

### Resenha

#### **A cibercultura e seu espelho: Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**

(Eugênio Trivinho e Edilson Cazeloto (Orgs.), São Paulo, ABCiber, 2009, 166 p.)

Emanuella SANTOS<sup>1</sup>

Como fruto do I Simpósio Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Cibercultura realizado na PUC-SP em 2006 pelo ABCiber, o e-book reúne artigos de importantes pesquisadores brasileiros que participaram do evento. Devido às rápidas mudanças trazidas pelas tecnologias, os trabalhos não foram apresentados na ocasião, mas junto com as contribuições dos congressistas, foram em seguida revistos por seus respectivos autores e publicados em 2009, quando de fato o e-book foi lançado.

Organizado por Eugênio Trivino, professor do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da Universidade Católica de São Paulo e Edilson Cazeloto professor do Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da ECA-SP a obra reúne artigos sobre temas que abrangem “da cena social, política, cultural, econômica e tecnológica contemporânea ligadas ao fenômeno transnacional da cibercultura, a fase do capitalismo pós-industrial fincada em tecnologias e redes interativas” (p. 10), o que atende a temática proposta na programação do evento.

A obra foi dividida em cinco macroseções, indicando seus sentidos (assuntos) em cada um de seus títulos e perpassa diferentes áreas do conhecimento (Comunicação, Filosofia, Estética, Semiótica, Antropologia, Política, Sociologia, Artes e Ciência da Informação), focando no contexto social-histórico mais recente das etapas da cibercultura e nas temáticas mais em alta da atualidade. E na maioria dos artigos é sugerido a desconstrução do modelo massivo moderno e o da comunicação unidirecional, no todo, construindo o campo interdisciplinar proposto pelo ABCiber.

---

<sup>1</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGC/UFPB) e integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid.

A primeira parte do livro: Comunicação, Convergência Tecnológica e “Democracia” no Ciberespaço é composto por dois textos. O primeiro deles é do professor Phd em Comunicação da UFBA, Othon Jambeiro, intitulado “Os pilares estruturais das Comunicações Contemporâneas”, onde o autor contextualiza as importantes mudanças que ocorreram na passagem da década de 1980 para a de 1990, estas responsáveis pelo surgimento da “Sociedade da Informação”, que foi favorecido principalmente pelo processo de globalização e que também, devido a limitação que as tecnologias trouxeram para os governos, beneficiou a complexidade de formular e implementar políticas nacionais de informação e comunicação.

Seguindo os estudos de Sreberny, o autor afirma que houve uma reformulação no que se entendia por fronteiras nacionais, pois elas passaram a possuir uma dinâmica transnacional. O que fez com que, poderosas empresas multinacionais capitalistas passassem a se beneficiar pelo seu grande acúmulo de capital, e pela maior abertura que as transformações socioeconômicas trouxeram, se fundindo assim com empresas do setor da Comunicação.

Tais mudanças influenciaram nos pilares que se sustentam a comunicação e os quais Jambeiro classificou em três: as políticas que se volta para questões ligadas à democracia, cidadania e identidade nacional; as tecnologias que devido à convergência configurou a circulação de informação no mundo e por fim o pilar dos regulamentos que mesmo sendo serviço do governo, é levado em conta os interesse das empresas e grupos de pressão. Com tudo, o autor aponta o paradoxo da evolução e transformações nos processos de informação e comunicação, concluindo que só com o pleno exercício de cidadania, todas as sociedades poderão desfrutar de tais mudanças.

Em “Apontamentos sobre a noção de ‘democratização da internet’” do professor doutor Edilson Cazeloto é feito de forma breve um levantamento sobre o polissêmico e ambíguo conceito de democracia. Ele vai a sua origem em Atenas, quando lá a democracia estava mais associada à noção de igualdade, em que cada cidadão (excluindo mulheres, crianças, escravos e estrangeiros) nascia com três tipos de igualdade: a isegoria, a isonomia e a isocracia. O autor aponta ainda os estudos dos “significantes vazios”, dizendo que o conceito de democracia na internet é um serviço político, possuindo pouca valorização.

Pensando em um “ideal ético democrático” para a comunicação, sua noção toma duas direções: uma aponta para a “igualdade de acesso” e a outra, devido as mudança que a internet provocou nos governos democráticos, se associa a dois outros conceitos ligados a noção da democratização: “desenvolvimento” e “inclusão digital”. O autor conclui dizendo que o conceito de democracia no modo operativo a comunicação, está entre os “significantes vazios” e é usado de forma avessa a sua definição, servindo de um discurso publicitário legitimando a cibercultura em favor da prática política.

André Lemos inicia a segunda parte do livro intitulado: “Novos saberes e vivências na cultura pós-massiva”, com seu artigo “Cibercultura como território recombinate”, onde estabelece três princípios para melhor entender as recombinações advindas da cibercultura, são ele: a liberação do pólo da emissão (diferente daquela unilateral da cultura massiva), a conexão em rede (possibilitando um maior compartilhamento) e a reconfiguração sociocultural (de práticas e instituições).

Esses três princípios possibilita entender o que ele chamou de “território digital informacional”. O qual ele aponta que, com as mídias da cultura pós-massiva se vive um processo de desterritorialização, mas também se territorializa vários outros na ambiência do ciberespaço. E que para o Brasil, os territórios informacionais são uma grande oportunidade de utilização amparados pelos três princípios, mudando a vida em sociedade e participando deste processo mundial.

“Cibercultura, um novo saber ou uma nova vivencia?” da professora doutora Elizabeth Saad Corrêa, explica que na vida cotidiana atual há uma existência de novos padrões comportamentais influenciadas pelas características da sociedade em rede. Em que existe uma relação na imersão intelectual na construção de novos saberes (atenção nestes conceitos para um futuro próximo: ubiquidade e protocolos computacionais) e a imersão nos aparatos tecnológicos na vivência cotidiana (constituição de uma ambiência digital).

Na terceira parte: Espaço/ tempo; Realidade/ imaginário; Imersão/ percepção Juremir Machado da Silva com o texto, “Imagens da irrealidade espetacular” começa dizendo que “a realidade é um imaginário” (p. 53), explicando que a realidade depende do ponto de vista de cada indivíduo, e na cultura atual a realidade é uma relação entre imagem e mediação. E amparado pelos estudos de Jean Baudrillard ele diz ainda que a realidade

está associada à crença de cada um, afirmando ainda que “nunca fomos tão religiosos” (p. 54).

No seu texto “Por uma genealogia da experiência de imersão tecnológica: percepção e imagem do século XVII ao século XIX”, Maria Cristina Franco Ferraz é amparada principalmente pelos estudos de Descartes, Jonathan Crary e Goethe sobre a percepção, imagem e a explicação física da visão entre os séculos XVII e XIX. Demonstrando em sua análise que algumas mudanças não são fruto exclusivo da pós-modernidade, pois já ocorriam naqueles séculos mutações históricas nas percepções humanas.

Ferraz explica ainda que, a imersão tecnológica pelo o homem moderno, poderia ocasionar uma espécie de sonambulismo e hipnose, que é o que acontece quando alguém está de frente à tela de computador navegando no ciberespaço. E estes momentos da relação do homem com a máquina são tão intensos, que alguns sons e acontecimentos no ambiente se tornam imperceptíveis, aumentando a experiência de imersão sensorial.

Lucrécia D’Alessio Ferrara em seu artigo intitulado “Espaço líquido” analisa as dimensões semióticas do espaço e tempo, explicando que são elementos relacionados para a compreensão da cibercultura. No momento atual “o espaço é global e o tempo, real” e é aí que tais conceitos mudam e são redefinidos. E é em Bakhtin, nos seus estudos sobre os conceitos de topocronia, homólogo e cronotopia que a autora tenta refletir e caracterizar essas unidades de espaço/tempo.

No texto de Yara Rondon Guasque Araujo, “Os espaços perceptivos nos quais interagimos” a autora trabalha a partir das interações mediadas pelo computador com os conceitos de telepresença e realidade virtual, associando-os aos conceitos de real e virtual, tendo o ciberespaço, gerado o que a autora chamou de interação humano-máquina-humano, nos fazendo refletir sobre o que passamos a entender por ilusão e percepção nesta nova ambiência.

A parte IV: “Educação e autoria na berlinda interativa” inicia com o artigo de Marco Silva com o título de “Educação presencial e online: sugestões de interatividade na cibercultura” demonstrando que mesmo com a chegada das mídias interativas digitais, a educação clássica, centrada na transmissão de conhecimento de forma unidirecional, continua prevalecendo, seja na sala de aula comum, ou na educação à distância.

O autor propõe ainda cinco princípios a serem levados em consideração pelos professores em suas salas de aula, afirmando que é a partir da inclusão digital destes e na mudança de paradigma na forma clássica de transmitir informação, que para as novas gerações que crescem neste contexto de cibercultura, será oferecida uma educação mais eficiente e coerente com o momento presente.

Lúcia Santaella, em seu texto: “O fim do estilo na cultura pós-humana” no contexto da pós-modernidade e do pós-humano coloca em discussão a questão do estilo de acordo com três pontos de vista: o talento individual, o histórico e da automatização do estilo. A partir das categorias semióticas de Pierce, a autora tenta explicar as transformações que o “estilo” vem passando, com a utilização das tecnologias para a disseminação e compartilhamento das obras de arte.

Na última parte do livro: “Consumo de música online e construção de videogame”, Adriana Amaral inicia com seu texto intitulado: “Plataforma de música online: práticas de comunicação e consumo através dos perfis” que embasada na criação de perfis online nas redes sociais, analisa o consumo e conteúdo musical que são gerados nas plataformas de música e dá destaque a três sites em especial, a Last.fm, MySpace e Blip.fm. A autora faz um estudo comparativo das formas de recomendação entre os usuários, as principais funções de cada uma, o que cada plataforma oferece, entre outras especificidades que diferenciam cada um deles.

O último texto do livro: “Game cozinheiro das almas: breve relato sobre o processo de construção” do Grupo Poéticas Digitais da ECA/SP é esmiuçado as fases do processo de montagem de um videogame, especificamente a criação dos ambientes, os modelos dos personagens e mobílias e as gravações dos sons dos ambientes. O game é baseado no livro “O perfeito cozinheiro das almas desse mundo” de Oswald de Andrade e tem como contexto os anos de 1918/1919.

Os dozes textos apresentados no livro atendem a proposta inicial e as temáticas levantadas perpassam os diversos campos de conhecimento, no qual todas são amparadas pelo fenômeno da cibercultura.

Podemos perceber com tais estudos, que as mudanças dos paradigmas tradicionais e a chegada de novas formas culturais, influência as diversas áreas da vida humana, se não todas. E que a existência de uma desconstrução da lógica massificadora é fator que marca

as transformações desse novo contexto e que solidifica uma subjetividade humana no decorrer desse momento histórico.

Cada autor, em seus respectivos textos, consegue trabalhar com as variedades de oportunidades, que a partir do desenvolvimento tecnológico, começou-se a usufruir, nos dando luzes para o que ainda está por vir e com a metáfora do espelho refletindo as apreensões desse desenvolvimento e suas decorrências sociotecnológicas.

A obra é de significativa importância para aqueles que desejam acompanhar de perto essas inovações contemporâneas. E para academia, é uma leitura decisiva para introduzir as discussões mais pertinentes aos estudos da cibercultura e suas implicações. Fruto do primeiro ABCiber ocorrido em 2006, a obra necessita ser revisada com exemplos mais atuais. Ainda assim ela é de real valor para a compreensão das modificações que acontecem no presente e de respeitável contribuição para a área de Comunicação.