

O LEITOR E A REDE^{1*}

Gilberto Barbosa Salgado**

Em março de 1985, em artigo seminal publicado na revista “Man”, prestigiosa publicação de “The Royal Anthropological Institute”, o antropólogo Dan Sperber, em “Anthropology and Psychology: Towards an Epidemiology of Representations”(vol. 20, número 1), estabelece nova reflexão sobre a noção de representação, aproximando os campos de pesquisa da antropologia e da psicologia, tecendo e atando um caminho destas com as ciências cognitivas (cog sci)¹, então no auge de seu florescimento. A perspectiva de Sperber, enfocava a mente humana “como suscetível de representações culturais” (Sperber, 1985, p.74), embora a natureza do artigo envolvesse, basicamente, epidemiologia. A novidade metodológica do artigo de Sperber era recusar as querelas entre reducionistas e antireducionistas, propondo a redução sim de um campo de inquérito a outro, podendo pensar as representações até em seu sentido mental, mas também externalizável publicamente, isto é, compondo um campo transdisciplinar de representações culturais, onde, também, estão consignadas a memória, a percepção, e o vocabulário, até sob diferentes pontos-de-vista (Sperber, 1985, ps.74, 75, 82 e 83). Representação flutuante como na literatura ergódica².

Artigo sobejamente citado, a concepção de Sperber é análoga à que Jeffrey Alexander expôs em seu “O Novo Movimento Teórico”³, defendendo pois a transdisciplinaridade e flexibilidade dos paradigmas. Por extensão é próxima, por conseguinte, às noções de “inventividade” e “conceitos nômades”, propostas por Isabelle Stengers. Ainda que estes temas já tenham sido aludidos no primeiro capítulo, merecem ligeira retomada, por um motivo simples: a **rede** é, de fato, um cenário físico –

¹ Cog sci, corruptela para cognitives sciences, campo que abrange neurociências, teoria computacional, antropologias, psicologias e sociologias cognitivas, teorias evolucionárias, sociologia, lingüística, semiologia e semiótica, filosofia da linguagem, dentre outras, constituindo-se em um campo abertamente transdisciplinar.

² Literatura ergódica (“ergodic literature”) é a maneira como o teórico norueguês, Espen J. Aarseth, define a literatura e o livro produzidos na rede, incluindo links, infografia, holografia, narrativa circular, dentre outros temas, abordados adiante.

³ Já citado no escopo desta tese, no primeiro capítulo.

* artigo escrito para o grupo de trabalho da COMPÓS.

**Prof. da UFJF, doutor em Comunicação pela UFRJ (gbsalgado@acessa.com)

mesmo que rizomática e a-centrada - , ambiental, cognitivo e cultural absolutamente permeável a diferentes enfoques. Para “pensá-la” ou para pensar as conexões entre o leitor e a rede, é preciso, pois, aceitar um *a priori* transdisciplinar, de “complementaridade alargada” (Stengers e Prigogine, 1997, p.196).

Não se trata, aqui, de um mero reenquadramento da realidade em “novas definições” (Breton, 1999, p.94), mas estatuir algumas de novas bases para estas representações, como propõe Daniel Bounoux, ao salientar que a passagem do analógico ao digital envolve operações de “condensação”, bem no sentido de síntese a que Sigmund Freud aludira, além de possuir – a rede – uma natural entropia, mas, também, possibilidades de “cortes semióticos” para lidar com o **hipertexto** e a **metalinguagem**, já que estes são estatuídos não só como palavra, porém como imagem – por extensão, pode-se “falar” em imagem representacional ou representação por imagem (Bounoux, 1998, ps.205-207, e Santaella e Noth, 1998, p.26). Novidade instigante, a representação por imagem na rede pode, por conseguinte, permitir a um usuário ou agente realizar operações de imersão na imagem (e também no “meio”, no “ambiente”, na “rede”, enfim), destinadas a propiciar não só novas formas de representação, como também conferir a estas **instantaneidade, simulação e textualidades virtuais** (Cadoz, 1997, p.10, e Couchot e Bettetini in Parente, 1996, ps.43, 69 e 70).

A temática da **instantaneidade**, isto é, a da informação realizada na rede em tempo virtual, porém em velocidade praticamente igual a do tempo real permite, por conseguinte, imaginar que pesquisas via **internet**, na **rede** e no que usualmente se convencionou denominar de **hipermídia**, à medida que estas conexões se articulem, ainda mais – em termos de escala – com a mídia globalizada, como ocorre, por exemplo, nas pesquisas de opinião divulgado em redes de TV, apuradas computacionalmente, todavia pesquisadas por telefone ou serviços do tipo “call-centers”. Isso foi salientado por James Gleick, o autor de “Caos”, em seu livro “Acelerando – A Velocidade da Vida Moderna e o Desafio de Lidar com o Tempo” (Rio de Janeiro, Campus, 2000), especificamente no capítulo “Rápido – Sua Opinião?”, onde expõe as conexões que as necessidades do **tempo real** estabelecem com as **multitarefa**s, contanto que seja gestada uma instantaneidade no **compartilhamento do tempo** (Gleick, 2000, p.80). Este tipo singular de potencialidade transforma em **indústria da mídia** esta nova forma midiática sem, no entanto, deixar de



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

incorporar – mas incorporar metamorfoseando – as antigas modalidades de indústria cultural e da comunicação, apoiadas, como se sabe nas relações entre a cultura de massa, a comunicação massiva e a estrutura da estratificação social, em um sentido localizadamente geográfico. Geografia esta que cindiu-se deslocando a localidade na indústria da mídia para a esfera do ciberespaço e, por assim dizer, consolidando-a (Dizard Jr., 2000, ps.79 e 80).

Conquanto que já se tenha criticado no capítulo I algumas conseqüências ou efeitos negativos da possibilidade de, pela cultura midiática, um novo tipo de leitor ascender a um universo simbólico e abstrato-formal de alta sofisticação, ao passo que o leitor precariamente alfabetizado em sua língua e pouco “iniciado” na linguagem virtual e midiática tenha, progressivamente, seu universo locucional e imaginário cada vez mais diminuído ou fechado, existem, outrossim, bons argumentos em contrário, ou seja, salientando-se os benefícios do “pensamento informatizado”, sendo que perfilá-los aqui é um exercício dialético que evidencia não incoerências mas contradições que reivindicam superações. Seguindo o argumento, nada melhor do que acompanhá-lo com Pierre Lévy, um dos teóricos do “ciberespaço” que mapeou, ao longo do decênio de 90 do século XX, toda esta gama de transformações, em um conjunto singular de obras⁴:

“As tecnologias intelectuais misturaram-se à inteligência dos homens por duas vias. A escrita, por exemplo, serviu por um lado para sistematizar, para gradear ou enquadrar a palavra efêmera. Por outro lado, ela inclinou os letrados a ler o mundo como se fosse uma página, incitou-os a decodificar signos nos fenômenos... A metáfora do hipertexto dá conta da estrutura indefinidamente recursiva da sentido, pois já que ele conecta palavras a frases cujos significados remetem-se uns aos outros, dialogam e ecoam mutuamente para além da linearidade do discurso, um texto já é sempre um hipertexto, uma rede de associações.” (Lévy, 1993, ps.71 e 73).

⁴ Pierre Lévy foi um dos autores que, mesmo em uma postura francamente otimista sobre a realidade virtual e a esfera hipermediática, acompanhou durante uma década a estrutura destas transformações e metamorfoses, no seguinte conjunto de obras: “As Tecnologias da Inteligência – O Futuro do Pensamento na Era da Informática” (Rio de Janeiro, Ed. , 1993); “O que é o Virtual” (Rio de Janeiro, Ed.34, 1998); “Cibercultura” (Rio de Janeiro, Ed. 34, 1999); e, em uma perspectiva mais antropológica, “A Inteligência Coletiva – Por uma Antropologia do Ciberespaço” (São Paulo, Loyola, 1998).



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

E é o mesmo Pierre Lévy quem relativiza a cibercultura como fonte de exclusão e propõe “árvores do conhecimento”, instrumentos da inteligência coletiva – e poder-se-ia acrescentar de inteligência artificial – para a formação educacional e cultural, como uma “multiplicidade organizada das competências disponíveis em uma comunidade” (Lévy, 1999, p.177), ou, na visão do autor, pela constituição de redes de inteligência coletiva, consoante que esta mesma inteligência coletiva pode se desdobrar em grandes impérios comunicacionais globalizados, nas mãos de alguns poucos **tycoons**, realizando uma forma de agenciamento hipereletrônico como, no dizer de Imanuel Wallerstein, castas de hiperburgueses⁵ que – são válidos os cacófonos – operam na hipermídia e na hiperpolítica, globalizando suas intervenções (Morales, 1998, p.149 e Moraes in Dowbor et alii, 2000, p.17). Esta face, mais sombria e “lunar” diminui, ainda que não elimine, o otimismo **ex-post** de Pierre Lévy.

A importância da **rede** e da **hipermídia** aparece em inúmeras obras, qualquer que seja o estatuto teórico-metodológico da posição assumida ou, mesmo, posições éticas e epistemológicas aprioristicamente adotadas. A rede e a internet, constituindo-se em uma nova tecnologia – mas podendo também se desdobrar em múltiplas tecnologias -, tornou-se, de fato, uma técnica, no sentido de arte, o mesmo significado semântico da expressão grega **tèkhné**. Dito de outra maneira, o “debate” estabelecendo posições díspares, contudo complementares e não excludentes, tem continuidade. Neste sentido, Nicholas Negroponte, um dos expoentes de “Media Lab” do MIT, é um dos celebradores desta “nova era”, que pode ser sintetizada pela frase de efeito “menos é mais” (Negroponte, 1995, p.144), o sentido cada vez mais ressignificado de uma celebração hedonista e epicurista da vida digital, com seus teóricos praticando um “anarquismo” saudavelmente incluído, como Alvin Toffler, Domenico de Masi, John Naisbitt e, com mais acuidade, o próprio Pierre Lévy. Nicholas Negroponte insere-se neste conjunto, sendo que, para a cultura organizacional, o “dispositivo de síntese” mais badalado de seu livro é a explicação – hoje, quase trivial – de que uma das potencialidades da era digital é substituir espaços físicos, como o armazenamento, por exemplo, pelo espaço virtual. Enfim, a era da pós-informação.

⁵ Os hiperburgueses, uma “crosta” de classe social burguesa, que já acumularam mais de 10 milhões de dólares, movimentam-se empresarialmente utilizando ou controlando a hipermídia, transformando-se em **tycoons** da comunicação e, de quebra, estendendo, como **marketing e merchandising**, àquilo que Peter Sloterdijk denominou, na trilha aberta por Immanuel Wallerstein, de “hiperpolítica”.

Bons argumentos também podem ser erigidos em contrário: com efeito, Graham Button, Jeff Coulter, John Lee e Wes Sharrock, em “Computadores, Mente e Conduta”, questionam, incisivamente, se é possível uma máquina pensar ou falar e, principalmente, quais estas novas conexões entre filosofia, linguagem e mente. Ampliando um pouco o argumento, os autores acreditam que as conexões acadêmicas realizadas “por fora” do “recheio” denso dos temas⁶ resultariam em uma espécie de psicologização fetichista. Dito de outra forma, uma psicologia popular (Button et alii, 1998, p.81). Ora, seguindo a linha de Dan Sperber, abordada no início desta parte, é a conexão entre a psicologia e antropologia, isto é, entre o **plano das representações e a cultura entendida como vida cotidiana**.

E é neste pormenor, ou seja, a “culturalização” da rede, da internet e da hipermídia que se estabelecem novos nexos, como as comunidades virtuais. A internet seria, de fato, o local, o ambiente de uma moderna (ou pós-moderna ou contemporânea) esfera pública. As comunidades virtuais podem celebrar migrações em massa dentro das próprias fronteiras eletrônicas, a cultura da rede ou a cultura da internet. Neste caso os agenciadores coletivos, por excelência, são as comunidades virtuais⁷. Pode, é claro, haver, outrossim, a aceitação adaptativa e natural das novas tecnologias e essas comunidades virtuais se tornarão associativas no público e no privado, no mercado e na sociedade. Retorna-se, com outras tonalidades harmônicas na sinfonia, ao tema da “aldeia global”, professado por Marshall McLuhan, e “cirurgicamente” cartografado por Derrick de Kherkhove em “A Pele da Cultura”.

Assim, Kherkhove em “A Pele da Cultura”, sublinha uma mudança na identidade, na esfera pública e na concepção de mente e de linguagem (Kherkhove, 1997, ps. 245-255). A **transparência** e a **instantaneidade**, entretanto, são pontos observados por Kherkhove que já foram salientados, porém, pouco em um sentido cultural e cotidiano. As formas diferentes de agenciamento coletivo é que se farão – e se fazem – presentes na rede, monitorando reflexivamente o cotidiano e construindo uma nova forma de cultura com

⁶ Na visão dos autores certas correntes das ciências cognitivas utilizariam-na mais como efeito de **merchandising** para laboratórios que foram transformados em empresas e pesquisas em mercadoria.

⁷ Grupos ativos na rede, de discussão, pesquisa, política ou manifestação identitária, que “agem” em chats, sites, hiperlinks, home-pages e em portais. Quando assumem radicalidade – no bom sentido marxista de ir à raiz das coisas – e profundidade transmutam-se em ativismo hacker, ou hakerismo ou hakitivismo, que, naturalmente, pressupõe o envolvimento com grupos específicos que possuem hierarquia meritocrática.

interações e conexões midiáticas. Via de regra, a transparência e instantaneidade são naturalmente apropriadas por novos grupos identitários, contendo novas formas de subjetivação, que são reutilizadas e re-interpretadas no mundo real, com todas suas interfaces: esfera pública, pluralismo, democracia no acesso e engajamento cívico.

Perfilando com Pierre Lévy e Derrick de Kherkhove, Kevin Kelly, o editor executivo da revista “Wired”, especializada na World Wide Web e em tecnologia da informação, em “Out of Control – The Rise of Neo-biological Civilization, Machines, Social Systems and the Economic World” (Addison, Wesley Publishing Company, 1997), aponta diversas inovações tecnológicas, estabelecendo um instigante nexos causal entre biologia, neo ou pós-darwinismo, mente e computadores; Kelly trabalha nesta obra temas que convencionalmente poderiam ser classificados como “hot issues”⁸: complexidade e co-evolução na rede (uma unidade organizacional desorganizada ou uma desordem organizada); sistemas fechados *versus* universo aberto; biosfera; indústria ecológica; redes (networks) econômicas; E-money; e-business e e-commerce; máquinas capazes de prever⁹ e a evolução da inteligência artificial. Visto que formam um conjunto complexo e denso de temas, dois pontos, aqui, merecem menção: o futuro do **controle** e a relação interfacial, cada vez mais, deste, com a idéia de “máquinas com atitude”, capazes não só de interpretar nossos desejos, como agir e decidir por nós.

Há importantes textos e manifestações acadêmicas de reação ao excesso de controle que, por paradoxal que possam parecer, tanto reagem como combate e enfrentamento das questões, sobretudo ideológicas, como, simultaneamente, apresentam novas estratégias e saídas inventivas, imaginativas e criativas sobre o próprio controle das novas tecnologias em si. Dois marcos merecem destaque: o primeiro, intitulado “The Cyber.com/munist Manifesto”, de Richard Barbrook, divulgado na rede e “reverberado” no mundo real por jornais do mundo inteiro. Barbrook, um pesquisador independente inglês¹⁰, e professor do Hypermedia Research Centre da Universidade de Westminster, advoga a polêmica tese de que a própria rede irá restaurar o lugar do comunismo do mundo contemporâneo. Para Barbrook, a rede, incontrolável por natureza, abraçará a causa dos

⁸ Expressão que designa temas, artigos ou áreas ditas “quentes”, para atuação e/ou pesquisa.

⁹ O que os mecanismos de busca condicionados pela interação do usuário, em parte, já o fazem.

¹⁰ O manifesto cybercomunista de Richard Barbrook, divulgado original e autenticamente na rede está “hospedado” no seguinte endereço: Richard@hrc.wmin.ac.uk, Reino Unido, em dezembro de 1999.

“lugares eletrônicos”, da “Wired” no acento do Pravda, dos novos paradigmas, do “downsizing” substituindo a “manifram”, porém do pensamento unificado, do contrato coletivo de trabalho, da terceira onda gerencial¹¹, dos pós-humanos, dos “nerds” na “net”, do desenclausuramento, das propriedades e informações abertas e digitalizadas e das “parcerias”. O cybercomunismo garantiria a substituição da competição de mercado pelas redes e comunidades virtuais. A polêmica em que pode se desdobrar o manifesto decorre de sua ambigüidade: tanto aprofunda importantes críticas ao capitalismo, como celebra seu elogio por um suposto – e talvez utópico – mundo “new age” eletrônico. Nesta tendência Howard Rheingold é bem mais profundo em “The New Interactivism: A Manifest for the Information Age”, seqüência a sua obra “The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier”(New York, Harper Collins, 1993).¹²

Com mais acuidade Rheingold é um dos primeiros a estabelecer a ligação entre as **comunidades virtuais** e o **interacionismo**, importante corrente da sociologia, com origem na fenomenologia, e também denominada de interacionismo social e sócio-interacionismo. O interacionismo, corrente teórica centrada na tríade conceitual representação-interação-identidade, ganha amplitude em sua aproximação com as teorias sobre o virtual, de tal maneira que se possa chamar de “new interactivism”, esta nova categorização que aprofunda a noção de interação e, principalmente, confere maior substantivação abstrato-formal à noção de comunidades virtuais. Fundamentalmente, Rheingold defende a liberdade de informação para posterior publicação, uma cultura discursiva que gere discussões efetivas, além de engajamento cívico, no sentido radicalmente semântico da palavra. Ainda assim, Rheingold defende a nova configuração que a internet pode legar à esfera pública, conferindo orientação para a ação, coordenação facilitada, colaboracionismo e utilização de capital social para as chamadas “non-profit organizations”¹³.

Este tipo de ativismo na rede, organizado através de comunidades virtuais recebeu críticas mais incisivas, com um pessimismo mais conservador: Philip Agre em “Life After Cyberspace” (Los Angeles, University of Califórnia Press, 1999), por seu

¹¹ Seguindo a “trilha” aberta por Alvin Toffler.

¹² O primeiro artigo, divulgado em “Voxcap Club Rheingold”, é de 1999.

¹³ Organizações que não visam o lucro, cuja equivalência, no Brasil, seriam as organizações-não-governamentais (ONGs), associações culturais e civis, filantrópicas e beneficentes, ou mesmo comunitárias ou defensoras da causa de grupos específicos, e congêneres.

turno, defende a idéia de que, ao contrário, foi o mundo real e o mercado que “colonizaram” a internet. Esta não seria, assim, e segundo Agre, a porta de escapismo societal. Como já se vaticinou talvez o tempo da internet anárquica e libertária tenha passado, o que, de outra forma, não eliminam as possibilidades do agenciamento sócio-político a ela destinado, já que o e-business e o e-commerce também não tiveram o “retorno” esperado, observável pelas recentes “crises” das empresas virtuais, também denominadas “empresas ponto com”. O horizonte, aqui, talvez não seja mais utópico ou trágico, carregado de modernidade, porém plástico, rápido e possivelmente um pouco nihilista, mais afeito a uma sensação de que “a mudança acontecerá, independente do que for pensado, pois o agente do novo agora é a vertiginosa mudança tecnológica, que afeta, quer se queira ou não, o que somos” (Vaz in Menezes, 1997, p.106). A interferência das novas tecnologias no ser humano é brutal atingindo mesmo as áreas assim denominadas de biomédicas, tornando mesmo a administração do risco – na biologia, no marketing ou no mercado de capitais - um desafio, “tornando a análise do cuidado”, estratégia, como preconizou Paulo Vaz em recente artigo em coletânea (Vaz in Villaça, 1999a, p.141). Embora todas estas considerações sejam mais do que corretas, confirmáveis inclusive, tudo isto não elimina a esfera de agenciamento político, ao contrário, a potencializa muito mais. A política tradicional, a política na rede, o hackitivismo político, são formas diferentes, mas importantes, de reação ao acúmulo de incertezas que só resigna a civilização, como afirmara Lord Keynes, a “graus de crença”, em uma paisagem completamente volátil.

Com o advento da **web**, atesta Paulo Vaz, “a internet se reduz a uma realidade ilusória que nos propicia experiências imaginárias” (Vaz, 1999b, p.115). Pode, conquanto, nos viciar e afastar das interações “reais”, sublinha o autor. Mais ainda, o estágio de desenvolvimento das novas tecnologias aponta para a noção de **mapa**, com suas conexões, grafos, a rede em si. Paulo Vaz aponta que para cartografar a rede é preciso observá-la em cima do deslocamento do usuário, isto é, a “interpretação” e os “mecanismos de busca” estarão condicionados a certas informações prévias, o que implica em: discriminação do “excesso” de informações; desenvolvimento nas perspectivas de acesso; expansão do hipertexto e dos hiperlinks; controle e agenciamento do próprio “deslocamento”, e, por fim, modificações neste deslocamento por força de metamorfoses na memória e na atenção

do usuário¹⁴. A constituição de mecanismos “indicializa” ou “indexicaliza” o agente/usuário e, ao fazê-lo, transforma-o em um procedimento operacional e organizacional mensurável estatística e quantitativamente, detectável em termos e algorítmicos, posto que também interpretável qualitativamente. Portanto, os “desejos” dos usuários e dos próprios agentes – naturais e/ou construídos no próprio meio – são “alcançáveis” e, se nesta ambiência a noção de mapa é descentrada e deslocada para a noção de “rizoma”, estabelecida por Deleuze e já mencionada no escopo desta tese, então as localidades geográficas estão definitivamente superadas e substituídas, o que faz com que o consumidor hipermidiático também seja alvo de indexicalização. Todavia, dito de forma diferente, estas características apontam para além do controle (um meta-controle?!), como também para maior liberdade dos usuários e agentes. Não podem, assim, serem **in limine** descritas como positivas ou negativas pois seria um reducionismo simplista¹⁵.

Esta nova e sofisticada forma de obtenção de informações da nova mídia foi denominada pelo neo-frankfurtiano Mark Poster em “The Second Media Age” (Cambridge, Polity Press, 1999), como “virtualidades pós-modernas”, cujas características básicas seriam a de acrescentar pautas instigantes para reflexão da teoria social¹⁶ e, como estabelecido por Poster como petição de princípios, a alteração no modo de informação, o agenciamento discursivo a partir de banco de dados e, afinal, a abertura da “agenda” para uma política do multiculturalismo. De fato, todos esses fenômenos foram observados por diversos autores, confirmando as predições do autor. No entanto, a estas o autor pespegou argumentos críticos extraídos do ensaio “Técnica e Ciência como Ideologia”, de Jürgen Habermas (Lisboa, Edições 70, 1983) e, no caso de Jean Baudrillard, as obras “O Sistema dos Objetos” e “A Sociedade de Consumo”, também críticas, mas diferentes da estabelecida pelo herdeiro do pensamento frankfurtiano. Ao relembrar a importância crítica e analítica destas obras, Mark Poster reforça a idéia de uma **tecnocultura**, além dos seus próprios desdobramentos ideológicos. **In extremis**, Poster reforça um dos pontos críticos da “Teoria da Ação Comunicativa”, de Habermas, (Madrid, Taurus, 2 vols., 1988), quando – e já mencionado no capítulo I – o teórico alemão antevê, com um decênio de

¹⁴ Voltar-se-á a este tema, ainda nesta seção, adiante, quando examinada a obra de Jonathan Crary.

¹⁵ No citado artigo Paulo Vaz exemplifica com grande propriedade o caso da Amazon, livraria virtual, cujo endereço eletrônico é <http://www.amazon.com>, como **site** que “interpreta” os “desejos” dos agente/usuários que realizam compras/aquisições.

¹⁶ Grande parte destas abrangidas nos capítulos I e II deste.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

antecedência, a confluência tecnológico-societal como responsável pelo “diálogo” entre homens, entre homens e máquinas, mas, principalmente, também de “máquina” para “máquina”.

Steven Johnson, no seu fundamental “Interface Culture – How new technology transforms the way we create and communicate” (San Francisco, Harper Edge, 1997), “revê” o caminho antevisto por Habermas. Para Johnson um novo discurso moral surge, a **cultura da simulação**, que, pelas “janelas” (windows), abre o campo para a multiplicidade, tanto de pontos-de-vista quanto de “selves”. Johnson, porém, não é cego às críticas “neoludditas”, estabelecidas por Kirkpatrick Sale e, sobretudo, por Sven Birkets em “The Gutenberg Elegies” (Boston, Faber na Faber, 1994). Johnson sublinha que o ceticismo ao “high tech” recorda a celebração da ambigüidade poética e adverte para a **desordem** e o **déficit na atenção**. Segundo esses críticos, um “idioma surfista” faria com que as novas gerações se curvassem, como “zumbis surf-adictos”, ao poder da **dissociação**, do controle remoto e do “zapping”, além do hipertexto (Johnson, 1997, ps.83-127)¹⁷. Johnson ressalta que a crítica de Birkets, negligencia o fato incontestado de que James Joyce, Júlio Cortazar e Ítalo Calvino, escritores consagrados, “flertaram” e experimentam a **narrativa não-linear**: “The web was seen as a logical continuation of this trend: a global medium for hypertext narrative”, adverte também Birkets (Johnson, 1997, p.127). Contudo, a rede não seria apenas a hospedeira mas a possibilidade de entrada em cena de um formato tridimensional de “deslocamento” ou “movimentação”, que, fatalmente, obriga o “leitor”, ou mesmo o usuário e/ou o agente, a sair de uma lógica tridimensional e holográfica. Tudo isso seria o “infinito imaginado” preconizado por Steven Johnson (Johnson, 1997, p.206).

O leitor, como usuário e agente desta forma sofisticada de comunicação simbólica, a interação virtual e na rede com o hipertexto, adquire, sem sombras de dúvidas, conotações mais fortes em relação a outros temas, como, por exemplo, a **memória e a atenção**. James O’Donnell, por seu turno, na obra “Avatars of the Word – From Papyrus to Cyberspace” (Cambridge, Massachusetts, Harvards University Press, 1998), afirma que é o problema da **técnica**, capaz de provocar modificações, alterando a estrutura da metanarrativa e apontando para a agilidade do ciberespaço: “Cyberspace offers a more flexible version of institutional reality in which we could find a way for such work to be

¹⁷ Inteligentemente Johnson dialetiza os argumentos de Birkets, submetendo à clave conceitual e inegavelmente empírica das próprias inovações tecnológicas.

very central indeed” (O’Donnell, 1998, p.151). Na visão de O’Donnell a educação virtual é absolutamente inevitável e um caminho que professores devem usar para o ensino. E, para esta tarefa, será necessário considerar novas formas de **atenção** e **memória**. Ainda afirma O’Donnell “the powers of the world wide web is a tiny fraction of what network information will bring”, alterando, mesmo, a concepção de espaço público e de cultura de massa: “the hope would be that the artificial public space of the mass media will dissolve and disappear and take with it the frauds who practice there” (O’Donnell, 1998, ps.158 e 160). O **marketing de segmentação** será o caminho que “estilhaçará” a esfera pública e a comunicação massiva, possibilitando que agentes, usuários, consumidores e leitores sejam, como já se afirmou, **indicializados**.

O problema da **atenção** e da **memória** torna-se vital para compreender os movimentos do leitor. Na **modernidade** o leitor usaria essencialmente estes atributos não só para leitura, mas para escrever, compreender, interpretar textos, escrever, declamar, utilizar a oratória, a retórica e a argumentação. Memória e atenção se entrelaçavam e interagem, podendo, desde o século XIX, serem descritas por uma filosofia ótica que desembocava em modelos de visão e técnicas de observação, como preconizou Jonathan Crary em duas obras: a primeira, intitulada “Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in Ninetenth Century” (Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 1998), e, sobretudo a segunda, “Suspensions of Perception – Attention, Spectacle, and Modern Culture” (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1999), em especial, o capítulo I, Modernity and The Problem of Attention. Na visão de Jonathan Crary os aspectos inerentes à memória e à atenção adquirem, como alcance tecnológico e finalidade criativa, a capacidade metamórfica de reação e de associação. Para Crary a **atenção** é vista como **força**, potencializando a **memória**: sua pesquisa experimental “pede” a consideração de temas tais como o **tempo de reação**, a **sensitividade**, **perceptual** e **sensorial**, a “cronometria” mental e, em um nível mais comportamental, as ações reflexas condicionadas. Acrescenta Crary, sobre os teóricos da consciência do século XIX e da alvorada do século XX, que o tempo e o espaço podem se modificar nos fluxos da memória e na economia da atenção com dois movimentos básicos: pela **fixação**, e nesse sentido retorna-se ao argumento supra-citado, pois a fixação é uma forma percepto-cognitiva de **força**, mas pela **armazenagem**, enquanto que, o segundo sentido, o da

disrupção, a modernidade – porém também a contemporaneidade – realizaram seus movimentos de dissonância (também perceptual e cognitivo), como força também, todavia **força** centrífuga. Em suma, a **memória** e a atenção servem para **controlar**¹⁸ e para **dispersar**, mesmo que se possa argumentar, sem prejuízo a lógica do autor, que a dispersão pode ser uma forma de controle e, inversamente, o controle pode ser uma maneira de dispersão; uma dialética que forma-se (Crary, 1999, ps.15-30). O controle e a dispersão da memória e da atenção interviriam fortemente nos processos abstracionais e de forma “racionalizada”:

“Recent corporate innovators Stephen Jobs, Bill Gates, and Andrew Grove are later participants in this same historical project of perpetual rationalization and modernization. In the late twentieth century as in the late nineteenth, the management of attention depends on the capacity of an observer to adjust to continual repatternings of the ways in which a sensory world can be consumed (Crary, 1999, p.33).”

Não obstante, a atenção e o trabalho da memória, além de serem inseparáveis, formam a consciência mental e a proposição de coerência na atividade mental¹⁹. Erudito, Jonathan Crary consegue reunir argumentos de filósofos da consciência, neurologistas, cientistas “behavioristas” e psicólogos cognitivistas, em um esforço de inegável riqueza transdisciplinar para, não satisfeito, acrescentar Charles Darwin e Sigmund Freud a sua reflexão, ao enfatizar que a inibição, a exclusão, a descarga e a fixação “na periferia” dos processos mentais podem – e sua “lente” emprega esta nova expressão – “**deslocar**” o sentido da atenção e da memória: recalca-la ou mesmo prepará-la para, como engrama genético, indexicalizar o atavismo, o mutacionismo, a transformação e a metamorfose das espécies. A **supressão** do movimento, não o elimina, o **congela**. Mais ainda: a **atenção** seria uma força interior mais destinada à inevitável **exterioridade**, ao passo que a **memória** seria o seu inexorável **suporte** para **armazenamento**. A intencionalidade do

¹⁸ A vertiginosa seqüência de argumentos encetados por Jonathan Crary, das páginas 13 a 34, permitem um desdobramento hermenêutico, com a liberdade da tolerância, que o “texto” possa sugerir.

¹⁹ António Damásio, em duas obras publicadas no Brasil pela editora Companhia das Letras, “O Erro de Descartes” e “O Mistério da Consciência” estabelece estes pontos, seguindo uma linhagem popperiana de investigação teórico-conceitual.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

sujeito ou do agente, aqui, talvez estivesse em um segundo plano²⁰, como possibilidade subjacente aos atos semânticos (Crary, 1999, ps.40-44). Mas, para adicionar mais complexidade ao tema, para Crary a **atenção** e a **memória** também atuam como fiadoras da ordem, garantidoras de “impressionismo” perceptual e, **last but not least**, aceleração, prazer, entrelaçamento e, afinal, intersubjetividade²¹. Por fim, “antenado” com as multiplicidades de sintomas da contemporaneidade, Jonathan Crary encerra o brilhante capítulo de abertura de sua obra ao, evocando a televisão, pespegar aos temas da memória e da atenção, em suas variações hodiernas, **hábito, adição, controle, persuasão e isolamento** (Crary, 1999, p.71). Estar-se-á, deste modo, diante da advertência de Gilles Deleuze e Felix Guattari, no volume 5, de “Mil Platôs” (Rio de Janeiro, Ed. 34): a mutação da construção dos regimes de atenção podem conduzir à **desatenção** e à **distração**.

É possível observar que a análise de Crary contém, simultaneamente, elementos de modernidade, pós-modernidade e contemporaneidade, adicionando a sua diátribe conceitual todo um leque de características que, paradoxalmente, emergem na **rede**. Simplificando um pouco o argumento, com o fito de sintetizar “problematizações”, a posição de Crary garante marca indelével aos temas da memória e da atenção, visto que o “terreno crítico” e a acuidade de suas observações permitem, sem o receio do erro, transplantá-los para a “moldura” do ciberespaço. Melhor ainda, para o futuro da narrativa neste.

É o que se propõe a fazer Janet H. Murray em “Hamlet on the Holodeck – The Future of Narrative in Cyberspace” (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 1997). Iniciando sua obra como um esquete ou um “role-playing”, se propondo a pensar o ciberespaço como a “new medium for storytelling” (Murray, 1997, p.94), já que uma arte para celebração da narrativa digital, a autora estabelece, com precisão cirúrgica, as “bases” estéticas deste novo meio: a) imersão; b) agência; e, c) transformação, características expostas na parte II, a mais substantiva do livro, nos capítulos quatro a seis²². São,

²⁰ Neste pormenor Crary relativiza a pregnância da interpretação da pragmática da linguagem, estabelecida por Richard Rorty em “A Filosofia e o Espelho da Natureza” (Rio de Janeiro, Relume Dumará, 1994).

²¹ Em mais uma seqüência de argumentos, onde pode destilar sua já citada erudição, Jonathan Crary evoca heterogêneos autores: de Durkheim a Simmel, de Adorno a Hannah Arendt, terminando por retornar a Ribot e William James (Crary, 1999, ps.53-70).

²² A seqüência de argumentos de Janet Murray em torno destas três “bases estéticas” segue da página 97 a 182.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

indubitavelmente, um conjunto de pontos, uma tríade de circunstâncias **sine qua non** da estética dessa nova forma midiática, para as quais Murray reclama atenção.

A **imersão** é o ponto inicial de Janet Murray²³, um “lugar encantado” que promete fantasia aos “visitantes”, bastando estar imerso em um computador: autonomia, animação e entretenimento seriam, **ipso facto**, decorrências, às quais somar-se-iam desinibição, acesso às emoções, pensamentos e comportamentos²⁴, gerando, pois, um conjunto de deslocamentos comportamentais absolutamente interativos que assumem novas conotações, visto que a **imersão**, sem sombra de dúvidas, os potencializaria ou exponencializaria. Aguçados nos sentidos, com a sensação de jogo e brincadeira, os agentes imersos na rede tornam relativizáveis as representações de poder e as fronteiras entre o real e o imaginário (Murray, 1997, p.103). Aumentando o impacto de sua argumentação, Janet Murray denominou este estado percepto-cognitivo de “imersão multisensorial” (p.104), dirigindo-se à assunção das novas metanarrativas, no ciberespaço, cuja, “resposta do leitor” dar-se-ia pela admissão da complexidade.

A **agência** seria, via de regra, decorrência da estética do **hipermeio** e da própria imersão do agenciador individual: leitor tecnológico, navegador, micreiros ou **webmasters**. A grande novidade da agência do ciberespaço no ponto da narrativa, aponta Murray, é reforçar os “prazeres da navegação espacial, como habilidade de movimento”(Murray, 1997, p.129), consoante que a entrada do leitor ocorrerá no “portal” de uma rede rizomática e a-centrada, como já se observou²⁵. O agenciamento descentraria o logocentrismo e aprofundaria o perspectivismo crítico, sinalizando para a **liberdade de interpretação**:

“The postmodern hypertext tradition celebrates the indeterminate text as a liberation from the tyranny of the author and a affirmation of the reader’s freedom of interpretation. But the navigational software designed specifically for this purpose and celebrated by many proponents of literary hypertext is

²³ Instigantemente a autora inicia citando Dom Quixote de la Mancha, de Miguel Cervantes, obra em que a personagem emite o juízo acerca do perigo dos livros, porque podem ser mais reais do que a própria realidade.

²⁴ Descrevendo a imersão, Janet Murray dialoga com Sherry Turkle, que expõe as características psicocognitivas da vida na tela (e já citadas no escopo deste) e com Donald Winnicott, o psicanalista inglês que desenvolve as noções de “espaço potencial” e “objetos transacionais”, em sua obra magna, “O Brincar e a Realidade” (Rio de Janeiro, Imago, 1973), estabelecidas como desenvolvimento da interação.

²⁵ Retorna-se, mais uma vez aqui, na noção – sobejamente citada e referenciada por autores que estudam a **rede** – de **rizoma**, estabelecida por Deleuze e Guattari.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

anything but empowering to the reader, even in comparison to the earliest web browsers”(Murray, 1997, p.133).

Na visão de Janet Murray, jogos (games) dentro da narrativa intensificam a busca do prazer e de sua resolução dentro do meio, conquanto que, com Crary, possa-se argumentar que trata-se de uma intensificação da busca deste prazer que tanto pode apontar para a atenção e a memória, quanto para a dispersão e a desconcentração. Visto que a inexorabilidade da complexidade é um sintoma do agenciamento na rede, sua **transformação, pode** (não necessariamente **irá...**) conduzir a textualização para o plano – trigonométrico, diga-se de passagem – de uma **narrativa caleidoscópica**, já mais do que “imortalizada” pela sua provável antecipação no livro de Lewis Carrol, “Alice no País das Maravilhas”:

“The computer presents us with the spatial mosaic of the newspaper page, the temporal mosaic of film, and the participatory mosaic of TC remote control. But even while it combines the confusing multiplicity of these mosaic media, the computer offers us new ways of mastering fragmentation” (Murray, 1997, p.156).

Os “campos” de observação do usuário são, deste modo, multiposicionais, além de possuírem multiplicidades fragmentadas. A constante transformação da estética do hipermeio é, deste modo, um convite multiforme à abertura de rotas exploratórias diversas. A “incalculabilidade da vida” é, factualmente, “randômica”, ou seja, de grande aleatoriedade, mas isso não diminui os cenários, ao contrário, os expande (Murray, 1997, ps.243 e 244).

Fundamentalmente nova, a idéia que uma literatura cibertextual ou hipertextual passa a alterar os “campos mórficos” do imaginário do leitor, tem sua gênese e início de seu processo formativo no campo acadêmico não tão recentemente assim: Norbert Wiener estabelece, por exemplo, a expressão cibertextual em 1948 na obra “Cybernetics – Control and Communication in the Animal and the Machine”(New York, Thechnology Press); porém, realmente renovador será o trabalho do norueguês Espen Aarseth, professor na Universidade de Sergen, intitulado “Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature”



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

(Baltimore and London, The Johns Hopkins University Press, 1997). Nesta obra, Espen Aarseth introduz a noção de “literatura ergódica”. Para o autor, o termo “ergódica” é uma conjunção das expressões gregas “ergon” and “hodos”, significando “trabalho” e “lugar: a idéia básica, como o teórico expõe na sua introdução, é a de que o leitor pode “agir”, “atravessando” ou “trespassando” o texto, no caso o ‘texto escrito’ no ‘ciberespaço’”.

Para Aarseth, a marca da literatura ergódica é – e será – a heterogeneidade, gerando formas inovadoras e criativas de cibertextualidade: “a cybertext is a machine for the production of variety of expression” (Aarseth, 1997, p.3)²⁶. Fundir-se-iam na expressão “cibertextual” uma perspectiva de variadas formas de textualidade, envolvendo alterações antropomórficas, texto digital e literatura eletrônica, visto que o texto/máquina são hospedeiros catalisadores das relações virtuais entre operadores, signos verbais e o próprio meio:

“Cybertext, as now should be clear, is the wide range (or perspective) of possible textualites seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication systems where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process” (Aarseth, 1997, p.22).

Completa Espen Aarseth, que os signos ciberespaciais são trocados e interagidos com os **receptores**, o que, novamente – e com outros argumentos – confere ao **leitor**, que também é **receptor**, momentaneamente, o caráter de **sujeito** e de “**autor**”, ou então, no mínimo, de **co-autor** ou **produtor associado**, o que já foi abordado no escopo do capítulo antecedente, e também deste. As características destes “signos” baseados no texto computacional são classificados por Aarseth à página 33: “permanência”, “transitoriedade”, “manuseabilidade” e “atividade”. Certamente são perceptíveis por qualquer pessoa um pouco mais perspicaz, bastando, para tal, ligar o computador. Só que o autor, com propriedade, defende que são características de uma nova forma de literatura, como se viu, a literatura ergódica. A estas todas somam-se “textualidade”, “não-

²⁶ “Quando um viajante na noite fria”, de Ítalo Calvino: “Le Voyer” de Alain Robbe-Grillet; “O Jogo da Amarelinha” de Júlio Cortázan e, mais explicitamente, “Afternoon”, de Michael Joyce, são alguns dos romances descritos por Espen Aarseth como potencialmente cibertextuais e ergódicos. Como concepção, segundo o autor, marcadamente a-histórica e multiconcebida encontra-se referência ao cultuado “Neuromancer”, de William Gibson.

linearidade”, “interatividade”, “não-sequencialidade”, “multisequencialidade”, “multilinearidade”, “multicurso”, “extensão temporal”, “deslocamento no espaço”, caracteres que também são do hipermeio, como conformação. Esta soma de características, que Aarseth aponta como uma transformação paradigmática, fazem da literatura ergódica um “work in movement” ou “work in progress” (Aarseth, 1997, ps. 33, 41, 43, 44, e 51)²⁷. Um novo campo de observação para o trabalho da arte.

Aarseth complementa que a tipologia da comunicação “cybertextual” acrescenta novas “variáveis” que podem ser um importante acréscimo às supracitadas: “dinamismo”; “determinação”; “perspectiva”; “funções de uso”; “links”²⁸; todas com um alcance nomotético, por ele denominado de “textonomy” (Aarseth, 1997, p. 75):

“Hypertext is often understood as a médium of text, as an alternative to (among others) the codex format found in books, magazines, and bound manuscripts. It is often described as a mechanical (computerized) system of reading and writing, in which the text is organized into a network of fragments and the connections between them. As such, it has obvious potential benefits: a reader may approach a specific point of interest by a series of narrowing choices simply by clicking on the screen with the mouse” (Aarseth, 1997, p. 76).

Nesta nova perspectiva paradigmática, o **leitor** não só adquire ainda “poder” e “potenciais de intervenção social” – o que, outrora, sempre teve, como também – e principalmente – obtém novos alcances, com “potenciais para a inventividade”. Neste caso o poder é, simultaneamente, controle e libertação. Uma salutar contradição. O leitor ergódico, de acordo com a posição de Espen Aarseth pode “criar” a narração e não apenas fabulá-la. As conclusões das narrativas irão, por exemplo, se tornar “transclusões”. Ao mesmo tempo, o autor pode se tornar um “cyborg”, **a ser “utilizado” pelo leitor**. Surge, deste modo, um novo sistema de fantasias interativas, de tal maneira que novas perguntas, inevitavelmente, aparecem, como, “quem decide o gênero” ou, ainda, “quem decide o final”. O leitor está diante de uma “política da interação” (Aarseth, 1997, p. 162), onde o que pode ocorrer é um hibridismo ou uma “mistura” entre autor e leitor. Para o autor

²⁷ Trata-se de impressionante seqüência de argumentações (páginas 30 e 50), “recheadas” de intrigantes demonstrações.

²⁸ Traduzir esta expressão seria, possivelmente, uma estranha forma de emascular o seu sentido.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

norueguês esta nova comunicação tecnológica liberta da opressão, mas também pode oprimir a libertação. Ou seja, como já foi dito, estranha forma de combinação entre controle e libertação que, no entanto, sinaliza para uma maneira diferente de estabelecer o poder: uma poliarquia de democracias cibernéticas, com alcance tanto micro-social quanto macro-social. Nesta vertente, tal como também salientou Steven Johnson, o mundo da cultura e o mundo da tecnologia, pouco a pouco, fundem-se, assim como a fusão da arte e da tecnologia lega a humanidade o “design de interface”(Johnson, 2001, p. 11)²⁹.

Atuando, segundo Johnson, como uma espécie de tradutor, a interface passa a ter um peso significativo na cultura do ciberespaço, através da manipulação direta: o “mouse”, as “janelas”, enfim, os representantes do usuário na base de dados, levam este último à realização de novas possibilidades culturais e cognitivas, tendo a máquina – o computador – como prótese. O léxico **high tech**, segundo Johnson, altera-se, sendo que, o que permanece, “deriva dessa arrancada inicial: ciberespaço, surfar, navegar, rede, desktops, janelas, arrastar, soltar, apontar e aplicar”, capturar, baixar, e congêneres (Johnson, 2001, p. 24). As novas possibilidades cognitivas garantidas pelo computador e a rede são, deste modo, metáforas espaciais que servem, outrossim, para ampliar as possibilidades do pensamento e da imaginação: no dizer de Johnson, “viciam porque fazem coisas que nunca julgamos ser possível” (Johnson, 2001, p. 49). Mais ainda, agregam comunidades virtuais que se reúnem por texto, o que pode ser naturalmente derivado para **leitores**, que também se agregam em função da textualidade e possuem, por conseguinte, suas comunidades virtuais.

O modelo de interação pela interface gráfica, e essa nova mídiassfera, mantém, portanto, um modelo comunicacional baseado no **texto**. É verdade que um texto que pode ser gestato individual ou coletivamente, que desloca-se temporalmente gerando, como já foi dito, uma complexidade a-centrada e, afinal, cuja memória espacial aumenta em densidade, “robustez” e velocidade. Para interagir com esta interface será necessário se preparar para o exercício de multitarefas, como também “abrir mão” de uma unicidade de pensamento e estilo de vida, em direção aos “multiple selves” de Sherry Turkle in “Life on

²⁹ Aqui se passa a dialogar com a versão em língua portuguesa da obra de Steven Johnson, enquanto que, anteriormente, utiliza-se a versão em língua inglesa, original; publicada no Brasil pela Jorge Zahar Editor, mantendo o mesmo título e subtítulo, “Cultura da Interface” inaugura coleção dirigida por Paulo Vaz cujo próximo e anunciado título é de Margaret Wertheim, “Ciberespaço: O Novo Portal do Paraíso”.

the Screen”, compreendidos como formas plurais de estetização da vida cotidiana (Turkle, 1996, p. 18). Além disso, ampliando a argumentação, as novas tecnologias de informação e comunicação aumentam suas formas de intervenção: uma gravidade que “multiacelera-se”, alterando o espaço, que **indicializa** o indivíduo – mas também o ambiente na rede -, gerando o controle por **algoritmo** e a ampliação do ambiente virtual por **exaptação**, como na zoologia. Por estes mecanismos, controle e liberdade imbricam-se em uma nova economia (new economy), controlada e libertada pela virtualidade que surge: o campo transdisciplinar que é fundante reúne matemática, biologia, comunicação midiática, ciências cognitivas e teorias da linguagem. Por co-evolução, seus fluxos naturais – o ambiente na rede – podem crescer indefinida e exponencialmente, como já salientara Kevin Kelly em “Out of control – The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World” (New York, Addison Wesley, 1997). Sem dúvida o controle aumenta, porém o “universo aberto” (Kelly, 1997, p. 332), também. Nestas superações da contemporaneidade, a estrutura das mudanças organizacionais tornam-se inevitavelmente heterogêneas. São, nas palavras de Steven Johnson, “metaformas” (Johnson, 2001, p. 77), atuantes sobre o indivíduo e, simultaneamente, propiciadoras de agenciamento coletivo: comunicação do tipo muitos-muitos (os chats), do tipo um-um (o e-mail) e do tipo um-muitos (leitura de jornais on-line)³⁰. Os links, conexões, até chamados de “neurônios” são as trilhas de interesse que exploram o espaço de informação, conquanto que, no plano do texto caracterizem-se por condutores do hipertexto no ciberespaço. Mas também “condutores” para o usuário, de tal maneira que, sem o receio do erro, possa-se afirmar que o leitor pode moldar a experiência do texto, a “revolta do leitor” (Johnson, 2001, p.93), podendo construir narrativas não-lineares que apontem para a já mencionada literatura ergódica³¹, uma vez que a grande maioria das estruturas hipertextuais seguem trajetória centrífuga. Steven Johnson e Kevin Kelly, embora em uma perspectiva radicalmente oposta a de Sven Birkets, também demonstram que a seleção por palavras-chave, se sobrepondo umas as outras, também são limitadoras da atuação do usuário. Embora “impessoais”, os agentes da rede intervêm na “pessoalidade” do usuário. Talvez, até, em

³⁰ Em elucidativa nota de rodapé, à página 81 do livro de Johnson, Paulo Vaz, responsável pela revisão técnica estabelece esta diferenciação.

³¹ A crítica estabelecida à narrativa não-linear foi feita por Sven Birkets no seu “The Gutenberg Elegies” (Boston, Faber and Faber, 1994, p.202), onde, para o autor, a narrativa não-linear pode transformar os leitores em zumbis esvaziados de seu conteúdo simbólico e, de quebra, mimetizados.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

sua identidade: “realmente não quero que meu computador adivinhe que informação estou procurando – sobretudo se essas adivinhações estiverem sendo bancadas pelos departamentos de marketing da Nike e da Microsoft” (Johnson, 2001, p.139). Deste modo, a estranha contrapartida é que os agentes também podem piorar o gosto e “idiotizar” o usuário-consumidor, e não somente auxiliá-lo de forma benévola.

O caminho traçado até aqui circunscreve um pujante conjunto de características da rede. Sua **representação** – a do leitor – caracteriza-se pela complexidade e inovação, nos quais, hibridismo, inventividade e nomadismo conceitual são características, também, de uma **metalinguagem**. A constituição dessa forma de metalinguagem, para o leitor se estabelece, assim, pelo hipertexto e o cibertexto, formas que são de simulação, textualização virtual e deslocamento nas narrativa, que podem, inclusive, se tornarem instantâneas mas objeto de controle. O leitor assume, não obstante, a posição de autor constituindo uma forma privilegiada de narrativa, a **narrativa não-linear**. Sua configuração constituirá, na visão de Espen Aarseth, uma forma de autoria denominada pelo norueguês de **literatura ergódica**. Nesta nova ambientação, **atenção** e **memória** podem, como se viu, produzirem conseqüências positivas ou negativas, apontando tanto para um maior – e mais forte abstracionalmente – poder de criação, controle e imersão seletiva e discriminadora no meio, como também, por ilação, podem gerar pequenas comunidades virtuais de “zumbis lobotomizados e mimetizados”, esvaziados de seus conteúdos simbólicos. Além disso, a presença de agentes na **rede** ajuda a potencializar a autoria e a idéia de que o **leitor** é um co-produtor ou produtor associado. Entretanto, a maior capacidade de armazenamento na rede pode gerar, como contraface, uma dissociação mais complexa na memória e na atenção, portanto, por extensão, nos processos cognitivos. Estas as novas perspectivas para o leitor e a rede.



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

QUADRO Nº 5
O LEITOR E A REDE

CARACTERÍSTICAS CENTRAIS	O LEITOR, A CULTURA E A COGNIÇÃO
1. Representação	Representação real e virtual misturam-se pela simultaneidade.
2. Inventividade e nomadismo	Campos diferentes para inventividade; conceitos tornam-se nômades e o agenciamento também; fertilização cruzada e transdisciplinar.
3. Metalinguagem	Metalinguagem leva a apropriação mais livre e flexível.
4. Hipertexto/Cibertexto	O hipertexto e o cibertexto são linguagens do usuário, mas também artificiais.
5. Simulação	O ambiente da rede permite a simulação constante e auto-referida.
6. Textualidades virtuais	O texto virtual abre caminho para novas textualidades.
7. Deslocamento nas narrativas	Narrativa desloca-se o tempo todo: proposições podem vir do autor e/ou do leitor
8. Multitarefa	A multitarefa como característica do meio o



INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação
 XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Salvador/BA – 1 a 5 Set 2002

9. Compartilhamento do tempo	potencializa. Tempo real torna-se hiper-real; tempo virtual desloca-se: o usuário o maneja.
10. Comunidades virtuais	Constituição de comunidades virtuais ganha estatuto político e cultural.
11. Transparência	A transparência de boa parte das informações na rede exponencializa-se.
12. Instantaneidade	Tempo, espaço, agência, aceleração e multiuso são totalmente instantâneos.
13. Controle	A rede gera, por indiciabilidade, algorítmico e filtragens, controle sofisticado.
14. Atenção/Dissociação	A atenção, como força, aumenta para uns e se dissocia para outros.
15. Memória	A memória, como força, amplia armazenagem, mas discrimina e seleciona.
16. Narrativa não-linear	A narrativa não-linear é um pluriverso da rede.
17. Movimento	O movimento na rede é incessante; se cessar o agente deixa de ser sujeito.
18. Persuasão	A persuasão continua como “braço auxiliar” do controle.
19. Imersão	Imersão total e instantânea; sofisticada e perceptual, é “ação” na rede.
20. Agentes	Agentes na rede controlam e libertam; podem ser pessoas ou MUDs ou Inteligência Artificial.
21. Autoria	Autoria se multiplica: autor e leitor se confundem.
22. Produção	Leitor torna-se, de fato, produtor associado ou co-produtor.
23. Literatura	Surge um novo estilo estético-literário: a literatura ergódica.