

Revista Eutomia - Ano III - Volume 1 - Julho/2010

PRODUÇÃO E RECEPÇÃO DE GÊNEROS DE TEXTO DO/NO DISCURSO CIBERCULTURAL

PRODUCTION AND RECEPTION OF TEXTUAL GENRES OF/IN THE CYBERCULTURAL DISCOURSE

Prof. Dr. Sérgio Roberto Costa¹/UFJF e UNINCOR

Resumo

Neste artigo, ao discutirmos a noção de texto e gênero de texto na cibercultura, tentamos entender o que seria produzir (escrita) e receber (leitura) textos multissemióticos do/no discurso cibercultural essencialmente cívrido, híbrido e nômade – características que resumem a volatilidade, a instabilidade e a fluidez da contemporaneidade. A partir da análise de alguns exemplos, pudemos concluir que, na produção ou recepção de textos do/no discurso cibernético ou do/no discurso internético cotidiano, predominam a dialogia, a polissemia, a polifonia, a carnavalização discursiva, no sentido bakhtiniano dos termos, em contraposição à “presumida” monotonia da linearidade subjetivista ou objetivista das linguagens.

Palavras-chave: cibercultura, hibridismo, produção/recepção de texto.

Abstract

In this study, in which we discuss the notion of text and genre of text in the cyber culture, we try to understand what would be to produce (writing) and to receive (lecture) a multi semiotic text of/in the cybercultural discourse, essentially cybrid, hybrid and nomad – characteristics that resume the contemporaneous volatileness, instability and fluidity. Analysing some examples, we can conclude that, in the production and reception of texts of/in the cybecultural discourses or in/of the daily internet discourse, the dialogism, the polysemy, the polyphony, the discursive “carnavalization” (words used in the proper sense of Bakthin theory) predominate over the “presumed” linear subjectiveness or objectiveness of the languages.

Key words: cyber culture, hybridism, production/reception of text.

Filósofos modernos têm colocado em destaque os conceitos de **liquidez**, **volatilidade** e **nomadismo** como metáfora da fluidez ou da instabilidade, características marcantes da contemporaneidade. Outros estudiosos salientam as noções de **cibridismo**, **hibridismo** e **interface** de espaços complexos do mundo físico e digital (**Ciberespaço**) e sua relação com o surgimento do que se conceitua como linguagens hipermidiáticas e multi/intersemióticas. Todas essas concepções se refletem na discussão sobre a mobilidade e o movimento das

¹ Sérgio Roberto COSTA – Professor Doutor, Adjunto, aposentado pelo Departamento de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e ex-professor e ex-coordenador do Mestrado em Letras da Universidade Vale do Rio Verde (UNINCOR).

e-mail: costasero@uol.com.br

linguagens e na discussão da quebra de crenças tradicionais sobre limites discursivos, gramaticais, languageiros, interacionais ou pragmáticos diversos da/na produção e recepção de gêneros discursivos e/ou textuais em espaços e esferas discursivas diversos.

Quanto ao conceito de **liquidez** (**volatilidade** e **nomadismo**), Santaella (2007, p.14) afirma que o filósofo Baum “emprestou a metáfora da ‘liquidez’ para caracterizar o estado da sociedade moderna porque esta, como os líquidos, singulariza-se por uma incapacidade de manter as formas”, quebrando as regras do cartesianismo tradicional. E Sloterjik, por sua vez, destacou a necessidade do rompimento da **negação** das ‘espumas’ enquanto base de reflexão num confronto à estabilidade, como se somente aquilo que fosse sólido pudesse servir de base ao entendimento da contemporaneidade. Em síntese, eles salientam a metáfora do líquido, da espuma, do volátil, do nômade como imagem da quebra de espaços e do livre trânsito de ideias, imagens e linguagens que se atravessam.

Já quanto a **cibridismo**, **hibridismo** e **interface**, essas concepções, com o advento das novas tecnologias como o telefone celular, PDAs, GPS, câmeras e as práticas de conexão à internet sem fio (Wi-Fi), quebram o conceito de virtual da década de noventa em que, segundo Manovich (2001, p. 60) “a imagem predominante desse período era o indivíduo usando um capacete de realidade virtual, imerso em um mundo simulado, totalmente alheio ao seu entorno físico”.

Os resultados do advento dessas novas tecnologias são as novas condições interativas de comunicação em espaços complexos (Ciberespaços), cíbridos, com linguagens essencialmente híbridas. Assim sendo, a **cibridização** se refere aos espaços em que o real e o virtual se interconectam em redes exponencialmente ilimitadas. A cultura cíbrida, portanto, se compõe de elementos do mundo físico e do mundo digital e produz “gêneros de textos híbridos, líquidos”. Para a produção/recepção desses tipos de gêneros de textos na internet, o internauta não mais é um navegador (“modo texto”), mas um *browser* (“modo da interface gráfica/diagramático”). Para “navegar” o internauta “navegador” (modo texto) precisa de bússola que o orienta e determina percursos, mediado pelos *links*, para não ficar à deriva. Já o *browser*, termo que passou a ser usado após a criação do Mosaic (primeiro programa com interface gráfica para o WWW, no final do século passado), é de conteúdo semântico fluido, líquido. A noção de “navegar” estaria ligada ao suporte, e a de “browser” ao conteúdo, que não só é mediado pela interface, mas manipulado por ela².

Por sua vez, a **hibridização**³ revolucionária, estética ou comunicacional, de diferentes formas de linguagens, se refere às linguagens hipermidiáticas, ou melhor, intersemióticas, próprias das tecnologias citadas acima, que constituem a chamada “ecologia midiática”. Ainda segundo Santaella (2007, p. 232), a “ecologia midiática” altera “de modo significativo os ambientes em que vivemos e a nós mesmos como pessoas”, pois toda nova mídia – introduzida, adotada, adaptada e absorvida socialmente – implica total integração nas interações sociais cotidianas.

² Manovich, 2001, p. 66-67 diz explicitamente que “A interface modela a forma pela qual o usuário concebe o próprio computador e determina como o usuário pensa qualquer objeto midiático que é acessado via computador.”

³ Segundo Santaella, 2007, p. 391, hibridização é “... a justaposição, associação, inter-relação dos mais variados sistemas de signos, verbais, visuais e sonoros, em hipersintaxes espaciais e temporais”.

Entre as alterações significativas provocadas pelas novas mídias destaca-se o **nomadismo** (cultura móvel) que, segundo Deleuze e Guatarri (1997), seria nômade aquele/aquilo que está sempre no meio do caminho, em constante e permanente construção de algo novo, o que quebraria a estabilidade, as bases sólidas, o tradicionalismo. Ser nômade, portanto, seria lidar sempre com a instabilidade, a heterogeneidade e a fluidez – marcas essenciais da contemporaneidade – com reflexos nas práticas comunicativas ciberespaciais de produção e recepção de textos mediadas por novas tecnologias e novas (multi)mídias, e cujos (ciber)espaços, papéis e interações se localizam na **interface** das intersemioses (o conjunto lingüístico, o paralingüístico e o não-lingüístico), em situação de atravessamento e permutação constantes.

Mas de que **espaço** ou **ciberespaço** se trata? O que é um e outro? O conceito de ciberespaço varia muito, porém, Pierre Lévy (1999), também dando destaque ao caráter virtual nômade da informação – plástico, fluido, hipertextual, interativo –, assim o define:

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial de computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos dos sistemas de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distinta do ciberespaço. (Lévy, 1999, 92-93)

Na mesma linha, Crystal (2002) confirma a fluidez e a instabilidade (nomadismo) do ciberespaço:

El mundo de Internet es extremadamente fluido, y sus usuarios exploran sus posibilidades de expresión, introducen nuevas combinaciones de elementos y reaccionan a los desarrollos tecnológicos. Parece hallarse en un estado permanente de transición, donde predomina la falta de precedentes, la lucha por imponer estándares y la búsqueda de una dirección. Prácticamente la única cosa clara es que la gente no tiene claro lo que va a ocurrir. (Crystal, 2002, 25)

Como dissemos acima, há a instabilidade/fluidez provocada pelas tecnologias (aspectos técnicos e físicos do ciberespaço) mas há também os aspectos sociais humanos (papéis e interações que acontecem *on line* e *off line*), que devem ser levados em conta quando se fala em produção (escrita/fala) e recepção (leitura/audição) de textos. O ciberespaço, portanto, seria constituído, fundamentalmente, por dois mundos indissociáveis e mutuamente influenciáveis: o mundo virtual (*on line*) e o mundo real (*off line*). A este último, pode-se denominar apenas **Espaço**, entendendo-se por Espaço o que é externo ao ciberespaço, ou seja, o mundo *off line*, que pode ser descrito como o mundo do computador, de outros instrumentos tecnológicos e da internet desligados. Contudo, aquilo que é/foi ou será, interativa e dialogicamente (no sentido bakhtiniano dos termos) experienciado/experienciável em ambos os mundos se reflete ou se refletirá no processo de construção e constituição das práticas discursivas hipertextuais de leitura e escrita.

Ligadas a esse processo, estariam as noções de hipertexto que vamos destacar e o comportamento/desempenho de produção e leitura dos sujeitos discursivos. Segundo Manovich (2006), o hipertexto é o gerador dos caminhos de leitura únicos, da recepção única de informação e a construção dos sentidos dependerá exclusivamente das escolhas dos *links* feitos pelos sujeitos “habitantes” do ciberespaço. A

classificação desse tipo de leitor de textos estaria presente na concepção clássica de hipertexto elaborada por Royo (2004)⁴, segundo os códigos linguísticos usados na interação ciberespacial:

- a) códigos visuais: escrita alfabética, escrita não alfabética e imagens fixas;
- b) códigos sonoros: sons;
- c) códigos sequenciais: imagens em movimento e a hipertextualidade.

Snyder (1998), por sua vez, classifica os hipertextos em abertos e fechados, conforme o tipo de navegação que permitem e os hipertextos de leitura e de leitura e/ou produção, conforme o tipo de interação que possibilitam, embora navegação e interação sejam indissociáveis.

A partir das concepções de Royo, Manovich e Snyder acima, conforme veremos nos exemplos que analisamos neste artigo, pode-se falar em dois tipos de comportamento/ desempenho de recepção e/ou produção discursivas. Na recepção (leitura), o usuário-navegador escolhe os *links* que quer numa página da *web* e faz seu caminho de leitor, como vimos. Na recepção e/ou produção, o usuário é ao mesmo tempo leitor e produtor textos e pode colaborar *on line*, adicionando comentários, introduzindo um vídeo ou um áudio, fazendo sugestões, reelaborando os textos, entre outras ações (v. uso da ferramenta *wikis* na análise dos exemplos).

O quadro exposto acima nos permite pensar novas experiências de escrita e leitura no âmbito das transformações técnicas, tecnológicas e (multi)midiáticas contemporâneas, sem negar as experiências ou as práticas de produção e recepção de gêneros de texto anteriores. Conforme visão de Chartier, 2002, p.113-114, acontece hoje “uma revolução da técnica de produção dos textos, uma revolução do suporte do escrito e uma revolução das práticas da escrita”, embora as (r)evoluções nas práticas de escrita e leitura sejam muito mais lentas que as tecnológicas, como por exemplo, as novas formas de ler não sucederam, imediatamente, nem foram simultâneas à invenção da imprensa.

Não se pode negar, entretanto, a originalidade que diferencia as transformações que hoje se processam da originalidade das que aconteceram em outros períodos passados. Hoje as transformações ocorrem de forma integrada, e é importante entendê-las e descrevê-las e analisá-las, pois não se trata apenas de uma discussão de vantagens ou desvantagens da produção ou recepção de textos digitais da cibercultura ou impressos da cultura do papel. A transformação, por exemplo, de um livro impresso em um livro digital multimídia (e-livro) faria, segundo Eco (1996), apud Beiguelman (2003, p.13), desaparecer não só o livro “mas todas as outras mídias que lhe serão acopladas, como o vídeo e o áudio, que terão esgotadas suas qualidades de suportes de linguagens específicas.” Ou seja, segundo Beiguelman (1999, p. 80), o e-livro seria um “Livro fluido, livro da leitura em aberto, o livro do vir-a-ser da literatura, porque celebra não o formato, nem o suporte, mas as recomposições do sentido e da linguagem.”

O e-livro não seria apenas um novo modo de apresentar um livro impresso, com alguns recursos a mais, supostamente atrativos, como quando surgiu. Algo como era concebido o conteúdo da *web*. Segundo Marray,

...como versões expandidas do livro impresso, mais ou menos nos termos em que o cinema do início do século 20 era descrito como “fotografia animada”, evidenciando a ignorância das especificidades de linguagem da nova mídia de então, o cinema. (Marray, 1988, *apud* Santaella, 2007, p. 7)

⁴ “el sistema de elementos sensibles (de ser pulsados) ya sean en forma visual, sonora o secuencial, mediante los cuales nos dirigimos hacia otros espacios de información. Son los nódulos que unen todas las informaciones en el ciberespacio” (ROYO, 2004:106).

O “modo texto”, portanto, perde, cada vez mais, espaço para o “modo da interface gráfica/diagramático”, embora o livro impresso, tão estável, continue sendo a referência ou o paradigma central do universo das práticas de escrita e de leitura *on line* e modelo de leitura de mundo. Na internet, a maioria dos textos ainda não é hipertexto de fato, mas um conjunto de textos digitalizados em uma máquina tecnicamente sofisticada que permite um ambiente de leitura impressa no da leitura *on line*.

Mas esse paradigma de leitura e/ou escrita *on line* e de leitura de mundo precisa ser (e já está sendo) quebrado. E qual a concepção de texto e textualidade que se têm hoje? Uma concepção ainda muito ligada ao livro como objeto, o que pode ameaçar as representações de conhecimento que domina o mundo grafocêntrico em que vivemos. Há necessidade de se ir além do códex e da cultura material da página tradicional e clássica que vigoram há muito, o que nem sempre acontece tão rapidamente, como dissemos acima, para compreendermos o “modo gráfico” de produção e recepção de gêneros de textos.

Contudo, o que significaria, então, numa cultura cívica e híbrida (cibercultural), entender as práticas de escrita e leitura? Para nós seria dizer, entre muitas coisas, que:

- leitor/escritor/autor se cruzam/se confundem *on line* na edição do texto que leem/ escrevem/publicam, pois o meio em que se lê é o meio em que se escreve ou se publica;
- texto é um fluxo de dados contínuos e a leitura é fluida, líquida, volátil, pois eles (texto e leitura) não se limitam/enquadram ao desenho retangular do monitor ou ao enquadramento da página;
- as diferenças entre texto, imagem e lugar de leitura se tornam relativas nas práticas/ experiências contemporâneas de leitura e escrita;
- o mutissemiótico/intersemiótico (o que pode ser lido, visto ou escutado) não se prende à tela, e texto e espaço/lugar se confundem, transformando-se numa multiescrita em que som, cor e imagem também são dados da escrita;
- a multiescrita é uma escrita de plasticidade e heterogeneidade diferentes das tradicionais, mas é heterogênea justamente por ser linguagem e híbrida;
- a interface das várias mídias (verbais, textuais, sonoras, visuais) permite classificar, tipologizar os formatos discursivos dos gêneros discursivos e de textos não só por sua materialidade verbal e de suporte (carta, livro, e-mail, jornal...) mas também por sua plasticidade semiótica.

Nesse sentido, deve-se pensar hoje em concepções de escrita e leitura que incorporem os mecanismos tradicionais já instituídos e consolidados de produção e recepção de textos e valorizem novas formas de significar, ver e memorizar *on line* e *off line* (cibridização) em novas hipsintaxes espaciais e temporais (hibridização).

Como consequências, teríamos novas concepções de texto e gêneros textuais que emergiriam da/na cibercultura internética, midiático-jornalística, literária etc. Haveria aí textos, segundo Santaella,

...de uma cultura promotora e promovida por processos de reciclagem, emulação e fragmentação que implodem a linearidade da página em prol de um texto diagramático. Um texto que certamente não pode ser lido nos limites das analogias entre o universo bibliográfico e o digital que os programas de navegação mais populares, como o Internet Explorer e o Netscape, promovem. (Santaella, 2007: 6)

A partir das concepções acima de que existem contextos e situações de produção e recepção de textos, mediados por interfaces conectadas em rede que permitem experiências de escrita e leitura agenciadas pela hibridização das linguagens e cibridização dos (ciber)espaços (*on line* e *off line*), passemos a expor/analisar alguns exemplos.

Começemos pelo internautês/bloguês (linguagem digital) com seus pictogramas, rébus, topogramas etc que, basicamente, se desenvolvem a partir de hibridizações e refuncionalizações, “...com uma nova sintaxe e novo ritmo conversacional, com novas formatações linguístico-rituais, com novos parâmetros espaço-geográficos” (Costa, 2006, p. 171). Esse desenvolvimento se dá a partir da fusão de oralidade, escrita, elementos visuais, ícones e elementos de linguagem técnica e artificial de ferramentas como celulares e computadores com seus teclados e programas de interface.

Escritas como as seguintes, por exemplo, da linguagem internetês⁵, são muito comuns e servem para ilustrar o que acabamos de afirmar:

9dades = "novidades"; }{ = "face a face"; d+ = "demais"; te + = “até mais”.

Na esfera publicitária, o *slogan* de um conjunto de textos de propaganda de um grande banco brasileiro segue o mesmo estilo: “**Em 2000inove**”.

Outro exemplo é o *site*. Se abrirmos qualquer *site*, peguemos de turismo, certamente vamos encontrar o que definimos como construção/produção textual cíbrida e híbrida (por exemplo, espaços *off line*, como os pontos turísticos de uma cidade ou praia, podem ser visitados *on line*: sua localização, suas cores, seus sons, movimentos etc).

Gostaríamos ainda de destacar os textos produzidos pela ferramenta de rede social, de maior sucesso atualmente, que é o *Twitter*. Essa ferramenta permite certamente a construção de novos gêneros de texto, em que o nomadismo e as relações entre superfície e interface estão presentes. Trata-se da chamada “cultura móvel”, em que o nomadismo é uma de suas características principais, com sua instabilidade, heterogeneidade e fluidez, refletidas nas práticas comunicativas ciberespaciais (v. acima).

As mensagens curtas (reduzidas a 140/200 caracteres), produzidas por ferramentas como o *IRC*, *ICQ*, *TWITTER* e outras, são exemplos típicos de um novo tipo de texto que circula nos computadores ou nos celulares. Iniciemos, então, pela caracterização/definição de *Twitter* e seus desdobramentos (v. Costa, 2009a, p. 155-158).

O *TWITTER* é uma rede social e servidor para *microblogging* que permite que os usuários enviem atualizações pessoais contendo apenas texto em menos de 140 caracteres via *SMS*, mensageiro instantâneo, *e-mail*, *site* oficial ou programa especializado. As atualizações são exibidas no perfil do usuário em tempo real e também enviadas a outros usuários que tenham assinado para recebê-las. “É uma ferramenta de produtividade divertida que também funciona como a mais esquisita e a mais bem-sucedida técnica de *marketing* de todos os

⁵ Costa (2009, p. 148) define internetês como “vocábulos, expressões, siglas e acrônimos técnicos, próprios da linguagem/discurso do ciberespaço na internet e do SMS (Serviço de Mensagens Curtas; do inglês *Short Messages Service*) nos celulares, nos Pcs de bolso e mesmo em computadores de mesa.”

tempos, além de ser um ponto de encontro entre os “twitteiros”, como escreveu Gabriela Zago no *site* <http://www.twitterbrasil.org/>, em 20/02/09.

O uso do *Twitter* está sendo uma das estratégias de divulgação híbrida de eventos diversos atualmente. Pesquisadores, artistas, políticos etc divulgam suas obras e ideias via *twitter*. As pessoas se cadastram e recebem *off line*, em seus celulares, as mensagens curtas enviadas *on line*, em tempo real. Os textos produzidos com apenas 140 caracteres, no caso do *Twitter*, ou com até 200, como permitem outras redes sociais, são chamados de mini ou microblogues. Ou seja, nasce um novo gênero de estilo breve e curto, ao lado dos blogues que permitem textos com número ilimitado de caracteres. Mas tanto estes quanto aqueles são gêneros de texto de estilo volátil, nômade, dinâmico, com novas sintaxes hiperespaciais e temporais.

Eis um bom exemplo do que é possível criar com o *Twitter*, usando apenas 140 caracteres.



Veja o início da entrevista com **tio.faso** (Fábio Sousa), empresário-bonequeiro criador do site .marcamaria, que iniciou seu projeto de uma HQ em 140 caracteres. A entrevista foi realizada por Fernando Souza, no dia 15 de Fevereiro de 2009 no site <http://www.twitterbrasil.org/>:

“1. Como surgiu a idéia?”

“Passei a semana vendo um monte de aplicações legais sendo lançadas para o twitter, como o *migre.me* - do qual já virei usuário compulsivo-, e fiquei com aquele pulguinha atrás da orelha, querendo fazer algo do tipo. Mas como não sei programar direito, estava deixando esse sonho guardado no bolso.

De madrugada (sempre ela) eu resolvi reeditar um dos primeiros bonecos que eu fiz, atualizando o traço e unindo com outro projeto de HQ que não deu certo. Desenhei algumas poses e pensei em fazer outra tirinha, mas senti que não tinha capacidade para tanto. Foi aí que eu me lembrei do twitter e nas frases de efeito que algumas pessoas colocam. Em pouco tempo eu estava na frente do computador colorindo e publicando o danado. Acabei criando uma espécie de “micro-hq” (na falta de um nome melhor). Fora que esse tipo de desenho + twittada eu faço em torno de 15 minutos, o que está sendo um ótimo desestressante para mim (trabalho umas 12h a 14h por dia e só vou dormir depois das 2h).”

Diz o autor que criou uma espécie de “micro-hq”, ou seja, um novo gênero do discurso eletrônco-digital, em cujo texto, escrito em poucos caracteres, “brinca”, faz humor com esse limite. O micro-hq criado não

é tirinha, não é HQ, não é *charge* – gêneros já existentes –, mas um novo gênero que pode se consolidar como tal na microblogagem (*microblogging*). Como o próprio autor o caracterizou, é um “tipo de desenho + twitada”, ou seja, um tipo híbrido, com linguagem verbal, desenho, cromatismo (Escrita intersemiótica).

A característica dos miniblogues - texto curto, breve, limitado pelas ferramentas sociais –, também pode ser vista nos gêneros TORPEDO, MENSAGEM INSTANTÂNEA, PITACO, *SCRAP* (v. Costa, 2009a e 2009b). Atualmente, diz Costa, 2009a, p. 77-78, é muito comum, na mídia, um tipo de mensagem curta que recebeu também o nome de torpedo ou pitaco. Telespectadores participam de programas dos canais da TV aberta, não só assistindo, mas também enviando essas mensagens de texto pelo *SMS* (*Short Message System*), as quais são exibidas geralmente ao “pé” da tela. Há uma fusão de mídias na produção e recepção desses textos (ecologia midiática).

Assim, o conteúdo dos torpedos geralmente relaciona-se a votação em enquetes, solicitação de vídeos e opiniões sobre temas diversos. Tudo feito como muito humor e brincadeira. Como o tempo é limitado, as mensagens são breves e, muitas vezes, em linguagem telegráfica e cheia de abreviações, como a dos *chats*. A popularização desse tipo de teletexto está ligada a dois fatores: praticidade e mobilidade. Para enviar uma mensagem a programas de TV, o usuário não precisa ligar o micro (entrar *on line*), conectar-se à internet e escrever um *e-mail*, pois a conexão é feita via celular, que sempre está à mão, utilizando-se uma tecnologia própria (SMS) para o envio de mensagens de texto desse tipo (*off line*). O mesmo se dá na correspondência empresarial.

Voltando aos blogues, podemos salientar uma característica fundamental, a qual também é típica de outros gêneros em que se usa a ferramenta *wikis*⁶, como a WIKIPÉDIA ou o *TWITIONARY*. No blogue, leitor/escritor/autor se cruzam/se confundem *on line* na edição do texto que leem/escrevem/publicam, pois o meio em que se lê é o meio em que se escreve ou se publica. Ou seja, nos blogues, o leitor também é autor, quando faz postagens, socioconstruindo discursivamente com o/a bloguista o tema em discussão.

De maneira mais intensa e efetiva, esse tipo de edição textual se dá na construção dos verbetes do *twictionary*, um dicionário *on line*, mais recente, específico dos “twitteiros”, que usam a ferramenta *wiki* para fazer uma lista de palavras pouco usuais, próprias do *Twitter*, indicando quem as mencionou pela primeira vez. Também na construção da wikipédia (não-papel), uma enciclopédia digital (que também usa a ferramenta *wiki*), livre, aberta a modificações diárias (edição livre, comunitária e pública), isso acontece.

Para fechar os exemplos, tomemos a cibercultura midiático-jornalística (Webjornalismo/Jornalismo digital – 3ª. Geração ou até 4ª. Geração que vem logo por aí), onde o computador não é apenas um auxiliar, mas uma plataforma de produção e circulação de textos jornalísticos, que constituem um conjunto de dados de natureza textual, sonora e imagética.

Podemos resumir algumas características do Webjornalismo/Jornalismo digital (Fonte: <http://www.scribd.com/doc/16869545/Suzana-Barbosa-Jornalismo-Digital-de-Terceira-Generacao>) que

⁶ A própria Wikipédia define *wikis* (vem de *wikiwiki* = rápido, na língua havaiana) como uma coleção de muitas páginas interligadas e cada uma delas pode ser visitada e *editada* por qualquer pessoa. O que caracteriza as ferramentas Wiki é a facilidade de edição e a possibilidade de criação de textos de forma coletiva e livre, assim como se faz na Wikipédia e em outros projetos que utilizam Wikis.

contemplam os conceitos de hipertextualidade, cibridismo, hibridização e nomadismo que desenvolvemos e o que entendemos por “modo da interface gráfica/diagramático”, sintetizados nos itens constantes das páginas 6 e 7 acima:

- recursos de multimídia (sons, animações, infográficos interativos) na composição do ciberperiodismo e nas narrativas multimidiáticas;
- dinamismo, nomadismo, e fluidez dos textos infomativos, pelo uso de weblogues e microblogues (Ex. acidente do Furacão Katrina);
- linguagem múltipla, complexa, composta/entrelaçada: (i) conjunto visual lingüístico; (ii) conjunto visual paralingüístico (fonte, espaço geográfico da página, recursos gráficos etc) e (iii) conjunto visual não lingüístico (desenhos, imagens, sons, fotografias, cor etc) usados simultaneamente;
- inserção de *e-mails*, comentários, adição a *sites* de *bookmarks*, escolha do melhor conteúdo, eleição de critérios e credibilidade por meio de votação (RRS – *Really Simple Syndication*), *Newsletter*, verificação de estatísticas de acesso, postagens por meio de blogues, fotoblogues etc;
- processo de produção *on line* via gerenciadores de conteúdo com interfaces amigáveis e via ferramentas de áudio, vídeo, imagem, *flash*, *slide show* etc;
- outras mídias como os celulares e máquinas fotográficas digitais com recursos avançados de produção de imagem, áudio e vídeo facilitam a vida do jornalista que edita e incrementa a estrutura noticiosa, utilizando sistemas de edição gratuitos e disponíveis na rede.

Para exemplificar o (Web)jornalismo, vamos nos centrar no gênero de texto “infográfico”.

“Infográficos” são quadros informativos que misturam texto e ilustração para transmitir uma informação visualmente. Em vez de contar, o infográfico mostra a notícia como ela é, com detalhes mais relevantes e forte apelo visual. Os infográficos são grande atrativo para a leitura das matérias. Facilitam a compreensão do texto e oferecem uma noção mais rápida e clara dos sujeitos, do tempo e do espaço da notícia. São representações visuais de informação. Esses gráficos são usados onde a informação precisa ser explicada de forma mais dinâmica, como em mapas, jornalismo e manuais técnicos, educativos ou científicos. É um recurso muitas vezes complexo, podendo se utilizar da combinação de fotografia, desenho e texto.

No *design* de jornais, por exemplo, o infográfico costuma ser usado para descrever como aconteceu determinado fato, quais suas consequências, além de explicar, por meio de ilustrações, diagramas e textos, fatos que o texto ou a foto não conseguem detalhar com a mesma eficiência.

Também são úteis para cientistas como ferramentas de comunicação visual, sendo aplicados em todos os aspectos da visualização científica. (Fonte: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Infografia> , em 26/10/09).

Podemos agora resumir tudo que dissemos neste texto em poucas palavras, com base em Beiguelman (1999:31). Na cibercultura, quer seja na arte literária e outras, na mídia, no jornalismo ou no cotidiano internético, predominam a composição, a justaposição em detrimento da complementação, a montagem em vez da substituição, a fusão no lugar da suplementação das linguagens verbais, textuais, sonoras e visuais diversas.

Em suma: predominam a dialogia, a polissemia, a polifonia, a carnavalização discursiva, no sentido bakhtiniano dos termos (Bakhtin, 1988), em contraposição à monotonia da linearidade subjetivista ou objetivista das linguagens... Se é que há.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAKHTIN, M. Questões de Literatura e de Estética: a Teoria do Romance. São Paulo, UNESP/Hucitec, 1988.
- BEIGUELMAN, G. O Livro depois do livro. download pdf, 1999
- _____. <http://www.pucsp.br/~gb/texts/cibridismo.pdf>, 2003.
- _____. Link-se: arte/mídia/política/cibercultura. SP, Peirópolis, 2005.
- CHARTIER, R. Os Desafios da Escrita. São Paulo, Editora UNESP, 2002.
- COSTA, S. R. A construção/apropriação da escrita nas salas de aula da escola fundamental e nas salas de bate-papo na internet. PUC-SP: DELTA, 22:1, 2006, p. 159-175.
- _____. Minidicionário do discurso eletrônico-digital. Belo Horizonte, Autêntica, 2009a.
- _____. Dicionário de gêneros textuais. 2 ed. Belo Horizonte, Autêntica, 2009b.
- CRYSTAL, David. El lenguaje e Internet. Madrid, Cambridge University Press, 2002.
- DELEUZE, Guilles; GUATTARI, Félix. (1997) Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo, Editora 34. vol 5.
- ECO, Umberto (1996). *From Internet to Gutenberg*. Conferência proferida em 12 de novembro. The Italian Academy for Advanced Studies in America. Nova York, Columbia University. Fonte <http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/internt3.htm>.
- LÉVY, Pierre. Cibercultura. (6ºreimp. 2007) Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo, Ed. 34, 1999.
- MANOVICH, L. The Language of New Media. Cambridge, Mass, MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. El lenguaje en los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital. 1ed. Buenos Aires, Paidós, 2006.
- ROYO, Javier. Diseño digital. Barcelona, Paidós, 2004.
- SANTAELLA, L. Linguagens líquidas na era da mobilidade. São Paulo, Paulus, 2007.
- SLOTTERJIK, Peter (2006). Esferas III: espumas. Tradução de Isidoro Reguera. Madri, Siruela.
- SNYDER, I. (org.) Page to screen: talking literacy into the eletronic era. Nova York e Londres, Routledge, 1998.

SITES (todos consultados em 2009/2010)

www.hipertexto2009.com.br

www.poetrica.net

<http://www.twitterbrasil.org/>

<http://www.twitterbrasil.org/>

<http://pt.wikipedia.org>

<http://www.scribd.com/doc/16869545/Suzana-Barbosa-Jornalismo-Digital-de-Terceira-Generacao>

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Infografia>

<http://pphp.uol.com.br/tropico/html/textos/1761,1.shl>

<http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/internt3.htm>