

Cognição, linguagem e entretenimento na cultura digital: o tiopês como nova gramática dos memes

Luana INOCÊNCIO¹
Cláudio PAIVA²

Resumo

Ambientado na cibercultura e muito utilizado nos memes, o chamado tiopês, dialeto cuja graça é se escrever propositalmente de maneira incorreta, reflete o atual cenário de alterações das lógicas de produção e compartilhamento de conteúdo textual e audiovisual amador na web. A fim de compreender essa suposta “gramática” da internet, a pesquisa apresenta elementos para uma reflexão sobre a linguagem da cibercultura no entretenimento que, de algum modo, tem influenciado as formas de compreensão do real pelas novas gerações. Para isso, recorreremos ao campo interdisciplinar das ciências da comunicação, assimilando algumas noções e conceitos que ajudam na interpretação dos fenômenos recentes da cultura midiática e as interfaces da cognição, linguagem e sociedade.

Palavras-chave: Meme. Linguagem. Cultura participativa. Tiopês. Entretenimento digital.

Abstract

Set in cyberculture and widely used in memes, the called tiopês, dialect whose grace is to write purposefully incorrectly reflects the current scenario changes the logic of production and sharing amateur audiovisual and textual content on the web. In order to understand this supposed "grammar" of the internet, the research presents elements for a reflection on the language of cyberculture in entertainment that, in any way, has influenced the forms of real understanding of the new generations. For this, we turn to the interdisciplinary field of communication sciences, assimilating some notions and concepts that help to interpret the recent phenomena of media culture and the interfaces of cognition, language and society.

Keywords: Meme. Language. Participatory culture. Tiopês. Digital entertainment.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação - PPGC/UFPB. Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/PPGC). E-mail: luanahinocencio@hotmail.com

² Doutor em Ciências Sociais pela Université Paris Descartes. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB). E-mail: claudiocpaiva@yahoo.com.br

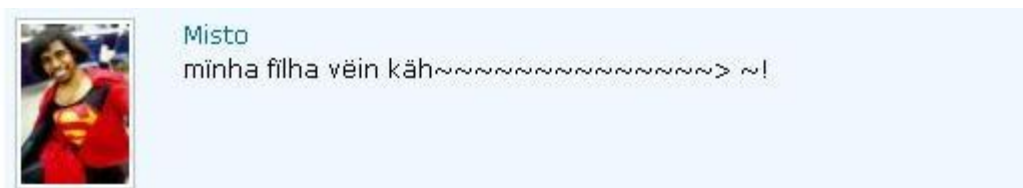
Introdução

Marcada por rupturas linguísticas do cotidiano e da escrita formal, a comunicação no ciberespaço sempre apareceu como agente articulador da diferenciação e segregação nas comunidades que nele se organizam. Desde os anos 1980, nasce entre hackers e jogadores em fóruns especializados o L33t, linguagem que intercalava números, letras e outros sinais gráficos. Para evitar que as discussões fossem localizadas por ferramentas de busca, algumas letras eram substituídas por números com forma semelhante, como o 4 no lugar do A, o 3 no lugar do E, dentre outras reconhecidas por seus usuários, garantindo-lhe uma identidade de grupo.

A partir do ano 2000, surge no Brasil o chamado internetês, linguagem caracterizada pela abreviação de palavras e expressões com o objetivo de tornar a comunicação mais rápida e fácil nas conversas em *chats*, a exemplo do uso de “vc” em vez de você e de “pq” no lugar de porque. Entre outros linguajares, grafismos e dialetos, essas línguas construídas encontram na cibercultura o suporte perfeito para sua disseminação, misturando-se a outras várias formas de se comunicar.

Um desses novos “idiomas” é o tiopês, cuja lógica é escrever propositalmente errado e que tem sua origem ambientada na rede social Orkut em meados de 2006, quando um grupo de usuários passou a satirizar o modo equivocado e disléxico de escrever de um internauta principiante, imitando seus erros gramaticais. Inicialmente como uma piada interna compreendida só pelos indivíduos replicadores, essa nova gramática da internet logo se popularizou em algumas comunidades escritas nesse estilo.

Figura 1 – Primeiro registro do tiopês.



Fonte: < <http://orkut.com> >

Constituindo a base da maioria das gírias “escritas errado” que permeiam o ciberespaço, a exemplo de “comofas”, “brinks” e “galere”, essas manifestações parecem seguir a lógica de Deleuze (1998, p.4), ao propor “criemos palavras extraordinárias, com a condição de usá-las da maneira mais ordinária, e de fazer existir a entidade que elas designam do mesmo modo que o objeto mais comum”. O próprio nome “tiopês” vem da palavra “tipo”, escrita errada: “tiop”.

Considerada uma linguagem caricatural, tosca e bem-humorada, pode-se observar o tiopês como uma crítica ao analfabetismo funcional brasileiro, que é um dos maiores do mundo. Baseando-se na incorreção recorrente na escrita de muitos usuários da rede, essas simulações de erros de digitação, de ortografia e de construção nas frases tornam-se bordões replicáveis. Misturados, por vezes, a regionalismos ou expressões de grupos muito restritos de amigos, acabam se alastrando e sendo incorporadas às outras existentes nos fóruns de discussão.

Observando sua disseminação extremamente viral, como forma de apropriação da identidade, por si só os bordões do tiopês já são memes verbais: unidades de informação escrita, que se propaga através da imitação e recombinação, reproduzindo ideias e envolvendo seus adeptos em interações muito específicas, estabelecidas na linguagem memética, como veremos a seguir.

Compreendemos aqui o meme como o cotidiano reinventado pelo humor, muitas vezes *nonsense* - característica marcante dos memes em geral – impregnado em sua retórica e estética. Já que tal fenômeno não tem identidade clara, traçamos como hipótese inicial a identificação da cultura participativa como retórica estética que desencadeia e propicia a produção de linguagens específicas na web relacionadas ao meme. Debruçando-se sobre aportes teóricos, foi possível mapear determinados conceitos que dialogam com esse fenômeno, recorrendo a metáforas para uma maior aproximação empírica da natureza do objeto.

A cultura *remix* e participativa do ciberespaço

A cultura participativa encontrou terreno fértil no ciberespaço, em especial na web 2.0. Essa participação caracteriza-se, como pontua Shirky (2011), por cidadãos conectados em círculos colaborativos que promovem o compartilhamento de ideias e

projetos, a ser realizados com o coletivo. Nesse ambiente efervescente, os grupos reunidos percebem que querem mudar a maneira como se desenrolam os diálogos públicos e descobrem que possuem meios de fazê-lo.

A navegação de usuários da rede que cultivam interesse em comum é um fenômeno cada vez mais recorrente na cibercultura (LEMOS, 2003, 2006), com amparo em três leis fundamentais: a) *liberação do pólo da emissão*, onde diversas manifestações socioculturais contemporâneas mostram que o que está em jogo como o excesso de informação, nada mais é do que a emergência de discursos anteriormente reprimidos pela edição da informação das mídias massivas; b) *princípio da conectividade generalizada*, onde a rede está em todos os lugares e estar só não é mais estar isolado; e c) *reconfiguração de formatos midiáticos*, que se trata de remodelar práticas e espaços midiáticos, buscando hibridismos.

A partir do século XX, movimentos de rupturas paradigmáticas em relação às estruturas formais da indústria cultural foram presenciados. Práticas independentes de desmontagem, montagem e colagem de materiais impressos, sonoros e visuais foram recombinao imagens e textos, deslocados das normas convencionais de criação de significados como forma de romper com estruturas de poder que usavam de meios opressores para silenciar a voz do povo.

Como observa Canclini (2008), no contemporâneo cenário cibercultural, os meios de comunicação passaram a sofrer permanentes deslocamentos e integrações. Novas formas de edição sonora e visual passam a ser compartilhadas e incorporadas, gerando uma nova prática, conceituada por Lemos (2006) como *remix*.

Em rede, essas relações são tecidas a partir de combinações das três grandes matrizes da linguagem e do pensamento, como esclarece Santaella, (2001): a sonora, a visual e a verbal. Traduzindo o ponto central de interseção cultural no planeta, por meio de estruturas e recursos hipertextuais avançados, elas impulsionam novas formas de comunicação e permitem enunciações plurissemióticas num único espaço, gerando uma imensa produção de textos híbridos.

Essa estética da remixabilidade, como denomina Manovich (2005), passa a influenciar nossa forma de ressignificar o mundo, por meio de comportamentos, relações sociais e diversas formas de hibridizações. Implicando um processo de

fragmentar a imagem reprodutiva e reconstruí-la a partir de uma nova realidade, trata-se de uma recombinação de vozes sociais, linguagens, sentidos, identidades e culturas.

Pautado no entretenimento, uma dessas expressões da cultura digital *trash* (PEREIRA, 2007) é o meme, que no ambiente cibercultural desenvolve dialetos específicos, adotados por milhares de jovens usuários para traduzir uma subversão irônica dos padrões culturalmente estabelecidos.

Metáforas da potência: o meme como comportamento copiado

Um dos primeiros conceitos de meme surgiu através de estudos na área da genética, onde Dawkins (1976) definia meme como um substantivo que transmite a ideia de uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação. Sua origem é baseada no termo grego *mimeme*, que se traduz como “algo imitado” e atualmente o termo classifica figuras ou frases utilizadas de forma repetida, que se propagam de forma viral pela rede, são remixadas e misturadas a novos contextos.

Atualmente, o termo meme proliferou-se pela rede, sendo usado para todas as coisas que são compartilhadas repetidamente na internet em vários formatos diferentes e que podem até ganhar um novo significado nesse processo. Exemplos dessa amplitude podem ser encontrados na memepedia³, uma enciclopédia brasileira que hospeda memes de várias naturezas e busca rastrear suas origens.

Um meme pode ser uma imagem estática ou em *gifs*, a exemplo das “rage faces⁴”; pode ser uma gíria ou bordão como “Aham Cláudia, senta lá⁵” e “Fica vai ter bolo⁶”; um vídeo como as paródias do Quadrado de oito⁷; um traço comportamental como Classe média sofre⁸; ícones e caracteres aparentemente sem sentido a exemplo de “IARIRIARAI!!!111”⁹, dentre outras classificações a serem investigadas.

Pode ser considerado meme também bordões de TV, com funções semelhantes às gírias popularizadas por virais na web e suas conseqüentes *hashtags* nas redes

³ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁴ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/explicando-as-rage-faces/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁵ Disponível em: <<http://youpix.com.br/instant/instant-aham-claudia-senta-la/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁶ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/a-origem-do-fica-vai-ter-bolo/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁷ Disponível em: <<http://migre.me/fiuhh/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁸ Disponível em: <<http://youpix.com.br/videosdaweab/classe-media-sofre-so-que-nao/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

⁹ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/a-origem-do-dorgas/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

sociais, como “#TodosChora”¹⁰. Mas a construção de cada um é bem diferente: enquanto o meme da web é essencialmente colaborativo e orgânico, o bordão de TV é algo repetido exaustivamente pelo programa até que a audiência saia repetindo por aí.

Na modularidade das novas mídias através do *remix*, ou *mashups*, identificada por Manovich (2001), observamos que além de diferentes memes que se espalham por diversas plataformas, é possível também constatar o surgimento de gêneros entre os memes. Encontramos aí indícios de que os memes estariam criando seu próprio universo auto-referente de conteúdo, estabelecendo entre si relações intertextuais que desestabilizam a concepção de autoria, e talvez por isso a forte associação da memesfera com plataformas que privilegiam o anonimato. Como observa Fontanella (2009),

Essa constatação certifica a coerência da memesfera com a cultura digital *trash*, caracterizada pela estética tosca, a ironia e a paródia. De fato, é possível afirmar que os fluxos da memesfera são os principais definidores das dinâmicas dessa cultura, sendo assim o estudo das memes crucial para a sua compreensão (FONTANELLA, 2009, p.14).

Como afirma Blackmore (2000), memes são ideias e comportamentos que um indivíduo aprende com o outro através da imitação, sendo cada indivíduo então uma “máquina de memes”. E a internet é o terreno ideal para essa proliferação. Esse raciocínio é interessante para identificar a mudança da mídia social como um meio de criar epidemia memética: compartilhe uma ideia com seus contatos em uma rede social e eles poderão fazer o mesmo, passando o pensamento adiante inconscientemente, colocando a palavra dita ao risco de contaminação.

Quando você imita alguém, algo é passado adiante. Esse “algo” pode então ser passado adiante de novo, e de novo, e assim ganha uma vida própria. Nós podemos chamar essa coisa uma ideia, uma instrução, um comportamento, um pedaço de informação... mas se nós vamos estudá-la nós precisamos dar a ela um nome (BLACKMORE, 2000, p.6).

Em uma comunidade, como afirma Campanelli (2010), a imitação é a raiz de sua identidade cultural. Quando um comportamento é aceito, passa a ser repetido por seus membros, por meio de uma propagação contagiosa. Esse processo de seleção memética, aninhada na mente dos indivíduos, influencia decisões e direciona condutas, tornando-se parte de seus costumes por meio de multiplicações de uma herança social.

¹⁰ Disponível em: <<http://youpix.com.br/memepedia/de-onde-surgiu-o-todos-chora/>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

É possível identificar como os usos de um meme, verbal ou imagético, dependem da ação criativa e consciente dos usuários, frente a um amplo leque de possibilidades oferecidas pelo replicador original. Além disso, alguns usuários se permitem variações não previstas, podendo adotar formas variadamente distintas do modelo original e eventualmente gerando novos memes.

Com o fenômeno memético, percebemos que a cultura é guiada pela potência profanatória, principalmente a partir das facetas recombinantes da web. A partir da lógica filosófica de Agamben (2007), a profanação é a operação de agir sobre a coisa consagrada, intocada, e assim restituí-la ao livre uso dos homens. Assim como tocar nas coisas sagradas é um contágio à sua pureza, no cenário de dessubjetivação dos usuários da rede, é necessário profanar o dispositivo, resgatando sua função para o uso comum.

Essa profanação dos objetos midiático-culturais, deslocando-os de sua lógica e seu contexto original através da apropriação fragmentada de sua essência, podemos compreender como uma transgressão, posto o permanente incômodo com o estado das coisas e a busca da pluralidade de caminhos possíveis por uma contestação de nossos modos de existência e produção de sentidos.

Tiopês: a nova gramática dos memes

O uso da linguagem para compor uma espécie de personalização, ou uma estética de si, apontada por Maffesoli (apud LEMOS, 1999), é ferramenta para a elaboração da própria identidade do indivíduo, como processo criativo e lúdico, além de um mecanismo para diferenciação em relação ao outro, que se escolhe como opositor. Tal diferenciação, articulada através do consumo cultural como um estilo de vida mais distintivo, como observa Bourdieu (2006), seria uma expressão transfigurada de uma posição de classe, através do “bom gosto”.

Assim, intencional e coletivo, o tiopês simula de erros de digitação, de ortografia e de elaboração nas frases como forma de desconstrução de uma retórica formal no ciberespaço. Aprendido por vários usuários a partir da observação, participação intensa e imitação, podemos observar algumas “regras” como, por exemplo, a inversão de letras (“esperando” é escrito “esperanod”) e a presença de palavras compostas por números (“vocês” transforma-se em vo6: vo + seis).

Outros erros são baseados em similaridades fonéticas: a troca do “ss” pelo ç (“pássaro” vira “paçaro”); (i trocado por y, ch trocado por x), além de alguns mais absurdos, em que caracteres do teclado são inseridos, na simulação de erros de digitação. Exemplo disso é o uso das exclamações, posto que o número 1 e a exclamação dividem a mesma tecla no teclado, como se o usuário, por descuido escorregasse o dedo por uma ou outra tecla.

Além de confusões quanto a fonemas e suas representações, engendrando uma comunicação forçadamente disléxica, outros exemplos dessa tipologia são o equívoco quanto à desinência indicativa de tempo (“ele chego” em vez de “chegou”) e a confusão na indicação de pretérito e futuro (“corrão para as colinas”, na tentativa de dizer “corram para as colinas”). Há também um programa chamado *Tiopês Translator*, disponível para download gratuito, que traduz um texto do português para o tiopês¹¹.

No tiopês, é observado também um apelo retórico *nonsense* com constante carga de humor-negro e elementos subjetivamente irônicos. O *nonsense* é caracterizado por utilizar a desconstrução do real como uma forma de contestação, não se opondo ao sentido, mas à ausência deste. Como afirma Deleuze (2007), esse não-senso é constituído de uma lógica própria, que opera através de elementos que não são, por si mesmos, “significantes”. Um exemplo disso pode ser observado no quadrinho abaixo, do personagem Cersibon, constituindo um gênero que ficou bastante popular ao consolidar bordões que foram usados separadamente, usando por exemplo, o “cordei kd” anexado a outro sentido narrativo, originando uma mutação do próprio meme.

¹¹ Software disponível para download em: <<http://www.baixaki.com.br/download/tiopes-translator.htm>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

Figura 2 - Quadrinho Cersibon.



Fonte: <<http://youpix.com.br>>.

Com a premissa de mostrar que a realidade sobre a qual está construída a nossa lógica não é tão perfeita quanto parece, a estética *nonsense*, antes carregada com um apelo de insatisfação, é absorvida pela cibercultura, perdendo muito do seu valor contestatório e passando a reforçar grandemente o seu valor de humor, criando situações inusitadas e bizarras.

O tiopês pode ser classificado como um novo dialeto, não apenas uma brincadeira no grafismo das palavras, pelo fato de ser composto por maneiras específicas de se comunicar, que gradualmente se difunde entre os usuários, pautadas em variações verbais de alguns termos conhecidos por uma parcela restrita de usuários, criando uma vasta lista de expressões próprias.

Assim, Sodré (2008)¹² cita a possibilidade de classificar o tiopês como um idioleto, sistema lingüístico que reflete a personalidade de um indivíduo, posto que “apesar de o termo, semanticamente, designar o conjunto de práticas lingüísticas de um único indivíduo, ele pode servir para identificar, também, as características de um determinado grupo de pessoas”.

¹² Entrevista em 13 de maio de 2008.

Essa perspectiva da interação verbal por meio da performance lingüística é observada por Bakhtin (1988), ao definir que a linguagem é o convite para o encontro com o outro, é a interação dialógica entre pessoas que a procuram coletivamente, compreendendo a palavra enquanto signo ideológico, que serve de indicador latente para observação das mais sutis transformações sociais

Como afirma o autor, “toda época, em cada uma das esferas da vida e da realidade, tem tradições acatadas que se expressam e se preservam sob o invólucro das palavras, das obras, dos enunciados, das locuções, etc. Há sempre certo número de ideias diretrizes que emanem dos “luminares” da época, certo número de objetivos que se perseguem, certo número de palavras de ordem, etc.” (BAKHTIN, 2000, p.313). Assim, é preciso observar a linguagem a partir do conceito de um universo sógnico bem diferente do universo material, mas que se relacionam de modo mutuamente constituinte e intrínseco: o universo dos signos não pode ser entendido se desvinculado do plano material em que o indivíduo está inserido.

Analisando o tiopês na memesfera

Um dos principais casos para compreender o uso do tiopês e sua disseminação é o meme “Dorgas Manolo”, que se originou de uma postagem feita no fórum de jogos da UOL, composta pela inocente imagem de um cão farejador em frente a uma enorme quantidade de drogas apreendidas. Então, o autor da montagem teve a ideia de associar a expressão facial do cão, aparentemente “sorrindo” entorpecido devido aos efeitos narcóticos, após encontrado o depósito das substâncias.

Foi então adicionada à legenda – que viria a se tornar um famoso bordão - “Dorgas Manolo”, acompanhado de caracteres a primeira vista aleatórios, mas que são na verdade uma onomatopéia representando o riso “IARIRIARAI” e vários pontos de exclamação intercalados por números 1, posto que esses sinais dividem a mesma tecla no teclado, como se o usuário, por descuido escorregasse o dedo por uma ou outra tecla.

Figura 3 – Meme *Dorgas Manolo*.



Fonte: <<http://youpix.com.br>>.

O termo “manolo”, é uma abreviação da gíria paulista “mano louco”, popularmente usada significando irmão, amigo, parceiro. Já a palavras dorgas, no lugar de drogas é escrita propositalmente errado para simular inabilidade com o teclado ao digitar sob efeito da substância.

Outro exemplo é a página *Spoder Depressão*, que traz imagens caricaturais representando o personagem Homem Aranha, desenhado com uma estética tosca. Em sua concepção simples, o meme narra as situações “depressivas” que ocorrem ao Spoder (termo originado da palavra inglesa Spider, do nome Spider Man, ou Homem Aranha), sempre triste por ter sido excluído do filme de super heróis *Os Vingadores*.

Todos os quadros e tirinhas da página trazem legendas em tiopês adicionadas às imagens, e acabaram dando origem a uma série de perfis de outros personagens de filmes, desenhos, artistas e figuras públicas, sempre construindo diálogos por meio do tiopês.

Figura 4 – Exemplo do meme *Spoder Depressão*.



Fonte: < <http://www.facebook.com/SpoderdaDepressao>>.

Já a página *Jesus Manero* traz uma série de memes parodiando imagens religiosas antigas, que retratam passagens bíblicas de situações vividas por Jesus. A essas imagens, são adicionadas legendas humorísticas escritas em tiopês com o uso freqüente de gírias e humor negro, criando diálogos para as ilustrações, como se Jesus fosse um jovem usuário iniciante da rede, que faz piadas e escreve errado.

Figuras 5 e 6 – Exemplos da página *Jesus Manero*, utilizando tiopês.



Fonte: <<http://jesusmanero.tumblr.com/>>

Podemos observar que os diálogos nas imagens de Jesus Manero utilizam a linguagem típica dos jovens “manos” da periferia como “rolê”, que significa passeio. Percebe-se também o uso de várias regras do tiopês citadas anteriormente, como a substituição de sílabas por números: a sílaba “des” é substituída pelo número 10 junto à palavra desapontado; além disso, utiliza-se a troca de letras e ausência de outras.

Por sua vez, a página D1V4S é baseada em imagens de cantoras do universo pop e suas piores facetas, ressaltando com um humor jocoso tudo o que pode ser motivo de piada e ridicularização para qualquer artista. Através de tirinhas, imagens e gifs com legendas em tiopês que adicionam maior acidez e sarcasmo, são ironizados a aparência peculiar das divas, problemas pessoais, novos cortes de cabelos, estilos de música e tudo que vira notícia.

Outra característica própria da página são suas gírias, como “eveja” (inveja), “azinimiga” (abreviação de as inimigas), “ozada” (ousada), dentre outras. Podemos observar a construção dessas gírias nas imagens a seguir.

Figuras 7 e 8 – Exemplos de memes na página DIV4S.



Fonte: < <http://www.facebook.com/DIV4S>>.

Na figura acima à esquerda, observamos uma postagem divulgando que uma música da cantora Lana Del Rey foi adicionada à trilha de uma popular novela brasileira. Abaixo, foi inserida na montagem uma foto da artista com um sorriso irônico, associando-o à afirmação de que sua música será ouvida por todos os públicos em geral e finaliza afirmando que suas inimigas se *cortam* inveja. Ao fim da montagem, está a imagem da cantora Demi Lovato, que à época noticiou-se como internada em uma clínica de reabilitação por *cortar* seus pulsos em atos de automutilação.

Já na figura 8 acima, observamos a cantora Britney Spears, conhecida por abusar do *playback* em suas apresentações, associada à notícia de que faria uma performance no 1 minuto de silêncio dedicado no memorial da artista recém-falecida Whitney Houston. Logo, uma sátira de humor negro ao fato de ela não cantar de verdade. Uma característica marcante da página DIV4S, é que se criam várias sátiras ao universo das celebridades conhecido pelos vários fãs devotos, assim, algumas piadas escapam à compreensão de quem não conhece o histórico das personagens.

Considerações finais

Legitimado por sua natureza amadora, o meme ganha um status de originalidade. Esse abandono da preocupação estética, característica dos memes, sinaliza um deslocamento da atenção do receptor para o teor jocoso do discurso no dialeto tiopês e sua abordagem incoerente junto a uma imagem toscamente elaborada com baixos recursos gráficos. A naturalidade com que os usuários na rede acolhem essas produções, abdicando de uma exigência plástica maior nos objetos de seu consumo, para dar voz à retórica pautada no amadorismo que parte de outros usuários como ele, é mais um indicativo de como a cultura participativa contesta a indústria da cultura, posto que essa ignora a criatividade dos receptores e dá pouco espaço para a afirmação pessoal de sua identidade.

Na tentativa de dar forma às reflexões sobre expressões dialógicas nos objetos que circulam na web, observamos que, ao contrário do que muitos teóricos críticos afirmam, a democratização da produção de conteúdo não é um passo importante para a destruição da “cultura”, mas sim para sua realimentação. A web tornou-se o lugar onde as potencialidades infinitas do presente encontram um simulacro recombinante, e é nela que seus habitantes esperam encontrar o fio que os reconecta à rede de narrativas que cerca suas vidas cotidianas, através do ato criativo, remixando, alimentando e incentivando o fluxo estético.

Esse cenário traduz o espírito da então chamada *cultura digital trash*, na qual os indivíduos produzem e compartilham conteúdo textual e audiovisual amador na web como forma de entretenimento, que através das relações de sociabilidade e cognição na rede, vem alterando as lógicas da construção de sentido estabelecidas em torno da linguagem.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. Elogio da Profanação. In: **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. 4. ed. São Paulo: Hucitec, 1988.

_____. Os gêneros do discurso. In: **Estética da criação verbal**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000. p.277-326.

BLACKMORE, Susan. **The meme machine**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

BOURDIEU, Pierre. **A distinção: crítica social do julgamento**. Porto Alegre: Zouk, 2006.

CAMPANELLI, Vito. **Web aesthetics: How digital media affect culture and society**. Rotterdam: NAI Publishers, 2010.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade**. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2008.

DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 2001.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

_____. **Uma conversa, o que é, para que serve**. In: DELEUZE, Gilles; PARNET, Claire. São Paulo: Escuta, 1998.

LEMOS, André. Cibercultura: Alguns pontos para entender a nossa época. In: LEMOS, André; CUNHA, Paulo (Orgs.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. Ciber-cultura-remix. In: ARAÚJO, Denize (org.). **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. London: The MIT Press, 2001.

_____. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

PEREIRA, Vinicius Andrade (Org.). **Cultura digital trash: Linguagens, comportamentos, entretenimento e consumo**. Rio de Janeiro: e-Papers, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal, aplicações na hipermídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.