



PERSPECTIVAS DA CIBERCULTURA E A EXPERIÊNCIA DO INTERATOR NAS NARRATIVAS DO DIGITAL¹

GT14: Discurso e Comunicação

Mariana Tavernari²

Universidade de São Paulo, São Paulo, SP.

Resumo

A centralidade da cibercultura – em suas especificidades relacionadas à digitalização – na vida contemporânea manifesta-se não apenas na potencialidade dos dispositivos tecnológicos, mas também em sua dimensão social, cultural e epistemológica. Neste artigo evidenciamos o papel das mídias digitais e suas características para a formação e viabilização de experiências narrativas digitais, classificadas aqui em uma tipologia baseada em modos de articulação discursiva e processos de agenciamento que configuram diferentes tipos de narrativas representativas do imaginário da cibercultura. Para demonstrar as tipologias foram identificados e classificados determinados trechos e exemplos, percorrendo graus diferenciados de interatividade e participação do interator nessas narrativas.

Palavras-chave: Narrativas digitais; Cibercultura; Redes; Discurso.

¹ Artigo proposto para o GT 14 Discurso y Comunicación para Alaic 2014.

² Doutoranda do Programa de Meios e Processos Audiovisuais, da ECA – USP. Bolsista CAPES. mariana.tavernari@gmail.com.

Introdução

O discurso da técnica, mais especificamente do digital, seria elemento crucial para a formação e pilar de sustentação das narrativas – e, especialmente, das narrativas da cibercultura e do digital – na sociedade contemporânea. No mundo em que vivemos, as narrativas ciberculturais ultrapassam os dispositivos tecnológicos, plasmando as relações sociais e culturais e práticas discursivas, emergindo como plataforma de força ideológica, uma vez que se trata de “manifestações, experiências e vivências relacionadas à digitalização dos atos, modos e expressões, acopla[ndo] o prefixo ciber à maioria dos processos tecnosociais de nosso tempo” (Correa, 2010).

O significado social e o potencial imaginário das narrativas ciberculturais estão relacionados à sua natureza mitológica e mitologizante. A natureza reflexiva da cibercultura 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. 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.

Determinadas 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. A multiplicidade de planos epistemológicos, teóricos e técnicos modela o espaço discursivo que circula as narrativas da cibercultura, 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)³.

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, de algumas narrativas em detrimento de outras. Assim, tomando como premissa e hipótese 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 – a partir de um olhar que acentua as nuances tecnológicas, vislumbramos observar as formas de construção e intertradução pelas quais esses discursos se constituem como dominantes culturais, arquetam mundos de significação, modelam processos sociais, idealizam símbolos, perpetuam imaginários. Enfim, as maneiras pelas quais ambos esses campos discursivos constroem narrativas que aqui, são as

³ Cybercultural discourses integrate narrative fictions, theoretical constructions, contracultural practices, utopic perspectives, post-modern anxieties and marketing strategies within a unique conversational territory. Over recent years a series of essential questions and theoretical challenges has emerged from this heterogeneous discursive space. A theoretical reflection on digital communication should recognize and integrate these inputs from the cybercultural conversational territory (Scolari, 2009: 951).

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.

As narrativas do digital apresentadas compõem uma tipologia das diferentes geometrias compostas pelas articulações discursivas nas redes digitais e processos de agenciamento operados por meio e a partir delas, configurando algumas recorrências discursivas que podem ser observadas a partir de uma análise dos produtos narrativos da cibercultura de acordo com um processo sistemático de observação das recorrências sintáticas, semânticas e mesmo pragmáticas que os marcam.

Metodologicamente, os exemplos empíricos ilustrativos de cada tipologia narrativa fazem parte de uma sondagem exploratória e foram buscados por meio de uma amostragem na direção do desafio de desenhar estudos dentro, sobre e em volta da Internet, interpretada como artefato e fenômeno discursivo (Markham; Bayn, 2009).

As diferentes perspectivas da cibercultura

A cibercultura será compreendida aqui, em três acepções diferenciadas, segundo Macek (2005). 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.

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 auto reflexivo, 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 construto 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.

A segunda remete justamente a essa nova dinâmica social estabelecida não apenas por meio das novas tecnologias, mas principalmente com as desregulações 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 Levy 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). Esta visão credita à cibercultura a criação de novas condições sociais e culturais da

tecnosociabilidade. Trata-se de uma abordagem apoiada na análise de comportamentos do ciberespaço como arena social mediada pela tecnologia.

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. Corresponde às formações socioculturais no período do nascimento das tecnologias informáticas, bem como às narrativas que as envolviam. Dentro desse contexto, em uma primeira versão da cibercultura, TICs representavam um mito futurístico de ora, uma “nova esperança”, ora uma “nova ameaça”. Tal concepção utópica da cibercultura, decorrente dos movimentos cyerpunks e das subculturas em que as primeiras “máquinas pensantes” foram concebidas, pode ser expressa por meio de movimentos literários que traziam o contexto futurístico que as novas tecnologias poderiam imprimir.

Integrando as três acepções explanadas, compreendemos a cibercultura como colocada por Matrix (2006) empregando a noção de formação discursiva foucaultiana. Assim, buscaremos nesse 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).

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 concebe os discursos em termos de dispersão buscando estabelecer regras da formação dos discursos, conceituando Formação Discursiva como (Foucault, 1986: 136) “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”. Entende-se que as formações discursivas refletem, no discurso, as posições ideológicas e determinam seus sentidos.

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. 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 oitenta 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).

Apesar desses movimentos teóricos contrários, 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 estética dessas narrativas. A fim de proporcionar uma estrutura para a análise que se segue, os materiais sígnicos emergentes na cibercultura – aqui em sua concepção de discurso da técnica – podem ser caracterizados por três das regras de formação: intangibilidade, conectividade e velocidade. Também defendendo a cibercultura como uma formação discursiva, Macek (2005) explicita

que a cibercultura carrega sentidos relacionados a uma expectativa, ao que está “por vir”, um caráter de antecipação futurística que marca os discursos tecnicistas.

Na acepção de uma nova dinâmica social e cultural, a cibercultura emerge a partir do advento das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs). Segundo Macek (2005), o termo cibercultura remete usualmente a formações culturais 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, a cibernética, 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 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.

Cronologia das mídias digitais na cibercultura

Os primórdios da cibercultura (nos anos 60) remetem ao contexto a partir do qual emergiu a internet, quando reflexões literárias sobre as temáticas do ciborgue e a respeito das perdas de fronteiras entre humanos e máquinas, bem como a comportamentos orientados em direção a uma ética hacker, tomavam o imaginário relacionado às tecnologias da informação. Com o aumento da acessibilidade dos computadores e mesmo o desenvolvimento do Apple II em 1976, no período seguinte correspondente aos anos 70 e 80 o computador passa a ser compreendido na ótica do entretenimento, do trabalho e da educação.

Na disseminação acelerada dos computadores pelo território norte-americano, em um terceiro período, as narrativas ciberculturais passam a ser protagonizadas por 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. No final dos anos 80, 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 *Mondo 2000*, que se transformam em grandes narradoras das histórias ciberculturais, promovendo também a vida subcultural dos hackers em objeto de adoração e fascínio. Nas palavras de Macek (2005), nos anos 80 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.

Essa cronologia mostra que a expansão das redes digitais se encarrega de popularizar não apenas os meios tecnológicos, mas também as concepções advindas dos movimentos pós 1968, encarnando abordagens de obra aberta, bem como concepções estruturalistas e pós- estruturalistas que abalam a noção de sujeito centrado, promovem oscilações na noção de enunciação (de base linguística) e acompanham o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação e informação.

Nesse contexto, as teorias da comunicação também sofrem um redirecionamento de forma a contemplar a ideia de dispositivo comunicacional, termo que designa a relação entre os participantes da comunicação ao separar os meios de comunicação em três categorias, Um - Todos: a mensagem é enviada por apenas um meio de comunicação a vários receptores. Um - Um: a mensagem é enviada

por um meio de comunicação a apenas um receptor e Todos – Todos, no qual a informação é enviada por diversos meios de comunicação a outros receptores.

O digital e suas características

O advento das mídias digitais e o desenvolvimento da informática acrescentam uma nova dimensão ao aprofundamento dos estudos narrativos e discursivos, considerando os fenômenos que provocam essas mudanças e que tornam o meio digital um lugar de criação de novos gêneros: a virtualização, o hipertexto digital e a interatividade.

Lévy nos apresenta os conceitos em torno da palavra virtual, fonte de muitas controvérsias no mundo digital e também fora dele. Segundo ele, a palavra virtual envolve três sentidos diferenciados: um sentido técnico, ligado à informática, outro sentido corrente, no qual o virtual equivale ao irreal e por último, um sentido filosófico, no qual o virtual existe apenas em potência e não em ato. No mundo da cibercultura, a palavra virtual está associada a dois aspectos. O primeiro, ligado ao sentido técnico, diz respeito à digitalização da informação, que permite que dados sejam traduzidos em números de forma rápida, em grande escala, com precisão e fácil manipulação. O segundo, ligado ao sentido filosófico, considera o mundo virtual (que, na verdade, é um conjunto de códigos digitais) um potencial de imagens, disponível ao ato de um clique do mouse. Para acentuar a desordem das interpretações a respeito do virtual na cibercultura, é muito utilizado o sentido corrente da palavra, no qual virtual é algo que não existe. O texto pode ser possível ou real, mas nunca virtual ou atual. O armazenamento em memória digital é uma potencialização, a exibição é uma realização.

Como, para Lévy (2000: 52), informações digitais sempre necessitarão de um suporte físico, estes conteúdos íntimos se atualizam por meio do hipertexto, a segunda das características dos meios digitais. Para que as informações

virtualizadas sejam atualizadas, é necessário um suporte físico, papel exercido pelo chamado hipertexto, uma nova forma de interação técnica e comunicativa entre o homem e a máquina, que afeta radicalmente a relação entre o sujeito e o objeto na contemporaneidade. Lévy desenvolve o conceito de hipertexto a partir da ideia de uma enciclopédia, na qual seus elementos de informação constituem nós ligados entre si por uma rede estruturada de informação. No entanto, no seu suporte digital, esta rede de informações pode ser acessada de forma mais rápida e fácil do que em uma enciclopédia. Ao introduzir os termos “nós” e “conexões”, aprofunda-se a noção de 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 modo reticular. Navegar em um hipertexto significa, portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível (Lévy, 2000: 33).

Pela interface espacial, o usuário pode interagir com as informações, atualizar o conteúdo virtualizado por meio da interface. Essa capacidade surge como consequência de duas outras especificidades das mídias digitais: o fato de serem procedimentais e participativas. Os dispositivos não foram projetados para transmitir informações estáticas, mas para incorporar condutas complexas, seguindo uma série de regras que devem ser executadas. Além de exibirem procedimentos gerados a partir de regras, também podemos induzir o seu comportamento, pois ele reage às informações inseridas:

A propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso o que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são interativos. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo. (Murray, 2003:80).

O hipertexto é geralmente caracterizado por promover uma leitura descontínua e que não segue uma linearidade narrativa tradicional. Em função de uma interatividade, o leitor pode dialogar com o conteúdo hipertextual, modificá-lo, recortá-lo. Com o desenvolvimento das tecnologias de comunicação, o termo interatividade tem sido usado indiscriminadamente para denominar desde a possibilidade de trocar e-mails até a compra de filmes pelo sistema *pay-per-view*, oferecido por algumas empresas de televisão a cabo ou via satélite.

Interatividade é palavra de ordem no mundo das mídias digitais. Temos agora, ao nosso alcance, redes interativas como Internet, jogos eletrônicos interativos, televisões interativas, cinema interativo... A noção de “interatividade” está diretamente ligada às mídias digitais. Para Lemos (1997), o que compreendemos hoje por interatividade nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho “eletrônico-digital”, diferente da interação “analógica” que caracterizou as mídias tradicionais.

A virtualização, o hipertexto digital e a interatividade, como particularidades exclusivas que as mídias digitais imprimem ao labirinto hipermediático, condicionam diferentes formas com as quais a cognição humana interage com as informações dispostas na interface hipertextual além de configurar diferentes tipos de processos de agenciamento na contemporaneidade.

A experiência do interator e as potencialidades das narrativas digitais

Quando as propriedades procedimentais, participativas e espaciais das mídias digitais, em função da virtualização, do hipertexto digital e da interatividade são elevadas a um alto grau, deduz-se que os dispositivos digitais prometem recursos infinitos, que crescem exponencialmente, dada a eficiência de representação de palavras e números no formato digital, pois “tão importante quanto a enorme capacidade dos meios eletrônicos é a expectativa enciclopédica que eles induzem. A representação em formato eletrônico e a acessibilidade entre todos os computadores torna possível conceber uma única e compreensível biblioteca global. (Murray, 2003:88)”.

A caracterização das mídias digitais seria inócua se não permitisse explorar suas formas de interação com a cognição humana. Apenas com a introdução da figura do sujeito é que os procedimentos e agenciamentos se dão, com a entrada da subjetividade e sua capacidade de recriação a partir das ferramentas no ambiente on-line, efetivando-se a hipertextualização e a virtualização exclusivas das mídias digitais.

A navegabilidade no labirinto do ciberespaço presume diferentes formas de interagir com esse ambiente espacial e procedimental. A tecnologia desempenha, assim, um papel importante na criação de uma nova sensibilidade cultural e social e introduz um conjunto de ideias associadas ao pós-modernismo, ou seja, reifica a estética descentrada, fluida, não linear e opaca.

As formas de interação com as janelas do computador mimetizam os dois modelos lógicos de relação entre os meios de comunicação, fenômeno denominado por Bolter e Grusin como remediação: “a representação de um meio de comunicação em outro, fenômeno de tamanha importância para a compreensão dos fluxos de comunicação, por caracterizar os novos meios

digitais” (Bolter & Grusin, 2000: 50). Tanto a imediação quanto a hipermediação são manifestações opostas do mesmo desejo de atravessar os limites da representação. São facetas, estratégias para atingir a remediação, que só se efetiva quando ambos os fenômenos se fazem presentes, embora em proporções diferenciadas.

A lógica da imediação é aquela da realidade virtual, que permite a imersão. Apesar de a expressão “realidade virtual” parecer um paradoxo, de acordo com as diversas interpretações da palavra virtual, devemos considerar como Realidade Virtual (também denominada RV) as experiências geradas por simuladores de imagens tridimensionais geradas por computador acopláveis à cabeça (Máquina de Turing). Nessa imediação transparente, buscada incessantemente pelos entusiastas da realidade virtual, a interface deve apagar a si mesma, e o telespectador não deve sequer perceber os instrumentos tecnológicos que o circundam.

Enquanto a imediação propõe um espaço visual unificado, a hipermediação oferece um espaço visual heterogêneo. Ao contrário da lógica da imediação, o objetivo da hipermediação é lembrar o telespectador da presença da interface do meio de comunicação. Bolter e Grusin exemplificam a lógica de hipermediação por meio da interface atual dos computadores, na qual várias janelas se sobrepõem e, ao contrário de se fazerem apagar, lembram o telespectador da sua presença a cada clique no mouse. A simples necessidade da sobreposição das várias janelas no monitor já deixa de favorecer o desaparecimento da interface para o usuário. Para Bolter e Grusin, a World Wide Web é o meio de comunicação que sofre mais influência do fenômeno da hipermediação. Na rede, a reposição é a estratégia de operação de toda interface baseada em janelas.

Empregando as diferentes formas de interação no labirinto hipertextual, o interator reage aos diversos caminhos narrativos empregando maior ou menor grau de engajamento narrativo, colocando-se ou não no contexto diegético e também interferindo e interagindo com a narrativa, utilizando para isso uma diversidade de elementos e ferramentas interativas: do mouse ao dedo, do teclado aos dispositivos trajáveis (os chamados “weareable devices”, como são denominados os equipamentos da classe do Google Glasses).

As narrativas do digital

As narrativas da exploração presumem um menor grau de interatividade e de participação do interator na narrativa, compondo determinados percursos imediados e hipermediados. 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, posicionado atrás da interface e interagindo como “leitor” e “observador” diante dela. São narrativas exploratórias, que configuram uma estratégia discursiva e processos de agenciamento semelhantes às das narrativas externo- exploratórias de Ryan.

Vistas sob essa perspectiva das fases adaptativas ao contexto digital do jornalismo on-line, as páginas do *The New York Times* ao longo dos anos expõem a problemática da experiência do usuário na interface hipertextual, da interatividade e da remediação. Em julho de 2001, o Portal *The New York Times* estava apoiado sob determinações clássicas do dispositivo do jornal impresso, propondo caminhos narrativos tipicamente exploratórios e hipermediados.

The New York Times
ON THE WEB

UPDATED THURSDAY, JULY 12, 2001 3:55 AM ET | Personalize Your Weather

CLASSIFIEDS | Search | Past 30 Days | Nexium | Sign Up | Log In

Microsoft to Give PC Makers Greater Freedom on Software
By STEVE LOHR
Acknowledging that it must change its business practices, Microsoft announced that it would give personal computer makers more freedom. [Go to Article](#)

2 Groups in House Are Focal Point of Campaign Bill
By ALISON MITCHELL
On the eve of the House debate, lobbying for both black Democrats and freshmen Republicans has grown intense.
• Gephardt Sways Foes on Money for Contests
• Black Caucus Members Are Courted Heavily in Soft Money Fight

Judge Grants Authors a Victory in Fight Over Digital-Book Rights
By DAVID D. KIRKPATRICK
A federal judge in Manhattan ruled that the term "book" in book contracts does

INSIDE More
FASHION REVIEW
Paris
The new Givenchy designer, Jean Paul Gaultier, may be the most accomplished couturier of his generation.
• [Slide Show](#)

MARKETS
Dow Jones Industrials
9,600 9,500
DJI 9,605.51 +0.34 +0.00%
Nasdaq 1,895.25 +0.03 +0.00%
\$4P500 1,092.54 +6.76 +0.62%
10y Treas. Yield +4.85% +0.01
© BigCharts.com 9/10/2001
View Your Personal Portfolio
Symbol Lookup
Invest online. Get a FREE Visitor! GO CSFBdirect

READERS' OPINIONS
FORUMS
[Reading Group: Discuss](#)

Figura 5: Portal The New York Times, em julho de 2001.

Ao não participar do universo diegético da narrativa, mas apenas interagir com a interface hipertextual comportando-se como observador e explorador, o interator personagem dessa narrativa remete às problemáticas do mundo digital que se interpõem às condições do sujeito agenciador, como: a profusão da chamada bolha informativa (Parisier, 2011) e o papel da curadoria digital (Rosenbaum, 2011) nesse mesmo contexto.

O segundo tipo, as narrativas das divindades digitais compartilham articulações discursivas e processos de agenciamento semelhantes, marcados pela objetividade e as modalizações objetivadas. São também dotadas de processos de agenciamento marcados pela exterioridade de que fala Ryan: nas narrativas externas, o interator não faz parte do mundo diegético, ele apenas cumpre um papel de observador dos eventos narrativos. No entanto, enquanto os gêneros descritos anteriormente podem ser caracterizados como do tipo

exploratório, ou seja, no qual a atividade do interator transforma a trama, em uma manifestação dos ideais rizomáticos e hipertextuais, do Memex arquitetado por Vannevar Bush – tanto como princípio de abertura alephiana quanto como instrumento de descentralização – as narrativas das divindades digitais remetem às propriedades hipertextuais da Wikipedia, como enciclopédia que materializa a não linearidade narrativa e os diversos tipos de Lexia (Landow, 1997, p. 14).

Neste tipo de narrativa, os princípios descentralizados e abertos do hipertexto são explorados em seu máximo potencial, evidenciando processos de agenciamento que colocam o interator no centro da atividade hipertextual. O projeto e experimento criativo de arte online e colaborativa do Google The Exquisite Forest resume as características dessa tipologia narrativa. Nela, cada usuário cria pequenos trechos de animação conectados a outros dentro de um tema específico. Além de participar e ver as animações através do site exquisiteforest.com, as árvores selecionadas se transformaram em instalações físicas na Tate Modern.

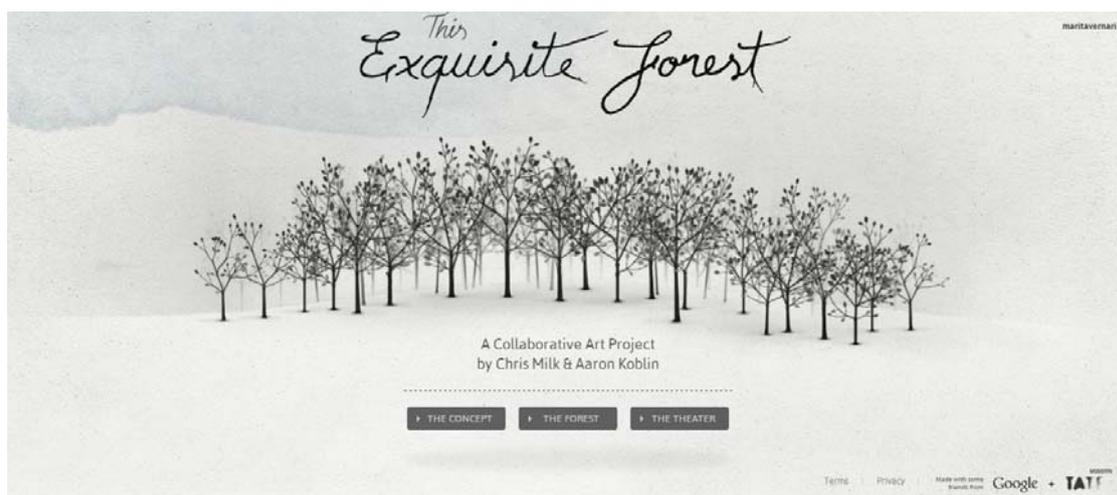


Figura 15: The Exquisite Forest

As narrativas das divindades digitais, ao retomarem às problemáticas da participação, da colaboração, colocam em evidencia.

Já as narrativas ciborgueanas são caracterizadas geralmente como narrativas internas por Ryan, ou seja, aquelas nas quais o interator participa do universo diegético, as narrativas ciborgueanas acentuam a função do sujeito como matriz enunciativa, acentuados pelo caráter imediado de suas articulações discursivas. Outra vertente das narrativas ciberculturais, diversa daquela perspectiva matemática empirista atribuída às manifestações culturais de uma sociedade sob os efeitos da tecnologia, as narrativas de si carregam outro tipo de abordagem quanto às articulações entre cultura, tecnologia e sociedade, colocando o sujeito como personagem principal dessa intrincada relação, sendo, portanto, narrativas caracterizadas pela imediação.

Esse movimento em direção ao sujeito 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. Já no domínio da cultura popular, essa formação discursiva relativa às narrativas de si na cibercultura emerge em uma série de manifestações culturais, como os blogs, jogos online como Farmville, e mesmo o Second Life, chats na internet, videogames etc. Fazem parte dessa formação discurso os ciborgues, os MOOs e MUDs e, mais recentemente, as manifestações individuais de si nas redes sociais na Internet, como o Facebook.

Por último, as narrativas do hibridismo incorporam os ideais da total confluência entre homem e natureza, sujeito e objeto, incorporando as metáforas teóricas de

Bruno Latour a respeito da Teoria Ator-Rede para designar o esforço de pensar a realidade levando em conta a sua hibridização. Apoiado 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.

Trata-se da tipologia narrativa que mais explora o potencial imersivo e imediado possibilitado pelos dispositivos trajáveis, que se aproximam do ideal utópico de fusão entre homem e máquina. Aproximadas de um ideal de diluição entre o corpo humano e a máquina, as narrativas do hibridismo exploram ao máximo as potencialidades imersivas e imediadas provenientes de desses processos de agenciamento híbridos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bolter, J.D., Grusin, R (2000). *Remediation: understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bordwell, D. (1989). Historical Poetics of Cinema. In: Palmer, R. Barton (ed.) *The Cinematic Text. Methods and Approaches*. (pp. 369–398). New York: AMS Press.

Castells, M. (2004). *A Galáxia Internet*. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Charaudeau, P. (2007). *Discurso das mídias*. São Paulo: Contexto.

Charaudeau, P., & Maingueneau, D. (2004) *Dicionário de análise do discurso*. São Paulo: Contexto.

Correa, E.S. (2010, ago.). Fragmentos da cena cibercultural: transdisciplinaridade e o "não conceito". Rev. *USP*, (86) São Paulo, Acessos em 20 nov. 2012. Disponível em <http://www.revistasusp.sibi.usp.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-99892010000300002&lng=pt&nrm=iso>.

Foucault, M. (1986). *A Arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense.

Gleick, J. (2011). *The Information: A History, a Theory, a Flood*. New York: Pantheon Books.

Herman, A., & Swiss, T. (eds.) (2000) *The World Wide Web and contemporary cultural theory*. New York: Routledge.

- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. New York: Oxford University Press.
- Landow, G. (1997). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore/London: The Johns Hopkins University Press.
- Lemos, A. (1997). Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. Acesso em: 26.06.2011.
- Disponível em:
<<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>.
- Lévy, P. *Cibercultura*. (1999). São Paulo: Ed.34, 1999.
- Lévy, P. (2000). *A Inteligência Coletiva*. São Paulo: Editora 34.
- Macek, J. (2005). *Defining Cyberculture*. Disponível em:
http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm.
- Machado, A. (2007). *O sujeito na tela – modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus.
- Markham, N., & Baym, K. (eds.) (2009). *Internet inquiry: Conversations about method*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Matrix, S. E. (2006). *Cyberpop: digital lifestyles and commodity culture*. New York: Routledge.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.



Parisier, E. (2011) *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Press HC.

Ryan, M-L. (2006). *Avatars of Story*. University of Minnesota Press, Minneapolis/London.

Rosenbaum, S. (2011) *Curation Nation: How to Win in a World Where Consumers are Creators*. New York: McGraw-Hill.

Scolari, C. A. (2009). Mapping Conversations About New Media: The Theoretical Field of Digital Communication. *New Media & Society*, 11 (6), 943 –964.