eds). **Rethinking Gamification**. Centre for Digital Cultures, Meson Press, 2014.

RAMMERT, W. Distributed Agency and Advanced Technology. In: PASSOTH, J.-H.; PEUKER, B.; SCHILLMEIER, M. **Agency without Actors? New Approaches to Collective Action**. Series: Routledge Advances in Sociology, 2011, 224 p.

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RENDEIRO, M. E. “Orkut e Facebook: as teias da memória em meio às redes sociais”. **Ciências Sociais**, Unisinos, 47(3): set./dez. 2011, p. 256-262.

RHEINGOLD, H. **La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras**. Colección Limites de La Ciencia. Gedisa Editorial. Espanha. 1996.

RICOEUR, P. **A metáfora viva**. Trad. Dion Davi Macedo. São Paulo: Loyola, 2000.

ROSE, N. **Inventando nossos selves: psicologia, poder e subjetividade**. Petrópolis: Vozes, 2011.

ROSE, N. **The politics of life itself**. Oxford: Blackwell, 2006.

ROSENBAUM, S. **Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators**. New York: McGraw-Hill, 2011.

ROUDINESCO, E. **A Análise e o Arquivo**. São Paulo: Jorge Zahar, 2006.

RÜDIGER, F. R. **Introdução às teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

RÜDIGER, F. R. **As Teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

RYAN, M.-L. "Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media". **Game Studies: the International Journal of Computer Game Research** 1, no. 1, jul. 2001a. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.

RYAN, M.-L. **Avatars of Story**. University of Minnesota Press: Minneapolis/London, 2006.

RYAN, M.-L. **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2004.

RYAN, M.-L. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity and electronic media**. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001b.

SÁ, S. P. "Netnografias em Redes Digitais". In: PRADO, J. A. (Org.). **Crítica das Práticas Midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo, Hacker, 2002, p. 147-164.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus Editora, 2008.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço: perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SCHAFF, A. **A Sociedade Informática: As conseqüências sociais da segunda revolução industrial**. São Paulo: UNESP/Editora Brasiliense, 1993.

SCOLARI, C. A. "Mapping Conversations About New Media: The Theoretical Field of Digital Communication." **New Media & Society**, 11, no. 6, 2009, p. 943-964.

SCOTT, J. **Social network analysis: a handbook**. London: Sage, 2000.

SENNETT, R. **O Declínio do Homem Público**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

SERELLE, M. "Metatevê: a mediação como realidade apreensível". **Matrizes**, vol. 2, n. 2, jun. 2009. Disponível em: www.matrizes.usp.br.

SHAFFER, D.W.; SQUIRE, K.D.; Halverson; R.; Gee; J.P. "Video Games and the Future of Learning". **Phi Delta Kappan**. 87(2), p. 104-111, 2005. Disponível em: http://epistemicgames.org/cv/papers/videogamesfuturelearning_pdk_2005.pdf. Acessado em: 2 maio 2013.

SHINGLETON, D. **Object Geography: The internet of Things**. Unpublished. S/L: 2011. Disponível em: <<http://www.shingleton.org/blog/wp-content/uploads/2011/07/isea.pdf>>. Acessado em: 28 nov. 2013.

SHIRKY, C. **A cultura da participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Tradução de Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011. e-book

SIBILIA, P. **O Homem Pós-orgânico**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2002.

SIBILIA, P. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008, 288 p.

SIEGEL, L. **Against the Machine. Being Human in the Age of the Electronic Mob**. New York: Spiegel & Grau, 2008.

SIEGEL, L. **Are You Serious**: How to Be True and Get Real in the Age of Silly. Harper Collins, 2011.

SIEGEL, L. **Not Remotely Controlled**: Notes on Television. New York: Basic, 2007.

SILVA, G.; SOARES, R. L. "Para pensar a crítica de mídias". **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 20, n. 3, pp. 820-839, set./dez. 2013. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/viewFile/14644/10797>.

SILVA, J. M. **As tecnologias do Imaginário**. Ed. Sulina, Porto Alegre, 2006b.

SILVA, J.M. "Jornalismo, Espaço Público E Esfera Pública, Hoje". **Comunicação e Espaço Público**, UnB, v. 1: 36-47, 2006a.

SILVER D. "Introduction: Where is internet Studies?". In: SILVER, D.; MASSANARI, A.(Eds). **Critical Cyberculture Studies**. New York: University Press, 2006, New York, NY.

SILVER, D. "Looking Backwards, Looking Forward: Cyberculture Studies 1990–2000". In: GAUNTLETT, D. (ed.). **Web Studies. Rewiring Media Studies for the Digital Age**. 2nd. edn. London: Arnold, 2000. Disponível em: <http://www.com.washington.edu/rccs/intro.asp>. Acessado em: jul. 2008.

SILVER, D; MASSARANI, A.; JONES, S. **Critical Cyberculture Studies**. NYU Press, 2006.

SOUSA, M. W. de. "Recepção e Comunicação: a busca do sujeito". In: SOUSA, M. W. de. **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

SRIVASTAVA, L.; VAKALI, A. "Towards a Narrative-Aware Design Framework for Smart Urban Environments". **Future internet Assembly** 2012: 166-177. Disponível em http://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-642-30241-1_15.pdf. Acesso em 26 maio 2013.

STERNE, J. "The historiography of cyberculture". I In: SILVER, D.; MASSANARI, A.(Eds). **Critical Cyberculture Studies**. New York: University Press, 2006, New York, NY, p. 79-87.

TAVERNARI, M. D. D. "Entre a utopia e o ceticismo: as potencialidades dos diários virtuais no mercado de comunicação nacional". **Rumores** (USP), v. 1: 1-1, 2008.

THOMPSON, J. B. A. **Uma teoria social da mídia**. Petrópolis: Vozes, 2002

THORBURN G.; JENKINS, H. (eds) **Rethinking Media Change**: The Aesthetics of Transition. Cambridge, MA: 2003.

TIFENTALE, A. “The Selfie: Making Sense of the ‘Masturbation of Self-Image’ and the ‘Virtual Mini-Me’”, *Selfie City*, (Fev., 2014): 7. Disponível em: http://d25rsf93iwlmggu.cloudfront.net/downloads/Tifentale_Alise_Selfiecity.pdf.

TRIVINHO, E. A. **Dromocracia Ciber cultural**: Lógica da Vida humana na Civilização Mediática Avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TURKLE, S. **A Vida no Ecrã**. A identidade na era da internet. Lisboa: Relógio D’Água, 1997.

TURNBULL, G. “The state of the blog part I: Blogger past”. In: RODZILLA, J. (Ed.). **We’ve got blog**: How weblogs are changing our culture. Cambridge, MA: Perseus Publishing, 2002.

VAN HOUSE, N. A. “Personal Photography, Digital Technologies and the Uses of the Visual”. **Visual Studies**, 26, no. 2 (2011): 131.

VATTIMO, Gianni. **O fim da modernidade**. Niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. Lisboa, Presença, 1987, 1985.

VIRILIO, P. **A bomba informática** (L. V. Machado, Trad.). São Paulo: Estação Liberdade, 1999. (Obra original publicada em 1998).

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 2003.

WATTS, D. J. **Six degrees**: the science of a connected age. Nova Iorque: Norton, 2003.

WEINBERG, D. **Everything is miscellaneous**: the power of the new digital disorder. New York: Times Book, 2007.

WEINBERGER, D. **Too Big to Know**: Rethinking Knowledge Now That the Facts Aren't the Facts, Experts Are Everywhere, and the Smartest Person in the Room Is the Room. New York: Basic Books, 2012.

WELLMAN, B.; BERKOWITZ, S. D. (eds.). **Social Structures**: A Network Approach. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1988.

WERTHEIN, M. **Uma história do espaço**: de Dante à internet. Rio: Jorge Zahar, 2001.

WOLF, M. **Teorias da Comunicação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

WOLTON, D. **Internet, e depois?**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

WUNENBURGER, JJ; ARAÚJO, A.F.. **Introdução ao imaginário**. In: ARAÚJO, Alberto Filipe; BAPTISTA, Fernando Paulo (Coord.). *Variações sobre o imaginário: domínios, teorizações, práticas hermenêuticas*. Lisboa: Instituto Piaget, 2003, p. 23-43.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1977.

ZIELINSKI, S. *Arqueologia da mídia*. S. Paulo: Annablume, 2006.

Filmografia / Videografia

2001 – UMA ODISSEIA NO ESPAÇO. Stanley Kubrick, Estados Unidos e Reino Unido, 1968, filme, 141mm

ARCA RUSSA. Aleksandr Sokúrov. Rússia, Alemanha, 2002, filme, 96 mm.

BLADE RUNNER – O CAÇADOR DE ANDRÓIDES. Ridley Scott, 1982, filme, 117 min, Estados Unidos.

BONEQUINHA DE LUXO. Blake Edwards. Estados Unidos, 1961, filme, 115mm

EL ESPÍRITU DE LA COLMENA. Victor Erice. Espanha, 1973, filme, 97 mm.

ELA. Spike Jonze, Estados Unidos, 2014, filme, 126 mm

EU, ROBÔ. Alex Proyas, Estados Unidos, 2004, filme 120mm

INTERNET RISING. Andrew Kenneth Martin, 2011. Disponível em <http://internetrising.net/> Acesso em 28/04/13

O EXTERMINADOR DO FUTURO, 1984, filme.

O NÁUFRAGO. Robert Zemeckis, Estados Unidos, 2001, filme, 143mm

OBSERVANCE. Bill Viola. 2002, filme.

QUEM QUER SER UM MILIONÁRIO? Danny Boyle, Estados Unidos. Reino Unido 2008, filme 120mm

SOCIAL MEDIA IS NOT ABOUT PEOPLE. Jasper Gibson, 2012. Disponível em http://www.youtube.com/watch?v=fFs28KHwM_Y Acesso em 28/04/13

SOCIAL MEDIA REVOLUTION. Erik Qualman, 2009. Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=sIFYPQjYhv8> Acesso em 28/04/13

THE SOCIAL NETWORK. David Fincher, 2010, Estados Unidos, filme, 120mm

THE WITNESS – THE FIRST MOVIE IN THE OUTERNET. Jung Von Matt/Spree, 2011. Filme online. Disponível em <http://www.youtube.com/user/Witness> Acesso em 28/04/13.

Reportagens

CREATIVE COMMONS (2011) The power of Open
http://thepowerofopen.org/assets/pdfs/tpoo_por.pdf *The Power of Open:*

DECLARAÇÃO DA INDEPENDÊNCIA DO CIBERESPAÇO. Disponível em
<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9602/msg00006.html> Acesso em jan/2015

ESTUDO DA EMC PREVÊ QUE VOLUME DE DADOS VIRTUAIS ARMAZENADOS SERÁ SEIS VEZES MAIOR EM 2020. O Globo, Publicada em 10/04/2014. Disponível em <http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/estudo-da-emc-preve-que-volume-de-dados-virtuais-armazenados-sera-seis-vezes-maior-em-2020-12147682> Acesso em jan/2015

ONLINE JOURNALISM FAQ. Entrevsta de Doug Millison. Publicada em
<http://home.comcast.net/~dougmillison/faq.html>. Acesso em jan/2015

GOOGLE GLASS E O FUTURO DOS WEARABLES . Observatório Tech, Disponível em: <https://observatoriotech.wordpress.com/2014/12/01/google-glass-e-o-futuro-dos-wearables/>. Acesso em jan/2015

SELFIE, Oxford Dictionaries. Publicado em
http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/selfie

SNOW FALL - THE AVALANCHE AT TUNNEL CREEK. John Branch. The NewYorkTimes. Publicada em dezembro de 2012. Disponível em
<http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek> Acesso em 28/04/13

STEPHEN HAWKING: ‘INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PODE LEVAR AO FIM DA RAÇA HUMANA, O Globo, Publicada em 02/12/2014. Disponível em
<http://oglobo.globo.com/sociedade/tecnologia/stephen-hawking-inteligencia-artificial-pode-levar-ao-fim-da-raca-humana-14718012>. Acesso em jan/2015

WE ARE ALL CYBORGS NOW. Amber Case. Video. 2010. Disponível em
http://www.ted.com/talks/amber_case_we_are_all_cyborgs_now?language=pt-br Acesso em jan/2015

Websites

BIG DATA. Wipro Council for Industry Research. Disponível em <http://visual.ly/big-data> Acesso em 28/04/13

COLMEIA. Blog, Disponível em <http://www.colmeia.blog.br/> . Acesso em jan/2015

CROWDMED. Disponível em <https://www.crowdmed.com/> Acesso em jan/2015

CULTURA DIGITAL. Disponível em <http://culturadigital.br/> Acesso em jan/2015

GOUMI. Disponível em: <<https://www.mint.com/>>. Acesso em 28 maio 2013.

IDEASTORM. Disponível em <http://www.ideastorm.com/> Acesso em jan/2015

INFORMATION IS BEAUTIFUL, site, Disponível em <http://www.informationisbeautiful.net/> Acesso em jan/2015

INTEL THE MUSEUM OF ME. Disponível em <http://www.intel.com/museumofme/r/index.htm> Acesso em 28/04/13.

IT´S MY LIFE. Disponível em <http://pbskids.org/itsmylife/index.html>. Acesso em jan/2015

JORNALISMO NA ERA DOS DADOS, site Disponível em <http://datajournalism.stanford.edu/> . Acesso em jan/2015

JUST LIA. Disponível em <http://www.justlia.com.br/> Acesso em 28/04/13.

KHAN ACADEMY. Disponível em: <https://pt.khanacademy.org/>

MANIFESTO DO GLOBAL VOICES <http://pt.globalvoicesonline.org/about/manifesto/>

OVERMUNDO. Disponível em <http://www.overmundo.com.br/> Acesso em jan/2015

Pinterest Marr Slabaugh Disponível <http://www.pinterest.com/mattslabaugh/> Acesso em jan/2015

THE EVOLUTION OF THE WEB, site Disponível em <http://www.evolutionoftheweb.com/?hl=pt-br> Acesso em jan/2015

THE EXQUISITE FOREST. Disponível em <http://www.join2write.pt/> Acesso em 28/04/13

THE GREAT PIGGY ADVENTURE. Disponível em: <<http://piggybank.disney.go.com/>>. Acesso em 2 jun 2013.

THE HUFFINGTON POST. Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/>. Acesso em jan/2015

THE NEW YORK TIMES. WayBack Machine. Julho de 2001.

WIKILEAKS. Disponível em <http://wikileaks.org/> Acesso em 28/04/13.

WIKILIVROS. Disponível em http://pt.wikibooks.org/wiki/Wikilivros:P%C3%A1gina_principal Acesso em 28/04/13

WIKIPEDIA. Disponível em <http://www.wikipedia.org/> Acesso em 28/04/13.