

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica

Dissertação de Mestrado

**O ESTATUTO CONTEMPORÂNEO DOS CÓDIGOS
INFORMÁTICOS**

O “copiar e colar” e a organização do pensamento na sociedade tecnológica

GIOVANI PAGLIUSI LOBATO E MOURA

**São Paulo
2012**

GIOVANI PAGLIUSI LOBATO E MOURA

O ESTATUTO CONTEMPORÂNEO DOS CÓDIGOS INFORMÁTICOS

O “copiar e colar” e a organização do pensamento na sociedade tecnológica

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PEPGCOS/PUC-SP), sob a orientação do Professor Doutor Eugênio Rondini Trivinho.

Área de Concentração: Signo e Significação das Mídias

Linha de Pesquisa: Culturas em Ambientes Midiáticos

**São Paulo
2012**

GIOVANI PAGLIUSI LOBATO E MOURA

O ESTATUTO CONTEMPORÂNEO DOS CÓDIGOS INFORMÁTICOS

O copiar e colar e a organização do pensamento na sociedade tecnológica

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Universidade (PEPGCOS/PUC-SP), sob a orientação do Professor Doutor Eugênio Rondini Trivinho.

Aprovado em

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Eugênio Rondini Trivinho - Orientador
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Prof.^a Dr.^a Lucrécia D'Alessio Ferrara
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Prof. Dr. Edilson Cazeloto
Universidade Paulista (UNIP)

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq e à CAPES,
pelo apoio no desenvolvimento desta Pesquisa;

À Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,
por oferecer a estrutura necessária
ao bom andamento do curso de Mestrado;

Aos professores do PEPGCOS/PUC-SP,
pela contribuição de argumentos e reflexões
que deram a devida conjuntura a esta Dissertação;

À Cida Bueno (PEPGCOS/PUC-SP),
pela acolhida e disposição no auxílio aos trâmites acadêmicos;

Aos colegas do COS, pela partilha
de ideias e pelos agradáveis momentos de reflexão;

A Eugênio Trivinho, pelo incentivo e comprometimento
com que me orientou nas pesquisas acerca
da cibercultura e de outros campos necessários,
e especialmente por iluminar o caminho
do objeto estudado no âmbito da crítica;

Aos colegas de curso, Bárbara Barbosa, Diogo Bornhausen e Rosana Portela
pelo apoio e troca de ideias sobre a vida acadêmica;

Aos amigos Adalberto Lombardi, Gustavo Cavalheiro, Tales Tomaz e Fabiola Corbucci pela
preciosa atenção que deram ao meu Projeto de Pesquisa e pelo encorajamento
para prosseguir em um caminho objetivo;

A minha família, por sempre
acreditar cegamente em meus princípios morais e acadêmicos;

Às dificuldades da vida, porque sem elas não seria
possível obter a personalidade que tenho hoje.

*"A complexidade da relação
ordem/desordem/organização surge, pois, quando se
constata empiricamente que fenômenos
desordenados são necessários em certas condições,
em certos casos, para a produção de fenômenos
organizados, os quais contribuem para o
crescimento da ordem".*

(MORIN, 2003, p. 63)

RESUMO

A presente Dissertação de Mestrado destina-se à análise do comando composto “copiar e colar” do teclado operacional. Por meio de um mapeamento dos fatores envolvidos no procedimento, cumpre-se a contextualização de suas origens, de seus principais aspectos e a maneira como o “copiar e colar” assume um papel importante na modulação e na organização do pensamento na sociedade atual, configurada pela convergência entre a comunicação e tecnologias informáticas. O arco de investigação, de natureza exclusivamente teórica, integra exemplos nos quais as redes digitais não entram em cena, justamente para reconhecermos algumas características do “copiar e colar” que não são exclusivas do movimento interativo atual. Posteriormente, o “copiar e colar” é estrategicamente apresentado, já na esfera cibercultural, como instrumento potencializador de condutas, situação que inclina o pensamento a entrar em consonância com os moldes virtuais correntes. O problema de pesquisa reside nos seguintes questionamentos: Quais fatores favorecem uma determinada disposição de uso do comando? O sujeito pode assumir o “copiar e colar” como um fator de acessibilidade que sugere um gênero de pensamento diferente dos outros existentes? Ou o “copiar e colar” propõe um atalho em que algumas categorias do pensamento são suspensas em prol do advento de outras? Quais? Como hipótese principal, o estudo considera que o pensamento é transformado na medida em que as relações sociais se inclinam a uma perspectiva necessariamente instrumental e híbrida, sancionada pelas descobertas tecnológicas emergenciais. O estudo materializou uma reflexão teórica focando as possíveis transformações que o pensamento acaba por sofrer ao usar o “copiar e colar”. Os caminhos percorridos propõem a existência de um pensamento paralelo ao tradicional discursivo. Na relação entre sujeito e processos informáticos, nasce um tipo de pensamento orientado por estratégias velozes e imagéticas baseado em aspectos simplificadores que favorecem uma reflexão substancialmente mais contemplativa do objeto. Trata-se de um pensamento desenvolvido sob uma lógica civilizatória na qual devemos considerar padrões evolutivos que envolvem, simultaneamente, o estado da sociedade atual, da história e do sujeito. Por não haver uma teoria específica sobre comandos operacionais vinculados ao ciberespaço, a fundamentação da pesquisa privilegiou propostas teóricas baseadas na categoria da crítica e consolidadas nas últimas décadas, com base nos seguintes autores: Jean-François Lyotard, Fredric Jameson e Krishan Kumar (pós-modernidade); Paul Virilio (dromologia); Eugênio Trivinho (dromocracia cibercultural); Philippe Breton (comunicação como valor utópico); Vilém Flusser (pensamento em superfície) e Jean Baudrillard (consumo e excesso).

Palavras-chave: “Copiar Colar”; Pensamento; Cibercultura; História da Informática; Tecnologias Interativas; Fenômeno Global.

This Masters Dissertation proposes to analyze the compound command “copy and paste” of the operational keyboard. Mapping the factors involved in the procedure contextualizes its origins, its main aspects, and the way in which “copy and paste” plays an important role in shaping and organizing thought in today’s society through the convergence of communication and information technologies. The scope of this investigation, of a solely theoretical nature, comprises examples that do not include digital networks, thus enabling us to recognize some of the features of “copy and paste” that are not exclusively part of the current interactive movement. A strategic presentation of “copy and paste” in the cybercultural domain is then introduced as a potentiating instrument of behavior that leads to thinking along the lines of current virtual patterns. The research problem consists of the following questions: What are the factors that favor the inclination to use this command? Can a person use “copy and paste” as a factor of accessibility that suggests a kind of thinking unlike the other existing types? Or does “copy and paste” propose a shortcut whereby some categories of thought are suspended in favor of others? What are these categories? As its primary hypothesis, this study considers that thought is transformed insofar as social relations tend towards a necessarily instrumental and hybrid perspective endorsed by emergent technological discoveries. The study materializes a theoretical reflection about the possible changes that thinking undergoes when using “copy and paste” resources. The routes that are followed here propose the existence of a thought process parallel to traditional discursive thought. A type of thinking driven by rapid and image-related strategies emerges in the relationship between the subject and computing processes, based on simplifying aspects that favor a considerably more contemplative reflection of the object. It is a thought process that has developed from a civilizatory logic in which evolutionary patterns must be considered that simultaneously involve the current status of society, of history and of the subject. Since there is no specific theory about cyberspace-related operational commands, the rationale of this research focused on theoretical proposals founded upon the category of critique consolidated in the last few decades, based on the following authors: Jean-François Lyotard, Fredric Jameson and Krishan Kumar (post-modernity), Paul Virilio (dromology), Eugênio Trivinho (cybercultural dromocracy), Philippe Breton (communication as a utopistic value), Flusser (surface thinking) and Jean Baudrillard (consumption and excess).

Keywords: “Copy and Paste,” Thought, Cyberculture, History of Computing, Interactive Technologies, Glocal Phenomenon.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Momento em que o <i>Software</i> oferece ao sujeito o domínio instrumental sobre o objeto (texto) para manipulação de variáveis bricolagens orquestradas.....	18
FIGURA 2	O "copiar e colar" abre possibilidades de edição fragmentária do texto em forma de lâminas sobrepostas ao todo original.....	19
FIGURA 3	Versão final de as <i>Demoiselles d'Avignon</i>	25
FIGURA 4	O produto final, resultante da usabilidade do "copiar e colar" se baseia em inúmeras clipagens que seguem linhas de raciocínio particulares.....	121

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO.....	11
1	EPISTEMOLOGIA DO “COPIAR E COLAR”, EXEMPLOS INSTRUMENTAIS.....	15
1.1	CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES SOBRE O “COPIAR E COLAR”	16
1.2	ANÁLISE DO “COPIAR E COLAR”, MOVIMENTAÇÕES E EFEITOS – CONSEQUÊNCIAS ESTRUTURAIS DE PENSAMENTO.....	17
1.3	INVESTIGAÇÕES SOBRE O CUBISMO.....	21
1.4	CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA ESCRITA.....	28
1.5	MÁQUINA DE ESCREVER.....	34
2	CONTEXTUALIZAÇÃO SOCIO-HISTÓRICA DA CIBERCULTURA.....	38
2.1	MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE.....	40
2.2	O PERCURSO DA COMUNICAÇÃO: SÍNTESE ENTRE PENSAMENTO PÓS-MODERNO E PROGRESSO CIVILIZATÓRIO...	46
2.3	COMUNICAÇÃO E CULTURA TECNOLÓGICO-INFORMÁTICA.....	50
2.4	UNIVERSO DAS REDES.....	55
2.5	CIBERCULTURA.....	60
2.6	DROMOLOGIA E SISTEMA DROMOCRÁTICO CIBERCULTURAL..	67
2.7	CARACTERÍSTICAS GERAIS DO FENÔMENO GLOCAL.....	72
3	EVOLUÇÃO DA INFORMÁTICA - AVANÇOS E CONSEQUÊNCIAS.....	82
3.1	CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA INFORMÁTICA.....	84
3.2	CONSTRUIR O CONTEÚDO.....	85
3.3	HIPERTEXTO.....	87
3.4	ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DO HIPERTEXTO.....	88

3.4.1	Estrutura em rede.....	90
3.4.2	Transitoriedade.....	90
3.4.3	Intertextualidade.....	91
3.4.4	Dinamicidade.....	91
3.5	DISTINÇÃO ENTRE FORMATAÇÕES.....	92
3.6	CONDIÇÕES EXISTENCIAIS DOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS – LÓGICA DE MERCADO.....	93
3.7	RUMO AO TURBO-CONSUMISMO!.....	100
3.8	EMERGÊNCIA DOS CÓDIGOS INFORMÁTICOS.....	103
3.9	ENCOLHIMENTO DAS COISAS.....	118
4	O PENSAR NO CIBERESPAÇO – UMA QUESTÃO DE ADEQUAÇÃO?.....	113
4.1	AS FASES DO PENSAMENTO.....	115
4.2	IMAGEM TÉCNICA.....	117
4.3	CÓDIGOS INFORMÁTICOS EM ÂMBITO GLOCAL.....	123
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	127
	BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA.....	129
	BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA.....	132

INTRODUÇÃO

O surgimento dos meios de comunicação instantâneos consagrou a era da cultura de massa, esta que fundamentou aspectos contribuintes para o advento das primeiras características ciberculturais na sociedade. Contudo, o aparecimento da cibercultura abarca a emergência dos dispositivos informáticos que são capazes de promover uma conexão dialógica entre os indivíduos concursados na esfera virtual e os suportes tecnológicos que comportam os “media” interativos.

A temática da presente reflexão teórica diz respeito ao comando operacional “copiar e colar”. Como fator específico, será relacionada a sua performatividade com possibilidades de organização e reorganização do pensamento. No que concerne aos indivíduos incluídos na esfera tecnológica avançada, serão analisados os códigos informáticos como regimento sociopragmático que proporcionam novas condutas de vida adequadas ao ambiente cibercultural.

Procura-se delimitar a natureza dos códigos informáticos e se há características do “copiar e colar” como um fator existente na história do sujeito antes do seu advento no âmbito cibercultural e, conseqüentemente, apreender e refletir sobre sua configuração na relação com o sujeito conectado e quais são as qualidades que o favorecem no contexto tecnológico atual. Se definirmos que (por meio de um mapeamento investigativo dos códigos informáticos) os aspectos do “copiar e colar” redefinem, de alguma maneira, a organização do pensamento, pode-se sugerir que na relação com o ambiente cibercultural e tendo a dromocracia como regime estrutural, o “copiar e colar” poderia se tornar um macrofenômeno que padroniza, com a ação usual do sujeito,¹ conteúdos que navegam e dialogam na comunicação e estabelecem uma maneira lúdica de apreensão dos objetos no mundo cibercultural.

De certa forma, entende-se que, na categoria avançada da sociedade tecnológica, o “copiar e colar” é possuidor de ideologia. Ele trabalha para as inteligências artificiais como um agregador de relações e ações repetitivas que oferecem margem para a criação de novos programas interativos e, assim, por meio do monitoramento das manobras, fomenta processos de

¹ Neste caso, comenta-se a relação performática que o sujeito estabelece para exercer seu pensamento e verificar o conteúdo expresso. O “copiar e colar”, caso seja usado como instrumento de manipulação, pode articular a compreensão do conteúdo externamente, de forma que não chegue ao receptor algo substancial, mas sim uma espécie de espectro representacional simplificado. Isso pode culminar em novas formas de pensamento nas quais as bases da leitura reflexiva de um texto ou objeto vão sendo colocadas à prova por um comando ou código, que oferece a possibilidade de pular algumas etapas, antes bem quistas na sociedade até a distribuição em massa dos aparelhos capazes de inteligência artificial.

compartilhamento de novas linguagens híbridas voltadas para o acesso, corroborando uma estranha e eficaz instabilidade tecnocultural ao mesmo tempo em que desapropria qualquer tipo de padrão cultural de referência. Cabe ao presente estudo identificar se o processo redefine parâmetros do pensamento e em que patamar as manobras inteligentes são aparentes e ocorrências em nível de transformação, de reorganização ou adequação do pensamento.

O primeiro capítulo destina-se a investigar as diferentes áreas da história evolutiva do homem. A linha de raciocínio passará tanto pela vertente do pensamento artístico quanto pela construção de um pensamento discursivo. Essa é uma forma de explicar um processo sócio-histórico baseado tanto em pensamentos livres como nos elaborados apresentados por intermédio de técnicas sofisticadas que transformam as relações sociais de maneira total, como a escrita².

Outros exemplos trabalhados tendenciam, de alguma forma, a evidenciar características de pensamento que entram em consonância com o espírito do “copiar e colar”. Poderia refletir sobre muitas possibilidades de exemplos que abarcam funcionalidades, traços lógicos, lastros operatórios que de certa forma constituiriam uma maneira de pensar o objeto ineditamente. Inicialmente, foi escolhido o movimento cubista, originário na primeira década do século XX. A finalidade da reflexão é constatar o exercício do pensamento que tem como resultado um ideal não corriqueiro, gerador de caracterizações disformes que propiciam “reconhecimento” de resquícios fragmentários. Tais resquícios podem, posteriormente, representar ou não um pensamento que não está de acordo, menos ainda reintegra, mas que compreende, em seus traços, uma maneira de pensar que anda em paralelo com a lógica cibercultural de pensamentos, ordenados por dispositivos tecnológicos e pensados de uma maneira diferenciada ou não costumeira.

Outro exemplo, o da máquina de escrever, nos ajudará a exercer uma interação do pensamento com a realidade por meio de um instrumento. O intuito é compreender a construção de um argumento oriundo de uma indeterminada organização do pensamento que busca uma funcionalidade própria no mundo externo³.

² A proposta da escrita como técnica se baseia na forma como são externalizados os conteúdos que o sujeito detém e transporta, em linhas, uma maneira de desocupar o pensamento para dar margem a outros novos descobrimentos. Ou seja, de acordo com a evolução da técnica, o pensamento se torna menos complexo ou mais humilde, pelo fato de os conteúdos estarem armazenados em outros corpos. Com a prática se tornando recorrente, cria-se um tipo de costume que atravessa a história com um discurso de promoção do mais acessível. No âmbito mercadológico, são necessários equipamentos que, além de não esquecerem os conteúdos, os auto-organizam da maneira que o usuário bem entender.

³ A busca de funcionalidade do argumento pode ser vista na linearidade de um texto. Nele, os pensamentos estão retilíneos e são transformados em objetos verbais “possíveis” de comunicação, (Lembre-se que a linguagem verbal não pode ser considerada comunicação sem o ato ou a vontade de

Em seguida, fez-se necessário contextualizar o momento pós-moderno e seus contrapontos em relação ao pensamento moderno, bem como a atenção voltada para o sentido de comunicação que eclode na fase pós-moderna e se estende progressivamente até as tendências comunicacionais baseadas em tecnologias avançadas. Neste percurso, será tratada, não necessariamente em ordem cronológica, a dimensão das redes comunicacionais que servirá de construção compreensiva no sentido de apresentar o ambiente cibercultural e todas as suas atividades funcionais. Na fase reflexiva sobre cibercultura propriamente dita, conceitos de comunicação presentes nas concepções de Philippe Breton e da cibernética de Wiener irão oferecer, mesmo que sinteticamente, ossatura histórica para delinear características primordiais no que se refere à comunicação como valor utópico bem como o conceito de cibernética.

Com base nas reflexões e movimentos de época mencionados acima, pode-se determinar as bases que constituem uma cultura tecnológica que pode conduzir e condicionar o desenvolvimento de uma civilização a uma proposta infotecnológica de vida, baseada em aparelhos. O conceito de velocidade via fluxos mediáticos servirá de argumento elementar referente às grandes transformações na configuração da sociedade, nas relações sociais e nas futuras pretensões culturais.

Para entender a estrutura lógica da aceleração, recorreu-se ao conceito de “dromologia”, de Paul Virilio. Esta concepção contribui para ambientar outro conceito, “dromocracia”, termo criado por Virilio, mas trabalhado como regime social de época inextricável à cibercultura por Eugênio Trivinho. Em sua análise, dromocracia cibercultural faz parte de uma concepção crítica que determina a fase mais avançada da civilização mediática. Não obstante, Trivinho aproveita o incurso investigativo para apresentar as consequências e os impactos decorrentes da emergência de tais conceitos vinculados aos meios de comunicação interativos. Nasce, então, sob uma epistemologia avançada, o conceito de “glocal”, vinculado à realidade mediática vigente. Considerado um macrofenômeno de época, o glocal, por deter o poder de abrangência dinamizadora que alcança largos horizontes, inaugura novas perspectivas interativas e potencializa o mercado de aparelhos infotecnológicos proliferando seu uso na sociedade.

Com o intuito de evidenciar as novas práticas dinamizadoras, o terceiro capítulo tem a incumbência de apresentar, de modo cronológico/progressivo, pelo menos três categorias básicas dos códigos informáticos: 1) **seu advento**: baseado e fomentado nas corridas tecnológicas das grandes empresas do Vale do Silício nas décadas de 50 e 60 considerado, na visão dos criadores

alguém para se comunicar.) O texto como produto final é o argumento funcionando em plena existência. O texto é um alinhamento de pensamentos que vão se entrelaçando na lógica verbal.

de *softwares* daquele período, instrumento técnico de resolução de problemas que detém um padrão social de acessibilidade e aderência considerável para com os consumidores. Portanto, reflexões sobre hipertexto contribuem para formalizar o pensamento utópico/futurista em relação às técnicas praticadas pelos primeiros programadores; 2) **sua emergência**: como a pressão dos grandes centros capitalistas interfere, sob uma lógica de consumo avassaladora, para que os computadores sejam um produto capaz de ser produzido em massa; 3) **seus impactos e consequências**: a relação de domínio e articulação das coisas obtido pelo homem no decorrer da história foi gradualmente declinando pelo fato de a acessibilidade se tornar utopia absoluta. O processo de automação das ações compromete a posição do sujeito de maneira ocorrencial. O deslocamento de domínio que o sujeito vem a sofrer e outros aspectos como as peculiaridades imagéticas oferecidas pelos aparelhos descortina a problemática de como pensar diante das novas características ciberculturais.

A seguir, foram apontados aspectos da imagem infotecnológica ou imagem técnica como fator contribuinte para a reorganização do pensamento, observando suas características estruturais e a forma como tal reorganização se apresenta (de modo pragmático e em superfície plana) como ambiente relacional de comutações instantâneas no qual o domínio das ações “aparenta” ser do sujeito munido de códigos informáticos disponíveis, mas na verdade a imagem técnica, baseada em puro fluxo, oferece um sentimento de domínio simbólico a partir do momento em que o sujeito manipula ou faz a mediação com o objeto por meio dos códigos. Ao mesmo tempo em que a superficialidade da imagem é a grande articuladora da vida social pelo fato de ser a porta de entrada de todas as possíveis relações entre sujeito e objeto em escala cibercultural avançada.

De modo conclusivo, os códigos informáticos foram tratados em seu ambiente de ação como fatores imprescindíveis para a vivência social em âmbito cibercultural. A usabilidade dos códigos mantém o discurso lógico em que a velocidade impera como fluxo permanente e está sempre presente nas relações sujeito/máquina.

O referido panorama contribui para afirmarmos que o pensamento sofre alterações substanciais originárias da intensa vontade do sujeito de usar os códigos informáticos para todos os problemas encontrados e os futuros fenômenos descortinados.

A obra, portanto, tem como finalidade apresentar incômodos por meio de significações históricas e investigativas. No sentido analítico, será chamada a atenção para uma devida crítica, menos erosiva e mais elaborada no que confere as relações compostas mediante infotecnologias e sujeito.

CAPÍTULO 1

**EPISTEMOLOGIA DO “COPIAR E COLAR”
EXEMPLOS INSTRUMENTAIS**

A palavra cópia é latina e significa originalmente “abundância”, de maneira que copiar significa no fundo: “tornar supérfluo, redundante”. Já que superabundante e supérfluo significam, por sua vez, o oposto de “informação”, “copiar” e “desinformar” mostram-se termos intimamente ligados.

FLUSSER (2008, p. 101)

1.1 CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES SOBRE O “COPIAR E COLAR”

Devido à recorrência do “copiar e colar” nesta Dissertação, priorizamos esclarecer o seu respectivo significado no contexto da obra.

A ideia inicial é esmiuçar o comando de maneira que a sua estrutura e o seu significado fiquem claros para a apreciação social. O termo, como proposto, corresponderá ao desenvolvido no campo da organização do pensamento provocando uma provável configuração de resultados em ambiente cibercultural bem como a sua reverberação nas vivências cotidianas.

A princípio, será analisado o porquê da escolha do comando e o que o faz se desprender dos outros códigos informáticos. Entretanto, vale ressaltar que vamos investigar alguns aspectos fenomênicos fora do ambiente cibercultural, como o cubismo, as análises sobre a escrita e a máquina de escrever para reconhecermos os precedentes históricos que podem oferecer arcabouço sociocultural para a emergência do comando, tão logo de seu fenômeno, em ambiente tecnológico avançado. O processo não visa consolidar o comando como sendo uma consequência de ações preexistentes. Os exemplos são pontuais com o intuito de apresentar características que sugerem uma orientação do pensamento.

O “copiar e colar” em âmbito cibercultural será considerado na Dissertação como fenômeno sociocultural que vai muito além de um mero substrato pontual. É um recurso micro tecnológico que reorienta não só o pensamento, mas toda a cultura que perpassa o ambiente dos *media* interativos caso o sujeito venha a utilizá-lo. São por essas razões de organização advindas de um código, não tão visado pela crítica, que se consolidam atividades que sugerem uma ressignificação macrossocial de vida. No caso, poder-se-ia supor grandes transformações nas áreas de educação, linguística, semântica, estruturas cognitivas de base, entre outras. Porventura, tornam-se realmente urgentes reflexões que auxiliem a compreensão das transformações ocorridas na sociedade por meio dos códigos informáticos nos últimos anos.

Nomeado no ambiente estritamente técnico do universo da programação como *área de transferência*, o comando “copiar e colar” assume, em curta escala de tempo, o poder de armazenamento de dados com a finalidade de transferi-los entre os aplicativos disponíveis. O processo que constitui o comando pode ser considerado como um tipo de *espaço*, este que, em sua invisibilidade, opera como uma definição de memória temporária e de cunho circulatório. Um exemplo físico é o quadro de pequenas informações que algumas pessoas têm em casa ou no

serviço, aqueles que estão nas geladeiras ou pendurados nas divisórias do escritório. Digamos que, ao colar um *post* nesse espaço, fica claro a funcionalidade de uma área de transferência. Ao comportar a mensagem rápida em um curto período de tempo (em torno de uma semana), o quadro de informações se torna uma ferramenta com altos indícios de acessibilidade comunicacional e opera no cotidiano como algo substancial, digno de uso sem quaisquer formas de resistência humana.

Como se trata de refletir sobre um código estritamente ligado às tecnologias de funcionalidade abstrata, sua velocidade de processo é comparada a um instante de segundo. Exatamente por isso, a área de transferência pode capacitar diferentes tamanhos de informações, uma palavra ou frase, como também um programa de *software* inteiro – mas ele, comando, foi configurado para armazenar uma ação por vez. Talvez seja nesse ponto que o código necessitou de adequação para as ações humanas. Ele não pode ser veloz e multifacetado ao mesmo tempo. Essa simultaneidade não condiz com a compreensão cognitiva, logo, natural do homem.

Pode-se considerar o “copiar e colar” como referência de atividades utópicas, uma vez tendo sua fonte principal característica, a acessibilidade gradual, permeada no contexto tecnológico. Configurada a ação e visto a acessibilidade que o comando oferece automaticamente. Nesse processo, o pensamento se condiciona para fazer e produzir por meio do “copiar e colar” configurando outras maneiras de pensamento totalmente adequado para a esfera cibercultural. Tem-se nos novos aparelhos a confiança de que os problemas e as limitações humanas encontrem por meio de comandos a grande solução para as diversas burocracias sistêmicas do mundo tecnicista e de seus inclassificáveis avanços.

1.2 ANÁLISE DO “COPIAR E COLAR”, MOVIMENTAÇÕES E EFEITOS – CONSEQUÊNCIAS ESTRUTURAIS DE PENSAMENTO

Toma-se por objeto de análise o “copiar e colar” em um âmbito mais avançado sem deixar de apresentar suas características básicas que são originárias desde o seu advento, ocorrido em 1984.

O aplicativo de *software Copy Paste Pro* é uma extensão mais eficaz do “copiar e colar” convencional. Ele possui habilidades avançadas capazes de movimentar fragmentos ou

objetos inteiros. Será tratado o desempenho do comando através de imagens explicativas do respectivo programa.

O primeiro passo se destina em selecionar o objeto que está sendo focado. Nesse caso, trabalharemos o texto na interface. Como o nosso código informático tem o poder de selecionar tanto a parte quanto o todo de qualquer coisa que está imersa no ciberespaço, vamos abordar, primeiramente, a parte de um texto.

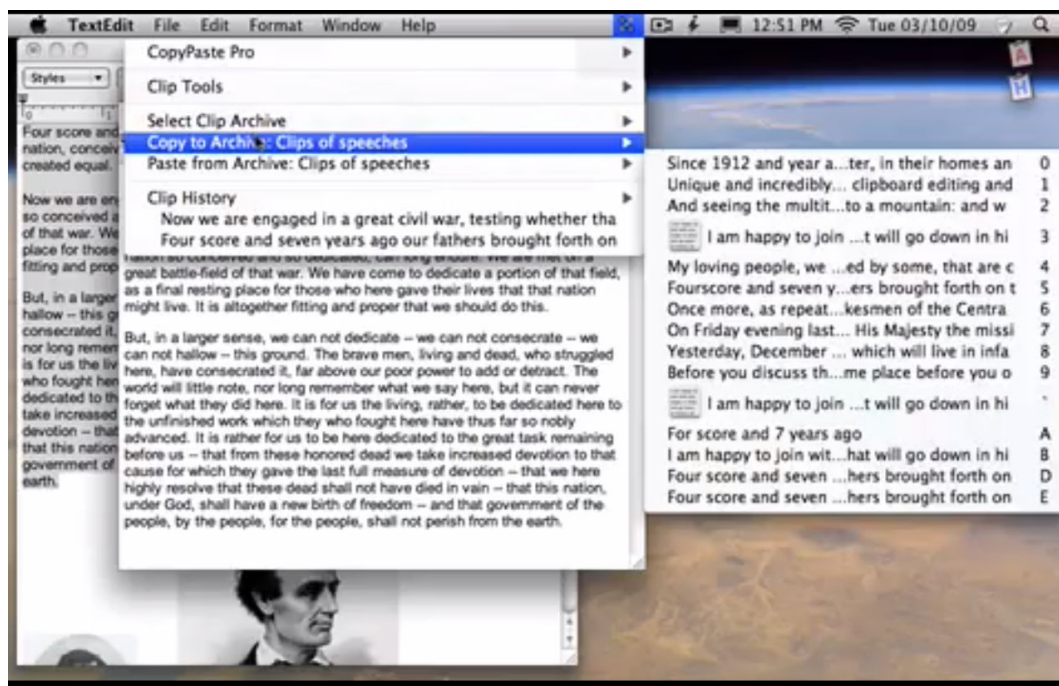


FIGURA 1

Momento em que o *Software* oferece ao sujeito o domínio instrumental sob o objeto (texto) para manipulação de variáveis bricolagens orquestradas

Ao copiar uma parte e desdobrá-la em outra página sobreposta, o usuário já opera em um ambiente no qual não se tem uma representação holística do objeto original. No caso, o texto completo e fechado em suas argumentações ulteriores. A parte que foi deslocada está aberta a experiências de pensamento e de novas aplicações e formatações disponíveis.

Tais aplicações oferecem ao usuário algumas opções de manipulação da(s) parte(s) selecionada(s) pelo comando. A ação pode ser repetida quantas vezes o usuário quiser. Nesse ponto, o texto integral ou original, está completamente subdividido em muitas outras superfícies na tela. O processo oferece ao usuário a possibilidade de trabalhar sobre fragmentos do texto podendo assim, coordenar a partir das referências criadas pelo comando “copiar e colar”, seu

próprio modo de pensar o objeto, ou seja, pensar os fragmentos sem necessariamente recorrer a linguagens ou atribuições cognitivas do todo original.

A combinação de várias ações de “copiar e colar” pode, efetivamente, criar um todo original baseado em fragmentos das partes visto que a parte selecionada pode ser totalmente transformada de acordo com o pensamento ou as vontades do usuário. Ela se torna fragmento de uma parte.

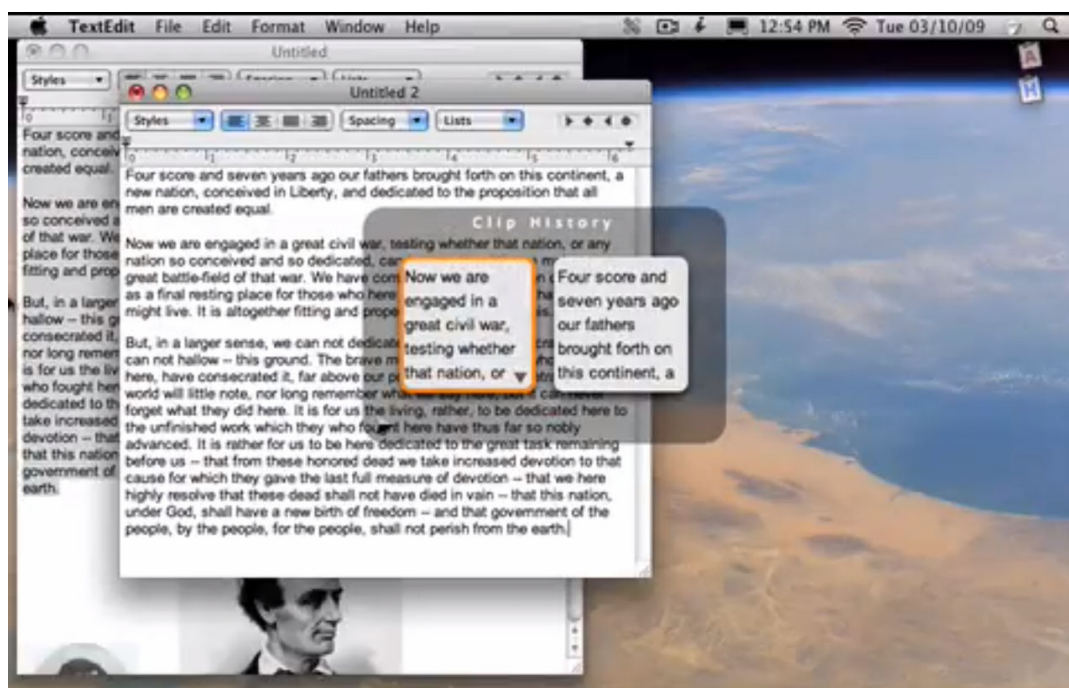


FIGURA 2

O "copiar e colar" abre possibilidades de edição fragmentária do texto em forma de lâminas sobrepostas ao todo original

A tentativa é a de mostrar que o desempenho do “copiar e colar” sugere criações inéditas, em que o pensamento está em plena atividade, mas de um modo diferente. A criação de um texto autoral normalmente ocorre através de uma construção cognitiva que parte de um *insight*, ou seja, de pensamentos que estão disponíveis na memória humana prontos para serem usados. O que se faz é alinhar devidamente os pensamentos para que sejam transpostos um-a-um, de forma sucessiva, a uma página de papel ou virtual. Até este ponto, ainda pensa-se de acordo com as regras gramaticais discursivas.

Esse é um exercício pleno de pensar um texto. Já no texto baseado em “copiar e colar”, sua origem advém de textos preestabelecidos, tanto em discurso quanto em argumento. Logo, a

atividade de criação discursiva não precisa ser pensada novamente, o pensamento agora se destina à montagem, ao volume dos fragmentos que estão amontoados em apenas um corpo de texto.

A função se compara ao ato de esculpir uma grande rocha e dela retirar uma obra de arte. O “copiar e colar” juntamente com o imenso banco de dados do ambiente ciberespacial condiciona o pensamento humano em selecionar conteúdos que agradam, ajuda a manipular o que interessa, retira o que é excesso e apresenta o resultado como algo eficaz dentro do regime cibercultural.

Portanto, percebe-se um fenômeno que sugere uma dissociação do pensamento como criação, pois se compromete com um tipo de caminho, se não estranho, diferente. Ele está mais para um fator de monitoramento das ações do que como órgão máximo de formação de ideias.

Com efeito, o ato de pensar associado ao “copiar e colar” entra em novas dimensões e pode ser considerado um instrumento que localiza coisas em campo externo. Uma vez que não está mais comprometido com o raciocínio costumeiro oriundo da fase renascentista, ele monitora e seleciona informações para maior eficácia performática, funcionando como um indicador de oportunidades que ganha poder de acordo com as vontades inerentes do homem voltadas para resultados e também funciona como aparato, associado à tecnologias capazes de pensar pelo próprio sujeito.

Como aparato, o “copiar e colar” guarda funções pretensiosas, por exemplo, o de avaliar sistematicamente um esboço de pensamento de acordo com a permanente novidade mediática que orienta o sujeito sobre suas motivações consumistas⁴. O processo do “copiar e colar” como aparato não é explicitamente um fator elementar que define a lógica consumista da sociedade, mas não podemos deixá-lo fora do esquema porque condiciona pensamentos mais simples, o que acarreta uma lógica de consumo mais moralista/idealista do que referente/realista.

A crítica que Baudrillard (1973) faz sobre a magia que circunda o objeto no ambiente de consumo é o que sustenta o mundo há certo tempo. Para o autor, o que é denominado como busca no mundo capitalista é um desejo evidente de remover toda a cultura do sujeito pensante e imbricá-lo numa lógica mecânica baseada no desejo de vivenciar o consumo. Tem-se aqui, um

⁴ A explicação conceitual de consumo não é exercida apenas sob uma lógica capitalista do processo, mas também da infinita vontade de querer os produtos e a permuta de informações como valor maior, com efeito, a vida se torna uma incessante busca pelo nada, porque, indiferente do que se tenha em mãos, a busca nunca vai cessar.

tipo de idealismo formado por associações de signos com a materialidade objetal do mundo físico⁵.

Para ilustrar esse processo de pensamento capacitado em fragmentos e/ou esboços retirados de partes ou em conclusões que constituem resultados desestruturados em sua forma, mas finalizada como ideia, recorre-se ao cubismo. Desse modo, obtêm-se uma concepção diferente de pensamento que talvez permita compreendermos o funcionamento operacional das ações condicionadas por uma visão de mundo que já indica, como será observado a seguir, a quebra de trivialidades sociais.

1.3 INVESTIGAÇÕES SOBRE O CUBISMO

Este tópico está destinado a apresentar o conceito e as especificidades do cubismo com base na relação de pensamento que a própria condição cubista estabelece enquanto movimento artístico de época.

O argumento não se dará sobre inferências no campo das artes plásticas, muito menos na filosofia estética. Será feita uma reflexão para visualizar a produção de resultados e possíveis aspectos combinatórios entre as ações do pensamento na fase cubista, assim como o pensamento em ação frente o fenômeno “copiar e colar”, atualmente, existente como disposição tecnológica.

Não se trata de patentear quaisquer ações que se aproximem de futuros fenômenos descobertos com outras fases da história, pois isso pode desviar o trajeto epistemológico da Dissertação para um cunho de preexistência do “copiar e colar”. Apenas reconhece semelhanças operacionais, apesar de elas não contribuírem de fato para as ações infotécnicas avançadas. Entretanto, determinam a capacidade de condicionamento do pensamento de produzir referencialidades ímpares que vão além daquilo entendido como normalidade social, tanto com dispositivos tecnológicos disponíveis, quanto com as vicissitudes de época que o movimento cubista enfrenta.

⁵ O conceito de consumo de Baudrillard é uma tentativa interessante e eficaz de situar o objeto como signo, logo, é entendido como sistema relacional. O conceito se encontra, de uma maneira mais descritiva, no “sub-tópico”, Rumo ao turbo-consumismo, página 105.

Para que isso se concretize, será feito um levantamento da fase cubista com base em suas características particulares, como forma e volume, demissão da perspectiva e desestruturação de elementos complexos.

A análise tem como foco posicionar um pensamento reorganizado no momento em que se comunica com um objeto resultante de um *ato impróprio*⁶: uma inter-relação entre pensar em devaneio (sem conexões) e o resultado como realidade objetiva (a obra em si).

Para analisarmos as características elementares do cubismo inerentes ao nosso objeto de estudo faz-se necessário apresentar, de maneira sintética, o contexto histórico e cultural de sua época primordial.

Movimento artístico de época, precursor da arte moderna, personificado em Pablo Picasso e Georges Braque, em Paris, entre os anos de 1907 e 1914, com a principal finalidade de descompor e recompor a realidade. O cubismo, inicialmente, não era considerado um movimento pelo fato de sua existência não depender de manifestações organizadas, seja no âmbito social, seja muito menos no âmbito político.

O cubismo é uma arte deliberadamente subjetiva e essencialmente privada por abarcar funções místicas e esotéricas, características de alguma forma encontradas no próprio sistema do pensamento.

De fato, o cubismo vai pela contramão do que se poderia tomar por realidade. A afirmação se torna nítida através do relato de André Salmon, participante do pequeno círculo que se vangloriava da sua exclusividade, “Nós inventamos um mundo artificial com inúmeras brincadeiras e ritos e expressões que eram totalmente ininteligíveis para outros” (NASH, 1976, p. 05).

A descrição de Salmon define uma visão de mundo conferida por uma lógica do abstrato. Por um ponto de vista da realidade, o pensamento cubista é imprevisível. Esse é um problema que se configura pela noção de realidade, o da existência das coisas em um mundo

⁶ Mesmo que o pensamento cubista tenha como objetivo o “conjunto” das coisas como visão final, não é o que se torna evidente na realidade expositiva da obra de arte. No caso, o que chamamos de ato impróprio é o devaneio imposto como resultado na realidade. O pensamento pode ser compreendido como resultante do sistema de informações que circulam de forma elíptica no cérebro. Dessa forma, o pensamento nada mais é do que escolhas sequenciadas, ou não, para a formação de uma estrutura que tem como foco a produção de uma ideia. Pressupomos que, em algum momento no qual o pensamento esteja em formulação, há uma categoria inferencial que, de certa forma, conduz as escolhas a favor de uma ideia comum. No cubismo, esse ato impróprio se refere à ausência de foco que determina uma ideia de algo. A ação inferencial é colocada fora de cena e, assim, surge um tipo de originalidade do pensamento que não confere ou não está de acordo com a realidade objetiva. Forçar esse pensamento que ainda está em sua fase elíptica, sem coesão, como obra de arte, sem dúvida, ocasiona uma eminente colisão entre a realidade vivida e algo consideravelmente estranho.

exterior. Conforme a visão cubista, a existência da realidade toma ares duvidosos. Georges Braque é bem claro sobre isso quando reflete sobre o pensamento de Picasso em uma entrevista de 1908:

O que lhe interessava era a realidade, mas uma realidade mental, não dos sentidos. Não há certeza exceto no que a mente concebe. E a realidade deve ser representada não imitando as aparências, mas por uma exploração intuitiva do meio. (NASH, 1976, p. 24).

O artista impõe seu pensamento desconexo como visão de mundo para todos. É por esse ufanismo que seu trabalho geralmente foi rejeitado e popularmente visto como uma coisa falsa, sem valor. O criador não adequa a obra para o pensamento das massas, que vêem o mundo através de um pensamento sedimentado e seguro⁷.

A apresentação de uma ideia como obra de arte propõe uma resistência com a realidade, mas não há uma disposição de declínio no embate entre ambas, pois, geralmente, a ideia tem que se remodelar a favor do mundo externo. Esse processo de “não ceder à realidade” ocorreu pelo fato do movimento cubista estar em fase inicial, com a consequente fama, deu-se a abertura involuntária para as massas eruditas. Esse fato consagrou o cubismo e o forçou sob a pressão dos padrões sociais da época a transformar sua imprevisibilidade.

O que mais causava estranheza para o mundo era a dissolução da complexidade das obras. Esse conceito definido e defendido pelos criadores do movimento abarcava um tipo de exercício de pensamento que não era capaz de lidar com o real, nem com ele dialogar e negociar. Simplesmente o foco era a tentativa de dominá-lo por meio de um pensamento simples e sem conexões. A complexidade de uma obra de arte oferece a todos uma comunicação mais aguçada, com possibilidades coesas; força com sua mensagem a capacitação racional do homem. Os cubistas não eram adeptos desse processo.

Não se diz aqui que o pensamento complexo elimina o pensamento simples, e sim que a complexidade suplanta a simplicidade.

De modo geral, o pensamento simplificador desintegra a complexidade do real. Isso é evidente no cubismo quando uma das suas principais características é a promoção da desestrutura complexa do objeto. Morin (2007) nos mostra, talvez em um fluxo parecido com o

⁷ O pensamento da massa geralmente é formado por informações que passaram por provas sólidas e dignas de crédito. Forma-se, assim um pensamento costumeiro caracterizado como pensamento comum que está de acordo com um padrão aceito.

que está sendo proposto, que o pensamento complexo não está contra o pensamento simples, mas não segue a mesma causa:

[...] o pensamento complexo integra o mais possível os modos simplificadores de pensar, mas recusa as consequências multiladoras, redutoras, unidimensionais e finalmente ofuscantes de uma simplificação que se considera reflexo do que há de real na realidade. (MORIN, 2007, p. 06).

Nesse sentido, a ideia de obra de arte perde sua simplicidade ao ser colocada ou imposta como objeto existente na realidade objetiva.

Há um exemplo instrumentalista na fase cubista que situa o aspecto de recortar e colar “pedaços”, encontrado na sequência de desenhos preliminares que Picasso fez para as *Demoiselles*, sobre o desaparecimento dos dois homens no desenvolvimento do processo e que ilustra a perda de sentido da obra ao final do trajeto.

Os primeiros estudos para as *Demoiselles d'Avignon* mostram que se pretendia evidenciar uma cena de bordel. Um marinheiro vestido está sentado entre cinco mulheres nuas e o outro homem vestido entra pela esquerda.

As explicações sugerem que Picasso abandonou a sua ideia original para se envolver justamente com os problemas de forma e volume e os pictóricos que estava explorando.

No caso das *Demoiselles d'Avignon*, Picasso, ao tirar os marinheiros da composição, virou o foco do quadro para fora. A figura à esquerda, que fora um homem entrando na sala, torna-se uma mulher, em parte coberta por um roupão, puxando uma cortina e revelando as duas figuras centrais que posam para o espectador. Ao recortar o marinheiro e colar a mulher o quadro toma ares completamente diferentes. Em vez de nos depararmos com uma reação sexual no primeiro modelo, o espectador forma outro pensamento, de tipo contemplativo, visando apenas a excelência artística e a beleza expositiva ideal.



FIGURA 3

Versão final da *Demoiselles d'Avignon*

A grandeza desse movimento instrumentalista é ainda mais visível ao nos depararmos com a mulher agachada à direita. Enquanto as outras prostitutas estão por ali, em pé, essa está indiferentemente agachada em frente do marinheiro (o cliente) sentado no centro da cena nos primeiros modelos do quadro. Está indiscutivelmente a se oferecer a ele, com as coxas abertas. “Entre” ambos está uma fruta partida sobre a mesa. Como o marinheiro desapareceu da tela, Picasso virou a cabeça da prostituta para que ela olhasse fora da disposição original do quadro. A tigela de fruta está agora na parte da frente da tela, entre o espectador e as *Demoiselles*.

Percebe-se que, ao retirar ou mover um objeto, o autor quebra a harmonia da obra. As posições se tornam ambíguas, a prostituta tem o rosto virado para o espectador, mas o corpo é um recorte totalmente ambíguo.

A ação instrumental que Picasso problematizou nessa obra favorece uma liberdade indefinida do resultado. A aparência desse resultado em vez de ser algo definido e lógico (dentro dos padrões estéticos) torna-se uma “desforma”, iludindo o conhecimento objetivo. A desforma significa um pensamento que tem como resultado o seu próprio ato primeiro, o devaneio de informações que coexistem na cabeça do homem.

Em linhas gerais, a “desforma” não oferece um pensamento aparentemente linear de um objeto definido. Se no cubismo e na arte em geral, a ausência de linearidade na produção de

ideias é quase absoluta, não deve ser levado em consideração que há ausência de finalidade nos objetos artísticos. Esse é apenas um exercício de combinações de pensamentos.

Como muitos outros pintores da época, Albert Gleizes e Jean Metzinger que foram, em certa altura, líderes do movimento cubista diziam: “[...] o Cubismo estava preocupado com a realidade e que o mundo visível só se converte no mundo real pela operação do pensamento” (NASH, 1976, p. 26).

Sem dúvida, o cubismo segue diretrizes originais no âmbito artístico em nível de pensamento. Podemos designar alguns aspectos do Cubismo que se aproximam de uma estrutura um tanto semelhante em relação ao “copiar e colar” como:

- ✓ Disposição instrumentalista para a modificação de um conteúdo definido.
- ✓ Apologia de um pensamento simples em detrimento a um pensamento mais elaborado.
- ✓ Resultado aparentemente desconexo, (quando colocado sob os olhos da crítica).

No caso, como no movimento cubista, não é necessário compreender, de início, a instrumentalização, a manobra, o colar as formas sobrepostas para ser criada uma representação holística de tudo o que já foi produzido, pois é a soma de seus aspectos que pode configurar sua condição de estar, de forma sutil, no progresso estético.

Na investigação cubista, muitas ações se encerram na própria função artística do movimento como: geometrização das formas e volumes que conseqüentemente causa a renúncia à perspectiva. Esse tipo de forma geométrica que está na superficialidade do objeto pode nos ajudar, no decorrer da obra, a compreender o resultado produzido pelo “copiar e colar” em ambiente cibercultural, no caso, a imagem que representa o produto final, baseados no *ecrã* informático (monitor), mas que não se encerra como função representativa.

Pode-se analisar o fato sob uma superficialidade que Flusser (2007) conceitualiza de maneira um tanto sombria. A imagem, na obra flusseriana, não é apenas superfície, nela há profundidade complexa que requer uma reflexão elaborada para chegar a uma representação original do que a superfície apresenta de modo sintético. Estudar esse caminho, o que está na superficialidade volumétrica do plano, é uma tarefa que pode levar a uma adequação do pensamento em prol da decodificação dessas plataformas que aparentam superfícies sintéticas,

mas que de alguma forma, omitem⁸ toda uma estrutura de sustentação argumentativa de um respectivo objeto.

No entanto, as características que mais combinam com o “copiar e colar” de forma gradativa no ato ou vontade de intercomunicação é a desestruturação da obra em todos os seus elementos. Ao decompor a obra em partes, o artista registra seus elementos em planos sucessivos e superpostos, procurando a visão total da figura, examinando-a em variados ângulos, no mesmo instante, através da fragmentação dela.

Esse é o primeiro indício do comando que extrapola as linhas artísticas e cai na área do “copiar e colar” em termos estruturais. A ação é um recortar e colar de partes que tem como finalidade a extração e a manipulação de conteúdo pré-definido. Esse processo torna-se um tipo de prática compensatória de algo que foi deixado de lado, como o pensamento criativo. Talvez, a criação das partes suplantas a manipulação das já existentes em outros contextos de entendimento. Ou seja, usufruir do “copiar e colar” na “montagem” de um texto, na sobreposição de imagens e sons, na criação de novas representações de algo original, transforma o produto final em uma “colcha de retalhos” e seu original, que pode ser um texto impresso ou fotografias analógicas, torna-se ossaturas descartáveis.

No cubismo, tal ação instrumental não é preocupante. Todo o ambiente artístico e estético que ele envolve ofusca qualquer preocupação que se pode ter sobre um “copiar e colar” fora de controle. A reflexão exercitada nesse contexto visa uma monitoração do comando, ou no caso cubista — instrumento em universos nos quais o controle total da ação não é a principal preocupação. Eis um breve indício de como pode ser o mundo caso o homem não tenha total domínio de qualquer dispositivo prático sobre as consequências desse fato se de alguma maneira, o “copiar e colar” funcione livremente.

Portanto, o cubismo serve de laboratório colorido, em que nosso objeto dança livremente. Dessa forma, podemos ver suas confirmações positivas e acessíveis ao mesmo tempo em que podemos sentir o tipo de corrosão sutil que o “copiar e colar” coloca, na esteira do pensamento mais elaborado ou do pensamento crítico, em relação aos objetos. Ele provoca um

⁸ O verbo omitir, talvez, não seja o mais adequado para descrever o pensamento atribuído, mas, de alguma forma, Flusser apresenta aspectos de uma representação um tanto obscura que a imagem técnica ou de síntese faz do objeto original de modo simples e fazendo um exercício de perspectiva a contra ponto no qual existe um lado da superfície que não está sendo devidamente contextualizado. O autor oferece recursos para começar uma reflexão ajustada. Talvez no lado oculto da superfície seja encontrado seu objeto límpido, original, antes de qualquer representação do mesmo. Em outras palavras, o “Elogio da Superficialidade” não encerra no plano, mas adentra-se em seu volume na tentativa de iluminar o outro lado da moeda para decifrar o vínculo entre o objeto original e a superfície que o representa.

deslocamento de foco estabelecido por meio do seu incrível resultado eficaz, fazendo com que o pensamento livre ou em devaneio se aproxime gradativamente das vivências cotidianas.

É observada no cubismo uma parceria positiva com o “copiar e colar” resultando, segundo a crítica artística mundial, novas expressões estéticas. A seguir, o “copiar e colar” será analisado por meio de um exemplo que o situa sob uma polaridade opositora, pois, servirá como órgão dissuasivo — trata-se da criação de um fenômeno que destitui bases legitimadoras de orientação discursiva.

A reflexão segue um caminho que é considerado, nos dias de hoje, ambiente de larga discussão acadêmica-educacional. Portanto, vale ressaltar que as análises feitas objetivam o entendimento da função não apenas do “copiar e colar” enquanto panorama descritivo dos códigos informáticos de modo geral. O exemplo da máquina de escrever decorrente da escrita alfabética convencional irá situar as reflexões e estabelecer uma função de contraponto, no que compete a criação, ao objeto estudado, nas bases lineares de um texto.

1.4 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA ESCRITA

Considerar os elementos determinantes que objetivaram a escrita como fator preponderante no modo de vida ocidental é importante para direcionarmos e ressaltarmos o ato de pensar frente à máquina de escrever, além de sugerir características de contraponto ao “copiar e colar” em termos de temporalidade e compreensão das coisas.

O foco é levantar as ações da máquina de escrever e a forma de pensamento que está sendo oferecida na troca sígnica do processo, mas antes disso, será apresentada uma contextualização histórica do ato de escrever e será verificada a formulação do pensamento nessa vertente.

Vale ressaltar que o intuito deste processo histórico é examinar o curso de um mundo efetivado pela escrita. Assim como o pensamento da civilização se tornou complexo por estar estritamente ligado ao discurso lógico e não dispersivo. Isso ajudará a levantar alguns aspectos que o “copiar e colar” não comporta totalmente em sua estrutura atual.

Na história produzida pelo homem, até hoje, há regras de conduta que legitimam métodos que servem de orientação discursiva, o que contribuiu para a cristalização de formas de pensamento. No caso da escrita, verifica-se um tipo de linguagem fundamentada em sucessões de conceitos que traçam uma linha de raciocínio lógica. A importância dessa transformação social de afogar o mundo da fala (suas tradições) e pregar a ideia de pensamento linear ocasionou em uma vertente civilizatória regular baseada em conceitos, argumentações e discursos. O sucesso da escrita desreferencializou socialmente o processo oral, deixando-o à margem e obliterado a ponto de se estabelecer como uma mera técnica.

Se considerarmos a escrita uma forma de código, podemos dizer que o ato de decodificar significa esclarecimento e absorção de conhecimento. A escrita é o suporte de códigos que apresenta de modo representativo o objeto ao mundo. O exercício de leitura exhibe o conhecimento em nível de entendimento comum.

Ferrara (1993), ao fazer uma distinção entre texto verbal e não-verbal entende a importância da leitura textual:

A leitura verbal decifra, descobre um sentido ou sentidos ocultos no texto, dirige-se a um produto fixado e estabelecido, consolida-se como leitura de um produto pela simples razão de que a intenção de comunicação é clara, sua emissão é explícita. (FERRARA, 1993, p. 27).

A escrita, como fator que fundamenta a transformação do social, tornou a leitura um referencial dos primórdios da história timbrada do homem. Nesse sentido, forma-se um tipo de pensamento articulado em linhas mediadas por publicações que legitimam sua posição perante os fatos.

Essa é a grande experiência que a cultura ocidental adquiriu durante a história humana. O procedimento de associar as coisas por linearidade criou um grande sistema caracterizado pelo processo de contiguidade (proximidade de um objeto com outro de características semelhantes) que oferece uma efetividade competente em relação ao modo de expressão do pensamento.

Em outras palavras, Flusser admite que “o escrever consiste em exercer a verdade, capturar os pensamentos, sinais imagéticos e transpor em linhas” (2010). O advento da escrita foi, e é até hoje, um fator linear que influencia a maior parte dos sentidos e de planejamento de ideias do indivíduo. Exercitar essa ação cria uma finalidade determinada em direção a um receptor.

O escrever certamente evidenciou um sistema comunicacional baseado em uma regularidade que consiste em emissor, canal, receptor e porventura, *feedback*. Esse sistema já existia na fase contemplativa das imagens, mas com a escrita ele é legitimado enquanto forma de instituição do raciocínio⁹, construindo bases críticas sólidas que servem como ator de movimentação para uma reflexão mais pontuada e progressiva de um objeto.

Somente quando se escrevem linhas é que se pode pensar logicamente, calcular, criticar, produzir conhecimento científico, filosofar – e, de maneira análoga, agir. Antes disso, andava-se em círculos. E quanto mais longas são as linhas que se escrevem, mais historicamente pode-se pensar e agir. (FLUSSER, 2010, p. 22).

Tal colocação de Flusser é totalizante no sentido macrosocial. No entanto, ressaltamos que a princípio, assim como todas as outras grandes descobertas, a escrita não foi trabalhada para ser exercida como técnica das massas, visto que se tratava, inicialmente, de uma técnica elitista centro-européia.

Não estamos discutindo a emancipação da escrita em termos geopolíticos, mas o fato de o seu advento reescalonar o mundo gradativamente, tornando-a um fator habitual das sociedades e o que revolucionaria instituições como educação, trabalho, política e história. Essa última que começa a funcionar como base articulatória do pensamento social. “O fortalecimento da consciência histórica se dá no contínuo processo de escrever. A dinâmica da história é essa relação entre o escrever e a consciência histórica, um sistema que mantém a veracidade da história por meio de acontecimentos (processos)” (FLUSSER, 2010, p. 22). Antes da invenção

⁹ Embora o ato de raciocinar seja atuante em qualquer fase da história humana, foi na era da escrita que ele foi polido e obteve hegemonia para se destacar como vetor articulatório de um pensamento em progressão. As maiores descobertas científicas na área de humanas foram feitas através do planejamento e reflexão que o raciocínio lógico fornece. Segundo Aristóteles, a lógica é um instrumento, uma introdução para as ciências e para o conhecimento, o raciocínio formalmente estruturado nessas classes supõe certas premissas colocadas previamente para que haja uma conclusão necessária. É a linearidade do escrever que proporciona a devida estrutura ao raciocínio. A lógica é uma ferramenta que talha os indícios abduativos que podem estar no caminho. A ponta de lança da lógica é a dedução. Ela atravessa o campo do geral e infere o particular, não deixando margem para outras premissas a não ser as verdadeiras. Nesse processo, a aderência do conhecimento é total e com bases críticas que legitimam uma forma de aprendizado condizente como ato particular de ler e escrever para uma estruturação social em que o senso crítico dita as regras de conduta social-histórica. O progresso da civilização se formou diante desse método que critica o objeto e apresenta caminhos para a evolução do pensamento. Também instituiu padrões sociais de conduta, definindo melhores formas de comportamento que vigoram valores familiares, políticos e culturais.

da escrita, tudo apenas ocorria e o canal de mensuração da mensagem era o poder mítico e circulatório do pensamento que tinha a fala como único caminho de linguagem.

Na perspectiva de Flusser, o escrever dilacera as imagens que representam nosso imaginário produzidos a partir de uma ideia de mundo. Por conseguinte, existe uma atividade centrípeta dessas informações dilaceradas, agora com um aspecto mais ordenado, em forma linear, produzindo ideias e, consequentemente conceitos. O processo abre margem para categorias como discurso e crítica.

O decurso do escrever corrobora no social uma grande mudança de hábitos e comportamentos. O destrono das categorias basilares de relações sociais do homem como o mundo mágico e ritualístico envolvido pelas imagens contemplativas que navegam pelo imaginário e que oferecem uma representação de mundo objetivo não são mais recursos primeiros no que se refere a um engajamento pragmático de existência.

A escrita veio com força destituindo os parâmetros e embaralhando o pensamento social da época. O resultado foi a evolução do próprio pensamento. Anteriormente, ele não era objetivado, e sim, vertiginoso. Com a escrita, o pensamento é orientado linearmente além de aflorar a margem crítica do objeto. “O escrever consiste em uma transcodificação do pensamento, de uma tradução do código de superfície bidimensional das imagens para o código unidimensional das linhas, do compacto e confuso código das imagens para o claro e distinto código da escrita, das representações por imagens para os conceitos, das cenas para os processos, de contextos para os textos” (FLUSSER, 2010, p. 29).

De fato, a escrita serviu como um arranjo societário predominante de uma época, como forma unilateral de consolidação do raciocínio, literalmente prensado em papel, como fundamentação lógica de representação única por meio dos textos.

Pode-se definir a “sucessão” em que linhas carregam as letras e propiciam a projeção de palavras e frases, é o *esprit du temps* de um mundo representado por um processo linear pontual. A sucessão dos pontos representa, na ideia de Flusser, a história do pensamento ocidental, no sentido em que concebe o mundo em linhas. Todo o processo histórico que caracterizou a civilização moderna circundou obrigatoriamente a escrita alfabética.

A inserção do texto na prática do nosso cotidiano resulta em uma multiplicidade de referências nos vários campos da realidade. Roland Barthes, ao refletir as propriedades de um texto, confere uma perspectiva de resistência entre linguagens e entende que, o homem ocupa uma referência de linguagem obtida pela interpretação de leituras consolidadas no cotidiano.

Segundo o autor, como um discurso pode ser oriundo de um sistema fechado se cada pessoa tem um pensamento inédito ao ler um texto? O modo de pensar e raciocinar sob um texto é único, logo, cada pessoa tem uma perspectiva original do objeto. Trata-se de um processo cognitivo em que a referência produzida pelo sujeito evolua em direção de um discurso social. A cada referência estudada se produz outra mais abalizada e assim por diante. Sustenta-se, desse modo, a progressividade do discurso de par com a evolução da sociedade.

Portanto, uma vez exposto para as massas, o texto, indiferentemente de seus modos de leitura, de alguma forma, cristaliza um processo, remodela a fala e transforma as posições culturais e ideológicas. A história adquire uma nova consistência das coisas. Um dos aspectos que abarca relativa mudança na sociedade é a exteriorização do que se pensa subjetivamente, agora, transposto para as linhas. O processo acarreta uma dê-referencialização do outro como corpo físico porque não há mais necessidade de praticar a comunicação *in loco*. Agora existe um suporte para tal fim. No caso, Ramal discorre:

Com a escrita, o saber que era condicionado pela subjetividade se torna objetivo e possível de se distanciar. A experiência de um sujeito pode ser compartilhada sem que autor e leitor necessariamente participem do mesmo contexto situacional ou temporal. (RAMAL, 2002 p. 41).

No texto, existem cláusulas obrigatórias que direcionam ao reescalonamento do imaginário e das condutas das sociedades¹⁰. No entanto, ele não abraça o sistema de pensamento que se pode produzir acerca de um objeto. O que nos objetiva é o processo cultural envolvido. Como o objeto vai ser pensado? Que linguagem será produzida ou significada a partir desse pensamento? Essas questões não são mapeadas e menos ainda determinadas, mas vemos em seus resultados, no âmbito social, certa homogeneidade, uma coisa em comum entre todas. Essa sensação pode ser resquício das leis do texto. A sua forma preestabelecida em regras

¹⁰ Se considerarmos a escrita como um suporte tecnológico, no sentido de algo externo que auxilia o trabalho humano, ela pode significar a quebra de paradigmas existenciais. Ao mesmo tempo em que é constituída uma cultura baseada na identidade escrita, os povos utilitários da oralidade primária se deparam com metamorfoses em todas as categorias individuais e coletivas. Uma delas é que, com a escrita, as relações entre o indivíduo e a memória coletiva mudam. O indivíduo agora tem que exteriorizar seus pensamentos para projetá-los sob um suporte físico, como o papel, para comunicar a sua visão das coisas. Ao fazer isso fica registrado a sua cultura, suas vivências e seus sentimentos fazendo percorrer outras culturas por meio de outros homens e sociedades de tempos diferentes. O texto abarca grandes transformações na sociedade e em suas culturas porque o ato de escrever é uma tecnologia que fomenta a intelectualidade, logo, essa tecnologia intelectual abalizada por regras de diagramação está estritamente imbricada com uma série de mudanças na forma de pensar das sociedades.

diagramáticas (início da frase da esquerda para a direita de cima para baixo) e os graus de densidade lógica das frases ao serem repetidos intensamente acarretam um ambiente tecido por hábitos oriundos do ato de escrever. Além disso, a ação sucessiva de um texto viabiliza vários modos de entendimento e de leituras, como observa Barthes (1973) as linguagens textuais são mais ou menos espessas, e as mais sociais e míticas apresentam uma homogeneidade inabalável.

O que está sendo descrito como homogeneidade são os aspectos hierárquicos da frase. O fato é que de sempre temos que acabá-las para existir um enunciado que haja ponto final argumental e gramatical. Barthes diz que, com efeito, qualquer enunciado acabado corre o risco de ser ideológico, em teoria: “Qualquer atividade ideológica apresenta-se sob a forma de enunciados composicionalmente acabados” (ibid. 1973, p. 95).

Sob a lógica de Barthes, a composição de uma frase que futuramente forma um texto, é dependente e subordinada ao seu próprio acabamento. Ao ser pensada ou produzida, a frase já se torna uma refém de seu possível resultado ideológico.

A posição de Barthes evidencia uma lógica utópica de pensamento. Se estivermos entregues à frase, por que pensar palavras?

Pelo que se apresenta como lógica de pensamento (formulado por meio de organização dos conhecimentos e condicionado por suportes externos como a escrita ou outros) pensar diretamente uma frase que abarca entrelaçamento de conhecimentos via memória é muito mais complexo do que o costume de pensar sobre ou em volta de uma palavra; circundar o pensamento em uma palavra é um ato mais simples pelo fato de não haver um encaixe final que seria uma frase dotada de ideologia.

E na lógica de Barthes, visualiza-se uma brecha que entra em consonância com o nosso objeto de estudo. Se abrir mão de pensar as palavras para sermos mais eficazes e compreendermos o produto final (frase), estaremos nitidamente aderindo a uma forma de pensar que requer adequação e instrumentos que façam o trabalho meticuloso de construção coerente de palavras. E porque não frases, e textos, e conteúdos, e contextos de vida etc.

Quando se começa a escrever ou digitar uma única palavra sob a imensidão branca do papel A-4, por regras gramaticais, sabemos onde isso vai terminar. Apenas se faz um pequeno esforço consciente para lembrarmos sua composição e ela já está pronta. É um movimento quase automático da mente humana escrever palavras desconectadas.

O produto texto já é algo mais complexo — ele como ideia abarca legalmente a conexão de palavras para se chegar a um argumento. Aqui o pensamento é forçado a fazer uma atividade

maior, no qual o resultado é uma engenharia de conceitos que causam uma finalidade consequente via princípio de pensamento confortado em aspectos lineares.

Para evidenciar o fato, recorre-se ao exemplo da máquina de escrever, com o intuito de esclarecer a importância de pequenas características que vieram a formar paulatinamente o que o homem entende por consciência histórica e discursiva. A tentativa é de pesar os valores encontrados oriundos de um processo civilizatório importante.

1.5 MÁQUINA DE ESCREVER

A fim de esclarecer o funcionamento do pensamento linear, toma-se o exemplo da máquina de escrever, um meio duro, ferramenta que promove o discurso. Ela é o objeto pontual presente no mundo externo que organiza a elaboração do pensamento.

O que se pode extrair desse objeto que sugerimos como contraponto do “copiar e colar”?

Primeiramente, será proposta uma reflexão sobre as disparidades temporais. Quando o pensamento está em processo de elaboração com o intuito de ser transferido em linhas, o homem tende a esperar o pensamento se realizar para colocá-lo como princípio ou continuidade de um argumento textual.

Qualquer argumentação sobre determinado objeto requer tempo. No entanto, a temporalidade na relação entre pensamento e máquina de escrever é diferente entre pensamento e escrita manual. No caso, escrever diretamente no papel dá a chance de produzir um rascunho. Logo, a ação é mais maleável pelo fato de poder refletir sobre o esboço e copiar seus principais quesitos em uma estrutura mais definida, ocasionando um pensamento relativamente mais livre no primeiro momento.

Se analisar estritamente essa ação na máquina de escrever, o pensamento é condicionado praticamente a não errar. Nesse caso, o pensamento é formado por uma temporalidade diferente e o rascunho agora existe mentalmente. Então, ele ainda está na categoria do pensamento, sendo assim, a sua consistência continua sendo dispersiva.

Mas, se transferirmos o conteúdo que está no rascunho manuscrito para a máquina de escrever, tem-se um padrão linear. Passando a limpo o transcurso do pensamento que estava de alguma maneira, diagramático no rascunho. Dessa forma, toda a coisa se faz presente de um modo mais sequencial.

O que se pode chamar de linearidade na escrita é o produto final do pensamento transposto em linha. Como diz Flusser: é um pensamento de “sucessão de conceitos”, que constitui em um processo. O texto, na sua forma aparente demonstra uma suposta linearidade discursiva, assim sendo, não implica que tal linearidade esteja presente em outras categorias de produção de um pensamento ou de uma ideia.

Os processos vistos entre escrita manual e máquina de escrever estabelecem para o pensamento uma complexidade baseada nas conexões de informações e no conhecimento adquirido. As conexões formam as ideias, a inter-relação das ideias, uma base racional, o raciocínio, a argumentação e a crítica do objeto.

Se fosse ao contrário ou simplesmente não houvesse essa possibilidade de processo, estaríamos exercendo o ato impróprio ou nos encontraríamos à deriva no mar de pensamentos possíveis que, supostamente, um sistema *elíptico*¹¹ oferece.

Ao escrever, os pensamentos devem ser alinhados. Uma vez que, se não escritos e em si mesmos abandonados, movem-se em círculos. Esse circular dos pensamentos, em que cada um pode se voltar para o anterior, chama-se, em contextos específicos, de “pensamento mítico”. (FLUSSER, 2010, p.20).

Não se enuncia aqui um processo determinista da complexidade. Percebe-se a existência de um emaranhado de acontecimentos, ações, interações, retroações, determinações e acasos, que de uma forma organizada constitui o mundo fenomênico da escrita. “Por isso o conhecimento necessita ordenar os fenômenos rechaçando a desordem, afastar o incerto, isto é, selecionar os elementos da ordem e da certeza, precisar, clarificar, distinguir, hierarquizar” [...] (MORIN, 2003, p. 13).

A necessidade que o conhecimento tem de assim ser, em prol da lógica discursiva e argumentativa, é uma estratégia para seguir com o progresso das ideias do homem. Esta é uma ação que não tem volta pelo fato de tornar o pensamento mais efetivo. A antiga visão

¹¹ Sistema elíptico é uma interpretação autoral (talvez pretenciosa) sobre este suposto, digamos *espaço*, que reúne os pensamentos sob uma proposta vetorial de aspecto circulatório.

contemplativa que se promovia de um objeto, suplanta agora, certa concorrência com uma visão inferencial e mais elaborada, estabelecida pelo mundo verbalizado.

Nessa análise, questiona-se nas entrelinhas, se são realmente necessários, dispositivos tecnológicos que capacitam atos representativos. Costuma-se a produzir textos nessa linha de raciocínio? Se, atualmente, escreve-se mais pela internet do que dez anos atrás é porque se perdeu o receio que havia de escrever as coisas de forma erudita, ou pelo menos, corretamente, dentro das regras. Fica a impressão que a escrita livre chegará a um ponto em que será preciso rever suas formas de monitoramento em prol da escrita erudita ou ao contrário, transformar as regras discursivas de acordo com a maré. No caso, as linguagens oriundas das comunidades virtuais se tornariam regra a ser seguida.

No entanto, o foco do problema é a desestruturação do texto para favorecer a construção de outros, mas de maneira estranha. As ações interativas de hoje oferecem total flexibilidade em função do modelo comunicacional descentralizado. Os códigos informáticos, ao mesmo tempo em que são construídos para favorecer o homem, omitem os caminhos variantes de um possível pensamento mais elaborado do objeto. Nesse modo de pensar, o “copiar e colar” estaria mais para instrumento destruidor de caminhos criativos do que para a construção de um discurso condizente. Entretanto, o “copiar e colar” não é o centro responsável disso, é o costume de uso que necessariamente transforma a conduta de pensamento e sugere uma nova ordenação totalitária.

Se realmente for corroborada sua existência, tal ordenação tende a ganhar muita força caso o objeto focado (texto, fotografia, programas) esteja conectado com o ambiente de rede, em que o pensamento funciona como um selecionador de pedaços de conteúdos para adicionar ou remodelar sua obra ou seu objeto focado. Em outras palavras, se o comando ficar restrito apenas à máquina, no caso ao computador, notebook e outros, sem a intervenção de conteúdos da rede, ou melhor, sem rede, o “copiar e colar” tem uma forma, o sujeito o utiliza como ferramenta para articular, modelar o conteúdo sem intervenção de outras informações a não ser as de sua mente. Assim, neste caso, o comando é usado como órgão possível de esculpir a obra, movimentar detalhes de um lado para o outro dentro da mesma.

Caso o sujeito adira à rede para progredir nesse processo, o comando se transforma. Ele torna-se ferramenta potencializadora que traz vários outros conteúdos para reescrever a obra. A originalidade se perde no movimento e na interação com outros conteúdos já finalizados em suas argumentações. Há um deslocamento do corpo principal da obra, o que significa uma

remodelação total no que se refere à criação e à produção de coisas, pois o “copiar e colar” está livre na ubiquidade da rede e da disposição de fenômenos que ela oferece.

Para falar de condutas que transformam todo um modo de ver as coisas, o próximo capítulo tem a incumbência de apresentar os fatos e os acontecimentos que ambientam e incentivam os fatores tecnológico-informáticos nos dias de hoje. Não obstante, relacionar seus significados e suas representações com a ideia de sujeito e o pensamento a que o pertence. Portanto, para o cumprimento desse objetivo, é necessário, sobretudo, conhecer o ambiente no qual se encontra a sociedade atualmente.

CAPÍTULO 2

CONTEXTUALIZAÇÃO SÓCIO-HISTÓRICA DA CIBERCULTURA

*Em menos de meio século, os espaços geográficos
estreitam-se continuamente ao sabor dos avanços da
celeridade...*

(VIRILIO, 1996, p 124).

*E como poderia ser diferente num tempo em que já não
existe nenhuma “lógica mais profunda” para se
manifestar na superfície, num tempo em que o sintoma se
transformou na própria doença.*

(JAMESON, 2007, p. 16).

Para situar o comando infotecnológico “copiar e colar” como ferramenta que se encontra em estado efetivo para uma “*reescritura informática*” (expressão usada por Trivinho, 2001^a p. 143) do presente, assim como um dos motivos causadores de um modo diferente de pensamento permeado pelo ambiente da sociedade tecnológica, devem-se considerar os princípios que estabeleceram o contexto da civilização contemporânea, ou seja, seu surgimento e estado atual, concatenados na cultura pós-moderna, no desenvolvimento dos vetores de comunicação instantâneos (redes, sistema dromocrático) e das tecnologias informáticas.

Nessa esteira reflexiva, será tratado o tema relativo à passagem da modernidade para a pós-modernidade, observando-se transformações no modo de pensar das esferas sociais envolvidas no processo de transição. A reflexão recorrerá à funcionalidade da comunicação, com destaque para a comunicação tecnológica, para apresentar as híbridas relações com a cultura pós-moderna, ambas vinculadas ao universo da cibercultura, o principal vetor de articulação entre vida humana e evolução informática.

A reflexão sobre as redes informáticas será de suma importância no que compete a vislumbrar um espaço estrutural onipresente em que os vetores que capacitam e potencializam a cibercultura, como, velocidade instantânea, dinamicidade comunicacional e hibridização de signos imagéticos, apresentem desempenhos impactantes. Com efeito, surgem fenômenos que ditam as novas formas de cultura tecnicista, dotados de respaldo científico e técnico, como a dromologia avançada, a dromocracia cibercultural, o fenômeno glocal e suas ramificações com as relações individuais e sociais.

2.1 MODERNIDADE E PÓS-MODERNIDADE

Para compreender a condição pós-moderna é necessário apresentarmos as características do modernismo, momento que está estritamente relacionado ao que se projeta como pós-moderno atualmente. Em vista disso, serão abordados, primeiramente, aspectos relativos à modernidade, para, posteriormente, apresentar as características mais relevantes da pós-modernidade em traços básicos para o referente estudo.

O que consagrou historicamente os tempos modernos foram as grandes revoluções no campo da política, da economia e da sociedade. No entanto, a mais significativa transformação e que serviu de estopim ideológico apresenta-se, primeiramente, na forma de pensar as coisas e o mundo.

A época moderna é o momento em que ocorre o destronamento de padrões sociais. O pensamento recém formado pela idade da razão ou iluminismo, baseados em atitudes e ações autônomas, segundo Kumar (1997), divulgava os ideais fundamentados no progresso, na razão, na ciência e na técnica. O princípio de modernidade começa a romper com os ideais clássicos que aprisionava o homem.

Sabe-se que, durante a Idade Média, o homem encontrava-se coligado umbilicalmente às regras e os conceitos filosóficos da igreja. Período em que não se discutia o que era imposto. Não obstante, a fase escolástica, demarcada pelo aparecimento de grandes pensadores dificilmente abarcava temas que ultrapassavam os limites do cristianismo.

Com a emergência da era moderna, marcada pela Revolução Francesa de 1789, que originou as famosas “Guerras Napoleônicas” (1803-1815), rompe-se com o dogmatismo religioso e descobrem-se novas significações humanistas baseadas em potencialidades técnicas e científicas.

Essa nova forma de pensar desencadeou, na prática, o início de uma época que estaria em constante mudança, pelo fato de imbricar acontecimentos revolucionários de âmbito político-econômico e sociocultural. Implica no que Kumar constata sobre a “ideia de continuação ininterrupta de novas coisas” (1997, p. 92).

Vattimo (1987) segue uma linha de raciocínio diferente quando critica alguns elementos da modernidade para situar sua existência: “Modernidade é a história do pensamento como

iluminação progressiva, que se desenvolve na base de apropriação e reapropriação dos fundamentos ou origens, se legitimando em recuperações, renascimentos e retornos” (VATTIMO, 1987, p. 84).

Indiferente às reflexões reacionárias ou não, a sociedade se depara com um pensamento moderno que sempre visa à frente, trabalho focado no futuro da humanidade. É um pensamento responsável em articular, por meio das transformações da sociedade, todas as significações baseadas em grandes ideais que desenvolvidas condicionam as mudanças no campo social, cognitivo e ético. Portanto, as ações político-revolucionárias associadas diretamente à Revolução Francesa colaboram com a liberdade e o conceito de razão, a técnica e a tecnologia também contribuem efetivamente para a era moderna confirmando o grande ápice do desenvolvimento social da humanidade.

O sentido do progresso técnico soa como novo período societário, no qual o processo de industrialização sofre grandes guinadas evolutivas em virtude da Revolução Industrial, ocorrida na Inglaterra em meados do século XVIII. A crescente onda que constitui um conjunto de mudanças tecnológicas traz um profundo impacto no esquema produtivo. A consequência de tal benefício é a urbanização das cidades, a criação de estados, movimentos de “massa”, reestruturação do campo político e do que se entendia como princípios democráticos.

A tecnologia industrial e a técnica já se faziam presentes de uma forma totalizante na vivência social, perpassando do dia-a-dia à esfera pública, do mercado à indústria. Desse ponto em diante, o homem tem uma visão de mundo sob o viés dos dispositivos técnicos que propiciam maior eficácia. Tudo é idealizado, produzido por meio de um pensamento voltado, estritamente, para os padrões recém-adquiridos, passando pelos novos inventos e descobertas até os armamentos bélicos cada vez mais elaborados. A técnica se sobressai como vetor elementar de estruturação e evolução da cena civilizatória, além de exercer tal função, digamos, não de forma auto-referente (isso seria ápice da técnica ao alcançar seus objetivos), mas de maneira consideravelmente autônoma.

Pode-se dizer que a significação moderna abarca uma nova forma de consciência, pensamentos que estão imbricados em projetos idealizados e nas práticas diárias. Mas o interessante explicitar são as resistências entre ideias e verdades do momento moderno.

O que Kumar (1997) nos recorda é que a modernidade comporta aspectos ambivalentes. Segundo o filósofo Jean François Lyotard (2004), as propostas de construção de grandes metarrelatos que teoricamente se tornariam revolucionários não conseguem se converter em

realidade empírica, o sonho dos pensadores iluministas que confiavam o desenvolvimento da história e da liberdade do ser as narrativas da razão, do cientificismo e do tecnicismo. Ou seja, a grande característica que predomina no período moderno é a contradição entre o que se monta como ideia e o que está se é feito na realidade.

Portanto, os pilares fundamentais da modernidade, como a crença na verdade (alcançável pela razão) e a linearidade histórica rumo ao progresso, são criticados e substituídos. Propõem-se novos valores menos fechados e categorizantes para superar os dogmas preexistentes.

Dessa forma, o que era entendido como princípio idealizador moderno, apoiado no império de liberdade, igualdade e fraternidade, desenvolvido pelas meta-narrativas, razão-ciência-técnica não se concretizou. A ambivalência existente na própria modernidade apresentou-se posteriormente como e de par com a crise dos valores modernos, as resistências prático-culturais. A vivência social não permitiu a evolução das ideias, convertendo o momento moderno em barbárie, o que contribuiu para a emergência do fenômeno pós-moderno, trazendo consigo aspectos inéditos oriundos de práticas e ações eficazes divergentes, mas não isoladas no que se refere aos aspectos modernistas.

O fenômeno pós-moderno, por sua vez, pode ser definido por sua ambiguidade ulterior. Seus aspectos se distinguem a cada investida reflexiva e conduzem o pensamento a uma dificuldade em apontar o fator determinante da consolidação pós-moderna, refletindo, segundo alguns teóricos, não como época histórica mas como um estado diferente e complexo das coisas.

É sabido que o pós-modernismo surgiu simultaneamente com a Guerra Fria, duas situações nascidas das ruínas deixadas pela Segunda Guerra Mundial. O fenômeno pós-moderno ao se imbricar de forma natural com as características culturais da época, provocou mudanças em várias categorias da sociedade e, no caso, sobre o objeto específico deste projeto de pesquisa, pois estabelece significativas transformações ao trazer consigo o espírito visionário da comunicação tecnológica e seus códigos informáticos.

Para Lyotard, o pós-moderno seria a queda ou a perda de credibilidade das “grandes narrativas” ou nas palavras do autor, dos meta-relatos modernos, como forma de legitimação do mundo¹. Quando discursos dessas categorias se tornam correntes e abarcam diferentes contextos

¹ Vale lembrar que o significado de meta-relato na obra de Lyotard é oriundo de uma lógica definida por relatos promotores de enunciados regulares com base no cientificismo, cuja função é fazer com que as coisas se tornem credíveis e sempre verdadeiras. Este é o processo que forma os alicerces legitimatórios

(seguindo os exemplos do autor como: emancipação do sujeito, dialética do espírito ou desenvolvimento da riqueza), os metarrelatos legitimam todo e qualquer saber com base em instituições sólidas e recorrentes e; “chama-se moderna a ciência que a isto se refere para legitimar” (LYOTARD, 2002, p. 15).

Então, é considerada pós-moderna a incredulidade em relação aos metarrelatos, colocada como progresso da ciência, mas que supõe o desuso do dispositivo metanarrativo de legitimação. Colocam-se em crise a filosofia e as faculdades que dela (grandes narrativas) dependiam e foram criadas, mas não de maneira totalizante.

Isto não quer dizer que já não haja narrativas credíveis. Por metanarrativa, ou grande narrativa, entendo precisamente narrações como uma função legitimante. O seu declínio não impede que milhares de histórias, umas pequenas e outras menos, continuem a ser a trama da vida cotidiana. (LYOTARD, 2002, p. 34).

A pós-modernidade cumpriu com o seu dever de conduzir as ações das coisas no mundo por meio de práticas cotidianas, muitas vezes, desestruturadas na possibilidade de serem vista como padrões sociais únicas e pontuais, condizente com a liberdade individual do ser.

É por meio de alguns aspectos do fenômeno que se pode retirar uma possível identidade e consequências que fundam o pensamento e as movimentações formadas nos contextos pós-modernos. No entanto, isso não é uma tarefa fácil. Se o que está em cena são os pequenos relatos, a própria ciência foi dividida em diversas áreas específicas.

Segundo Trivinho (2001, p. 35 - 59), a maioria das obras referentes à pós-modernidade enfoca três aspectos distintos que o próprio autor enumerou como:

[1] **“Época histórica relativamente definida”**: no caso, o fenômeno é compreendido sob um prisma econômico/financeiro, logo, é um momento histórico em que o sistema capitalista é consolidado.

[2] **“Condição cultural de época”**, é o estilo de ser, compreender e atuar no mundo e está amplamente relacionada à sensibilidade de uma época inédita e aos aspectos originais como: fragmentação, efemeridade, massificação.

da razão, da filosofia, da técnica e de todos os discursos macrossociais sedimentados na vivência entre sujeitos e instituições.

[3] “**Corrente de pensamento propositivo-instituinte**”, definições específicas e variadas que justifiquem novas manifestações nas áreas da literatura, artes e da filosofia (ibid. 2001).

Trivinho indica que os aspectos são distintos, mas não exclusivos para uma explicação elaborada da pós-modernidade. Sua volatilidade no tempo histórico, junto com as tendências e processos em longo prazo e os interstícios e tonalidades da vida humana são características que não possibilitam especificar ou localizar justificativas. “Ela não é somente uma condição cultural de época porque envolve também o plano da infraestrutura social” (ibid. 2001. p.43).

Liotard (2002) sugere que uma multiplicidade de áreas e sentidos decorre do processo de ruptura com as crenças modernas. Essa ideia de ruptura é bem vista entre os especialistas do assunto:

[...] o pós-moderno, entretanto, busca rupturas, busca eventos em vez de novos mundos, busca o instante revelador depois do qual nada mais foi o mesmo, busca um “quando-tudo-mudou”, como propões Gibson, ou melhor, busca os deslocamentos e mudanças irrevogáveis na *representação* dos objetos e do modo como eles mudam. (JAMESON 2007, p. 13).

Mas a função propriamente dita dos metarrelatos se desintegra em fragmentos de linguagem narrativos, denotativos, prescritivos, descritivos, cada um veiculando consigo validades pragmáticas de gênero próprio. O fato impulsiona uma concepção de mundo menos palpável ou o que considera Jameson (2007) sobre a investigação do presente quando usa o próprio presente: não usar o passado para se situar. Segundo o autor, “o tempo na pós-modernidade abriga uma patologia distintamente auto-referencial, tornando o presente esquizofrênico, incomparável por definição” (ibid. 2007 p. 16).

Considera-se, então, que todas as situações do ambiente pós-moderno abarcam combinações de linguagem e significado mais fluidas, justamente porque o referente pode ser posto de lado.

É o que Bauman (2001) compreende sobre a posição do pensamento humano na fase pós-moderna. Ele compara essa fluidez adquirida no espírito pós-moderno com a densidade dos líquidos. De acordo com o autor, a cada nova situação, as formas de pensar e de agir

transformam-se provocando características rizomáticas ou de embaralhamento dos sentidos e dos sentimentos humanos. Essas combinações formulam um ambiente instável e até mesmo as propriedades criadas por nós não são passíveis de comunicação.

Portanto, a metáfora que Bauman usa para descrever a condição pós-moderna é bem ilustrativa. No deslizar sobre um lago congelado com a camada de gelo bem fina, a cada passo ou momento, o gelo pode se quebrar e engolir o sujeito que estava de passagem. Em outras palavras, no contexto pós-moderno, o sujeito se encontra em constante perigo em relação às suas vontades e aos seus quereres, que às vezes, não se configuram como algo substancial e menos ainda oferecem um caminho concreto para se chegar ao destino pretendido, se é que existe um. No ambiente pós-moderno a certeza de um caminho ou a vontade do sujeito sob as coisas são necessariamente originais.

Esse constante querer sobre os objetos no contexto pós-moderno é simplificado pelo conceito de Jameson (2007) no que diz respeito ao aumento e à avidez de consumo. É o momento histórico de consolidação do capitalismo colocado por Trivinho há pouco. A lógica capitalista encontrada no cerne da sociedade pós-moderna está estritamente ligada a fatores que imbricam: “[1] o processo de globalização do mercado capitalista impulsionado pelo avanço da tecnologia informática” e “[2] o modo como os indivíduos usam a comunicação e como eles interagem com os *media*” (TRIVINHO, 2001; 2007).

A comunicação tecnológica de par com o fenômeno pós-moderno inicia um processo em que a comunicação se torna veículo fundamental de promoção das ações culturais, políticas e econômicas. Ela atua como propulsora dos ideais que envolvem as marcas das grandes corporações empresariais que transformam a cultura em objeto de troca, ou melhor, em produto de consumo.

O que Jameson coloca como “capitalismo tardio” em sua obra é um tipo de agenciamento pós-moderno que traz à tona outras nomenclaturas adequadas para situar o mundo nos ideais da lógica de consumo: capitalismo oriundo dos *media*, sociedade do espetáculo entre outras. A discussão acerca da contribuição do fenômeno comunicacional para a sociedade tecnológica de par com o fortalecimento de condutas que dependem de práticas superficiais vem formar um pensamento inédito, isso será matéria tratada nos itens a seguir.

2.2 O PERCURSO DA COMUNICAÇÃO: SÍNTESE ENTRE PENSAMENTO PÓS-MODERNO E PROGRESSO CIVILIZATÓRIO

A sociedade mediática, da maneira que é vista atualmente, sob a égide do tecnicismo absoluto, tem seu início marcado com a invenção e a usabilidade do telégrafo, posteriormente, pelo aparecimento do telefone, no século XIX. Uma série de fatores e acontecimentos que se confrontavam na segunda metade do século XX causou uma transformação nos meios de comunicação que ganhavam cada vez mais amplitude por conta dos avanços técnicos ocorridos nos ambientes midiáticos convencionais, como: rádio, televisão, cinema, até desembocar nos meios de comunicação eletrônicos.

Juntamente com esse processo evolutivo, a queda do contexto moderno favoreceu o surgimento de uma época inédita — a pós-modernidade. A ruptura com os grandes ideais modernos colaborou para que a humanidade questionasse radicalmente categorias basilares, o que significou uma incrível transformação no modo de pensar as coisas do e no mundo.

Na modernidade, o foco era nas potencialidades humanas. Já na pós-modernidade, a comunicação organizada e condicionada por tecnologias destrona a soberania humana e assume o centro da cena, historicamente ocupada pelo sujeito. O fato do fenômeno pós-moderno desencadear uma profunda transformação nas vivências sociais e no modo de pensar as coisas por meio de um imaginário imediato, baseado no presente e na visibilidade excessiva configura a pós-modernidade como um dos aspectos que determinam o avanço civilizatório. Nessa transformação social algumas coisas de contexto moderno se desintegraram ou sofreram guinadas às vezes incompreensíveis. Trivinho (2001) tenta, de maneira espelhada, ilustrar tais metamorfoses e oposições.

No caso, categorias provenientes do pensamento moderno como unidade, identidade formada, sujeito, história, razão, realismo, verdade e clareza entre ideias opostas são drasticamente questionadas e reconfiguradas pela pós-modernidade. Em determinado período histórico, a unidade implode e forma incontáveis fragmentos; o sujeito é descartado e entra em cena o objeto, a identidade cede lugar à diversidade passível de mutações e inseguranças. (TRIVINHO, 2001; KUMAR, 1997; JAMESON, 2007).

Esses novos aspectos contribuem para um pensamento em que os significados das coisas no mundo são colocados para reflexão sob uma ótica dispersa. Ao invés de contrair contextos que formam explicações plausíveis, as inéditas formas de pensar sugerem uma visão descrente de tudo o que já foi dito e escrito na história. O que vale é a posição individual que se tem das coisas. Martín-Barbero (1996) ressalta que a “identidade única da modernidade fratura-se na pós-modernidade”. Segundo ele, a fratura é resultado da crescente utilização dos aparatos tecnológicos.

Encontramo-nos diante de sujeitos dotados de uma elasticidade cultural que se assemelha a uma falta de forma, é mais bem receptivas as mais diversas formas, e de uma “plasticidade neural” que lhes permite uma camaleônica adaptação aos mais diversos contextos e uma enorme facilidade para os idiomas da tecnologia. (SOCORRO, 2009 Apud BARBERO, 1996, p.13).

Barbero trata a fratura como um fenômeno que define a pluralidade e a adequação consequente em que o sujeito é submetido. Ele se ajoelha frente ao desempenho obrigatório que se deve ter na pós-modernidade para seguir, agora, recalcado com uma dose idealista de consumismo no mundo das aparências. Conforme Socorro (2009), nos padrões pós-modernos de vida, o processo desemboca na crise de identidade social: “Enquanto a identidade moderna era fundamentalmente construída a partir da linearidade dos discursos e da clareza dos valores, a identidade pós-moderna é basicamente calcada no consumo” [...] (ibid. 2009, p. 26).

O legado pós-moderno que fica e se compromete com o progresso da técnica e dos aparatos comunicacionais é o forte discurso persuasivo que incentiva o consumo, contribuinte para uma crescente percepção de evolução da sociedade. O fato pode causar uma ideia obscura de progresso cultural que viabiliza um sentido de democracia e transparência das tecnologias, ou seja, ao oferecer o pleno acesso desses meios comunicacionais para o sujeito, se abstém da possibilidade de ser, para a sociedade, um alvo reflexivo.

No entanto, se a comunicação social e seus ideais lógicos de propagação da mensagem, com ajuda da pós-modernidade, inferem a incerteza por intermédio da repetição de conceitos dispersos, esse critério pragmático de significado lapida, pelo lado de fora, o modo de conduta do indivíduo. O fato não é novidade no âmbito evolutivo da comunicação no social, sendo assim,

propagar as tendências hedonistas incentivando o consumo irrefreável juntamente com os resquícios de uma movimentação tecnicista. É o espírito de um pensamento pós-moderno entrelaçado com a infotecnologia presente na comunicação atual. O mundo surge como possibilidade de reconstrução, uma esperança sociocultural com pilares sedimentados em vetores da comunicação eletrônica.

A comunicação (eletrônica/informática) firma-se por meio de um processo civilizatório incomum, mediado por imagens e velocidade. Nasce uma sociedade tecnológica cujas atribuições são de aspecto inaudito. Junto a isso, além da pluralidade de identidades, da aproximação entre sociedade e tecnologia, da efemeridade das relações sociais, da globalização da cultura, outra característica preponderante do contexto pós-moderno é o novo sentido de individualidade.

Na perspectiva civilizatória, surge um tipo de sociedade que estabelece o mínimo de aderência funcional para com a anterior. O movimento tecnicista de hoje fomentado pelo pensamento pós-moderno produz um abismo entre gerações, sequentes pelo fato de existir grandes modificações nos padrões sociais, especificamente na vivência com o outro.

O sujeito pós-moderno prioriza a liberdade, descarta as condições sólidas disponíveis para o seu exercício e abre margem para a insegurança que engloba várias categorias como valores, referencialidade e o saber atribuído às normas e as recomendações do próprio sujeito histórico. Se na modernidade a liberdade era, de certa maneira, controlada ou recalcada, por outro lado, tinha-se relativa segurança em relação ao mundo. O pensamento pós-moderno é voltado para a liberdade total do ser em detrimento a qualquer estabilidade. Esse modo de encarar as verdades do mundo e da vida repercute, principalmente, nas relações interpessoais.

Exemplificando em escala hierárquica familiar, a condição pós-moderna, aliada ao progresso tecnológico atual existente nos meandros do cotidiano, caracteriza-se de tal maneira que os laços humanos não são mais embalados pelo sentimento de ideais partilhados e afinidades parentais. Ao invés disso, são reestruturados impiedosamente pela lógica do consumo. Por isso, há muitos relatos que evidenciam enormes transformações sociais, sobretudo nas vivências familiares em que o pai se vê totalmente desestruturado ou sem munição argumentativa no que tange a valores herdados quando inicia uma conversa com seu filho, este que, se encontra em um momento da história completamente diferente em relação aos valores básicos de outrora. Nesse caso, nos dias de hoje, socialmente falando, o pai está mais perto de um sujeito da fase renascentista do que para a sua própria geração sequente. Isso prova que o mundo está em

processo de ebulição cultural em que choques, instabilidades, multiplicidades, intercâmbios são procedimentos comuns que envolvem, ao mesmo tempo, evolução civilizatória e destruição (por pura consequência da evolução) de paradigmas herdados.

Ainda nessa ótica, o consumismo determina que a satisfação individual é regra acima de todas as demais, tornando as relações duradouras se não inviáveis, fáceis de descartar diante de uma realidade que está em constante metamorfose. É uma carnificina tendencial e a cada surgimento de novos contextos vigora a mudança para melhores oportunidades relacionais prontas para serem consumidas e permutadas.

Em termos mais concretos sedimentados pela história das relações humanas, esse novo conceito de civilização contemporânea lança em cena um molde de conduta na qual a capacidade de aprender as coisas é restringida pela omissão de procedimentos tradicionais e até mesmo seculares que a alteridade (máquina), com as ações comunicativas simuladas,² institui no ambiente tecnológico vigente.

Os fatores desse contexto perfazem o encobrimento de práticas estratégicas mensuradas no decorrer da história, juntamente com o movimento de instantaneidade que o sistema eletrônico disponibiliza. No caso, esse sistema evidência uma manifestação em que o imaginário social caminha para um tipo de alienação imersiva. O social não compreende de forma holística os novos modos de convergência da comunicação com o pensamento pós-moderno, portanto, ele não pode estruturar uma devida crítica sobre essa nova modalidade. “O pensamento torna-se mais humilde; conforma-se com o fato de não poder tudo provar e de haver situações e ocorrências absolutamente incaptáveis para a razão humana” (MARCONDES, 1998, p.11).

² Ao percorrer a teoria de Baudrillard (1985 – 1989), entende-se o funcionamento da simulação comunicacional como uma metamorfose dos padrões. O conceito pode ser acoplado na comunicação que está no centro da cena há algum tempo. Os aspectos progressivos simulacionais decorrentes de uma conduta social proporcionam uma readequação da própria ideia de comunicação por meio de um conjunto de fragmentos reunidos. A partir disso, ocorre um rearranjo dos fragmentos; eles são articulados, modulados, coordenados pelo mesmo sistema só que em forma mais avançada. É a partir disso que os pilares da conduta social são esmagados por uma onda de simulação sem densidade. A conduta anterior baseada em uma comunicação social sedimentada cai no esquecimento, o original se torna descartável, logo, a simulação comunicacional não faz mais jus ao conceito tradicional de social. Nesse caso, de acordo com o conceito de Baudrillard, significar a realidade dos códigos informáticos é uma tarefa complexa, porque o social se desintegra pela fragmentação progressiva resultante do desenvolvimento da técnica e da tecnologia; e a comunicação (no nosso caso, baseada nos dispositivos tecnológicos) ao mesmo tempo em que esvazia o social, amarra a própria sociabilidade, como se não houvesse devir a envolver os “modos de vivência individual e coletiva das pessoas na tentativa de camuflar a produção de um simulacro de social” (ibid. 1991). Esse procedimento pode ocorrer através das imagens de síntese, dos conteúdos emaranhados que a rede disponibiliza, dos códigos de acesso, esses processos decretam uma omissão na comunicação relacional homem-mensagem, baseada em existências precedentes.

Não se pode tão cedo dizer que as razões que determinam nosso pensamento são desintegradas por uma lógica existencial baseada por infotecnologia, entretanto, sugere-se que o pensamento é colocado como vítima de um processo tecnicista da comunicação contemporânea. Basta ver a própria eficácia funcional dos códigos informáticos conectados a um sistema tecnológico que articula os modos de conduta do indivíduo por meio das relações de consumo. E, o mais alarmante, a massa social não tem como se situar contra ou a favor porque estão cegas diante de uma era das mídias acessíveis.

2.3 COMUNICAÇÃO E CULTURA TECNOLÓGICO-INFORMÁTICA

A comunicação, urdida pelos vetores estruturais da técnica e da velocidade é guardada de forma utópica pelo social como um tipo de salvador dos problemas triviais da sociedade por meio da bandeira da acessibilidade e velocidade da informação. Sem dúvida, as grandes consequências que o sujeito conectado possa sofrer com esses novos meios estão baseados nas categorias da passividade e do moralismo em que o pensamento social mergulha numa permanência indeterminada. Isso pode ser averiguado como um vetor de significação social da sociedade tecnológica avançada devido ao descrédito nas metanarrativas propagadas na modernidade e pela aceitação total do sujeito pelos novos vínculos pós-modernos.

A sociedade tecnológica se apodera de fundamentos como a ciência, a técnica e os próprios meios de comunicação para validar uma ideologia que se consagra no poder e na exploração mas com alicerces inovadores voltados para o mercado de consumo. Segundo Trivinho (2001), a sociedade tecnológica está inextricavelmente associada à pulverização da história universal em múltiplas histórias com diversas linhas de fuga e, ao mesmo tempo, à fabricação de uma história artificial movida pelos *media* convencionais.

O autor interpreta também que a publicidade trabalha como matriz de entretenimento como se mediasse o capital de giro da cultura. Entretanto, essa cultura fixada pela sociedade tecnológica é movida pelo elogio ao simulacro, à simulação, à hiper-realidade, à hipertelia

(ausência de finalidade das coisas), à espetacularização, à transferência ou desreferência do espaço da memória social para a memória tecnológica³ (TRIVINHO, 1998; 1999; 2001; 2007).

Na teoria de Sfez (1994), a comunicação tecnológica é vista como “logorréia, ou bolha esvaziada”. O referencial do objeto não importa, mas sim o ato de comunicar, cujos símbolos de tão gastos mediante a falta de relações tradicionais com a ciência, a política, a educação e a religião, não conseguem promover a unificação entre sujeito e objeto. A sociedade tecnológica não tem um regulador de princípios de coesão.

Em concatenação com a teoria de Trivinho, existe um tipo de “morte” simbólica como consequência (que também pode ser compreendido nas entrelinhas das obras de Lucien Sfez 1994, 2007) faz surgir uma tendência majoritária por parte da ordem crítica, em que a corrente produção intelectual nos estudos em tecnologia digitais e vida social evidencia teorias que abarcam a nossa condição de época e se encontram amputadas da categoria da crítica. Dessa forma culminam, não por outro motivo, reflexões pouco tencionais em relação a seu próprio objeto de estudo (TRIVINHO, 2001; 2007). Como visto, a consequência do esvaziamento do signo ou do simbólico não se limita à categoria publicitária, e sim em todos os patamares em que existem relações sociais.

Para mostrar que o fenômeno da tecnologia está envolvendo o social de forma empírica, Trivinho (2001, p. 28 - 32) lança um mapeamento constatando que a tecnologia comparece como vetor central em três aspectos:

1. **“Tecnologia como base *sine qua non* do modo de vida cotidiano”**: nesse caso, a tecnologia pode ser compreendida como um vetor absoluto de conduta, e sem ela, a sociedade não se move, e qualquer ação mediada sem a tecnologia é considerada um processo arcaico ou segundo Anders,⁴ acresce o antiquismo da ação não mediada tecnologicamente.

2. **“Tecnologia como religião”**: é a maneira como será a atuação do indivíduo no mundo a partir de sua dependência da máquina. O homem projeta e materializa sua vida na máquina em forma de objetos tecnológicos, a subordinação é do homem para a máquina. Por

³ Memória tecnológica leia-se: banco de dados da história referente às representações sociais e culturais do homem suprimida nos *hardwares*, em que a acessibilidade produzida pelo sistema oferece a informação do objeto sem regulação temporal e espacial. Esse é o momento contemporâneo do objeto sem aura que Benjamin enaltecia, a memória das máquinas serve como referência arbitrária de um objeto justamente pela sua qualidade de colocar o mundo nas mãos do homem no momento em que ele deseja. Quando o usufruto de comandos e senhas oferece o poder de ter tudo o que deseja sem o tempo como obstáculo. Tudo está presente, basta apertar um botão para acessar sua memória.

⁴ Anders, Günter, O antiquismo do ser humano: a destruição da vida na era da terceira revolução industrial, Volume dois, Munique, Beck, 4ª edição, 1995. * Não está traduzido para a língua portuguesa.

haver a obliteração da razão crítica, que é capaz de abranger todo o processo, o homem cultua suas propriedades tecnológicas como: eletrodomésticos, automóveis e computadores. Esse último condiciona a formação do “segundo eu” ou “segunda realidade”. Por meio desse novo hábito que se consolida, a consciência comum se acostumou a se deslumbrar e contemplar. A mensagem passa e estaciona no âmbito do imaginário porque é agradável, religião do confortável, cômodo.

3. “Tecnologia como espetáculo”: é estabelecida a cultura do consumo e o vetor de ignição para isso é a publicidade. Consumo e publicidade produzem com eficácia o espetáculo cotidiano através de novelas, filmes, transmissões esportivas. A massa adere e o cotidiano trata a tecnologia como única forma de cultura contemporânea.

Há a possibilidade de visualizar os resultados da era tecnológica nas massas. No entanto, o vetor de articulação da mensagem e sua mensuração nos *media* não se dão a olhos nus, bem como a violência produzida pelos mesmos não se encontra à luz do entendimento comum. Na era da cultura tecnológica está estabelecido o reino dos fenômenos imateriais.

Essa imaterialidade da sociedade movida pelos vetores tecnológicos além de deixar os setores de relações como economia, política, lazer e religião em segundo plano colocam as redes informáticas no centro da cena, com o pressuposto de agilidade e possibilidade de efetivação de processos conferidos no limiar da existência cotidiana.

O fenômeno da imaterialidade pode ser encontrado no ambiente das redes e, em específico, é o vetor que transforma as relações de tempo e espaço, obrigando o indivíduo a produzir uma referencialidade de si mesmo para acompanhar os processos invisíveis dos fluxos *online*. Dessa forma, a vida se desdobra em prol dessa duplicidade irreversível, em que o indivíduo se vê obrigado a preencher com o próprio perfil ou com outro molde identitário o espaço das redes para efetivar trocas sociais informatizadas.

De fato, o comportamento do sujeito conectado às redes é diferente em casa, em geral, desde o aparecimento da *World Wide Web* há algumas décadas, está se consubstanciando de modo avassalador, a lógica tecnológica. Não obstante, o aparecimento de uma linguagem inédita recorrente a uma cultura instituída pelos *media* é a grande sensação no que confere à “época comunicacional sem fundamento” (expressão usada por Lucien Sfez, 1994 – 2007).

O advento de tal linguagem tem como referencialidade o sentido tecnologizado do ser, a partir da dependência do equipamento maquínico como atributo capaz de sobrepor a eficiência do recurso cerebral. O homem estabelece novos horizontes para o cotidiano, o entusiasmo eleva

a função pragmático-utilitária da máquina ao ponto de instaurar um fascínio do sujeito diante as potencialidades tecnológicas.

Trivinho traduz esse processo como uma categoria da razão tecnológica:

Como tal, trata-se de uma razão não mediada pela simbolização, isto é, desprovida de auto-reflexão crítica sobre suas próprias manifestações exteriores e práticas, em particular aquela em relação aos objetos tecnológicos. (TRIVINHO, 2001, p.88).

Se porventura, a nova fase do social não há uma razão provida de racionalidade verbal, uma eventual crítica que se venha a ter de um movimento estruturado em novas concepções, caso não siga padrões tradicionais, torna-se um discurso sem propriedades fundamentais. Desse modo, tal razão funciona mais como um ato para recepção predisposta movida pelo emocional diante o objeto tecnológico. “Essa versão da razão tecnológica diz respeito não a uma racionalidade de fato, mas antes, a um conjunto de predisposições psíquicas e atitudes em relação à máquina, as quais, como uma espécie de sistema geral de comportamento, traduzem-se como uma lógica de ser, de ação de exercitação da consciência na sociedade tecnológica” (TRIVINHO, 2001, p. 89).

Essa exemplificação dos processos de vivência a partir dos *media* foi colocada para ilustrar como os códigos informáticos se caracterizam em ambiente sociológico, e em expansão diária — via consumo desenfreado. Pode-se considerar os dispositivos ou códigos informáticos do teclado de um computador residencial uma fonte de acesso à experiência instrumental da sociedade tecnológica.

Em outras palavras, como uma senha geral de permissões, de direitos, enfim, essas linguagens funcionam como gerenciadores da entrada tanto no mercado de trabalho, quanto na vivência de demais processos, como, por exemplo, a fruição dos novos bens culturais, que já proliferam de modo ostensivo, igualmente sem uma avaliação satisfatória por parte da reflexão teórica. (TRIVINHO, 2001 p. 91).

Nesses termos, verifica-se que a tecnologia se coloca ou é colocada pelo homem de maneira inconsciente, no centro da cena quando falamos de construções e planejamentos sociais,

talvez pela facilidade ou acessibilidade que a máquina detém. No entendimento humano, pelo menos na fase tecnocêntrica, o acomodar se faz mais importante do que o produzir. É o que as religiões fazem no decorrer das eras, monopolizam a informação, transmitem-na de forma que todos acreditem, logo, permanecem em estado paralítico e assim formam-se as bases culturais alicerçadas em determinações preelaboradas. O poder sempre esteve nas mãos de poucos para tal empreitada, mas na fase tecnocultural, esse poder se esvai e coloca o homem numa posição de espectador-admirador dos fatos correntes.

A descentralização do poder instaurada a partir do hábito instrumental de acesso, de acordo com a teoria da razão tecnológica de Trivinho, estabelece, a partir de um comando de teclado, permissões e direitos que não estão mais sob o controle humano. O gerenciamento dos processos e a fruição e disponibilidade de bens culturais correspondem ao imperativo das máquinas sem que haja correspondência simbólica suficiente em relação a uma satisfatória reflexão teórica do sujeito para com o objeto. A consequência da usuabilidade dos dispositivos em escala de tempo equivalente consolida automaticamente um hábito de base social, em que a nova linguagem emerge à partir da prática de operacionalização por parte dos indivíduos, ela tem papel utópico-religioso, renova a cultura na vida individual e coletiva.

Vinculadas ao argumento da condição humana frente aos códigos informáticos e à sua auto-referecibilidade na gestão cultural, as “redes”, no sentido ciberespacial, contribuem efetivamente para que a visão de mundo se transforme. Colaboram ainda para que a noção geral de pensamento seja recondicionada com o intuito de exercer suas funções a favor da rede e de suas respectivas técnicas, contribuintes para uma remodelação das teorias da informação e da comunicação, provocando uma perturbação das razões habituais e de posicionamento do sujeito no campo interativo.

Com efeito, no centro de todas as transformações analisadas, “a noção de mundo” também se vê redefinida por meio da intensa presença da tecnologia possuidora de um espaço articulatório próprio — (redes). A situação com uma configuração também própria e com um grau relativo de autonomia, garante certa definição de padrões. As redes detêm a forma como a tecnologia se coloca para o mundo. Por isso, vale ressaltar algumas características fundamentais dela.

2.4 UNIVERSO DAS REDES

Antes de adentrar o mundo cibercultural e analisar seus aspectos estruturais, refletir-se-á sobre o que são as redes e buscar, na sua história, as funções comunicacionais e a compreensão evolutiva dos fenômenos maquínicos com base em suas especificidades práticas.

O modo de observação que se tem das coisas e do mundo, baseados na cultura em geral, começa a se liquefazer na atualidade social. No último par de décadas, metaforicamente, tem-se nomeado de rede toda a profusão dos meios de comunicação e de informação. A metáfora ajuda a compreender em termos tecnológicos atuais, a nota número doze da página trinta e seis desta Dissertação, sobre o ambiente elíptico do pensamento.

A rede também funciona como fator de exteriorização de todo o arcabouço do conhecimento orgânico para os bancos de dados informáticos. Isso nos faz compreender a estrutura do ciberespaço. É completamente adequado associar o ambiente estrutural do pensamento orgânico com o ambiente das redes para termos uma concepção de semelhança, e assim, conduzir uma reflexão baseada na integração informatizada das mensagens.

Os autores de diferentes áreas como pedagogia, psicologia ou até mesmo linguística, fazem analogias com a rede ao refletirem sobre as condições necessárias a todo funcionamento orgânico capaz de interessar ao pensamento, de forma que fique clara uma ideia. O intuito da reflexão é de descrever uma estrutura com bases vinculadas, de alguma maneira — à lógica. “A construção de estruturas lógicas se daria numa organização em espiral, parecida com a de uma bola de neve que se alimenta e se expande a partir daquilo que já é constituída, gerando uma estrutura de complexidade maior” (RAMAL, 2002 p. 137).

Tem-se tentado elucidar que as redes podem substituir a ideia de estrutura do pensamento fora do corpo, da mesma forma que a escrita e o texto funcionam como materialização do pensamento orgânico. No caso, o hipertexto é a materialização da rede informática, e seu poder de presença está muito acima de um texto manuscrito por causa do impacto das tecnologias na sociedade atual⁵. O órgão dinamizador da rede é sua própria instantaneidade comunicativa. A cada fato novo, a cada fluxo de sentidos e subjetividades, na comutação entre elas, na

⁵ Para compreensão sobre a estrutura do hipertexto, ver segundo capítulo, páginas 80 - 84.

hibridização das ideias e culturas, formam-se novas linguagens e pensamentos. A rede está ocupando o cargo de vilão que era da escrita quando suplantou a oralidade. Mas, ao analisar os benefícios da escrita para o desenvolvimento das formas de pensar, da cultura, da socialização, enfim, devemos ver as redes e seus substratos sob um prisma mais maleável, deve-se monitorar mas não policiar, a fim de percebermos as qualidades disponíveis para um progresso civilizatório congruente⁶.

Como o foco está no ponto em que as redes se propagam de modo dinâmico, analisar-se-á, com base nas reflexões de Trivinho (1998) a velocidade que elas concebem e quais suas consequências nas vivências cotidianas.

Como novo processo articulatório de forças produtivas, as redes estão no limiar de uma ousada situação cultural. Elas englobam tudo que é importante na efetividade da vida em um estirão interativo dotado de uma velocidade vetorial absoluta.

Tudo se equaciona nas redes, desde as ações cotidianas no espaço doméstico às grandes decisões políticas na esfera do Estado, desde o telex e o fax às avançadas estações *multimedia* que operam em três dimensões, desde o laptop no automóvel ao telefone celular no avião, desde as transmissões de rádio às transmissões via satélite. (TRIVINHO, 1998, p. 14).

Ao considerar os veículos de comunicação de massa com certas especificidades maquínica/tecnológicas, Trivinho pontua que podem ser caracterizados como redes os aparelhos de telégrafo, telefone e rádio. Por terem alcance restrito e se afirmarem como uma *linha* entre emissor e receptor, tais aparelhos são considerados veículos que comportam o advento da invisibilidade material das informações, uma transformação substancial nas relações sociais. Mas

⁶ Deve-se salientar que, bem como a escrita exteriorizou a memória oral, desarticulando-a do poder totalizante que tinha sob a memória social, o que, da mesma maneira, as redes estão fazendo para com a escrita e o texto como produto dos criadores de um pensamento inédito e que revolucionou o ato de pensar. Nesse caso, deve-se compreender a discussão sobre possíveis consequências que o pensamento sofreria com esse novo tipo de externalização da memória social. Mas esse ponto não será tratado em específico no referente estudo, em alguns casos, podemos apresentar alguns fatos e sugerir caminhos para uma futura reflexão mais abalizada sobre transformações da memória, mas não é objetivo central da Dissertação.

as redes que estão em pauta são aquelas que dependem de maior complexidade tecnológica para obter um alcance social considerável.

Até meados do século XIX, pode-se caracterizar o fenômeno da circulação de moedas correntes via cédulas uma forma de *malha* complexa que disponibilizava a movimentação do capital doméstico-empresarial. Em condições fenomenológicas, a visualização do processo era simples, bastava a interação *in loco* com o representante que obtinha o produto de seu interesse para a aquisição, configura-se um movimento de interação sistemática de significação do micro-capitalismo desde pequenas às grandes cidades, da micro às médias empresas⁷.

O exemplo acima entra em consonância com o conceito de Trivinho sobre malha jornalística, considerada uma ação de cunho social e informativo em que a circulação de notícias é consumida via mercadoria (jornal). Tão simples como trocar dinheiro pela notícia, o processo era tramitado sem nenhuma dificuldade e com total compreensão das etapas, “sem prejuízo na visibilidade” (ibid. 1998).

Como malha, a imprensa deslizava (e ainda desliza) pelo território, dependia do espaço físico. A malha que a imprensa do século passado originou e expandiu e na qual se movia ancorava-se no território, no mundo dos objetos, num estrato palpável da vida cultural. (TRIVINHO, 1998, p.18).

A diferença epistemológica entre *malha* e redes avançadas são as categorias da “velocidade” e da “imaterialidade”. A operacionalidade intrínseca delas é baseada em um vetor estrutural de dinamicidade, só que a malha é palpável e a rede é invisível, não captável pelos olhos humanos, além de, que os processos dos *media* no fluxo inaudito das redes, conferem um *status* que transcende o espaço físico. A estrutura do vetor conferida pela lógica da invisibilidade não permite chegarmos ao horizonte da percepção total de todas as etapas do processo.

[...] do instante em que uma reportagem é transmitida em tempo real ao instante em que ela aparece na telas residenciais, por onde correm as imagens e informações? Não havendo espaço físico nesse intervalo, a operação é instantânea, impalpável, espectral. Ela ocorre inteiramente no tempo: a geografia é abolida enquanto as distâncias são percorridas em milésimos de segundo. Abstração do funcionamento

⁷ Não cabe escalonar as grandes instituições financeiras e multinacionais na argumentação pelo fato de necessitar outros segmentos para uma devida reflexão e, (além da circulação de cédulas) para a progressão financeira, assim como, trocas entre capitais financeiros.

estrutural, espectralização dos efeitos: longe da matéria, as redes podem anular seus obstáculos. (TRIVINHO, 1998, p.19).

A velocidade na era clássica da produção de notícias se adaptou adequadamente com a circunstância perceptiva do homem em virtude da condição tecnológica das máquinas. Com o aparecimento da informática, na década de 70, e com o crescimento qualitativo dos computadores, os meios que detêm as mensagens se tornaram mais sofisticados, equacionando a velocidade a um vetor primordial para o funcionamento efetivo dos *media* e máquinas que não se encontram necessariamente conectadas a eles. O alto desempenho da velocidade como vetor depende paralelamente da evolução informática. Essa é a esperança conceitual que faz emergir categorias fenomenológicas como o sistema dromocrático cibercultural e as práticas glocais⁸.

A rede, no que diz respeito à revolução da informação, constrói um novo caminho entre as ideias fazendo com que a linearidade presente na história seja incorporada. Isso ocorre não pela descoberta de uma nova função dentro da própria linearidade, e sim pela maturação dos processos tecnológicos como a interatividade e a categoria multimídia. Processos esses que estão sujeitos a permanentes transformações e tendências de um mundo pluridimensional-global-econômico de um ponto de vista estritamente mercadológico.

Outros grandes impactos que as redes digitais proporcionam são o novo regime de velocidade dos vetores e a estocagem de infinitas quantidades de informação, de maneira que, a história conhecida pelo homem seja frontalmente desafiada por um instrumento inédito, o que pulveriza o sentido de tempo cronológico do objeto pelo fato de tudo estar presente.

Sodré (2010) analisa as ocorrências da revolução industrial, no caso, fundamentalmente se revelou uma grande característica desta época que é a “mobilidade e circulação das coisas no mundo”, como esses processos modernos alavancaram outra inédita revolução, a da informática, o autor diagnostica as Revoluções da seguinte forma:

Se a Industrial centrou-se na mobilidade espacial, a da Informação centra-se na virtual anulação do espaço pelo tempo, gerando novos canais de distribuição de bens e a ilusão da ubiquidade humana [...] Esta é a singularidade ou o espírito do tempo

⁸ Os conceitos de dromocracia cibercultural e de fenômeno glocal serão trabalhados a seguir, páginas 63 - 67.

presente. Frente aos teóricos que buscam caracterizar a sociabilidade atual a partir da metáfora explicativa da rede [...] (SODRÉ, 2010, p. 14).

Sodré também indica que o advento das redes estabelece definitivamente o que ele chama de “mutação tecnológica” (ibid. 2010, p. 13). Tal fenômeno apresenta uma série de descobertas usando os recursos e aparatos técnicos preexistentes, é um esquema de hibridização entre novo e velho sem, no entanto, prender-se, por exemplo, aos padrões de linearidade da informação que, segundo o autor, detêm a evolução da instantaneidade e o desempenho da rede:

[...] (onde as conexões e as interseções tomam o lugar do que seria antes pura linearidade, característica do “telégrafo”), é preciso abandonar a ilusão de uma originalidade substancialista desta hipótese e trabalhá-la, sob o prisma da velocidade e fluidez das conexões. O diferencial é a aceleração distributiva (o *oikonomos* intensificado) dos processos. Não é, portanto, a mera presença maciça da técnica nos processos sociais, e sim a singular relação intensificadora das neotecnologias com o fluxo temporal. (SODRÉ, 2010, p. 14).

Um dos efeitos do império de consumo liderado pela transformação do sentido de economia, a velocidade, repercute diretamente no avanço científico e nas hibridizações tecnológicas. Pode-se constatar ainda, numa intersecção entre cibercultura e pós-modernidade, em que o hibridismo traz em seu cerne as ambiguidades típicas da condição pós-moderna constatadas como: desterritorialização, pulverização de limites, a confusão entre real e virtual, entre público e privado, a mescla entre global e local, sujeito e objeto.

Outra função da rede (que interage com os aspectos da cultura pós-moderna) é o sujeito considerado sem identidade. Alguns autores postulam que o sujeito pós-moderno encontraria nas redes “a possibilidade de ressignificar sua identidade, a ideia é multifacetá-la dissolvendo-a” (POSTER apud KUMAR, 1997, p. 138-139). Assim, é configurada a característica de total insegurança sobre si mesmo ao fragmentar suas propriedades de maneira arbitrária nos fluxos informacionais.

Para esse processo tramitar de modo operacional, torna-se obrigatório o aparecimento de recursos técnicos. Esses, ao entrarem em consonância com os hábitos de trabalho e lazer cotidiano, fomentam novas existências comunicacionais por meio da construção e da

manipulação de ferramentas (senhas infotécnicas de acesso) produzidas com o intuito de realizar novas funções acessíveis reconfigurando os padrões de conduta pessoal e social de maneira imediata.

Além da hibridização e da fragmentação identitária, a rede contribui para outro aspecto pós-moderno: as redes digitais permitem a realização de uma comunicação com fluxos de características bidirecionais-simultâneos e, por isso, respondem aos anseios da articulação fragmentada e desterritorializada da civilização tecnológica. Logo, a comunicação e a cultura tecnológica contam como ação dinamizadora das práticas ciberculturais.

2.5 CIBERCULTURA

Para uma reflexão mais elaborada referente à realidade social-histórica dos tempos atuais faz-se necessário entender sobretudo, a formação da civilização tecnológica para chegarmos a uma compreensão a respeito dela hoje em dia.

Situação de época totalmente equipada por aparatos digitais e articulada por um vetor elementar de relação social que são as interações comunicacionais em redes, a cibercultura é a situação que alimenta a moral de todas as relações baseadas em dispositivos infotecnológicos.

De início, a maior confusão que se pode fazer com a teoria cibercultural está no princípio de que suas práticas não se restringem apenas ao ambiente de rede ou ciberespaço. Para efetuar uma tentativa de desvincular a cibercultura do ciberespaço é necessário entender que ela já estava inserida na esfera de hábitos sociais antes da relação com os *media* interativos:

Urge, portanto, livrar o conceito de cibercultura da consideração pragmática que o faz refêrem absoluto da rede – embora o preceito não seja, em nenhum momento, falso – e dar-lhe fôlego mais extensivo em matéria de iluminação sobre o real, caso não se queira prestar desserviço ao pensamento teórico, fomentando confusão ao invés de dissolvê-la. (TRIVINHO, 2007, p.67).

Por isso devem ser apresentados alguns fatores que contribuíram para o advento da cibercultura que abarcam muitos horizontes da vida humana. A própria proliferação da cultura pós-moderna aliada ao gradativo domínio dos meios de comunicação, a expansão absoluta de produção de aparelhos (como veremos no próximo capítulo) e a circulação e o consumo de objetos infotecnológicos juntamente com a propagação da web nas últimas décadas configuram o ambiente cibercultural.

Deparado com essa nova dimensão de época, o sujeito é facilmente remodelado em suas ações e vivências. Nesse viés, Trivinho (2001) ressalta que a cibercultura está implicada em tudo “que é mais importante socialmente”, desde as práticas políticas às descobertas científicas, corroborando também ações no campo das ciências exatas e na área da educação, e também servir como ferramenta de promoção política e partidária no processo de ensino-aprendizagem.

Trivinho (2001) além de tratar a cibercultura como condição de época, entende que é um processo legaliforme de um social oriundo de uma significação pós-moderna de mundo que estabelece a sua extensão e ramificação por meio de uma atmosfera global e tecnológica. Consolidada no final do século XX, a cibercultura nomeia a fase contemporânea da civilização tecnológica, ou seja, todas as categorias da vida humana que faz presente o arco da tecnologia informática á de respirar cibercultura.

A cibercultura em sua maturidade atual caracteriza uma nova fase da civilização mediática em que tudo passa pelo vetor informacional, virtual e imagético. Ou seja, se tudo perpassa pelo fluxo informacional, a cibercultura pode ser caracterizada como a significação efetiva epocal, um fenômeno em escala macrossocial de importância em todos os ramos de relações sociais da vida contemporânea. Ela alimenta o progresso em diferentes áreas como: medicina (produção de células-tronco, próteses avançadas no aspecto de percepção e tato), em muitas áreas o processo de aderência cibercultural é total e irreversível, bem como a engenharia civil, produção de arte contemporânea, logística, além de ser, desde o fim da segunda guerra mundial, o aparato de sedução no campo de conflitos bélicos.

A fase política vigente, mesmo não tendo a capacidade de acompanhar as transformações dos vetores ciberculturais, faz-se obrigada em um processo de pressão pantópica a aderir e a reescalonar suas condutas quanto à organização de práticas de segurança pública, movimentações criminosas, trâmites financeiros, monitoramento da economia, entre outros.

A cibercultura transforma tudo aquilo que está em seu contexto. Sendo assim, para melhor compreender a advento da cibercultura, é preciso adentrar a história da informática. Para

tanto, vamos tratar em paralelo ao desenvolvimento da comunicação que, com efeito, tem ganhado força conceitual no período imediato do pós-guerra. Breton (1992) caracteriza três momentos importantes da comunicação informática: a primeira fase, de 1942 até o final da década de 40, relaciona-se com a categoria cibernética; no segundo momento, a expansão da teoria informática surge nas representações sociais, empresariais além do campo militar; o terceiro momento se instaura após 1970, com o exercício da comunicação via computador e das redes telemáticas.

Segundo Breton (ibidem), a primeira etapa consubstancia-se a partir do auge da segunda grande guerra, em que a confluência de critérios científicos e técnicos formava a base estratégica associada à categoria bélica, um grande salto na escalada informática que causou uma transformação de época engendrada por suas significativas inovações.

A cibernética foi produzida matematicamente para um único objetivo, pesquisas e produção de resultados patrocinados com verbas militares. Sendo assim, em um primeiro momento, seus progressos não era disponibilizado para o grande público, o controle ficava nas mãos do Estado Maior norte-americano. Sobre isso, dar-se-á como exemplo a criação do computador que tinha como objetivo calcular, decodificar e controlar informações. É visível que a cibernética caminha para pelo menos dois lados:

Por um lado converge para a produção de resultados concretos, cientificamente mensuráveis e verificáveis e, por outro, entrega-se a uma reflexão, bastante rigorosa nas suas intenções, embora evidentemente fora de qualquer quantificação possível, sobre a natureza do universo e dos fenômenos e sobre as transformações que justamente o entendimento da comunicação como fenômeno central poderia provocar. (BRETON, 1992, p. 18).

Breton em uma visão conceitual da cibernética Wieneriana a denomina como “investigação das leis gerais da comunicação”. Não obstante, no estudo das relações homem/animal, máquina/sociedade, visualizando uma confluência de novas significações produzidas nas pesquisas, o autor diz que a comunicação está imediatamente associada à dimensão do “*controle*” (termo criado por Norbert Wiener, 1950) que, na tradução do conceito original de Wiener, aparece associada à ideia de regulação, de comando e de domínio.

No segundo período, no decorrer dos anos, o conceito de cibernética fica à margem no âmbito de evolução tecnológica, justamente por abarcar várias áreas de interesse, nas ciências exatas: matemática, física e nas humanas: biologia, psicologia etc. O princípio ideal de que a comunicação era o epicentro se torna relativo, o foco se expande para outras situações comportamentais do homem. A intrínseca relação entre cibernética e informática se rompe e a ideia de transformar os indivíduos e a sociedade de maneira que houvesse total controle sobre a vida social fica a cargo exclusivamente da informática por meio da técnica de manipulação de informação oferecida pelo computador.

Mesmo que ainda na segunda fase o desenvolvimento da informática ainda encontra-se estreitamente ligada ao relacionamento com interesses militares, é evidente, mediante a ilimitada extensão do capitalismo na época, o uso dos computadores em multinacionais e corporações empresariais para maior eficiência nos trâmites burocráticos administrativos. Esse foi o estopim, junto ao advento do microcomputador, que descentralizou o sistema informático passando de uma forma científico/controladora para o acesso pleno entre a maioria dos indivíduos consumidores do material.

De par com a evolução comercial dos aparelhos, o terceiro momento é caracterizado pela fusão entre informática e telecomunicações, dado pelo exercício entre grandes empresas e microinformática. Em 1990, um engenheiro britânico e cientista da computação e professor do MIT Tim Berners-Lee, criou um dos marcos significativo da informática moderna, a Word Wide Web. O advento da *Word Wide Web* representa grandes transformações no estirão cultural pelo fato de disponibilizar a rede informática e seus dispositivos de navegação em ambiente domiciliar. Agora, diferentemente do uso empresarial, servem também para fins profissionais, de lazer e entretenimento. O fato culmina na emancipação da lógica tecnológica e estabelece gradativamente um vínculo inextricável entre as categorias de vivência social e os dispositivos tecnológicos capazes de rede.

A preocupação em relação ao vínculo inevitável não é tardia ao mesmo tempo que não é eficiente no que se refere a informar o grande público sobre o que está acontecendo nos pilares macrossociais da civilização.

A cibercultura também pode ser caracterizada como um paradoxo no campo empresarial. Hoje, a chamada sociedade infotecnológica credencia e dá subsídios para a evolução global das grandes empresas detentoras de domínio, de disposições econômicas e também são garantidoras de abertura para novos mercados. Consequentemente os mercados tradicionais

sofrem grandes metamorfoses, a demanda se torna mais seletiva, a diminuição do lucro e a pressão por maior qualidade dos produtos por parte dos consumidores acarretam pressões que as empresas são obrigadas a aderir ou estão fadadas à falência.

Esse processo tem sido acompanhado de uma intensa evolução das tecnologias informáticas e da comunicação. Para que as empresas não sejam reféns da sua própria queda nas margens de lucro, foi preciso aderir a estratégias de diminuição de custos operacionais. Eis aqui um movimento de troca, tira-se cinco empregados de um departamento e coloca uma máquina dotada de dispositivos automáticos, mais efetivos, e não necessita de salário e outros subsídios. Portanto, as empresas se deparam com o efeito de automação⁹ — o conceito invade definitivamente as vivências humanas sob uma perspectiva apocalíptica.

As reestruturas na esfera empresarial, no que diz respeito ao destrono do empregado, demissões em massa, pressupõem um processo baseado na lógica evolutiva dos dispositivos, fruto de um modelo econômico exclusivo de um pensamento inerte-consumista-cibercultural.

Isso nos leva de volta ao escalão crítico da cibercultura nos dias de hoje, em que a sedimentação de comportamentos via web emerge de um ciclo vertiginoso que perpassa o ciberespaço e o pensamento. Os efeitos podem ser visualizados por meio da cultura informática baseadas em estratégias pós-modernas.

Pode-se afirmar que o contexto pós-moderno é terreno fértil para a cibercultura se desenvolver como novo *esprit du temps*, possuindo características próprias que possibilita o surgimento de novas utopias.

Lida-se hoje em dia com um novo espaço de representações, os modos de lidar com as coisas são característicos de um momento em que alguns denominam a essência do espírito pós-moderno nos dias de hoje. Ramal (2002) descreve como o pós-moderno influi em todas as áreas do conhecimento. A autora apresenta um exemplo sobre as transformações materiais da escrita:

Hoje conhecemos um novo espaço de leitura e escrita. As letras concretas e palpáveis se transformam em *bites* digitais; a página em branco é o campo do monitor; a pena é o teclado e há uma estranha separação entre nosso corporeal, e o texto virtual. Até não ser impresso, o texto pode ficar indefinidamente nessa outra materialidade. (RAMAL, 2002 p. 65).

⁹ Sobre o conceito de automação, visitar o sub-tópico: Encolhimento das coisas, páginas 99 – 103.

A pós-modernidade, para alguns teóricos, não é considerada uma época histórica mas antes como estado diferente de coisas. Nesse sentido, podemos dizer sem deliberar o que foi dito antes, que ela é “condição cultural de época” no sentido de envolver uma maneira de estar no mundo e uma sensibilidade para os fatos correntes. “Trata-se de uma característica de época passível de ser apreendida por conceitos ou expressões abstrato-sintéticos” (TRIVINHO, 2001, p. 43).

Sendo assim, Trivinho coloca os referidos vetores como fenômenos que implicam na falência em cadeia das teleologias/utopias, compreendendo a sedimentação do progresso tecnológico mediante o desmoronamento de conceitos tradicionais/universais (a história, o ser, a humanidade).

Esse processo de obliteração das essências histórico-antropológicas causam um embaralhamento de polaridades ou hibridismos, fusões e inversões na cadeia lógica social. Aqui incluo o destronamento do ente humano pela tecnologia através do acoplamento irreversível entre ele e a máquina; na pulverização das classes sociais em categorias e grupos; na obliteração do social ordinário (com sua convenção num social mediático), da memória social e cultural (com a sua transformação numa memória tecnológica, exteriorizada) e da história (com a sua explosão em uma miríade de histórias promovidas pelos *media*). (TRIVINHO, 2001, p. 44).

Percebe-se que há mudanças substanciais no campo da arte, do discurso, nas produções em massa, no comportamento individual e social, na economia etc. A situação origina uma fragmentação das formas mais estanques, como o próprio discurso, que na era moderna foi consolidado pelas suas singularidades estruturais. Na fase pós-moderna, ocorre um entrelaçamento dos discursos dando margem a uma interdisciplinarização do conteúdo por meio de vários outros argumentos intrincados. O movimento pós-moderno auxilia modelizações fragmentárias do conhecimento, tudo começa a tomar uma forma mais livre — autônoma.

Ramal (2002) estende o arco conceitual do pós-modernismo para os comportamentos individuais situando uma nova condição existencial do homem.

No modernismo, víamos estilos marcadamente pessoais, o que serviu para afirmar uma nova concepção do “eu”; já na era pós-moderna, encontramos uma despersonalização das obras – parece não haver mais estilos ou visões particulares do mundo a expressar. (Ibid. 2002, p. 66).

Nos dias atuais, essa falta de referencialidade que circunda o sujeito proveniente da vida cotidiana em vários aspectos é intensamente remodelada por infotecologias possuidoras de velocidade original. A utilização da comunicação eletrônica só tende a aumentar em virtude do grande incentivo às práticas multimidiáticas. A própria cultura tecnológica, nascente do consumo irrefreável, se desenvolve por meio da compulsória fabricação e aquisição de produtos informáticos, legitimados por um discurso que promove a informatização da sociedade para maior eficácia produtiva.

Na cibercultura, o sujeito tem que acompanhar a velocidade dos vetores que estruturam as informações. Exige-se um sistema que comporte os fluxos e que situe como deve ser o modo de vivência e como se caracterizam as relações entre sujeito e estrutura informática. Trivinho (2007) cria um arco descritivo desse sistema e o nomeia de Dromocracia Cibercultural.

A traços básicos, a expressão se refere à articulação e modulação da sociedade, da economia e da cultura pela lei da velocidade exclusivamente com base nas cibertecnologias e no *cyberspace*, vale dizer, equipamentos e rede co-fundadores e caracterizadores da cibercultura. (TRIVINHO, 2007, p. 101).

Isso indica que o sujeito tende a ser inserido, gradativamente na cultura tecnológica ou a própria cultura tecnológica espalhada pelas redes, fazendo o trabalho de aderência simbólica do social. Expandir e conservar essa forma de cultura é a única conduta a ser seguida. Mesmo se os fatores existenciais dessa cultura não forem totalmente analisados em seus meandros pelo sujeito, não há mais tempo para tal empreitada. Com isso, surge como *cortina de fumaça* o “gerenciamento infotécnico da existência” (TRIVINHO, 2007), uma forma de monitoramento positivo das ações infotecnológicas, dos produtos ciberculturais e da competência cognitiva e pragmática que se deve obter para seguir “no trato com o equipamento informático e com a rede (ibid. p. 103)”. Conserva-se agora a cultura tecnológica como a melhor das formas de vida, é a única na qual a sociedade vislumbra um horizonte progressivo de sociedade.

A função pragmática da cibercultura convida o indivíduo ao seu mundo de legitimação maquínica e performática, sob pena de sofrer transformações comportamentais e obliterações de um pensamento consolidado fora do ambiente virtual, bem como valores familiares de cidadania e o poder executivo frente a própria conduta corporal e imaginária.

Do ponto de vista do sujeito, a concepção cibercultural e suas disposições instrumentalistas capazes de esculpir o mundo, além de ser entendida como um existente absoluto é capacitadora de uma mobilização crítica que se vê embuída de significar todos os fenômenos à luz da compreensão social e apresentar formas de acompanhar os novos fatos que movem o mundo.

Para maior compreensão dessa reflexão, será apresentado, na sequência, o pilar conceitual que estrutura a cibercultura e, segundo as teorias de Trivinho (2001a; 2007) é fator preponderante de transformações nas relações comunicacionais avançadas. É a velocidade a causadora das mudanças tecnológicas há pelo menos 60 anos, ela redefiniu as vontades e desejos do sujeito ao reescalonar todos os objetos e seus ambientes performáticos por meio do consumo e da acessibilidade tecnológica. Não obstante, ela também é a base do desenvolvimento de equipamentos avançados, das atualizações no campo da política, dos *upgrades* no capitalismo por meios dos aparatos tecnológicos. Se for a rede que conserva a estrutura da cibercultura, é pela velocidade que as ações ciberculturais se dinamizam e podem permanecer em alto desempenho.

Somente abordando o conceito de velocidade que serão compreendidos outros aspectos como simultaneidade, instantaneidade, interatividade, adequação do pensamento, tudo isso dentro da lógica cibercultural, que se estabelece de par com o conceito avançado de velocidade e de “dromocracia cibercultural”.

2.6 DROMOLOGIA E SISTEMA DROMOCRÁTICO CIBERCULTURAL

Os aspectos do sistema dromocrático cibercultural e suas variações e substratos conceituais como (*dromologia*, *dromocracia*) são termos criados e fomentados no nível da crítica por Paul Virilio. Os conceitos reverberam na maioria de suas obras mas se encontram adequadamente refletidas em *Velocidade e Política*, de 1977¹⁰. Em seu trajeto teórico, Virilio

¹⁰ A primeira edição brasileira da obra foi em 1996, pela Estação Liberdade.

desenvolve a dromologia para explicitar de que forma a velocidade entra em cena para articular e interpretar, a nível epistemológico, o processo de desenvolvimento das sociedades. Essa ação permite compreender a história humana por um prisma imaterial.

Dromos é um radical grego que designa a celeridade, velocidade, campo de corrida, agilidade. A utilização do termo na obra de Virilio não tem imbricação semântica com o pensamento Greco/clássico mas tem conotação com movimentos bélicos sazonais. Logo, o progresso do ser humano pode ser compreendido por uma “ditadura do movimento” (expressão usada por Virilio, 1996) sempre com grandes transformações em períodos de guerra. Portanto, *dromologia* se refere à lógica da velocidade como fluxo vetorial dinamizador das sociedades.

A partir desse ponto de vista, Virilio traça um fluxo histórico ambientando os meios de transporte ao longo da história. Sob seu conceito, caracterizam-se de fato as diversas transformações tanto nos corpos mediáticos como nos veículos metabólicos, ou seja, os meios de comunicação comparecem no mesmo plano epistemológico dos meios de transporte. Vistos ambos como veículos, o autor aponta categorias progressivas: os metabólicos (corpo humano e animais capazes de movimento) em consonância com corpos técnicos (canoa, bicicleta etc.) e, por consequência da evolução, os corpos tecnológicos (avião, navios, automóveis etc.). Os meios de comunicação dotados de tecnologias por operarem na velocidade da luz (tanto os de massa quanto os interativos), também se encaixam nessa perspectiva como “último veículo” (ibid. 1996), uma vez que apresentam “formas de deslocamento” sem sair da sua posição original.

Seguindo essa perspectiva, através da crescente celeridade dos veículos, ocorre, na mesma escala de velocidade, só que na contramão do desenvolvimento, o desaparecimento gradual do espaço físico (território). Isso pode ser visto como movimento corriqueiro no ciberespaço atualmente. Virilio afirma, por meio dos fatos decorrentes ao longo dos tempos, que a fase inicial da desterritorialização se evidencia pelo conceito de encolhimento dos espaços e das ações praticadas nele.

O estreitamento das distâncias transformou-se numa realidade estratégica com consequências econômicas e políticas incalculáveis, pois equivale à negação do espaço [...] de agora em diante é a *miniaturização espacial estratégica* que está na ordem do dia. (grifo do autor). (VIRILIO, 1996, p. 223-225).

A celeridade dos meios e dos veículos, além de acarretar a instantaneidade das informações, regula o território a ponto de demiti-lo em determinadas ações ou projetos. Em termos de pensamento, há certa vulgarização com a recepção da mensagem pelo fato da própria transmissão, urdida na velocidade da luz, provocando o surgimento de novas concepções de espaço e tempo, estabelecendo o primado de narrativas identitárias mediado por vetores informacionais.

Na obra de Virilio (1996), notam-se também as consequências sócio-políticas da dromologia na qual a velocidade se torna projeto de progresso das movimentações bélicas, no caso, usada como potência para deslocamentos, como as ações da *Blitzkrieg*¹¹ no decorrer da Segunda Guerra Mundial, representando a ocupação de uma área no espaço geofísico. Já no campo dos meios de comunicação, a grande consequência é a revolução das transmissões juntamente com a aceleração dos meios telecomunicacionais e da supressão do espaço.

Surge, então, progressivamente o tempo real, que, segundo Virilio (1993), é o tempo da “tele-ação instantânea”, configurado como tempo próprio dos fluxos informacionais, dos não-lugares, das transmissões capacitadas na velocidade da luz. Tal fenômeno não pode ser comparado com o tempo das sociedades históricas, pelo contrário, é uma forma de mundo baseada em abstração total e só pode ser compreendido se o sujeito mergulhar no sistema, usar e projetar-se a partir de dentro.

Portanto, essa nova dinâmica dos fluxos em vias comunicacionais provém da abstração alcançada do não-território, do virtual, do universo das redes, do ciberespaço. Tudo isso potencializado por um fator que necessita ser dominado e conquistado para dar continuidade a construção da civilização tecnológica, que é possuir e ser a velocidade.

A dromocracia coexistia anteriormente à sociedade tecnológica como “processo tático setorial” (TRIVINHO, 2007 p. 69 - 70), depois, é atrelado ao ciberespaço. Logo, a cibercultura, se torna capaz de produzir maior segregação a partir da manifestação de novas plataformas sociodromocráticas estabelecendo, de setor em setor, sob um regime social invisível uma nova ressignificação estrutural de época, oriunda de base tecnológica avançada.

¹¹ O termo é Alemão e significa “Guerra-relâmpago”, criada e estabelecida como doutrina militar na era Nazista 1939-1945. Foi uma ação operacional sofisticada na qual consistia em utilizar forças móveis como Blindados (*Panzer*), infantaria móvel (*Panzergranadier*), e aviação (*Luftwaffe*), atacando em bloco e com velocidade de assalto as tropas inimigas. Em um curto período de tempo, dominou territórios e nações. No caso, a estratégia foi usada nas campanhas da Polônia e da França obtendo sucesso total em suas investidas. Em síntese, seus elementos essenciais e que a destacou como estratégia mais avançada de guerra eram: efeito surpresa, a rapidez na manobra e brutalidade do ataque.

Em uma síntese da teoria, Trivinho entende que a dromocracia cibercultural é uma “fase mundial atual do capitalismo tardio, integrando comunicação em rede, instantaneidade e cultura digital. Ela se traduz, como estágio mais avançado da civilização mediática em tempo real” (ibid. 2007, p. 21).

O conceito de velocidade atrelado à cibercultura viabiliza uma inédita forma de atuação, articulação e movimentação da sociedade infotecnológica atual. Em outras palavras, na cibercultura, a velocidade alcança o seu ápice como articuladora e dinamizadora do social. Trivinho nos mostra que “a velocidade ultrapassou o campo da materialidade do mundo e agora é o *esprit du temps* dromocrático” (ibid. 2007 p. 63). Para além da esfera de produção de mercadorias e do trabalho, infiltra-se no universo do tempo livre e do lazer, que equivale a uma base do progresso civilizatório comum, rearticulando todos os setores da experiência humana. “A velocidade é vetor e condição *sine qua non* de existência e conservação da lógica cibercultural” (ibid. 2007).

[...] este é o horizonte no qual e a partir do qual a união inextricável entre comunicação, vetor dromocrático e cultura realizadas via mercado, conduz a informatização, virtualização e ciberespacialização como indexador prioritário da experiência de mundo [...] A dromocracia cibercultural é lógica exponencial específica da cibercultura. A cibercultura em sua natureza, dinâmica mundial de conseqüências, se apresenta como uma sociodromocracia tecnológica em sua forma mais definida e irradiada. (TRIVINHO, 2007 p. 23).

Segundo Trivinho, a dromocracia cibercultural é puro fluxo, uma não-coisa, impalpável – fluxo esse que não adere conceitos tradicionais políticos. A dromocracia cibercultural vem na sombra da dinâmica tecnológica da democracia contemporânea e a violência da velocidade rege seu discurso. A economia da cultura pela lei da velocidade articula e modula a sociedade.

Uma das maiores preocupações que tem aparecido nos últimos anos, e que Trivinho reflete através de suas próprias argumentações acerca de um social articulado pelas emergências tecnológicas informáticas, é a questão da “*gradação da exclusão*” (ibid. 1999, p. 185, grifo do autor).

Conforme o autor, o desenvolvimento social de um conhecimento que está em contínua transformação e sem data para cessar, sempre vai proporcionar um tipo de polaridade. Ou seja, de um lado estão os sujeitos que aderem ao processo porque tem capacidade financeira, capital cognitivo e condições que os fazem acompanhar a dinâmica de um sistema dromocrático. Do

outro lado da moeda estão aqueles que não têm nenhum vínculo com a dromocracia cibercultural pelas condições sócio-econômicas, culturais e políticas de seus territórios.

Essa zona de gradação da exclusão que Trivinho denomina como o lado dos dromoinaptos também é alimentada, paulatinamente, pelos sujeitos que detinham em mãos determinadas tecnologias, mas que não se adequaram às evoluções dos elementos infotécnicos e se tornaram corpos defasados em virtude do não acompanhamento da “reciclagem estrutural”.

Não é por menos que na sociedade dromocrática cibercultural é permanentemente necessário aguçar o gerenciamento infotécnico da existência. Significa monitoramento social e individual sobre a necessidade de constante atualização, por parte do sujeito, de seu conhecimento infotecnológico e de seus aparatos tecnológicos como os códigos informáticos.

[...] tal gerenciamento se traduz atualmente em todos os âmbitos do universo infotecnológico (econômico, cultural, social e político) em três caminhos alinhados: (a) como processo motriz da reescritura cibercultural e da reciclagem estrutural e, por pressuposto, como processo pelo qual é promovido, no universo infotecnológico, o reprocessamento do conhecimento, vale dizer, o seu agenciamento e o seu reescalonamento ciberculturais e a transferência de sua produção e armazenamento para um novo suporte, a partir do qual se faz, ao mesmo tempo, a sua transmissão; (b) como exigência cotidiana e sistemática da posse do objeto infotecnológico e do capital cognitivo-pragmático por ele requerido, aí pressuposto o adequado acompanhamento das reciclagens estruturais; e (c) como forma de controle sutil através da exigência compulsória de socialização e aculturação dos entes humanos no âmbito dos elementos de base do universo infotecnológico vigente. (TRIVINHO, 1999, p. 186-187).

O processo acarreta um tipo de pressão pantópica no qual o sujeito se autopropõe para permanecer íntimo com a volatilidade do sistema. Esse novo modo de pensar as coisas, por pressão abstrata, traz à luz um conceito que abraça uma problemática: a “dromoaptidão propriamente cibercultural” (ibid. 2007, p. 102-105; 220-224), que significa a capacidade de monitorar e gerenciar, seguindo, no mesmo ritmo dos vetores informacionais, as mudanças tecnológicas, mediante a aquisição de novas “senhas infotécnicas de acesso”.

Tais senhas são necessárias para a obtenção do domínio no qual está incluído o gerenciamento do objeto infotecnológico (*hardwares*) e os sistemas de programas compatíveis com o ambiente cibercultural (*softwares*). Não por acaso, as senhas infotécnicas, apontadas por Trivinho, são corroboradas com o termo “acesso”. Elas funcionam como um tipo de código

informático que decifra as informações disponíveis da escolha do usuário e a apresenta de forma mais legível. Há vários padrões de acessibilidade nos códigos informáticos – considerando-se as regras gerais das senhas infotécnicas – diretamente relacionadas com a interação social, a vida doméstica e profissional, o gozo do tempo livre e as atividades de lazer. Todas essas categorias, estando em vigor na cibercultura, comparecem como sendo norteadas pelas senhas infotécnicas de aceso. Em outras palavras, a civilização, orientada por um espírito dromocrático, é permanentemente totalitária pelo fato de não haver vida cibercultural sem a posse, e muito menos, sem a existência das senhas de habilitação.

Ou seja, ser um sujeito coerente no mundo cibercultural depende do domínio de tais senhas. Elas fomentam o nível de dromoaptidão que o sujeito vai adquirindo no processo civilizatório avançado. Portanto, o sujeito dromoapto é a ponta da conexão que fica em constante atenção para com os fluxos de qualquer espécie. Portanto, atuar na cibercultura de modo coerente implica em domínio de senhas, reconfiguração e deslocamento das vivências sociais tradicionais.

Com o intuito de alcançar uma conclusão e fechar o arco da argumentação acerca da sobrevivência na época cibercultural, no próximo subtópico, será abordado o fenômeno glocal e seus aspectos elementares que servirão de fundamentação para a reflexão posterior sobre o advento e a emergência dos códigos informáticos. Não obstante o “copiar e colar” via lógica de consumo. Tais considerações têm como base a história da informática, além de situar os conceitos anteriormente referenciados junto à evolução do pensamento tecnológico das sociedades capitalistas.

2.7 CARACTERÍSTICAS GERAIS DO FENÔMENO GLOCAL

A natureza do fenômeno glocal radica da invenção da telefonia com o telégrafo elétrico. Mas, com a evolução tecnológica envolvida hoje, “a sua maturidade pertence majoritariamente ao século XX (TRIVINHO, 2007, p. 244)”, em que estão presentes todos os elementos básicos que sustentam a existência do glocal na atualidade. Convenhamos considerar a explicação do termo glocal para fomentar suas características históricas e situá-lo no ambiente dos *media* interativos.

O termo glocal foi utilizado primeiramente na obra de Paul Virilio (1995), já concentrado na área das ciências humanas. Trata-se, não apenas da fusão significativa entre os termos global e local, mas de uma categoria que ultrapassa as linhas etimológicas tradicionais fomentando um contexto de sociedade totalmente inovador. O glocal não estabelece nenhum desequilíbrio semântico e de significado de ambas as palavras, muito menos diminuídas pela eventual fusão. Elas entram em consonância estrutural para dar sentido a uma terceira categoria, a mais relevante no âmbito de teoria comunicacional, reescalando as teorias cristalizadas e alavancando horizontes para uma nova epistemologia e emancipação do poderio simbólico.

O fenômeno glocal tornou-se forte no âmbito crítico por meio de uma descrença de Paul Virilio sobre sua posição ideológica em relação o mundo e, o que ele estava querendo dizer em seus apontamentos com a palavra globalização¹².

O conceito de globalização para Paul Virilio é uma farsa. “Não há globalização, há apenas virtualização”, e intera, “o que está sendo efetivamente globalizado instantaneamente é o tempo – tudo agora acontece na perspectiva do tempo real”. Somos forçados assim, a viver sob uma perspectiva sistemática de tempo único. Para ele, a globalização e a virtualização estão inaugurando um tempo global que perfigura uma nova forma de interação observada em um futuro muito próximo. “Nossa história acontecerá num tempo universal, no tempo da instantaneidade e apenas nele” (VIRILIO, 2000, p.73).

Virilio relaciona isso a uma nova noção de espaço: estaríamos conhecendo nesta época o glocal. A mudança não ocorrerá impunemente; “o que ganharmos com a tecnologia, inevitavelmente perdemos em outros aspectos” (ibid. 2000, p.17) como por exemplo, a adequação forçada do capital cognitivo, as ações empíricas e de pensamento para se alinharem com a velocidade das informações nos *media* interativos.

¹² Há vários significados e teorias para o termo globalização. A sua estruturação básica que fomenta a espinha dorsal de todos os discursos se estabelece a partir do processo de aprofundamento e interação entre as grandes categorias sociais como: economia, relações sociais, política e cultura. Não obstante, o fator que impulsionou a necessidade de evolução descontrolada foi a dinâmica do capitalismo. Logo, a abertura de mercados expansionistas tanto em escala física (consolidados pelas ações tradicionais financeiras junto com as inovações e implantações estratégicas) quanto em escala virtual (através das atividades glocais que a rede planetária desenvolve) pressiona os governos de modo a expandir o fluxo de troca de ideias e informações, produtos, marcas e serviços. Além disso, pode-se dizer que o principal elemento discursivo que faz a globalização avançar de maneira totalitária é a política do “acesso”, envolvido com uma forte conotação democrática. A proposta não esbarra em nenhuma barreira significativa, fato positivo porque deixa a globalização no centro da cena e faz os detentores do poder acelerar o seu progresso de maneira a torná-la substância básica de sobrevivência individual e social, política e econômica dos países capitalistas ou não, democráticos ou não.

Próximo dessa vertente epistemológica, Hall (2003) entende que o processo de globalização é fruto de contextualizações pós-modernas, já encontradas na pele das sociedades e enfatiza que a principal mudança trazida pela globalização é a alteração das noções de tempo e espaço. Para o autor, o processo resulta em desalojamento ou destrono do sistema social e das estruturas consideradas fixadas nos ditames socioculturais da civilização. Isso pode causar o surgimento de uma pluralização dos centros detentores do poder. Dessa forma, o exercício do poder se torna algo capilarizado. Alterações do espaço e do tempo flagram todas as outras consequências macrosociais que a globalização produz.

Ramal (2002) entende que Virilio recupera a profecia de Albert Einstein da década de 50 que falava da segunda bomba: aquela depois da atômica, a “bomba eletrônica”, descreve: “uma bomba na qual interação em tempo real será para a informação o mesmo que a radioatividade é para a energia” (VIRILIO, 1999).

O grande problema, para Virilio não está na informação em si mesma, mas sim na absoluta velocidade do mundo digital e na interatividade, no potencial comunicativo dos computadores. Chega a comparar o capitalismo ilícito, baseado no tráfico de drogas, com o que chama de narco-economia da *wired world web* e afirma que precisamos dar-nos conta de que a única forma de preservar a democracia na cibercultura será nos opormos desde o início a essa caricatura de uma sociedade global e que vem sendo tramada pelas grandes corporações multinacionais, que se atiram com todas as forças na super-estradas da informação. (RAMAL, 2002, p. 70).

De fato, a sedimentação do glocal como configuração existencial nasce na vigência da cibercultura (Trivinho, 2007). Ramal apresenta o aviso de Virilio sob uma lógica que vai na contramão do evolucionismo tecnológico-comunicacional. Fato é que, a esfera social, no que diz respeito ao posicionamento firme em relação a acontecimentos relevantes, no qual as massas, além de não obterem voz ativa são completamente passíveis e despolitizadas. “A *massa* é muda, como os bichos, e seu silêncio é igual a dos bichos [...] não têm verdade, nem razão. São lhe atribuídos todos os comentários arbitrários” (BAUDRILLARD, 1985, p. 35).

No ponto de vista de Baudrillard, atualmente, o modo como flui a sociedade comunicacional, em que todos estão imbricados, é uma utopia. Esse processo resulta na incapacidade da própria esfera social de auto superação em vista de outras causas e finalidades. O mesmo ocorre com a informação imersa no ambiente de rede glocalizado.

Por exemplo, o acoplamento de máquinas capazes de redes em ambiente doméstico proporciona em escala macrossocial a presença em tempo real de fluxos informacionais oferecidos pela rede e capturados pelo cabo coaxial da TV. O contexto de conexão gera um influxo¹³ de possibilidades entre o campo local (subjetividade, corpo) e a ambientação global (redes), trazendo o mundo em forma de espectro para a sua sala de estar, a dimensão local, material/palpável como receptor da existência global/imaterial, constando como experiência concreta. O excesso de conhecimento se dispersa nas redes em meio a interlocutores plugados como tomadas metabólicas, cursando um automatismo cerebral e talvez proporcionando um subdesenvolvimento mental. Para que a comunicação seja eficaz, é preciso uma locomoção rápida, sem tempo para paradas reflexivas. Tal processo configura uma hibridização de campos distintos em sua materialidade que, segundo Trivinho, pressupõe necessariamente a “clivagem bidimensional do mundo vivido”.

[...] um, o universo dos lugares, dimensão concreta da experiência corporal, processada *in loco*; outro, o campo dos não-lugares (em especial, os de caráter audiovisual), oceano veloz e reciclável de vivências espectrais, Trata-se de uma fratura sutil, imperceptível em sua expressão diuturna, que se coloca socioculturalmente como efeito estrutural de montagem operado pela comercialização ampliada dos *media*. (Ibid. 2007, p. 249).

É visível o desdobramento das práticas cotidianas agora em campo virtual. O fenômeno global é o responsável por essa transformação macrossocial em que tudo que é de fundamental importância no mundo vivido “*in loco*” seja metamorfoseado e agregado às redes. Metaforizando: como se toda a história substancial do mundo fosse armazenada em um pacote possível de ser transportado e distribuído em filigramas codificadas. A origem desse impacto corresponde às tecnologias, tão logo, são elas que amortecem de modo fantástico a grande mudança de paradigma que ocorre no exato momento em que o sujeito “usa” a tecnologia com a intenção de facilitar problemas cotidianos. Isso também está denominado e devidamente

¹³ No caso, o termo significa grandes quantidades de informações que se acumulam simultaneamente podendo provocar uma falta de consciência do sujeito perante os conteúdos. Influxo comunicacional ou dos meios de comunicação pode ser visto como um tipo de filtro que não necessariamente designa caminhos saudáveis ou construtivos. De fato, o influxo também serve para imersão em direções de entretenimento. Chega-se a demarcar, dependendo do caso, caminhos que promovem uma atividade receptiva vazia, induzindo, paulatinamente, a consciência ao erro.

conceitualizado na obra de Trivinho como: “macro-deslocamento da ação social” (ibid. 2007. p. 250).

O que foi mencionado acima vai definir novos padrões de conduta no qual a vida humana é programada (pelo lado de fora) e possível de ser controlada pelas tecnologias capazes de tempo real como a Televisão.

Vamos ilustrar, fenomenologicamente, como o glocal atinge algumas estruturas elementares do pensamento por meio do conceito de instantaneidade que Bourdieu (1997) trabalha ao refletir sobre o *Fast thinking* televisivo.

Especificamente, na televisão, a audiência é o foco em que se traduz a grande competitividade e concorrência entre os suportes e a intensa vontade de chegar primeiro com a notícia acaba reorientando o pensamento do jornalista. A partir disso, ele se depara com um exercício único e exclusivamente de sobrevalência editorial.

O esquema sugere a promoção de matérias superficiais pelo fato de não haver tempo hábil para processar e estruturar as informações de uma forma mais elaborada. Consolida-se, assim, uma espécie de pressão abstrata no ambiente jornalístico em que o leão da vez é sempre o mais eficaz dentro da lógica da urgência. Bordieu diz que o processo pode gerar uma gama de consequências que se “retraduzem por escolhas, por ausências e presenças”. Segundo o autor, televisão e pensamento não combinam: “Estabelecia um elo, negativo entre a urgência e o pensamento em que a televisão não é muito propícia à expressão do pensamento” (BOURDIEU, 1997, p. 39).

Não há mais disposição de tempo, as pessoas ao se relacionarem com a TV estão no ágora eletrônico, são tomadas pela urgência da notícia:

E um dos maiores problemas levantados pela televisão é a questão das relações entre o pensamento e a velocidade. Pode-se pensar com velocidade? Será que a televisão, ao dar a palavra a pensadores que supostamente pensam em velocidade acelerada, não está condenada a ter apenas *fast-thinkers*, pensadores que pensam mais rápido que sua sombra? [...] Eles pensam por “ideias feitas” de que fala Flaubert são ideias aceitas por todo o mundo, banais, convencionais, comuns; mas são também ideias que, quando aceitamos, já estão aceitas, de sorte que o problema da recepção não é proposto. (BOURDIEU, 1997, p. 39).

As ideias de Bourdieu estão em cena para evidenciar que o pensamento não precisa ser exercitado, tudo está sendo feito para promover a comodidade reflexiva. Nesse sentido, a recepção do sistema comunicacional convencional se metamorfoseia, trata-se de uma comunicação que tem desfecho mas não é efetivamente espessa e sim dotada de um volume brando, não substancial, a recepção não é devidamente preenchida por uma mensagem, talvez preenchida por uma instantaneidade dos fluxos eletrônicos. Um tipo de reflexo da ação do emissor ou nem mesmo isso. Segundo Bourdieu, a comunicação mediada pela TV, nesse sentido crítico, podemos colocar os *media* interativos como um todo, “é instantânea, porque, em certo sentido, ela não existe. Ou é apenas aparente” (ibid. 1997, p.40).

Caso a TV seja incorporada ao ciberespaço, (exemplos não faltam, como a TV web), o fenômeno glocal, além de promover novas configurações tecnológicas e comunicacionais. A incorporação refunda a relação entre homem e máquina por meio de outros novos fenômenos. Em síntese, o fenômeno glocal integrado à TV pode ser expresso da seguinte forma:

O aparelho de base televisivo, barganhado pelo processo de informatização e virtualização do social, passa a ser igualmente manipulado através de dispositivos capazes de interatividade (em geral, um sistema computadorizado vinculado a um teclado especialmente desenvolvido para operar a convergência entre uma tecnologia de matriz analógica e uma de matriz digital) A TV, assim convertida em TV-web, começa a facultar o acesso ao *cyberspace*. (TRIVINHO, 2007, p 248).

Deve-se expor que, o fenômeno glocal, desempenha papéis diferentes quanto aos exemplos de atividade Televisiva e ciberespacial pois o que entra como processo comum em ambos são as “condições de modulação instrumental para se ter acesso tanto à agenda de massa quanto aos fluxos próprios do *cyberspace*” (ibid. 2007, p. 248). Pode-se perceber algumas diferenças através da imagem que as plataformas produzem. A imagem oferecida pelo aparelho é o vetor que aciona o fenômeno glocal em sua mais alta efetividade.

O glocal, além de estabelecer mudanças econômicas e políticas na era mediática, infere no nível da inteligência existencial do homem com uma nova significação entre humano e máquinas, agora capazes de rede. Não se pode esquecer a evidência inquestionável dos *media* interativos, como a *internet*, a respeito da sinergia de corpos. Diferentemente dos meios de massa, em que o estirão exige um acoplamento entre humano e aparelho, os *media* interativos

estão mais adiante, colocam em jogo a conjuminação de subjetividades, tanto individual quanto social, e envolve o imaginário com os vetores mediáticos das redes.

O glocal, pelo fato de rearranjar todas as relações sociais incluindo práticas cotidianas, não pode se reduzir à mera questão técnica. Ele solidifica, engendrado no contexto cibercultural, uma espécie de falso bem-estar social em que a válvula de escape sócio-pragmático é a imagem produzida pela interface, que funciona como um lastro/caminho aberto em tempo real exercido pelos *media* audiovisuais interativos¹⁴.

Outro substrato do fenômeno glocal que incorpora o tempo real e age sobre o espaço físico é próprio conceito de *Bunker* Glocal (TRIVINHO, 2007), situação que reconfigura espaços de ação, sendo eles canalizados para as práticas informáticas. O processo de glocalização das coisas atinge categorias geofísicas com o interesse de progredir a situação dromológica que não se encontra mais no estado conceitual de Paul Virilio (1975). Ela também sofre reconfigurações existenciais porque os próprios aspectos de velocidade e instantaneidade dos meios infotecnológicos necessitam de constantes atualizações.

Trivinho resgata o conceito de *Bunker* através das primeiras análises metafóricas de Virilio (1995, edição brasileira) com o intuito de utilizá-lo em ciências humanas avançadas, não obstante integrá-lo, de maneira remodelada e convergente, como um substrato oriundo das largas atividades glocais recentes. A metáfora salienta a condição da relação sujeito-informação. Na mesma esteira conceitual, confere ao ambiente um *status* defensivo em relação ao mundo vivido *latu-sensu*.

Em linhas gerais, o *Bunker* glocal é o resultado da engenharia tecnológica produzida pelo sujeito para estar conectado e totalmente atento às informações correntes em ambiente glocal. Na verdade, o sujeito se torna ponto a ser ultrapassado pela informação. Isso confere a veracidade da metáfora, que o *Bunker* serve de reduto: um fixo que funciona para barrar corpos concretos mas não corpos espectrais, pois esses passam livremente pelo ponto e exercem o poder de remodelação do concreto/palpável por meio da eficaz inferência nos processos cognitivos humanos.

O processo faz ir de encontro ao ponto em que Trivinho exalta algumas especificidades do *Bunker* como órgãos de referência para a glocalização cibercultural. Se o fenômeno glocal atinge todo o contexto civilizatório, ele contém certa qualidade identitária. A cada passo que ele

¹⁴ Para mais detalhes sobre a significação operacional da imagem técnica, ver Sub-Tópico 4.2. Imagem Técnica, página 123.

se insere na pele social são estabelecidos, gradativamente, novos modelos e condições de existência.

O *Bunker* glocal produz uma condição humana baseada em medo e reclusão. Quanto mais o sujeito se vê municiado de aparelhos tecnológicos capazes de rede, mais ele ignora o mundo como existente externo.

Para ilustrar a situação do *Bunker*, cita-se o exemplo do executivo que trabalha em casa e seu cargo é monitorar as cotações da bolsa de valores, ao mesmo tempo em que deixa seus clientes cientes de variadas informações. Para que seu trabalho seja desempenhado de maneira eficiente, o sujeito adere a todos os aparatos tecnológicos possíveis como: aparelhos celulares, máquinas tecnológicas (*hardwares*) capazes de comportar programas financeiros avançados (*softwares*), pelos menos duas conexões, isoladas entre si, de redes (uma para uso, outra para *back-up*) e, informações em tempo real para o manter atualizado (programas de TV direcionados). Toda essa engenharia, que pode ser ou não tradicionalmente física, material ou puro fluxo informacional, deixa o sujeito condicionado ao ambiente glocal e com capacidade de acompanhamento das informações interessantes na medida em que o processo serve de gancho estritamente profissional.

Nesse caso, é evidente o funcionamento do *Bunker* glocal em âmbito empresarial. No caso específico, o sujeito está mais para uma ferramenta metabólica que filtra e informa o que é necessário. O sujeito é um ponto estratégico do sistema que negocia signos.

Todo o processo é visto também no sujeito comum, mas com os mesmos aparelhos a disposição, no caso, para fins de lazer, entretenimento e afazeres variados. Compreende-se, então, como o medo e a reclusão se caracterizam como construção imaginária por meio das atividades produzidas no *Bunker* glocal:

Em geral, esse microcinturão tecnológico alimenta a (ou ao menos, comparece vinculado à) ilusão de que a condição existencial por ele fundada e reproduzida concentra poder absoluto nas mãos do indivíduo, quando, pelo contrário, caracteriza justamente – na perspectiva de uma antropologia politicamente orientada – perda social desse poder, a contar pelo flagrante e significativo decréscimo de autonomia humana observado num universo de *dependência tecnológica inaudita*, na forma de uma *subordinação fatal do corpo e da subjetividade ao objeto infotecnológico e ao ciberspace*. (grifo do autor). (TRIVINHO, 2007, p. 310).

Na vida cotidiana, o sujeito não funciona mais como válvula motriz de um sistema (diferente do mundo profissional), ele é ponto final onde toda a parafernália infotecnológica se acumula a ponto de causar consequências estruturais de pensamento voltadas estritamente para a própria situação em que se encontra. Gradativamente, o espaço construído para captar as composições infotecnológicas se torna único reduto existencial. Neste caso, o *Bunker* é visto como defesa em relação ao mundo estranho lá fora. Agora, o que é vivido fora do ambiente *Bunkeirizado* é considerado situação estranha e passível de descarte funcional.

No que tange às propriedades constitutivas da existência em tempo real, percebe-se no conceito de *bunker* glocal, algumas características elementares de estrutura geral. Uma delas é como observado nas entrelinhas dos exemplos mencionados acima, o “abandono e esvaziamento do espaço urbano extensivo - isto é, o território convencional, legado, em que até pouco tempo atrás a humanidade havia feito, com exclusividade, a sua socialização [...] (TRIVINHO, 2007, p. 272)”.

Outro elemento importante é a dependência em relação aos aparatos tecnológicos. Necessita-se de habilidades específicas para obtenção de capital cognitivo congruente e, conseqüentemente, a configuração do uso para resolução de problemas citadinos. A convergência entre pensar glocalmente e manipular as senhas de acesso confere a natureza da dependência do glocal.

Pode-se apresentar um exemplo situacional no qual o Estado se encontra cercado pelo fenômeno da dependência ao se deparar brutalmente com a situação de sistema obsoleto, os órgãos públicos são pressionados pela sociedade dromoapta a inovar e atualizar constantemente suas plataformas e programas informáticos, sob o risco de estagnar no acompanhamento infotecnológico das civilizações avançadas.

Barbosa (2009) nos mostra que existe um círculo vicioso, um sistema que funciona da seguinte maneira: a partir do momento em que se pensa e age para tal situação, ou seja, a partir do momento que o sujeito é dromoapto, tão logo a sociedade também será incorporada. Eclode uma pressão avassaladora no instrumento político que exige o acompanhamento, por parte das instituições macrossociais, como: repartições públicas, órgãos federais, governos etc. Da mesma forma que tais entidades aderem à situação, as pessoas que dependem delas e são dromoinaptas também entram nesse sistema evidenciando o alcance da dependência do glocal para além da marginalidade de rede:

Os indivíduos, por sua vez, são impelidos a realizar procedimentos através do acesso ao glocal, sem haver, em muito casos, outra alternativa de realiza-los de forma convencional. Como exemplo, pode-se citar atividades como as Declarações de Imposto de Renda à Receita Federal, cujo envio por parte dos contribuintes, em virtude do contexto infotecnológico, deve ser realizado por via digital. Esta atividade, em breve, expurgará por completo o antigo procedimento manual de preenchimento. (BARBOSA, 2008, p. 68).

O exemplo acima entra em consonância com outra propriedade elementar da existência em tempo real que é o “*status* moral do sujeito teleintegrante” (TRIVINHO, 2007). Nesse sentido, o sujeito é coagido a “uma aderência dessimbólica ao acoplamento promíscuo e compulsório entre corpo/mente e máquina/tela/fluxos mediáticos, vínculo impreterível irradiado no mundo inteiro como *modus vivendi* conservador, pedra angular da ideologia da comunicação do século XX” (TRIVINHO, 2007, p. 272).

A submissão do sujeito perante a condição glocal, em poucos anos, se tornará *práxis* ideológica e não restarão muitos canais de fuga para pensamentos reacionários ou baseados em romantismo técnico, como enviar uma carta elaborada com escrita erudita. E se considerarmos, em um futuro não distante, a incorporação total de todas as camadas sociais no ambiente cibercultural, tão pouco haverá a ocupação de profissionais de caligrafia. Essa ocupação, entre muitas outras, sobreviverão apenas para manter um caminho de migalhas em relação aos paradigmas culturais herdados.

Portanto, pode-se perceber que, o fenômeno glocal colocado em linhas contemporâneas, configura-se como existência em tempo real, apresenta-se como realizável na ordem presente da ação e não pode ser comparado com nenhum momento histórico. A existência em tempo real, bem como o fenômeno glocal, como contexto civilizatório, sempre há de permanecer como uma tendência perpétua.

A análise do fenômeno glocal tentou de alguma maneira, servir de ambientação para a resposta da pergunta referente à disposição de uso do comando que implica, elementarmente, a análise das práticas mediáticas que, uma vez incorporadas, tornam-se ações individuais, costumeira e socialmente objetivadas.

CAPÍTULO 3

**EVOLUÇÃO DA INFORMÁTICA
AVANÇOS E CONSEQUÊNCIAS**

*Uma informática cada vez mais aperfeiçoada apropria-se
da escrita, da leitura, da visão, da audição, do
pensamento e da aprendizagem.*

*O sentido de uma palavra não é mais do que o
emaranhado cintilante de conceitos e de imagens que
brilham por um instante em torno dela.*

Lévy (1990, p. 9 - 29).

Como observado no capítulo anterior algumas funções do “copiar e colar” em sentido mais técnico e instrumentalista, neste momento da análise, o comando será apresentado em seu estilo taxonômico¹⁵, sob uma perspectiva de mundo irrefreável pelas emergências tecnológicas do ambiente cibercultural em construção.

Para isso, será feito um percurso evolutivo dos aparatos maquínicos no qual a história da informática também será investigada. O objetivo é compreender os fatores que levaram à origem do comando “copiar e colar” assim como de outros movimentos de teclado utilizados na vida cotidiana. Ou seja, a intenção é historicizar o objeto com o intuito de mostrar a naturalidade de seu advento (que está de acordo com os rigores socioculturais de época). O capítulo visa também evidenciar a exacerbação do consumo por meio do desenvolvimento das marcas, bem como a vontade do sujeito de pleitear os objetos disponíveis em forma de signos, e inseri-los (de maneira que o ajude a manter as relações cotidianas estáveis), na lógica mercadológica de troca de valores.

¹⁵ A ideia é classificar em ordem cronológica os avanços da informática, tanto em programação (*Software*) quanto na evolução maquínica (*Hardware*).

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DA INFORMÁTICA

O capítulo pretende apresentar um monitoramento da condição tecnológica a partir do desfecho da segunda grande guerra. Será permeada a significação social-histórica do fenômeno infotecnológico com o objetivo de mapear o advento e o percurso dos códigos informáticos¹⁶. Trata-se, nesse processo, de dirigir um argumento baseado no estatuto ou regime dos códigos informáticos no contexto da história recente da vida humana, suas imbricações, as condições de predominância entre homem/máquina assim como, através de uma lógica de mercado, tentar determinar como ocorre a aquisição em massa dos códigos.

De onde veio a informática? Em primeiro lugar, a propriedade etimológica contém outros dois termos. A palavra é derivada de outras duas associadas, a primeira é *informação* e a segunda, *automática*. Ambas definem os principais objetivos que foram atingidos pelos idealizados computadores. A necessidade de se obter e fazer o tratamento da informação de forma automática fez com que surgisse justamente essa palavra.

Foi com uma ideia parecida que o físico e matemático Vannevar Bush (já renomado por inventar uma calculadora analógica super veloz que ajudou a financiar o projeto *Eniac*) constituiu, em um célebre artigo intitulado “*As We May Think*” a formatação teórica do *Memex*. Pode-se reconhecer dentro das ideias de Bush a vontade de facilitar e integrar, de maneira rápida e eficiente, as informações no âmbito socio-cultural.

Em 1945, o *Memex* era uma máquina visionária que tinha como objetivo básico auxiliar a memória humana e guardar conhecimentos em forma de banco de dados. Bush parte de um pressuposto de que a somatória dos conhecimentos adquiridos e os que estavam por vir, aumentando em um ritmo prodigioso, não poderiam ser armazenados pelos meios naturais da mente humana.

A invenção do *Memex* se originou do pensamento construído sob uma ótica falibilista do processo metabólico de aquisição de informações. Mas Bush não se deu conta que esse processo é natural, não existem invenções que modifiquem as características cognitivas do

¹⁶ Nesse tópico, foram analisados percursos sócio-históricos em um levantamento bibliográfico consistido na evolução das tecnologias informáticas baseado em Lévy (1990) e Breton (1991).

homem porque ele não é automático e infinito. A relação do homem para com a informação é sob uma lógica de comunicação interpretativa:

Pode-se afirmar que a transmissão de informações adquiridas de geração em geração seja um aspecto essencial da comunicação humana, e é isso, sobretudo que caracteriza o homem: ele é um animal que encontrou truques para acumular informações adquiridas. (FLUSSER, 2007, p. 93).

O pensamento oriundo da memória humana funciona por associações, pula de uma representação para outra ao longo de um sistema de rede emaranhada, traça pistas que vão a diferentes caminhos, tece uma teia de substratos muito mais complexa que os bancos de dados dos sistemas informáticos.

Mas o *Memex*, como engenho inédito, concebido para suprir as supostas "falhas da memória humana" através de recursos mecânicos, é considerado o precursor da ideia de hipertexto e memória externalizada, além de providenciar futuras ideias e formatos referentes a conteúdos disponíveis e ramificados existentes nas recém-descobertas plataformas programáveis.

3.2 CONSTRUIR O CONTEÚDO

A primeira função da comunicação é a transmissão de informações: ela define fundamentalmente a ambientação que vai dar sentidos às mensagens permutadas. É nessa circulação que estabelece o estado de uma relação entre sujeitos, quando, por exemplo, confabula-se dentro de um elevador sobre a condição da seleção brasileira de futebol na Copa América. Os sujeitos podem sequer saber os nomes dos convocados, mas está confirmado entre eles que existe uma boa relação e que a ação não ultrapassa fronteiras de intimidade, em outras palavras, cria-se uma conversa amigável.

Geralmente, essa ação na comunicação em que se coloca o outro em xeque para falar, porque se age falando, condiciona a interação de um tema e reorienta uma representação da mensagem que até então, o protagonista detinha. Há uma agonia em deter a mensagem, o ser humano está condicionado a comunicá-la para se sentir mais livre, ou seja, passar a mensagem para outros se torna uma condição desesperada. Logo, os sujeitos receptores recorrem ao conteúdo enunciado para interpretar as mensagens que lhe são dirigidas. Pode-se definir que o conteúdo (Seleção Brasileira, Queda da Bolsa, Quem está na “PlayBoy” desse mês) é trabalhado como alvo, um ponto significativo para interpretar os atos de comunicação. Segundo Flusser (2007), esse processo é baseado sob uma natureza comunicativa, despreendida no sentido estético de natureza humana.

Conforme o autor, a natureza humana recorre ao processo comunicativo (de natureza outra) para que o homem se sinta existente em relação ao mundo, por isso, segundo o autor, a comunicação tem um valor de artifício. Ela é utilizada para superar o sentimento solitário e agonístico que se adquire por natureza. Nasce-se sozinho (salvo algumas exceções biológicas) e, com certeza, morremos sozinho. Comunicar-se no decorrer da vida nos faz esquecer um pouco nosso destino agônico.

A comunicação é um jogo e baseia-se por meio de mensagens, como: transformar, metamorfosear, ajustar e definir o conteúdo que está sendo exposto. A significação do conteúdo pode ser de cunho circulatório, uma vez que, sob o ponto de vista de outro sujeito, ele está sempre em negociação, não é um objeto estável.

Mas, de certa forma, o que está em jogo não é o ponto de vista do sujeito, é a representação que será feita do conteúdo. Nas representações, há elementos que entram em consonância com vontades e graus de proximidade de alguém com alguma coisa. Verifique-se um exemplo: o fato de assistir um noticiário pela Televisão acerca do feriado nove de julho, quando é realizado um desfile apolítico ao Estado de São Paulo sobre a Revolução Constitucionalista de 1932, a repórter menciona, ao final da matéria, com uma conotação negativa a palavra “separatismo”. Na comunicação verbal, a interação das palavras arquiteta redes de significações transitórias que atingem a sensibilidade do telespectador.

Por causa de uma palavra, para alguns, a matéria se volta para uma categoria que não é existente naquele conteúdo. O telespectador, ao entender que a palavra “separatismo” foi dita, pode compreender como algo cívico, porque está colada com o conteúdo que trata um desfile comemorativo, uma ação de cidadania que, relembra a história do Estado de São Paulo. Ou,

então, o telespectador pode compreender que as pessoas participantes do evento querem se separar do resto do Brasil por ser a elite dominante detentora do poder, ou que o separatismo tem função unicamente racista e xenofóbica, por supostamente proibir o direito de naturais de outros estados a usufruir das riquezas do local mencionado.

Esse exemplo de exercício pode ser feito por vinte páginas porque não há desfecho congruente. A palavra “separatismo” encontra-se no centro de toda essa rede de discussão e conceitos. Mesmo que a conotação da palavra, frase ou texto mencionado esteja de acordo ou não com a verdade, a comunicação gradual do conteúdo envereda um alargamento do nosso sistema representativo e agrega, mutuamente, o conhecimento em termos de memória individual e social.

O conteúdo serve para determinar o sentido de uma palavra, imagem, som, conceitos, discursos. Isso não quer dizer que há regras para a construção do conteúdo, ele é um resultado de interpretação das mensagens adquiridas.

No *Memex*, os dispositivos não eram capazes de fazer uma interrelação entre as informações e os conteúdos pelo fato de não haver grandes reservas de dados. Ele ainda tinha uma função básica de processamento textual e não dispunha de fatores tecnológicos inteligentes como no caso dos *softwares* atuais que articulam palavras e conteúdos de maneira ramificada tendo como estratégia objetiva assemelhar, combinar, fragmentar signos entre si.

O próprio Hipertexto, compactados em *CD-ROOM*, é um exemplo de conteúdos direcionados que tem pouca margem para erros interpretativos, quando não está conectado simultaneamente às redes.

3.3 HIPERTEXTO

Nos anos 60, quando os processos informáticos estavam estabelecidos como pioneirismo militar, era necessário criar uma estratégia de imediaticidade porque a ação política na Guerra Fria dependia extremamente de respostas ou de soluções rápidas. O Projeto *Xanadu* foi o precursor no desenvolvimento do chamado *Hipertexto*. Fundado em 1960, por Ted Nelson,

a ideia era transformar a escrita e a leitura, que, pode ou não ser linear em um sistema informático. É um suporte que desterritorializa o papel e coloca em cena um tipo de conteúdo transmitindo em rede acessível e em tempo real.

O *Xanadu* foi o estopim para enveredar um novíssimo sistema baseado em banco de dados informáticos. Isso proporcionou grandes sonhos, tanto para seus criadores quanto para os futuros consumidores. A ideia de que milhões de pessoas poderiam utilizar o *Xanadu* para pesquisa, educação, na infinita transmissão de mensagens e inter-relações sujeito-máquina era uma utopia e cronologicamente foi sendo viabilizada pelas emergências dos fenômenos encontrados.

O prefixo gramatical hiper é do grego *υπερ-*, que significa para além de, acima, sobre. Remete à superação das limitações da linearidade, ou seja, implode a legitimidade sucessiva e sequencial do texto escrito. Isso sugere uma maior liberdade na representação do nosso pensamento. Um aspecto fundamental do hipertexto é a interatividade no entendimento da mensagem bem como um processo de produção e colaboração entre as pessoas, ou seja, uma (re)construção coletiva, incessante, de um objeto.

O hipertexto é um termo que remete a um fenômeno de metamorfose. Ele agrega suportes técnicos (transportadores de conteúdos) e forma um conjunto de informações em aglomeração ordenada. Textos, palavras, imagens ou sons, cujo acesso por meio de referências específicas via ícones interativos.

3.4 ALGUMAS CARACTERÍSTICAS DO HIPERTEXTO

Mesmo que a ideia de hipertexto tenha conotações digitais, ela não nasce com a internet. Lévy (1990) entende que o hipertexto recupera e transformam conjuntos preestabelecidos, ele é uma técnica que está efetivamente ou em potencial em toda história do homem. Também segue em paralelo, como uma ferramenta a mais nos processos de evolução das mensagens:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós conectados pelas ligações. Os nós podem ser palavras, imagens, gráficos ou parte de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem ser, eles próprios hipertextos. (LÉVY, 1990, p. 43).

Esse conjunto de nós pode soar ainda como algo sucessivo, mas as informações não estão conectadas de modo linear, elas estão de maneira elíptica onde quer que estejam. Em um texto de Vannevar Bush, em meados de 1945, ao esboçar a ideia de hipertexto, ele entende que o pensamento humano não funciona naturalmente de modo linear, e sim por associação das mensagens. “Quando um fato ou uma ideia ocupa o pensamento, novas conexões se estabelecem por associação, de acordo com uma intrincada rede organizada pelas células nervosas (RAMAL, 2002, p. 158)”.

Adentrando ainda mais na tônica histórica, de acordo com Burke (2004) e Chartier (2002), as primeiras manifestações hipertextuais ocorrem nos séculos XVI e XVII. Os primeiros indícios de que o homem transcrevia os manuscritos de base para fins de conservação é um fato em que o conteúdo sofria alterações de interpretação. Quando o conteúdo era copiado de um papel para outro, as cópias seguiam anotações realizadas pelos leitores nas margens das páginas dos livros antigos. Ora, é efetivamente um exercício de interpretação pessoal feito através de uma leitura reflexiva. Só que não são mais seguidas as regras textuais, como: início de cima para baixo da esquerda para direita, entendimento de palavra por palavra para chegar a uma compreensão ordinária das frases, a estrutura gráfica, pontuação, numeração de páginas: passar da página quarenta e sete para a quarenta e oito obrigatoriamente etc.

Uma vez que são utilizadas na leitura as informações adjacentes, como rascunhos posteriores construtores de pequenas outras ideias do conteúdo na lateral e no rodapé, esses desvios e tranferências permitem assim uma leitura não linear do texto.

Nas primeiras décadas após a criação do hipertexto, Vannevar Bush previa a possibilidade de o hipertexto abraçar o mundo. A ideia inicial era dimensionar o fenômeno a uma amplitude que materializasse todas as relações dialógicas e multifacetadas que a humanidade exerce e também as que se mantêm na história. Para formar hipertextos que abarcavam essa grandeza, o armazenamento de informações e estruturas implica um detalhado trabalho de apreensão e organização, além de administrar e acompanhar o curso científico do usuário tomado por singulares funções da percepção e de aprendizado.

De forma inédita, o hipertexto é atualmente destinado a uma certa organização de conhecimentos e de dados não necessariamente em parâmetros lineares. A aquisição de informações ocorre por meio das relações comunicativas entre sujeitos e mensagens bricoladas e sobrepostas. Basta o sujeito escolher o caminho que ele deseja percorrer sobre aquele conglomerado de informações.

Serão apresentados alguns fundamentos, em diferentes escalas, mais abstratas do que físicas (ou ações abstratas que fomentam os costumes físicos) dos atores comunicacionais que configuram o hipertexto a fim de evidenciar suas diversas causalidades.

3.4.1 Estrutura em rede

O princípio da multiplicidade de interpretações oferecidas pelo hipertexto deve-se à viabilidade de sua estrutura em forma de rizoma em que qualquer mensagem ou conteúdo complexo está interligado e conjugado por um encaixamento não sequencial completo. O processo promove pensamentos sempre originais nos quais o resultado pode repercutir diferentemente sobre a vida de milhões de pessoas.

3.4.2 Transitoriedade

Na rede, os fluxos não navegam em torno de um centro, aliás, há vários centros que também se movimentam. Nesse ponto, por exemplo, tirar o conteúdo textual de um papel (visando-o como referência) e transferi-lo para as redes é como se o sujeito renunciasse involuntariamente um ponto de partida. Essa perda de referencialidade pode se tornar angustiante para muitos e isso realmente acontece. A mobilidade dos centros configura uma batalha agonística em que os fluxos constroem, esboçam, definem, descaracterizam-se, formam outras ideias, ambientes, migram de sentidos a cada ato de comunicação interna etc.

3.4.3 Intertextualidade

A rede hipertextual sofre uma constante metamorfose no que diz respeito ao seu conteúdo textual, imagético, sonoro ou gráfico, que está continuamente em construção e negociação. Tal conteúdo é composto de ação comunicacional entre sujeito e objeto, logo, a sua permanência imutável nesse universo é um grande desafio. O conhecimento acerca do mundo nunca irá se esgotar e sempre estará em eterno compartilhamento. A intertextualidade é um fenômeno que ganha potência no universo das redes e devora os textos para seguir em plena vivência com outros objetos dinâmicos.

3.4.4 Dinamicidade

O hipertexto está em perpétuo movimento, seu deslocamento de uma parada para outra ocorre sob a lógica da metamorfose. O hipertexto está na rede em forma de microtextos, sons, imagens, gráficos, estruturas e na própria relação com o usuário.

Como o usuário se relaciona com isso? A capacidade do ser humano de perceber as coisas não equivale ao nicho circulatório de uma rede e das informações que ela abriga. Sendo assim, deve-se focar o hipertexto como um objetivo estratégico. A cada passo que se dá na estrutura do hipertexto, com um *click* ou um olhar, manejam-se os volumes, ainda com o costume ordenado de um discurso.

Em cada fase de manuseio, o hipertexto apresenta uma face, depois outra e assim, gradativamente, apresentando ao usuário uma estrutura cada vez mais complexa. A dinamicidade está na liberdade de condução: no desdobramento de um objeto, no recortar e multiplicar o objeto para outras portas, dessa ou daquela maneira, na bifurcação de uma ideia ou conclusão para outros textos, no restringir ou sintetizar um capítulo em uma frase, no estudo de etimologias, na desconstrução de uma imagem para reconstruí-la em palavras.

Muitas dessas ações senão todas podem ser feitas a partir de um pensamento que tenha como suporte um texto escrito. Mas a dinâmica infotecnológica está apenas no pensamento condicionado ao âmbito estrito das redes abstratas. Como era a portabilidade do conhecimento

em 1960? Grandes enciclopédias enclausuradas nas bibliotecas, pesadas, com manuseio sequencial das páginas para obter uma ideia clara do objeto. Comparado, friamente com o hipertexto, o suporte “livro” é inerte, imóvel e está em desacordo com a liberdade do pensamento no que se refere ao ambiente dos códigos informáticos.

3.5 DISTINÇÃO ENTRE FORMATAÇÕES

O suporte da escrita se estabilizou no século XV quando foi consagrada a longevidade da combinação entre textos e imagens impressas, as interferências entre a forma de transmissão de uma mensagem e o sentido dos conteúdos transmitidos. É um processo que foi sendo lentamente aperfeiçoado, e que a velocidade evolutiva da escrita entrava em acordo, ou de certa forma, respeitava o tempo do pensamento humano. Por quê?

O homem se acostumou com a página e a unidade de dobragem elementar do texto, há uniformidade nos sinais e pontuações, tudo está calibrado e numerado para a mente humana. A separação de capítulos e de parágrafos é definida por sinais convencionais e fechados.

Era fácil manusear as informações nesse suporte porque foi uma invenção voltada para um objetivo: iluminar as ideias obscuras do mundo buscando sempre a verdade das coisas através de uma linguagem crítica.

Já o hipertexto, na era informática, não segue necessariamente nenhuma regra física de um texto baseado em um suporte tradicional. Ele oferece inimagináveis deslocamentos e variações. Na sombra de uma frase ou palavra podem ser encontrados milhares de caminhos e conexões, ao mesmo tempo em que pode ser concentrada uma única vertente de raciocínio por escolha do usuário. Mesmo assim, restringir o caminho apenas a um ponto, posteriormente, em um dado momento, pode vir a ser complexificado de n maneiras a partir de como é analisado o objeto e das conclusões compreendidas. São encaixes variados e de representações complicadas, mas adaptável ao pensamento humano.

Nesse ponto, adaptável significa que a fase tecnológica não anda no mesmo passo que a percepção humana. Nesse sentido, o homem inconscientemente se torna um objeto da era

informática, ele já não é mais o centro porque sua linguagem usual já foi armazenada, codificada e superada por outras linguagens gradativamente descobertas pelo fato de haver espaço e demanda para tais.

Não há mais razão na uniformidade e na legalidade de uma página – um livro. O formato físico se desprende do suporte técnico. O texto não deixa de existir, mas sua formatação foi ultrapassada. Na concepção hipertextual, não há como manifestar uma metamorfose mais evoluída de um texto no formato físico de livro. Os rascunhos nas laterais e rodapés são o máximo de desenvolvimento nesse quesito, desapropriando um pouco a leitura em regras lineares.

O hipertexto em plataforma informática oferece para o usuário um monitoramento maior das suas evoluções, a interface do computador pode ser compreendida como um posto de comando. Dessa forma, o hipertexto não pode se restringir a superfícies limitadas, o seu desempenho depende das mutações e evoluções de máquinas e do mercado capitalista. Ele vem para assediar o pensamento de modo que se adeque a uma modulação circular e que as informações entrem em convergência para a abertura de novos caminhos e reflexões.

3.6 CONDIÇÃO EXISTENCIAL DOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS – LÓGICA DE MERCADO

No começo dos anos 70 havia poucos locais que capacitavam grandes concentrações infraestruturais voltadas para a tecnologia. Os Estados Unidos da América obtinha um local como esse ao sul da Baía de São Francisco, o chamado “Valle do Silício”.

O título se refere em princípio ao grande número de fabricantes de *chip* de silício. Com a inevitável evolução dos computadores a região passou também a comportar empresas inovadoras e que investiam em tecnologia de ponta.

O que se firmou como parte mais importante em termos estratégicos e evolutivos foi a interação com as comunidades de estudantes da região. A Universidade de *Stanford* começou a

incentivar a comunicação intelectual no sentido de utilizar fontes empresariais para novas descobertas tecnológicas.

A região do Vale do Silício se tornou um grande meio ativo, onde intuições científicas e universitárias, industriais e eletrônicas confluem ideias, objetivos, aspirações e os objetos que já prometiam uma reação grandiosa no mercado capitalista começam a tomar corpo na cena social.

[...] nesta época, a Europa em crise sonha com a Califórnia, com o Vale do Silício, esse misto “tecnologias-negócios” que se apresenta como futuro do universo. As modas americanas chegam á nós com atraso. Ao imitar o Vale do Silício, tomamos sua cultura de empréstimo. Urgência da crítica. De uma crítica social, e também de uma crítica epistemológica. Elas são indissociáveis. (SFEZ, 1994, p. 18).

Muito mais do que um cenário, o Vale do Silício, descobriu um grande núcleo de mentes inovadoras. A própria criação do computador pessoal foi por meio de grupos de estudos que foram constituídos na maioria por jovens californianos. Como o lugar era um ambiente de extrema concorrência de ideias, teorias e eficiências práticas, o intuito geral entre os núcleos de estudos e as empresas era baseado sob o ponto de vista mercadológico, logo concorrencial, o objetivo era estar sempre atualizados e à frente das concorrentes com o propósito de aperfeiçoar a informática sobre novíssimas bases e assim revolucionar a sociedade.

Consequentemente, as práticas desenvolvidas na Costa Oeste norte-americana transforma a comunicação e amplia a lógica maquinal nas vivências cotidianas por meio da publicidade, imprensa, veículos de mídia etc.

A comunicação, seu desenvolvimento e sua crítica passam por isso. A nação que produziu o maior número de máquinas produziu também a ideologia “maquinal” máxima. Acaso ela emprega técnicas de comunicação para sustentá-la? Seria dizer pouco. Pois a ideologia da máquina é a própria comunicação [...] (SFEZ, 1994, p. 18).

A interferência de grandes empresas americanas voltadas, acima de tudo, para o desenvolvimento militar, e depois para transformar suas invenções em produtos para o consumo

de massa. De certa maneira, incentivou de forma exorbitante a questão da tecnologia como propósito central. Assim, o objetivo de revolução foi atingido quando a comunicação, no sentido totalizante, tende a ser tecnológica ou não existe. O processo é revolucionário porque destitui a relação comunicacional entre sujeitos. No “entre”, a comunicação tecnológica está e se faz, pelo menos em teoria.

Sem dúvida, a metáfora do organismo, isto é, o corpo com a sua complexidade, faz, no cotidiano, contrapeso à imagem maquinal. Mas as duas constituem a comunicação, a cultura, o pensamento. Em suma, o produto terá se tornado produtor. A cópia terá devorado o modelo. (SFEZ, 1994, p. 18).

No território do Vale do Silício estavam localizadas grandes empresas, tanto na área do entretenimento quanto do estado maior norte-americano, como: *Atari*, *Xerox*, *Hewlett-Packard*, *Intel*, *NASA*.¹⁷ Nessa ocasião, a corrida tecnológica toma ares agonísticos, o fanatismo de jovens para desenvolver algo inovador e tentar vender no mercado se torna uma batalha diária.

Vamos tomar a experiência de dois jovens como exemplo. Steve Jobs e Steve Wozniac, ambos apaixonados pelo *boom* informático e auxiliados pelos chefes de departamentos tecnológicos. Dedicaram-se, no começo da carreira, como praticamente todos os outros estudantes, ao método de bricolagem¹⁸.

A tática se tornou um caminho lucrativo, o produto desenvolvido começou a se tornar viável para a dupla, mas um produto paralelo. Para tanto, cite-se a invenção da *Blue Box*¹⁹,

¹⁷ Durante (1955-1985), a pesquisa de tecnologia de estado sólido e desenvolvimento na Universidade de *Stanford* seguiu três ondas de inovação industrial possível graças ao apoio de empresas privadas, principalmente: *Bell Telephone Laboratories*, *Shockley Semiconductor*, *Fairchild Semiconductor* e *Xerox PARC*. Em 1969, o *Stanford Research Institute* opera um dos quatro nós originais que compunham *ARPANET*, o antecessor da Internet. Fonte: Wikipédia Inglesa.

¹⁸ O sentido de bricolagem usado na evolução tecnológica consiste no modo de construção de um objeto ou uma máquina de maneira autônoma e original, mas usando padrões tecnológicos preestabelecidos e que estão dando certo. O foco estratégico é manter bem sucedida a vantagem competitiva no mercado ao longo de um período de tempo. A ação pode promover na maioria das vezes ajustes efetivos que valorizam a máquina copiada ou máquina mãe.

¹⁹ A *Blue Box* não funciona do mesmo modo que os processos telefônicos ocidentais que exibem tradicionais sistemas de comutação, pois concursa um estatuto digital e não necessita mais da sinalização analógica inerente à banda linear que um cabo oferece. Em vez disso, a sinalização ocorre em um *out-of-band*. Canais que não podem ser acessados a partir da linha que a central está usando denominado Canal Comum *Interoffice* Sinalização (CCIS). O funcionamento se dá a partir da replicação das mensagens ou

espécie de dispositivo eletrônico simulador de operações telefônicas com aspectos de replicação, com o objetivo de alternar chamadas de longa distância e rotear chamadas do próprio usuário, evitando assim, o mecanismo normal de comutação. As invenções são ditas paralelas por não ser necessário o pagamento para realizar os telefonemas.

A crescente bricolagem *High Tech* transformou a relação entre dispositivos tecnológicos e o mercado. Ela está ligada agora a um nicho indissolivelmente material e porque não cognitivo. Tudo isso ao alcance das mãos, exercendo o velho ditado “Faça você mesmo”.

A façanha de copiar dispositivos de telecomunicações e de cálculo eletrônico incentivou a invenção do *Nec plus ultra*, uma máquina oriunda a partir de circuitos de recuperação, ainda enorme para os padrões comerciais, mas que já se configura como primeiro passo para a fabricação do próprio computador.

Essa máquina ainda não tinha capacidade de comunicação e conexão interativa com os usuários pelo fato de não haver teclado nem monitor, sua memória consistia em um enorme circuito de armazenamento e com efetividade ínfima. Um console que não dispunha de linguagem de programação, bem como os outros que estavam sendo construídos na mesma época. Esses computadores quase não serviam para nada. Todo o prazer reside nas suas construções e nas tentativas de diminuí-lo de tamanho.

A intensa troca de informações entre estudantes, construção de programas, ideias de todas as espécies, erro na construção de circuitos, retomada de estratégias e objetos, transformações dos resultados a cada momento do dia ou da semana. Foi desse incrível emaranhado de acontecimentos que nasceu o computador pessoal.

A construção do computador pessoal se deu de maneira progressiva, de peça em peça, circuito sobrepondo circuitos permitindo novas ramificações e diferentes perspectivas de rede, estas que, são cada vez mais ampliadas e ordenadas. Esse processo introduziu, gradativamente, novas significações da informação e a utilização inédita do processo próprio de construção do conhecimento via interatividade.

Claro que a interatividade nesse momento era uma ideia em potencial. Ela só podia ser efetivada através do consumo em massa para estabelecer uma relação homem-máquina. Wozniak e Jobs, como muitos outros, ao criar um computador dotado de circuitos originais entendem que

tons sonoros que flanqueiam o chaveamento da central telefônica para as ligações de longa distância, fazendo com que as ligações sejam imediatamente direcionadas ao usuário.

o próximo passo é constituir uma empresa para tornar a ideia viável em contornos capitalistas. Assim foi criada, em 1974, a *Apple Computers, Inc.*

Esse é o grande momento de colocar no mercado o *Altair*²⁰, a primeira versão microinformática na qual Wozniak adaptou circuitos originais e, o mais importante, os seus barramentos se tornariam um padrão de mercado e conduziria a primeira linguagem de programação a um *Hardware*, o pacote *Altair BASIC*. Ainda sem teclado e sem monitor, o *Altair* vai às lojas. Uma vez dentro da lógica de mercado, toda a ideia que se tinha da informática, calcada no prazer da montagem para obter inovações sai de cena e entra um sentido de montagem baseado na utilização. Essa é uma mudança significativa. Não obstante as máquinas terão de ser programadas para as diferentes linguagens e conhecimentos do mundo.

Com efeito, Wozniak e Jobs se depararam com um problema de compatibilidade, enquanto os primeiros *Apples* eram livres de interação com o sujeito, não existia leitor automático de nenhum tipo de mídia e cada vez que se ligava o computador, era preciso datilografar manualmente a linguagem de programação antes de começar a programar alguma coisa.

Se a ideia principal é inserir o usuário na relação interativa com a máquina: como agregar a primeira linguagem de programação (*Software*) com um *Hardware* que não dispõe de ferramentas para essa comunicação?

Após anos travando batalhas de compatibilidades entre *Softwares* e *Hardwares* Wozniak e Jobs lançam ao mercado a série *Apple 221*. Diferente do *Apple* em que a linguagem de programação era um objeto adicional e carregado por intermédio de um leitor, no *Apple II*²², a linguagem básica já estava gravada na memória morta²³.

Agora, a partir do momento que o computador estiver ligado, é possível fazer qualquer coisa. Há ainda a possibilidade de conectar o aparelho de Televisão ao computador e utilizá-lo

²⁰ Os modelistas eletrônicos estavam migrando para computadores na medida em que mais e mais componentes eletrônicos se tornavam digitais. No entanto, ainda estavam frustrados pelo pouco poder e flexibilidade dos *kits* que já estavam no mercado. O *Altair* tinha poder suficiente para ser realmente útil e foi desenhado em torno de um sistema expansível que abria para todos os tipos de experiências.

²² Os primeiros computadores *Apple II* comportavam uma tecnologia que possibilitava a leitura de cassetes de áudio, portas de entrada e saída para carregamento de programas, armazenamentos de dados e suportes que poderiam se adaptar a esse quadro informático como a interface Televisiva. Seu microprocessador roda na velocidade de 1 MHz, 4 KB de RAM.

²³ Memória morta é uma classe de dados codificados elementares que não podem ser modificados com uma ação simples de teclado. Ela não precisa de atualizações frequentes e representa o coração do *Hardware* porque uma de suas funções é ler programas e processadores que podem ser adicionados de tempos em tempos pelo usuário. Portanto sua escala de volatilidade é mínima.

como uma ferramenta de visualização das ocorrências interativas. O usuário passa a monitorar e participar ativamente do processo.

Steve Jobs estava convencido de que haveria mercado de massas para o computador pessoal, bastava integrar novas interfaces na máquina para torná-la mais eficiente. A partir de então, o *Apple II* será vendido como um console de alimentação, uma caixa protetora de plástico rígido, uma tela, e uma teclado.

Em termos de facilidade de uso, características e capacidade de expansão o *Apple II* foi um grande avanço tecnológico. Essas características fizeram alavancar a empresa de Jobs e Wozniak ao sucesso de vendas tornando o prazer da descoberta em puro negócio funcional.

Entretanto, o mais importante para os especialistas é o console, o portador dos circuitos de base. Conforme suas ideias, tudo o que se afastasse, por pouco que fosse da concepção aritmética e lógica do computador, não era um serviço informático. Os diferentes periféricos, como teclado e monitor geram uma espécie de atrativo que levam as pessoas a utilizar os circuitos.

Foi precisamente um periférico baseado em velocidade e leitura de informações que impulsionou de vez o progresso da informática pessoal. Para que um computador funcionasse, precisava-se de programas compostos por uma gama complexa de instruções. Havia duas formas: era necessário datilografar as instruções manualmente, como nas primeiras versões da *Apple* ou gravá-las em suportes que os programas fossem capazes de ler.

Na época, os computadores industriais e militares utilizavam cartões magnéticos ou disquetes. No entanto, transferir esse tipo de periférico para o computador pessoal era um desafio, pelo fato de ser uma solução de alto custo. Leitores de fita de papel perfurado ou de cassetes eram utilizados, um substituto frágil e a leitura ficava muito lenta.

Fez-se necessário entrar no mercado com um pensamento baseado na lógica da mais potência²⁴. Wozniak desenvolveu em tempo recorde um circuito de comandos específico para

²⁴ Segundo TRIVINHO (2007), a teoria da mais potência é uma condição existencial urdida na velocidade tecnológica. No caso, a reflexão da teoria é feita dentro de um sistema social avançado que é a cibercultura. Estamos tentando, nesse ponto, evidenciar o advento da mais potência em ambiente mercadológico. A grande demanda que os computadores pessoais produziam forçou as empresas a criar e distribuir senhas infotécnicas de acesso e *hardwares* com desenvolvimentos pontuais: hora na memória, hora nas programações, hora nas diminuições de suas respectivas placas de silício. As marcas promoviam, por pressão da demanda, uma batalha de lançamentos e o capital simbólico humano necessário para fazer o acompanhamento do processo foi se acostumando com a volatilidade do processo. O que TRIVINHO (2007) entende por *lógica da reciclagem estrutural* também pode envolver o advento do consumo em massa dos computadores pessoais protagonizado pelas guerras entre as grandes marcas concorrentes baseada na lucratividade e efetividade funcional, derrubando permanentemente o tempo de vida de

seu leitor de disquetes. A ação automaticamente reduziu o padrão físico do disquete usando dez vezes menos componentes físicos, como pequenas placas de silício utilizadas na informática pesada. Os novos disquetes da *Apple* adaptados ao console se tornaram mais complexos, menores, mais fáceis de construir e ofereciam uma memória *hiper* desenvolvida com capacidade de armazenamento inigualável.

Vale aqui, abrir um espaço reflexivo para analisarmos a evolução dos aparelhos. Nesse momento da história podemos compreender o surgimento de programas que começam a ditar, através de seu próprio sistema interno, o modo como o sujeito deve se comportar ao se deparar com tais processos maquínicos. Encontra-se nesta investida tecnológica o princípio de uma inversão de condutas e ações que Flusser, ao conceitualizar a relação homem-aparelho relata:

Destarte vai surgindo maré de programas (de *softwares*) que não mais articulam intenções, desejos, decisões, mas agora somente programas pré-estabelecidos. Esta maré de programas exige, por sua vez, aparelhos mais e mais rápidos, flexíveis, pequenos e mais baratos. O *software* exige novo *hardware*. (FLUSSER, 2008, p. 77).

Além de Flusser evidenciar o que de fato acontece nas relações homem-aparelho, o autor nos oferece um exemplo que confere especificamente o espírito da mais potência tecnológica, movida por pura pressão abstrata e velocidade absoluta na corrida *High Tech*.

Retomando o contexto histórico, a velocidade de leitura estava no centro da cena graças ao novo periférico. Não obstante a sociedade dos programadores, dos especialistas, dos empresários e estudantes tiveram acesso à possibilidade de construir novos aplicativos no e para o *Apple II*.

Pode-se dizer que o universo dos circuitos entrou efetivamente em comunicação com o sujeito, a aceitação das massas foi cega. Esse é um ponto positivo? O processo de aceitação causa grandes embates intelectuais em todo o mundo, e desses embates surgem novas ideias,

software, dispositivo, memória etc. A lógica da mais potência toma todos os campos da informática no sentido de valorizar sempre o mais novo, logo o melhor (TRIVINHO 2007). No pensamento ambientado na vontade extrema de ser poderoso, conquistar o que existe de melhor, forma-se um constante “querer” cósmico, uma busca incessante, sem final. Uma cegueira se estabelece quando existe a possibilidade de alcançar o objetivo. A ação se torna impulsiva e hipertética para o usuário ao mesmo tempo em que move o mercado de consumo e valoriza o desenvolvimento tecnológico.

conceitos, que abraçam campos diferentes como: educação, sociologia, semiótica, linguagem, filosofia e até hoje, são discutidos e não definidos as suas circunstâncias.

Cabe aqui evidenciar que houve uma multiplicação de programas e interfaces abrindo espaços que caminham para inevitáveis utilizações, simulações e conexões práticas entre homem-máquina sem precedentes na história. A perspectiva que se tinha das tecnologias informáticas como inovação tecnicista exclusiva para o pensamento político e para ações estritamente militar e científicas, agora compactuam com o pensamento comum, encontrado em uma categoria de época composta por fases denominadas sociedades de consumo.

3.7 RUMO AO TURBO-CONSUMISMO!

Não cabe aqui explorar a fundo a *episteme* ou a linguagem estrutural histórica da sociedade de consumo. Refletir-se-á sobre alguns diagnósticos de época que colaboraram para a expansão das tecnologias informáticas e como a aquisição em massa dos computadores pessoais ajudaram a instituir a emergência dos códigos informáticos dentro do espírito capitalista que soa no mercado como: “Quanto mais acessibilidade o indivíduo obtiver mais dependente será sua vida social, logo, a cada passo a sociedade adere os computadores como um eletrodoméstico essencial”.

O êxito expansionista da lógica de consumo no mundo populariza-se nos anos 1950 - 60, quase em paralelo com o crescimento ideológico sobre a informática pesada e suas tecnologias adjacentes. O que se tinha como sociedade de consumo nessa época já era um movimento consolidado. Ela se posiciona como um dos aspectos mais pragmáticos da ordem econômica e do cotidiano social contemporâneo.

Para os fundadores da *Apple*, o computador tinha que ir além do sucesso de sua própria evolução. Jobs entendia que suas máquinas estavam cada vez menos engessadas aos padrões aritméticos, cada vez menos técnicas. O computador se associava cada vez mais com a sociedade de consumo. A partir disso, é promovida uma série de relações públicas com os potenciais clientes em que a ação publicitária era a “carta na manga”.

A publicidade exercida, os suplementos de marketing injetados, a concepção de integração dos afazeres da vida cotidiana no e para os computadores, todas essas ações acabam se fundindo com o centro aritmético ou o console técnico. Isso condiciona a empresa a ser, a partir das regras publicitárias, uma grande marca.

Do ponto de vista capitalista, ao se desprender para o mundo, a *Apple* e muitas outras empresas da época, como a *Microsoft* entre outras, começaram a denominar o comprador do produto como um consumidor da marca, um consumidor que passa a depender da marca e a ser educado e seduzido especialmente pela publicidade instituída.

Tratar a publicidade como organização de uma relação, significa um novo acontecimento capaz de produzir, em grande série, mercadorias padronizadas através de uma engenharia que escalona a construção cultural e social voltada indiretamente para a reorientação educacional dos consumidores.

No momento que Wozniak e Jobs decidem fornecer o *Apple II* a grande preocupação é vender para todos. Surgiu a ideia de fabricar manuais de instruções legíveis para as massas lançando assim a primeira operação publicitária positiva.

Essa comunicação mais leve entre consumidor e computador deve-se ao capitalismo informacional que apresenta uma sociedade de novo gênero voltada para os prazeres e os gostos que se mostram cada vez mais sob a dependência do sistema mercantil.

É uma nova fase do mundo em que o objetivo principal é empregar o tempo com informação, reconfigurar as maneiras de viver por meio de produtos que oferecem experiências de vida. A argumentação de Lipovetsky (2007) sobre uma nova modernidade escalonada por uma civilização do desejo coincide com a ideia de mais acessibilidade tecnológica (veremos a seguir no próximo tópico) e como isso contribuiu para emancipar a lógica de mercado na era informática:

A hora é do consumo-mundo em que não apenas as culturas antagonistas foram eliminadas, mas em que o *ethos* consumista tende a reorganizar o conjunto das condutas, inclusive aquelas que não dependem da troca mercantil. Pouco a pouco, o espírito de consumo conseguiu infiltrar-se até na relação com a família e religião, com a política e o sindicalismo, com a cultura e o tempo disponível. (LIPOVETSKY, 2007, p. 14).

Uma vez livre, o consumidor, vai atrás da sua felicidade e isso está totalmente relacionado com o seu modo de vida. É o que a sociedade do consumo faz, ela exalta as referências do melhor bem-estar, desequilibra o pensamento e se apresenta como um sistema que não tem botão para desligar. O eterno comprador sofre por não ter mais consciência. Seu comportamento desenfreado causa uma infinidade de outras prioridades que não condizem com estabilidade financeira, igualdade social e justiça nas escolhas.

Trata-se de uma vida baseada sob uma lógica na qual “o consumo é um modo ativo de relação (não apenas com os objetos, mas com a coletividade e com o mundo), um modo de atividade sistemática e de resposta global no qual se funda todo nosso sistema cultural” (BAUDRILLARD, 1973, p. 206).

Baudrillard mostra que todos os desejos, os projetos, as relações perfeitas, (como o casamento) são vistos como símbolos que se transformam em abstração quando as grandes detentoras da marca ou do poder materializam os desejos em signos e em objetos para serem comprados e consumidos.

Se um casal quer trazer um filho ao mundo, a busca da felicidade será através de uma finalidade objetiva a ser consumida. Logo, adquirem-se os objetos que condicionam as vontades, como: reforma do quarto para o recém-chegado, aquisição de utensílios infantis, preparação psicológica com objetos de orientação que condizem com a temática como filmes, aulas, “entre outros objetos outrora simbólicos da relação” (ibid. p. 208).

O consumo não é nem uma prática material, nem uma fenomenologia da “abundância”, não se define nem pelo alimento que se digere, nem pelo vestuário que se veste, nem pelo carro que se usa, nem pela substância oral e visual das imagens e mensagens, mas pela organização de tudo isso em substância significante; é ele a totalidade virtual de todos os objetos e mensagens constituídos de agora então em um discurso cada vez mais coerente. O consumo, pelo fato de possuir um sentido, é uma atividade de manipulação sistemática de signos. (grifo do autor). (BAUDRILLARD, 1973, p. 206).

As grandes marcas formaram esse novo modo de pensar a relação com os produtos. Uma vez imposta na sociedade à dependência dos usuários para as marcas, o processo torna-se irrefreável. Sendo assim, o consumidor se coloca como órgão pressionador para que a marca crie produtos melhores para assim alimentar um vício que ela mesma causou.

Talvez seja por meio linha de raciocínio que salta para o mundo a emergência dos códigos informáticos com intuito de suprir a demanda consumista e providenciar mais qualidade de acesso para os compradores de micro-computadores.

3.8 EMERGÊNCIA DOS CÓDIGOS INFORMÁTICOS

Para a presente reflexão, está descartado o exercício investigativo sobre considerações ou diagnósticos positivos ou negativos sobre os impactos dos códigos na sociedade. O objetivo é esclarecer abertamente que os códigos informáticos estão se tornando artifícios costumeiros e extensivos ao ponto de ambientar um pensamento além de considerar o fato como uma ação não localizável. O intuito é tentar delinear aonde isso pode chegar, em termos macrossociais, e de alguma forma responder, no decorrer das argumentações e dentro do corpo textual, a questão: o homem pode assumir o “copiar e colar” como um fator de acessibilidade que sugere um gênero de pensamento diferente dos outros existentes?

Para isso, dar-se-á continuidade a história dos sistemas e dos objetos tecnológicos para flagrar, porventura, o momento ou a passagem que é imprescindível para compreender a emergência dos códigos informáticos.

Com o aparecimento do *Macintosh* ou *MAC*, em janeiro de 1984, o mundo se depara com um novo horizonte de integração da informática. A combinação de suportes adjacentes como *software* específico e a impressora alavancou a ideia de tentar articular serviços burocráticos.

Os usuários habilitados para determinada atividade como *design* ou projeção podem agora visualizar, manejar e imprimir *layouts* de páginas completas, com textos e gráficos. O *software* específico do *MAC* foi responsável por uma das primeiras ocupações profissionais sancionadas por dispositivos eletrônicos.

No decorrer do tempo grandes marcas tornaram disponível outras plataformas com o mesmo objetivo e ajudou a expandir a ideia de computação gráfica como atividade rentável.

O *MAC* e outras plataformas reúnem novas características de interface que se conectam umas com as outras, redefinem-se e valorizam-se em diferentes escalas como os textos e as imagens interligadas de um hipertexto.

Misturados com a grande demanda e a aceleração do processo integrado informacional, o mundo da comunicação, da editoração e do audiovisual permitem a generalização do hipertexto, agora não mais como objeto em potencial idealizado enquanto fator restrito de alguns órgãos detentores de poder. Ele está disponível para as massas e pode ser conduzido livremente de acordo com a vontade e os objetivos do usuário.

Mesmo que o armazenamento de informações ainda seja limitado para a formação de um conteúdo substancial na rede, o hipertexto começa a ser usado no computador pessoal como um tipo de ferramenta-acessório, uma técnica de produção que se adequa, progressivamente, com as vontades, os objetos e os resultados que o usuário pode vir a produzir.

Para que o hipertexto fique em plena disponibilidade e que sua relação comunicacional com o usuário seja mais efetiva eram necessários mais recursos técnicos. A importância de viabilizar códigos informáticos ou senhas infotécnicas de acesso para proporcionar uma ligação mais efetiva entre usuário e aplicativo era o foco de equipes da *Apple* e de outras.

A criação do “Rato” vem da ideia de conceber um aplicativo que simulasse ambientes profissionais. Com o deslizar sobre uma superfície chapada o objeto funciona como cursor indicativo que possibilita, via tela do computador, participar inferencialmente (ao clicar os botões) em textos, hipertextos, gráficos, sistemas de softwares complexos, documentos, programas, aplicativos, desenhos. É possível efetuar operações sobre quase tudo que está disponível para visualização.

Com o “Rato/*Mouse*”, o usuário literalmente navega sobre os planos ou janelas dos quais se desempenha um trabalho intimista e ainda detém o poder de passar de uma atividade para outra e exercê-las quase que simultaneamente.

Diferentemente do Rato, os códigos informáticos, que são criados para serem inseridos e usados por meio do teclado operacional, necessitavam ser decorados pelos usuários, ou seja, era necessário escrevê-los. Aqui, podemos dizer que ocorre um exercício de pensamento diferente. É uma relação que coloca em jogo a subjetividade porque o usuário está em uma posição de aprendiz. A máquina lhe ensina como usar a senha para proveito próprio. A informática começa a ser entendida como tecnologia intelectual. Passa a existir um princípio de coerência entre homem e máquina. O código informático faz operações cristalizadas. Entre uma

aplicação e outra desse código, utilizam-se, sistematicamente, as mesmas representações simbólicas com os mesmo comandos. Diferente da característica do “Rato”, que não se prende a nenhum tipo de aprendizado mais complexo do que apertar botões e navegar livremente sob a superfície representacional da tela.

Tem-se deparado com a constituição de um hábito informático. Quando se escreve ou se desenha, para apagar uma palavra ou um traço no mesmo momento em que está desenhando ou escrevendo, os procedimentos são idênticos. Quando melhor se denomina as aplicações dos códigos mais rápida e fácil se torna a aprendizagem desses e de outros que estão por vir. Trata-se de uma experiência informática que pode ser adquirida e voltar a ser utilizada, o que sugere um costume paralítico, engessado.

Mas o que isso tem a ver com o pensamento? A coevolução das ferramentas informáticas está estritamente ligada ao pensamento. A articulação entre o capital cognitivo humano, por intermédio de dispositivos eletrônicos, em paralelo com a lógica consumista, supõe uma sedução que prende o utilizador cada vez mais ao sistema informático.

Os códigos informáticos servem de vetor articulatório. Uma espécie de braço direito dos *softwares* que, interligados ao cotidiano humano, desempenham um papel de reorganização do pensamento em escala digital. Posteriormente, quando tomado por regra, repercutindo nas ações sociais “*in loco*”, reconfigura a visão de mundo dos utilizadores.

Em um prisma lógico da questão, a percepção mental que se tem das coisas se modifica a favor do que está sendo praticado. Na medida em que os fluxos informáticos tecnológicos avançam algumas funções do pensamento são eliminadas ou postas de lado para o advento de pensamentos articulados por novas formas de conhecimento.

Verifica-se, nesse ponto, a construção de novas ordens de sentido. E pelo que está sendo explanado até agora podemos dizer que é um tipo de ordenamento que é fruto da integração homem-máquina. No entanto, o lado que estabelece um pressuposto para uma reorganização do pensamento parte da ideia humana que se tem sobre as máquinas e seus suportes tecnológicos.

Mais uma vez os códigos informáticos são imprescindíveis na articulação do processo. Como exemplo: se o homem concebe que, a máquina informática e suas dimensões complementares como o “copiar e colar” palavras pode servir de *norte* intelectual, seus efeitos de reinterpretação e de construção elegem novas significações de pensamento.

Toma-se como exemplo a funcionalidade e a leitura de um hipertexto via *CD-ROOM*. Sabemos que o hipertexto constitui uma gama original de tecnologias embutidas.

Historicamente, as tecnologias de comunicação têm sido usadas em diferentes modos de interação.

Ao navegar em um programa específico como a hipermídia *CD-ROOM* estamos sujeitos a uma enorme quantidade de informações de determinado assunto. Exemplificando: se o conteúdo capacita o tema “Grandes Batalhas da História”, o navegador, ao objetivar sua busca para a queda do império napoleônico depara-se com todo o arcabouço histórico da batalha de *Waterloo*. Ele pode encontrar uma cronologia das horas marcantes do conflito e aprender o conteúdo passo a passo. Da mesma forma que, ao se digitar a palavra “clima” no espaço de procura o programa desdobrará uma janela com todas as informações climatológicas da região e do dia específico. O processo consiste em apresentar uma palavra através do nosso código linguístico baseado na gramática. O programa decodifica a mensagem transformando-a em código numérico/binário (linguagem computacional 0 – 1) e, em uma fração de segundos, apresenta todos os resultados que estão correlacionados com a nossa pergunta. Esse é o processo *search*, que, ao ser introduzido em um programa hipermediático, ocasiona uma efetividade avassaladora em que a linguagem é reescalada para melhores resultados.

Pode-se dizer que as formas linguísticas que presenciamos na linguagem hipertextual advêm, por um lado, dos próprios recursos que a nossa língua oferece que seriam os caracteres alfabéticos transportados e embutidos com imagens e sons referentes aos programas de *CD-ROOM* e adjacentes.

A reflexão compreende em linhas paralelas que ler e navegar requer um trabalho linguístico-cognitivo, demonstra que o pensamento está alicerçado sob uma lógica interpretativa nova. De acordo com Freire (1999, p. 18), “é necessário interpretar os recursos da interface, reconhecer suas funções, aprender como acioná-las”. Isso não se faz sem a participação das características da lingüística textual que, ao remeter a sistemas de referências historicamente construídos, oferece ao usuário condições de interpretar e utilizar significativamente o programa computacional, sua terminologia, ícones, janelas, funções etc.

Os códigos informáticos obtêm a função de intermediar a relação sujeito-sistema informacional de acordo com o pensamento linguístico. A navegação em *CD-ROOM* e no próprio ciberespaço está configurada nessa perspectiva sociolinguística como, por exemplo: a procura de hipertextos que detém uma palavra-chave, escrever a palavra de acordo com as regras gramaticais leva a um compêndio de outras propriedades que estão interligadas.

Sendo assim, abre-se outra questão, a da funcionalidade efetiva que um *CD-ROOM* oferece quando não está conectado ao ambiente de rede externo²⁵. Se a sua atividade está devidamente focada no próprio sistema informativo do programa, ou seja, navegação interna, o pensamento se torna mais delineado e efetivo no que condiz a reflexão e elaboração que o sujeito pode produzir. Por outro lado, caso o sujeito faça suas atividades do programa de *CD-ROOM* e em paralelo esteja conectado com o glocal interativo, fazendo com que as informações de ambos os lados se cruzem, o processo pode causar uma grande dúvida em relação à construção de um pensamento congruente ou talvez demore mais do que o necessário para produzi-lo. Em outras palavras, a rede expõe uma ubiquidade de conhecimentos colocando o sujeito em xeque no que se refere à utilidade das informações.

A rede, ao abraçar o sujeito em todas as formas possíveis, assume um papel de promotor da obscuridade ao mesmo tempo em que produz caminhos variantes. Nesse sentido de ubiquidade é que os códigos informáticos entram como instrumentos “salvadores da pátria”. São a partir deles que o sujeito compreende uma forma de escapar do obscuro²⁶.

Bem como a eficiência do uso do rato, o código informático *Alt + Tab* é uma ferramenta que, por meio de suas propriedades virtuais, simula o folhear de páginas, no caso da interface, ela funciona como sobreposição ou dobra de janelas, de textos ou outras construções binárias. A disposição de teclas e de algumas funções do teclado ajuda a minimizar a atividade física.

Portanto, a análise da interação homem-computador passa, necessariamente, pelo estudo das atividades físicas e se efetiva por meio de redes associativas como pode ser presenciado com o comando *Alt + Tab*, código pelo qual o sujeito engaja-se durante as ações requeridas para usar produtivamente um sistema informático.

²⁵ Como vimos na reflexão sobre o glocal, seus traços epistemológicos sugerem que todo o aparelho capaz de rede está invariavelmente conectado, tanto desligado quando em modo de espera. Tais situações na qual os aparelhos se encontram garantem facilmente a conexão como o fenômeno glocal, tanto em seu estado latente (desligado) quanto em seu estado potencial (ligado, mas sem usar as redes) e efetivo (em plena atividade glocal). Portanto, o *CD-ROOM* ao estar em funcionamento em computadores que capacitam o glocal potencial, não estão excluídos da lógica planetária das redes.

²⁶ As redes oferecem demasiada clarividência de informações que formular um pensamento através de enormes disponibilizações de conteúdos (implica da mesma forma que tudo fica transparente) ao mesmo tempo, torna-se obscuro pelo fato do pensamento não acompanhar ou não codificar devidamente todas as informações disponíveis. A transparência das informações chega a um ponto em que o sujeito se encontra em uma posição estática e a possibilidade de se comunicar, em vez de aumentar, torna-se paulatinamente um processo árduo em que o estado de conexão planetária o deixa quase sem visão reflexiva perante os objetos representados na superfície (tela). Por isso, devemos considerar o conceito de Flusser (2010) no qual o sujeito, quando não consegue enxergar, tateia para abrir um caminho. Nesse processo de tato em que as teclas entram como esclarecedoras de possíveis caminhos, podemos evidenciar também, na composição entre elas, o volume representacional dos códigos informáticos.

A associação de códigos também se encontra no pensamento de Flusser (2007) especificamente na metáfora da máquina de escrever. Quando o autor diz que as máquinas de escrever “gaguejam” significa que o formato linguístico humano (as palavras, textos) necessitam de “paradas” nas inter-relações das palavras para se pensar uma construção em devir. O ato de pensar com as características discursivas, lineares, não condiz com as funções naturais dos computadores:

O mundo é calculável, mas indescritível. Por isso os números deveriam livrar-se dos códigos alfanuméricos e tornar-se independentes. As letras induzem meras conversas vazias sobre o mundo, e deveriam ser deixadas de lado como algo inadequado a ele. E é isso, de fato o que vem ocorrendo. Os números migram do sistema alfanumérico para novos sistemas (como por exemplo, os digitais) e alimentam os computadores. As letras, por sua vez (se quiserem sobreviver), devem simular os números. (FLUSSER, 2007 p. 81).

Na medida em que cada um desses códigos informáticos é utilizado como conexão suplementar, nova interface de *software*, programas superando programas, tal processo estabelece uma transformação na significação das coisas de maneira que nossa engenharia cognitiva se modifique ao ponto de se pensar apenas por e pela função informática. O que se faz pensar desse modo é a linguagem que emerge da comunicação entre sujeito-máquina. Se a linguagem é externa se torna diferente porque passou por um processo binário, não natural, e estamos usando-a. Assim, o pensamento é condicionado para tal estrutura mediática.

3.9 ENCOLHIMENTO DAS COISAS

Foi-se o tempo em que os detentores políticos e industriais do poder eram caracterizados por pensar o futuro baseados em gigantismo. Cidades, infraestruturas, máquinas,

patriotismo, conhecimentos, informações tecnológicas, operações bélicas e o próprio sentido de mundo eram recursos sempre em crescimento e abarcava dimensões físicas e ideológicas monstruosas.

Esses eram os aspectos de uma sociedade industrial em termos geopolíticos, mas, a partir da Segunda Guerra Mundial cresce uma tendência oposta. Ela consiste em ir à contramão do que era o pensamento instrumentalista da época. Fatos e características começavam a brotar no ramo da arte, política, religião e da economia no sentido de minimizar processos. Começa a se pensar, via elementos menores, novas concepções para resoluções de problemas.

É nesse sentido que Flusser (1983) tenta diagnosticar um processo pós-industrial em que a sociedade está se tornando totalmente aparelhizada: “Uma contrarrevolução “alternativa”, oposta à revolução industrial e técnica, está em curso. De modo que podemos constatar, atualmente, os dois sintomas de senilidade; inchamos e simultaneamente encolhemos” (FLUSSER, 1983, p. 81).

A posição de Flusser fica clara ao inferir a ideia nos instrumentos dotados de padrões tecnológicos. Os aparelhos adquirem função automática e são colocados a disposição da sociedade como um efetivo executor de tarefas:

Tais instrumentos estão se tornando rapidamente sempre menores, mais baratos, mais numerosos e mais inteligentes. Fluem da indústria para a administração pública e privada, e de lá para a sala de estar e a cozinha. Aonde quer que se instalam, transformam o ambiente em aparelho. (FLUSSER, 1983, p. 83).

Aparelhos dotados de inteligência sistemática destacam um princípio de miniaturização das coisas e das ações correntes. A contrarrevolução de Flusser é um belo modelo para retratar a grande metamorfose que a sociedade industrial passou.

Virilio (1996) também percorre o conceito nominando-o como “automação”, sob um ponto de vista físico e antropológico e, quase na mesma esteira reflexiva de Flusser, Virilio apresenta o destronamento do homem nas suas próprias ações.

O autor critica a automação em termos geopolíticos, no que tange às estratégias militares e ao estreitamento de distâncias com efeitos imediatos no espaço e no tempo. A automação funciona praticamente por meio de programas tecnológicos que descaracterizam a

visão do homem para com o mundo externo/físico. Um de seus efeitos é a miniaturização da ação humana.

A princípio, a automação, refletida sob uma lógica da visibilidade, aplica a velocidade em comandos estratégicos e as performances vetoriais dos aparelhos tecnológicos causam o estreitamento dos espaços geográficos. A miniaturização espacial/estratégica dá margem à valorização da invisibilidade do vetor, ou seja, enquanto o vetor permanecer em fluxo mediante a velocidade imprimida menor é a chance de detectar seu movimento. Essa é a diferença no lançar dardos e atirar com uma arma de fogo. Em qual das situações o olho nu descobre o trajeto?

O fenômeno da automação é sua temporalidade. O ato de identificação humana deixa de acompanhar o movimento dos vetores, muito menos os seus caminhos. Para isso, são produzidas máquinas de detecção autossuficientes em que o tempo de resposta se reduz ao que Virilio denomina de “*minuto fatídico*”. O tempo de reflexão que o humano tem para a decisão é simbólico. A redução monstruosa do espaço estratégico finda o destrono das referências humanas capacitando o homem a ser uma espécie de refém da sua própria ideia de evolução.

Devido à canalização e a instantaneidade da decisão, o poder de governar seria apenas de prever, simular e memorizar as simulações. “O modelo desse último poder será a utopia” (VIRILIO, 1996, p. 129).

O modelo tradicional de valor é colocado de lado na cena tecnológica. Na verdade, a uma superação dos valores do homem. Na perspectiva de Flusser, ao transformar os modelos de formas como os valores em informação tornam-se imperceptível a ideia de algo. “Os valores desapareceram do campo de visão da humanidade. O que restou são funções, não mais imperativas. Os miniprogramas desmitizam os modelos, ao aniquilarem valores” (ibid. 1983).

Embora Virilio (1996) trabalhe a automação como vetor político-bélico, ele indica características que levam ao declínio do espaço e algumas funções reflexivas não são mais necessárias. É o que Marcondes Filho (1994) trata quando discorre sobre “os sistemas que nos descartam”. Quando a sociedade movida pelas tecnologias instantâneas é marcada por uma série de acontecimentos inapreensíveis e incaptáveis pelo ser humano. Os sistemas são autossuficientes e o homem se encontra mais do que destronado em relação ao controle total das ações, já está longe disso:

A sociedade da técnica, que é a atual, destaca um pouco mais a importância dos objetos, revela suas estratégias maliciosas e malignas e limita o âmbito do controle

do homem. Passa a ser também carregada de eventos que ocorrem por si próprios e não são diretamente contornáveis. O mesmo e pode dizer de certos sistemas sociais muito amplos, como o de comunicação, o de informação, o de produção e o de destruição, assim como algumas instituições que, apesar de serem organizadas pelo homem e por ele mantidas, funcionam quase que por conta própria: as pessoas entram e saem sem que tais sistemas instituições se alterem minimamente. (MARCONDES, 1994, p. 39).

Já na concepção de Flusser, a miniaturização das ações modificará o homem. Ocorre um deslocamento do centro, na automação, o homem passa a ser partícula. Para que isso não venha se tornar “*fato social total*” (ibid. 2008). “O mundo, desintegrado em elementos pontuais pela decomposição dos fios condutores, deve ser reintegrado a fim de voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável” (FLUSSER, 2008, p. 31).

Para que o homem consiga compreender essa situação de plena metamorfose das relações com as coisas, da comunicação com a máquina, das ações remodeladas, é necessária a invenção de senhas infotécnicas capazes não de devolver a autoridade ao indivíduo mas de apresentar os códigos de maneira que fiquem perceptíveis, decifrados, atrelados ao universo da concepção crítica do ser.

Perdeu-se o controle sobre os aparelhos. Os aparelhos se autonomizaram das decisões humanas, mas não pelo programa humano inicial ter se apagado. Pelo contrário, ele continua funcionando, mas os aparelhos doravante passam por cima da coincidência desejada rumo a sempre novas coincidências, estas indesejáveis, até esgotarem todas as possibilidades contidas no programa. (FLUSSER, 2008, p. 77).

Caso a automação não seja devidamente questionada pelo social ou pelo braço político, torna-se gradualmente necessário formar uma disciplina mental capaz de gerenciamento baseado em estratégias de controle para minimizar os “aspectos espectrais dos emissores” (ibid. 2008, p. 77).

Mas isso não dá autonomia de chegar a uma conclusão de posição no mundo contemporâneo. As teclas, por exemplo, são subterfúgios simbólicos que, na verdade, movem codificações em escala de tempo não mensurável e inapropriado para um pensamento mais abalizado de um objeto. A metáfora de Flusser deve ser compreendida na mesma perspectiva da

nota doze do capítulo três desta Dissertação em que “o tatear aparece quando não se consegue enxergar” (ibid. 2010). A proliferação das teclas nos tempos em que as imagens ditam o fluxo comunicacional faz com que a ideia de recepção das mensagens se torne cada vez menos eficiente na relação com a percepção e a diferenciação das coisas. “Assim a escalada da abstração que nada mais é que uma escalada da subtração consiste na retirada progressiva de dimensões dos objetos, de três para dois, para uma e para zero dimensões. Esse é o programa civilizatório seguido por todos nós” (Norval Baitello Júnior – Introdução do livro “O universo das imagens técnicas” Vilém Flusser, 2008, p.11).

O “copiar e colar” e outros códigos informáticos surgem na cena tecnológica como fator emergencial e de conexão comunicacional entre os programas baseados na comutação (em meio à função aritmética) e os usuários. O processo, cada vez mais condicionado pela publicidade e pela condição glocal forma a demanda constituída por uma lógica de mais acessibilidade estrutural.

São nesses termos e entrelaçados por lógicas comunicacionais que são formados os alicerces de um novo regime societário. O estatuto dos códigos informáticos é consolidado por articulações dinamizadoras em que o pensamento é incessantemente colocado em xeque existencial pela própria evolução dos aparatos tecnológicos e pela velocidade de mudança na estrutura da cultura e na necessidade de constante atualização, por parte do indivíduo, de seu conhecimento informático.

CAPÍTULO 4

**O PENSAR NO CIBERESPAÇO
UMA QUESTÃO DE ADEQUAÇÃO?**

"[...] o pensamento imagético será a tradução do conceito em imagem e o pensamento conceitual, a tradução da imagem em conceito. Nessa situação de retroalimentação (feedback) pode-se elaborar um modelo de pensamento que venha finalmente a se adequar a um fato. Primeiramente haverá uma imagem de alguma coisa. Depois, uma explicação dessa imagem. E, por fim, haverá uma imagem dessa explicação. Isso resultará no modelo de alguma coisa (uma coisa que por sua vez tenha sido originalmente um conceito)".

(FLUSSER, 2007, p. 117 - 118)

Este capítulo é destinado à análise do ambiente no qual é situada a imagem como objeto que articula os resultados do “copiar e colar” e como o processo se apresenta no campo visual do sujeito em forma de superfície. Esse tópico visa refletir o modo de pensamento advindo da usabilidade do comando. Assim como, indicar possibilidades de acoplamento relacional entre o resultado produzido (fenômenos encontrados), através de imagem superficial (tela), e o progresso do pensamento rumo às práticas infotecnológicas.

Primeiramente, o conceito de pensamento será abordado de modo abrangente com o intuito de apresentar suas estruturas elementares e filosóficas na tentativa de compreender como o sujeito deve adaptar suas atividades cognitivas a um mundo representado por “tecno-imagens”. A ideia Flusseriana de pensamento superficial é um indício de que processos cognitivos devem entrar em combinação com o mundo das imagens por meio de domínio e agenciamento (não necessariamente em escala plena) dos códigos informáticos.

O objetivo desse capítulo é apresentar, de maneira conclusiva, o que se entende por códigos informáticos atualmente e de que maneira o uso irrefreável conjumina em um pensamento social comprometido (antes de qualquer coisa) com a eficácia e negociação das coisas e dos valores a eles empregados via processo telecomunicacional.

4.1 AS FASES DO PENSAMENTO

Um aspecto importante a ser frisado em relação ao pensamento em âmbito cibercultural, como verificou-se nas considerações preliminares do “copiar e colar”, é a categoria de domínio das ações.

Há vários caminhos a serem seguidos caso seja feita uma reflexão ampla sobre o pensamento. O filósofo Descartes, por exemplo, denomina como pensamento toda e qualquer atividade mental ou espiritual. Nesse caso, tudo seria pensar, até a recepção de mensagens, o próprio sentir e o perceber. Sendo assim, percebem-se aspectos combinatórios referentes à lógica da reflexão cubista, pois nela estão conjuminadas todas as características de pensamento livre e abstraído de controle objetivo.

Em um significado mais restrito do termo está o pensamento intelectual, distinto da sensibilidade e percepção, emprega o sentido opinativo em relação aos objetos. O pensamento baseado em intelecção designa e define o conhecimento objetivo á favor de práticas discursivas que caminham necessariamente a um resultado atuante – de opinião. Sendo assim, é admitida socialmente a noção de intelecto como instituição do pensamento discursivo ou pensamento inferencial. Tal significado forma as bases do pensamento em linha, do próprio progresso histórico e dos aspectos que contextualizam o momento máximo da escrita e da leitura como práticas macrossociais.

Há outra vertente interessante nas quais pensadores como Kant e Hume conferem ao pensamento *status* de preparação intuitiva e composicional. No caso, o processo corresponde à reunião de práticas e informações sociais com o intuito de canalizá-las para as intenções particulares do sujeito atuante. Ainda se tem como referência basilar o pensamento discursivo, bem como a razão e a intelecção. No entanto, agora, o pensamento está aliado a um processo mais agregador no qual confronta informações, combina, compara, retira semelhanças, é uma forma de gerenciamento de todas as informações encontradas voltadas para o benefício e plena compreensão do objeto. Em Hume, a estratégia do pensamento está no “poder de compor, transportar, aumentar ou diminuir os materiais fornecidos pelos sentidos e pela experiência” (ABBAGNANO apud HUME, 2007, p. 875). Na perspectiva de Kant, um tanto combinatória

com a de Hume, a atividade motriz do pensamento ocorre por meio da conceitualização das coisas:

Pensar é interligar representações numa consciência. O que significa “pensar é o conhecimento por conceitos”, e também “os conceitos, como predicados de juízos possíveis, referem-se a algumas representações de um objeto ainda indeterminado”; portanto, quando esse objeto não é dado a intuição sensível, tem-se um pensamento formal”, mas não um conhecimento propriamente dito, que seria na unidade de conceito e intuição [...] (ABBAGNANO apud KANT, 2007, p. 875).

A situação funciona como instrumento cortante. Se o pensamento tenta unificar, confrontar, resistir, organizar, habitar e transformar tais conhecimentos significa que ele funciona como órgão inferencial e de síntese. Ele é um filtro de variáveis informações oferecidas pelo objeto que tenta formar uma representação do mesmo de maneira que identifique ou o se expresse congruentemente para que o objeto se torne comunicável.

Claro que, (corroborando o que já foi dito) o processo não seria possível caso a categoria de conceito não estivesse sendo utilizada como suporte na atividade cognitiva descrita.

Semioticamente falando, o pensamento como atividade intelectual abarca a lógica do fragmento sintético. Caso haja necessidade de compreender um objeto, o sujeito nunca vai conseguir retirar o seu significado puro e original, e sim por representações variáveis. Portanto, faz-se a aquisição fragmentária do original para formalizar sua representação.

Até agora, foram observadas condutas de pensamento que, tradicionais pelo tempo de uso, são vistas como processos costumeiros. Podemos dizer que a prática habitual de pensamento foi realocada no âmbito cibercultural para ser exercida da mesma maneira?

A forma de pensar, usando o “copiar e colar” é a mesma em qualquer outra situação. Um pensamento urdido em esculpir, assemelhar, combinar, recortar. O que implica agora como situação importante é o suporte no qual declina o pensamento – sob as imagens técnicas. Nesse caso, o pensamento sofre abatimento representacional pelo fato das imagens serem ricas, claras e luminosas, mas complicadas de se dissecar. A manobra “copiar e colar” potencializa ainda mais a dificuldade de compreensão do volume representacional que a imagem abarca. Mesmo que ela comporte um texto, ou fragmentos do mesmo (como já foi mencionado) não é mais foco elementar porque perdeu-se o suporte tradicional (livro). Suportes anteriores agora fazem “parte”

da imagem, eles são representados por superfícies chapadas, seu conteúdo espacial e volumétrico ainda está lá, só que um pouco mais obscuro.

Os trajetos imagéticos em que o pensamento se vê mergulhado é que devemos focar e esquadriñar para, assim, considerar estratégias de adequação rápida e substancial do pensamento aos códigos informáticos. Deve-se ficar atento com imagens geradas por tais trajetos de maneira que categorias como “conceitualização e crítica elaborada do objeto” não sejam acuados para a margem do pensamento e que o domínio das ações não sofra grandes impactos.

O próximo tópico irá esclarecer quais os motivos que transformam as tradicionais formas de pensar na medida em que são usadas as superfícies imagéticas. Abordará também como o “copiar e colar” ajuda a reorganizar os elementos do pensamento tradicional e mostrar a adequação que deve-se ter para que as sociedades possam acompanhar o ritmo dos fluxos comunicacionais.

4.2 IMAGEM TÉCNICA

Permeando o conceito de Flusser (2008), a imagem técnica ajuda a compreender o resultado das coisas que necessitam ou não dos códigos informáticos. Fatores a serem considerados no processo especificam o “copiar e colar” como articulador indireto de pensamentos.

Para entender o conceito de imagem técnica deve-se compreender a forma de representação da realidade que o autor faz ao longo dos tempos. A leitura crítica que Flusser elabora é por meio da cronologia dos objetos técnicos. Sendo assim, ele segue uma linha de tempo histórica da civilização.

O processo se consolida da seguinte forma, em um primeiro momento, o homem se deparava com os corpos e seus respectivos gestos, ambiente livre que forma uma relação tridimensional do mundo. Na medida em que se descobre o processo de representação das ações humanas em imagens sobre as paredes das cavernas, o homem transfere, em forma de marca ou símbolo, seus pensamentos para as representações imagéticas, o processo denota a “imagem do

mundo vivido”. A consequência de tal processo culmina no que Flusser denomina de transformação no espaço e no tempo (uma vez que o homem estreita sua perspectiva de mundo a um mero símbolo pictórico) de maneira que o tempo se torne um processo circular.

A imagem rústica serve como epicentro onde o pensamento humano tem grandes chances de se encerrar, com possibilidades de causar uma nova era do misticismo. O pensamento se torna despretensioso pelo fato da imagem oferecer apenas uma superfície. A tridimensionalidade se perde porque não há mais corpo e movimento para situar a percepção. O pensamento em perspectiva, aquele que oferecia uma profundidade substancial do objeto, foi gradualmente perdendo espaço. Não obstante “a dimensão da profundidade perde-se no universo das imagens planas, das tradicionais representações imagéticas sobre superfícies” (BAITELLO, 2005, p. 29).

Em um segundo momento, com a descoberta da escrita e consequentemente de seu entendimento via leitura é inaugurada uma reflexão na fase linear da história para se decifrar o que estava perdido, a profundidade, só que de forma discursiva e objetiva²⁷. Nesse sentido, a escrita comporta a ação descritiva dos objetos, o que exigiu a tradução dos mundos tridimensional e bidimensional ao mundo unidimensional da linha.

Em síntese, todo o escrever é um escrever correto e isso provoca indiretamente a crise atual da escrita, pois há algo mecânico no organizar, no enfileirar, para isso a máquina tem um desempenho melhor do que o humano. Portanto, se a escrita é uma técnica dura, organizada por sinais e símbolos, ela pode ser incorporada como técnica às máquinas? O que se tem aqui não são máquinas de escrever. O ser humano ainda organiza as imagens e os pensamentos em linha, com um toque nas teclas, de acordo com as regras da escrita e dos sinais gráficos do teclado. A inteligência artificial se comporta como verdadeira máquina de escrever, ela própria providencia essa organização. Desse modo, tais máquinas não são apenas para escrever, mas também máquinas pensantes, o que nos levaria a refletir sobre a atual função do pensar.

O terceiro momento engloba a época vigente, a era da imagem técnica. Todas as reflexões de Flusser dentro do universo das tecno-imagens são baseadas em uma tendência de grau zero do espaço ou a “zero dimensionalidade” (FLUSSER, 2008). A transformação das coisas em obliterações efêmeras legaliza a não-coisa, entidades impalpáveis, sem corporeidade,

²⁷ Como o conceito foi devidamente dissecado no sub-tópico: Contextualização histórica da escrita, basta fazer uma breve sinalização conclusiva do momento.

fluxos de superfícies. Entra em cena a abstração total das dimensões. Ela que derruba o paradigma da escrita e instaura uma nova codificação para tal.

Tentou-se aqui, propor a famosa escalada da abstração de Flusser no sentido de ampliar nossa crítica em relação ao objeto estudado. A escalada da abstração talvez seja um tipo de figurino, uma roupagem para o resultado do “copiar e colar” em âmbito cibercultural. No caso, vamos tentar integrar o conceito ao nosso exemplo *Copy Paste Pro* em que a ação do comando gera movimentações de superfícies.

Configurados para oferecer um padrão de acessibilidade, como bem sabemos, os comandos do teclado operacional são as ferramentas *latu sensu* que desenvolvem a mediação entre indivíduo, fluxo de informações e de alguma maneira, com o outro interativo. Nessa escalada, é possível interagir com tudo e todos conectados no planeta, produzir textos, obras de arte e divulgá-las apertando apenas um botão.

Esse apertar de teclas sem dúvida adiantou alguns trâmites que porventura ter-se-ia no mundo físico. As ferramentas que os *softwares* e *hardwares* disponibilizam ajudam o sujeito em diferentes casos, por exemplo: o comando composto *ctrl* + letra Z tem como finalidade a anulação da última ação no texto, proveitoso quando comparado com a máquina de escrever, que, em caso de erro, tem a folha retirada para um novo recomeço. O comando composto *ctrl* + letra B, ao gravar o texto garante a segurança da produção autoral, praticamente salvaguardando a obra em uma estante virtual de documentos finalizados ou não.

Considera-se nesse estudo que, sob o ponto de vista sociocultural, o “copiar e colar” se torna um substrato de evasão fenomênica muito mais percebido como código de acesso do que criticado profundamente como objeto. Passível de reflexões acentuadas no que abarca grandes transformações nas relações sociais. É por esse motivo que a sua atuação torna-se cada vez mais dissimulada e fatal²⁸. O comando abarca fenômenos que sugerem novas habitualidades comunicacionais e que está presente no cotidiano dos sujeitos no contexto tecnológico vigente.

²⁸ Nesse ponto da reflexão faz necessário ver o “copiar e colar” no mundo como um todo. Se analisarmos as estratégias do comando apenas na esfera dromoapta da sociedade, constataremos, em uma abordagem reflexiva de dentro do sistema para fora e não ao contrário que, o “copiar e colar” serve como instrumento positivo para resolução de problemas, oferecendo caminhos mais acessíveis no qual o dromoapto tem plena concepção de domínio sobre o comando. Eclode uma utopia baseada em pleno conforto. Desse modo, a tendência é omitir eventuais críticas que pode vir à luz em algum momento. Portanto, a necessidade de refletir o objeto para além da sua esfera de ação ajudará a produzir uma concepção mais universal e equilibrada, para assim, adentrarmos no âmbito em que ele exerce atividade plena. Esse modo de abordagem em que é necessário manter uma distância do objeto para obter novas perspectivas fenomênicas foi usado no decorrer das argumentações da obra.

Essas novas habitualidades provêm das obliterações que comandos como o “copiar e colar” ajudam a estabelecer por meio da rendição do sujeito à superficialidade da imagem no mundo cibercultural.

Como visto anteriormente, o exemplo *Copy Paste Pro* de copiar e colar partes de um ou mais textos significa um movimento voluntário operacional (praticado pelo sujeito) sob as partes. Isso supõe um modelo fenomenológico baseado na validação de um recorte já significado em uma imagem plana. Ao estudar especificamente o recorte, sem ajuda do corpo textual inteiro, o sujeito visualiza e percebe o volume que está na superfície e compreende apenas aquele recorte. No entanto, a compreensão obtida está voltada para a categoria situacional do objeto e não para uma reflexão elaborada sobre suas causalidades e consequências em longo prazo. Mesmo o sujeito percebendo que na imagem está um texto ele não consegue pensar o objeto linearmente, caso tentar, o sujeito sofrerá pelo fato da imagem, oriunda da manobra “copiar e colar”, esconder a profundidade representativa do objeto e de outros suportes e fenômenos incorporados pelo ciberespaço.

O sofrimento mencionado não existe de maneira que o texto tenha que ser retirado do contexto imagético ou ser decifrado de outra maneira. O sofrimento está na sutilidade da ação do sujeito quando se abstêm da habitualidade de ler imagens para voltar a ler textos. Nesse processo, a leitura perceptiva que um dromoapto faz nessas condições é de “dar um passo atrás” do ponto de vista crítico/reflexivo.

Atualmente, os sujeitos que são mediados por linguagens oriundas da imagem técnica, ou de um modo geral, das tecnologias, estão enquadrados em uma cultura pós-moderna e global que os levam a destacar valores hedonistas e efêmeros. Esse é o padrão de pensamento aceito, diminuindo a capacidade de perfilar e permitir o reconhecimento de uma linearidade ou uniformidade de um período histórico. Tal processo cultural está agora, colocando o perfil ou o talento individual (como ler e interpretar um texto de maneira ou estilo próprio) em interrogação, de modo a favorecer as noções coletivas em simbiose com a inteligência artificial dos computadores.

No caso, o sofrimento está no espaço entre a habitualidade adquirida por meio dos modelos culturais pós-modernos e tecnológicos impostos e as habitualidades de posicionamento frente a um modelo linear ou uniforme. A negação e a repulsa do sujeito para interpretar o texto e seus conceitos na era das tecnologias estabelece um sofrimento em relação a ter que retornar

para as habitualidades herdadas, como por exemplo, ser obrigado a ler e interpretar textos ainda no formato de livro físico.

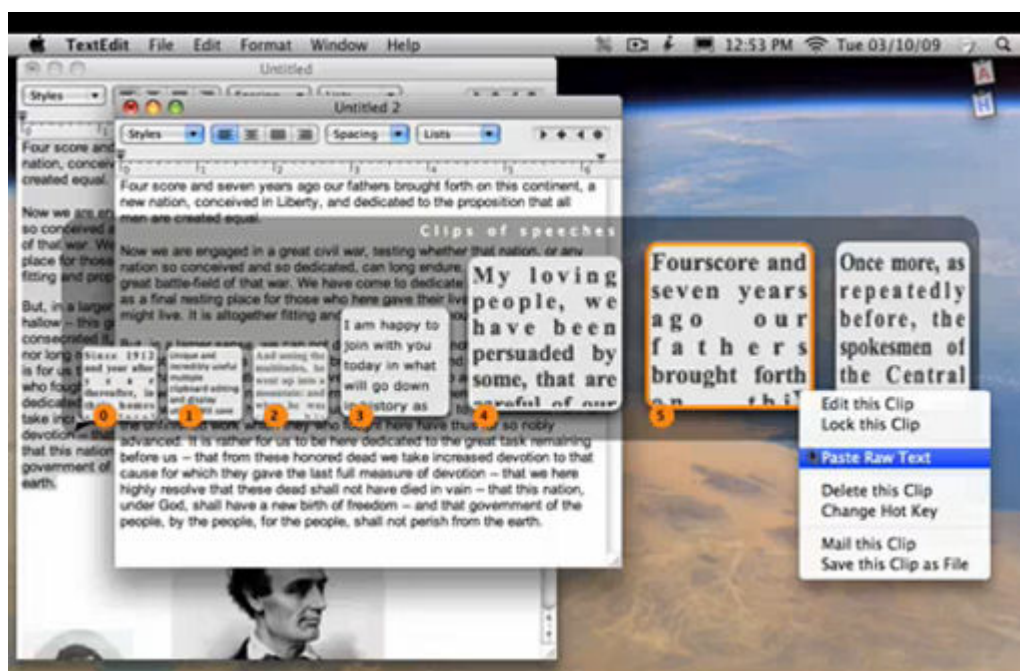


FIGURA 4

O produto final, resultante da usabilidade do "copiar e colar" se baseia em inúmeras clipagens que seguem linhas de raciocínio particulares

Percebe-se o quanto a imagem técnica é chave de compreensão do próprio fenômeno do “copiar e colar”. Quando ela abstrai, oblitera, omite a profundidade significativa do objeto ao recortar uma mera parte que pode ser focada ou não como algo importante ou elementar para outra situação discursiva, tal imagem funciona como construtora de conteúdos.

A construção de um novo conteúdo baseado em “copiar e colar” sugere que não há mais necessidade de uma produção devidamente autoral ou que mereça uma atenção dentro das regras lineares. O “copiar e colar” oferece a possibilidade de construir um texto sem que se exerça um pensamento conceitual sofisticado. Esse processo já faz parte do contexto civilizatório atual e a característica essencial deste novíssimo período histórico esta na capacidade individual no qual o sujeito tem que se redescobrir dentro dos novos sentidos de representações imagéticas da

sociedade tecnológica, colocando em “xeque” existencial três mil anos de projeção linear de pensamento.

A consciência recente dos dromoaptos em que as superfícies são as grandes articuladoras da vida faz com que se perca, rapidamente, a confiança histórica da linearidade mesmo estando atuante no nível da superfície. Ela não é mais fio condutor macrossocial.

Portanto, atualmente, a manobra “copiar e colar” está estritamente ligada à imagem técnica. Sua virtude está em manter uma semelhança combinatória de seus respectivos aspectos como: fluidez, instantaneidade, luminosidade, transparência virtual para com as tendências culturais majoritárias, seguindo o estirão do consumo exacerbado e da vida mais acessível. Tais qualidades fazem da imagem técnica, específica ou não que o “copiar e colar” produz objeto de atenção para qualquer sujeito dromoapto.

A aderência do social em relação ao “copiar e colar” é tão grande e imperceptível que, na maioria das vezes, o seu uso pode facultar a incerteza da informação. A civilização não estende uma visão crítica dos fenômenos encontrados, pelo contrário, ela assume a ação como costume adquirido no ambiente de rede e transforma o elemento que representa o objeto em um produto fraco e genérico.

[...] o produto das tecnologias imagéticas, embora marcado pelos regimes sociais nos quais ele produziu, é condicionado por relações de força que o articulam a posições de poder de forma autônoma; ou seja, ele pode ou não liberar o real capturado pelas representações dominantes. (PARENTE, 1993, p. 15).

Parente (1993) sugere que a imagem gerada por novas forças tecnológicas articuladoras sofreram uma conversão de significado. Enquanto as imagens anteriores como as pictóricas e até mesmo as produzidas pela câmera fotográfica demonstravam a existência de um pensamento da e para a imagem, provenientes de suas propriedades formais e do sujeito. As tecno-imagens colocam em jogo o processo de pensar as imagens de maneira contemplativa e ilusória. Portanto supõe-se que, a partir da utilização das tecno-imagens em escala macrossocial, o fazer contemplar livremente é extinto em favor da possibilidade de produção de algo inédito.

A procura de estratégias mais eficazes torna-se vital a partir do momento em que as massas se automatizam, de maneira que o tempo e o espaço são drasticamente remodelados em

favor das infotecnologias, telecomunicações e instantaneidade na recepção de mensagens. Tudo aparece em plena circularidade presencial. Surge um novo tipo de contemplação, aquela que detém um discurso baseado na “falta”, de tempo, de espaço, de pensamento etc.

Como visto acima, alguns aspectos são característicos e inextricáveis do glocal interativo. Por exemplo: a negação do sujeito dromoapto a tais intervalos de tempo distantes entre início/ fim e partida/ chegada. Isso corrobora a expansão da imagem sintética como contexto dos fluxos informacionais e transforma o tempo relativamente distante em mero entreato. Códigos informáticos fazem essa tarefa de reduzir o espaço e apagar o tempo entre as coisas, ao mesmo tempo, articulam indiretamente novos modos de pensar no ciberespaço.

Lidamos com um ambiente que valoriza o pensamento formal dos objetos. A contemplação de “falta” frente ao superficial é a prova real de que, o sujeito, indiferentemente de optar ou não por um pensamento mais complexo e coerente, que vai além ao horizonte da crítica, tem a enorme possibilidade de abstrair a intelecção e se voltar apenas para a recepção não tão sensível quanto a do pensamento tradicional. Até porque a sensibilidade e a percepção perdem um pouco de força frente às imagens que sintetizam o objeto.

Dessa forma, as representações produzidas por referente ressignificação do pensamento se tornam matérias obscuras em que a referencialidade está, senão muito distante, enormemente codificada nos emaranhados virtuais do *écran* (tela) e, talvez, proporcionando disjunções involuntárias a partir de um apertar composto de tecla.

4.3 CÓDIGOS INFORMÁTICOS EM ÂMBITO GLOCAL

O glocal é uma categoria que pode promover maior potencialidade de superficialidade no momento em que as senhas de acesso não ajudarem o sujeito a decifrar os trâmites variáveis. Ao mesmo tempo em que o fenômeno propõe um caminho mais acessível, um caminho retilíneo que não perpassa por outras possibilidades de visualização do objeto. Os dispositivos ajudam a não compreender o espaço em seu sentido variável. Nesse caso, as senhas, por oferecerem um

caminho duro (talvez caminhos, mas não muitos) adquirem um caráter linear no que se refere a padronização das ações empíricas.

Em outras palavras, o fenômeno glocal é uma teia invisível em que as ações cognitivas tendem a mergulhar, mas não no sentido de explorar o seu cerne. No instante em que o pensamento se envolvido ele é sugado totalmente pelo sistema. Não obstante em muitas situações, o glocal também se caracteriza por se apresentar como vontade do próprio indivíduo. Mesmo assim, o sujeito se vê como vítima nesse ambiente. Para minimizar o problema, ele cria e conta com as senhas infotécnicas que o ajudam em uma empreitada estreita, não condizente para a total compreensão da cena glocal e das produções ciberculturais emergentes.

Podem-se citar aqui exemplos que se estendem em áreas como educação em que são usados dispositivos de acesso apenas para manobra maquínica e não para exploração reflexiva. No caso do Brasil, o uso irrefreável dos aparatos tecnológicos em sala de aula, sendo eles municiados por códigos como o “copiar e colar” é uma estratégia meramente política e não condizente com um programa progressivo de educação. Vitimados por tal situação, os alunos compreendem que acessar a rede e mergulhar no contexto glocal é conduta legal. Como bem observados os exemplos estatutários dos códigos informáticos em específico o “copiar e colar”, o mau uso, ou o mau monitoramento e agenciamento dessas práticas proporcionam a explosão de um lado um tanto lúdico do pensamento. Cria-se um pensamento formal no qual os objetos não são devidamente representados em seus traços básicos, mediante o padrão instituído de educação, por meio da disposição e do uso dos códigos, com a intenção de manobra mais acessível.

Se o glocal especificamente cibercultural é fruto de desejo das majorias (em um sentido utilitarista) porque abarca, rapidez de acesso, interatividade total de racionalização (em determinado grau)²⁹ e agilização de protocolos virtuais, ele se consubstancia, ao mesmo tempo, como foco principal no que compromete o controle das ações e do próprio equipamento capaz de glocalização.

O sujeito tem que preencher, ou pelo menos ter o falso sentimento que obtém a capacidade de dominar o glocal para alimentar a ilusão de onipotência absoluta. Esse senso de

²⁹ Podemos entender o termo racionalização também como inteligência. Um fato corrente no cotidiano dos dromoaptos é quando se digita uma palavra, ou um tema, de maneira errada gramaticalmente no *search* de determinado site de busca. A maioria dos *Softwares* comporta possibilidades inteligentes para a resolução do problema e o mesmo corrige a palavra ou o conteúdo referido geralmente através de uma frase ostensiva, como por exemplo: *Você quis dizer...* O processo corrobora a situação cotidiana de busca eterna pela primazia dos programas utilitários.

vontade e pertencimento nasce da condição existencial por ele (sujeito) é estabelecida. No caso, tendo o *bunker* glocal como ambiente para significar a vida por detrás dos aparatos, a ilusão de domínio sobre o glocal lhe concebe poder absoluto e o força para continuar imerso nas cenas virtuais.

O sujeito se vê dependente do sistema que os códigos informáticos instituem porque, em relação à condição do sujeito dromoapto, o domínio desses códigos é a certeza de vitória social.

Códigos informáticos são criados para servir ao acesso e se uma coisa está codificada criamos um código ou um dispositivo, aparelho, teclado para que possamos traduzir e consumir o que está disponível. Devemos ter cuidado para que não ultrapassemos a linha da coerência dos objetos e o que devem significar suas representações.

O objetivo dos códigos informáticos não é derrubar as estruturas de pensamento do sujeito e da sociedade por meio de estratégias infotecnológicas vigentes. A estrutura existente de pensamento perdura, mas na medida em que nascem novos suportes que, de alguma forma, pressionam as ações cognitivas de modo que elas se realoquem ou se adequem ao estado de algo. De tempos em tempos as margens do pensar modificam-se até que em algum momento sua forma básica sofra uma transformação paradigmática. O pensar na interface nos oferece traços de acoplamento e adequação automática em relação ao objeto ou o espaço pensado. O desenrolar dos “porquês” são variados e coerentes ao passo que estudos sobre o assunto valorizam uma amplitude de fenômenos descobertos e os que estão por serem encontrados.

O objeto da presente pesquisa é mais um na esteira de transmodificação do pensamento. Nessa linha de raciocínio, o estudo pode lançar incômodos na medida em que é entoadado um discurso condizente com novas perspectivas no ato de pensar os objetos em fase cibercultural. A herança pós-moderna nos deixou um legado importante, a lógica do fragmento, com este conceito podemos compreender como fenômenos em pequena escala (dependendo do modo como são abordados) podem produzir mudanças macrosociais diretas e indiretas, como é o caso do “copiar e colar”.

Vislumbra-se que o “copiar e colar” como código existencial é fator que contribui e reitera as práticas glociais ocorridas no ciberespaço. Bem como reorganiza ou conduz o pensamento para uma lógica combinatória com o regime dromocrático cibercultural. Ele fomenta e perpetua, de maneira potencial e efetiva, a estrutura baseada em velocidade mediática presente na sociedade tecnológica.

Ao mesmo tempo em que o “copiar e colar” ajuda o sujeito nos trâmites legais e de entretenimento contribui para formalizar a necessidade de permanência das senhas infotécnicas de acesso em todas as esferas tecnológicas.

Na cibercultura, o “copiar e colar” e os demais códigos informáticos são órgãos básicos para navegação intraestruturais. Tudo que os códigos informáticos ocasionam fora do sistema se deve a extrema vontade do sujeito de interagir e se fazer dependente de outra máquina.

No contexto cibercultural, a combinação de sistemas imagéticos disponíveis (todas as informações que passam na tela) ocorre na medida em que se processa o uso dos códigos para desvendar caminhos. Como o processo imbrica tanto as estratégias velozes quanto o pensamento formal (sem tempo e espaço para elaboração de crítica) conclui-se que, o “copiar e colar” é um fenômeno que alimenta disposições de pensamentos compatíveis com o tempo de recepção de uma imagem a olho nu.

Fundamentalmente, os fenômenos oriundos da civilização mediática atual, da mesma maneira que transformam o tempo de recepção das mensagens para zero, abre uma grande discussão sobre a capacidade de acompanhamento crítico do sujeito para tais evoluções infotecnológicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após argumentar sobre o estatuto dos códigos informáticos e sobre suas consequências para o pensamento, englobando aspectos históricos para descobrirmos sua natureza e formar uma relação intrínseca com algumas variantes pós-modernas e, posteriormente, com a dromocracia cibercultural. Conclui-se que códigos informáticos sempre estarão à disposição e são condições elementares para o progresso da vida cibercultural.

Lembrando que, ao fazer um resgate histórico, fora do ambiente cibercultural, o intuito não foi situarmos aspectos inerentes ao “copiar e colar” interativo para conjuminar uma patente originária. O “copiar e colar” usado atualmente é fruto de estratégias estritamente infotecnológicas. O objetivo do percurso era encontrar, no movimento cubista e na própria história da escrita, aspectos habituais e combinatórios que levam o sujeito a se sentir seguro ao utilizar instrumentos parecidos com o “copiar e colar” em ambientes precedentes a cibercultura. O incômodo estava na facilidade de como “copiar e colar”, embutido em sistemas de técnica, era abraçado e inteirado nas vivências de maneira absolutamente corriqueira. Para isso, viu-se necessário expandir a reflexão para exemplos como bricolagem, sobreposição de formas e imagens, delineamento de conteúdos etc. O processo é ordinário na medida em que aparecem costumes semelhantes no decorrer da história. Percebe-se, no caso, quão amplo é a base histórica para chegarmos à condição existencial do “copiar e colar” atualmente.

O horizonte de pesquisa situado nessa Dissertação nos ofereceu o devido arcabouço teórico para inserirmos aspectos ao nosso objeto de estudo como o “sentido de pensamento transformado”. Nessa conjunção, foram descobertas possibilidades de desdobramento do pensamento no que se refere a acompanhamento dos fluxos imagéticos, guardadas as devidas proporções dromológicas, em virtude do enorme estoque de dados.

Foi de fundamental importância as análises sobre o fenômeno glocal para estabelecermos uma devida ambiência em que os dispositivos e aparatos tecnológicos readequam as práticas sociais. O processo facilita uma condição existencial do ser humano vinculado às tecnologias digitais, ao mesmo tempo, promoveram em outras passagens do texto como o encolhimento das coisas a crítica sobre a usabilidade os aparelhos em larga escala e seus

impactos referentes a tempo e espaço de ação. Influenciando, de modo aparente, algumas colocações sobre o espírito do pensamento em âmbito glocal.

Considerando os vários pontos abordados nesta Dissertação, há uma certeza. O advento e o uso da eletricidade, assim como o fenômeno glocal e os códigos informáticos, todos são descobertas que formam novos paradigmas sociais pelo fato de permanecerem no cotidiano como objetos imprescindíveis para a continuação da vida social. Todos estes processos vieram ao mundo de maneira irreversível. Pensamento este, originário de um costume de uso irrefreável sob o novo. Isso pode abrir o arco de investigação em relação aos fatos sociais emergentes e criar perguntas como: a lógica estrutural da cibercultura é produtora de fenômenos irreversíveis na medida em que o sujeito consome tudo o que está disponível? Ou que, os comandos infotecnológicos, de modo geral, participam na formação dos nossos pensamentos?

A reflexão sobre regime dos códigos informáticos nos ajuda a remodelar melhor tais perguntas. O projeto partiu de um incomodo não habitual de um sujeito dromoapto. Ou seja, não está em jogo combater as novas situações sociais e sim “parar” para refletir (ver as ocorrências) sobre as condutas individuais atreladas aos meios de comunicação de predileção universal, em evidência, as interfaces disponíveis via comandos ou códigos informáticos.

Passamos a acreditar que, ler e manipular muitos fragmentos *on-line*, curtos, ramificados por *links*, pode ser um meio inovador e eficiente de expandir o pensamento. Embora tenhamos muitas desconfianças, de origem histórica, em relação a essa nova fase do mundo pelo fato de não conseguirmos reconhecer a superioridade desse processo de pensamento, em rede e super-veloz, porque ainda estamos o avaliando seguindo os padrões do processo discursivo ou de pensamento linear sobre as coisas no mundo. Podemos compreender que, nos moldes lineares de crítica, que o pensamento articulado pelas infotecnologias adquiriu uma qualidade de *monitor estático*, refletindo a maneira como ele rapidamente escaneia curtas passagens de texto provenientes de diferentes fontes *on-line*.

A tentativa do presente trabalho não é fechar o arco investigativo sobre os fenômenos infotecnológicos, mas sim ampliar, em forma de perguntas ou percursos investigativos, outros incômodos que possam se transformar em pesquisas acadêmicas que abordem não só códigos informáticos, mas toda a estrutura relacional do mundo digital, para com a sociedade, em virtude da importância de dissecar o tema com o foco de iluminar, gradativamente, a crítica da cibercultura.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA DE REFERÊNCIA

ABBAGNANO, Nicola. *Dicionário de filosofia*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

BAITELLO, Norval. *A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Harcker, 2005.

_____. *Vilém Flusser e a terceira catástrofe do homem: ou as Dores do Espaço, a Fotografia e o Vento*. São Paulo, nov. 2006. Disponível em: <http://www.flusserstudies.net/pag/03/terceira-catastrofe-homem.pdf> - Acesso em 12 fev. 2011.

BARBOSA, Bárbara C. *Ciberespaço e Dependência: Uma análise dos vínculos do humano com o glocal interativo como habitus*. São Paulo: 2008. Apresentada como Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP.

BAUDRILLARD, Jean. *As sombras das maiorias silenciosas: o fim do social e o surgimento das massas*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

_____. *O sistema dos objetos*. São Paulo: Perspectiva, 1973.

_____. *Simulacros e simulações*. Portugal: Relógio D'água, 1991.

BOURDIEU, Pierre. *Sobre a televisão*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 1997.

BRETON, Philippe. *A utopia da comunicação*. Lisboa: Instituto Piaget, 1992. (Col. Epistemologia e Sociedade).

_____. *História da informática*. São Paulo: UNESP, 1991.

FERRARA, Lucrecia D'Alessio. *Leitura sem palavras*. São Paulo: Ática, 1993.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da nova comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. *Pós História*. São Paulo: Duas Cidades, 1983.

_____. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

_____. *A escrita: Há futuro para escrita?* São Paulo: Annablume, 2010.

HALL, Stuart. *Identidade cultural na pós-modernidade*. São Paulo: DP&A Editora, 2003.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2ª ed. São Paulo, Ática, 2007.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Ed 34, 1999.

LIPOVETSKY, Gilles; SÉBASTIEN, Charles. *Os tempos hiper-modernos*. São Paulo: Barbarolla, 2004.

_____. *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LYOTARD, Jean François. *A condição pós-moderna*. 8ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2004.

MARCONDES FILHO, Ciro. *Sociedade tecnológica*. São Paulo: Scipione, 1994.

_____. *Superciber: A civilização místico-tecnológica do século 21*. São Paulo: Paulus, 2009 (Coleção Comunicação).

MARTINS, Francisco, M; MACHADO, Juremir. Silva (Orgs). *Para navegar no século XXI*. Porto Alegre: Sulina/Edipucrs, 2000.

MORIN, Edgar. *Introdução ao pensamento complexo*. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

NASH, J. M. *O cubismo, o futurismo e o construtivismo*. São Paulo: Editora Labor do Brasil, 1976.

PARENTE, André (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993 (Col. TRANS).

RAMAL, Andrea Cecília. *Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem*. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SFEZ, Lucien. *A comunicação*. São Paulo: Martins Fontes, 2007. (Coleção Tópicos Modernos).

_____. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.

SOCORRO, Lygia S. Ferreira. *Cibercultura, Imaginário e Juventude: A influência da internet no imaginário de jovens brasileiros*. São Paulo: 2009. Apresentada como Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC-SP.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho*: Uma teoria da comunicação linear e em rede. 5ª Ed. Petrópolis: Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

TRIVINHO, Eugênio. *Redes*: obliterações no fim do século. São Paulo: Annablume; FAPESP, 1998.

_____. *O mal-estar da teoria*: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual. Rio de Janeiro: Quartet, 2001.

_____. *A dromocracia cibercultural*: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007 (Coleção Comunicação).

_____. *Estética da cultura*: comunicação e pós-modernidade. São Paulo: 1992. Apresentada como Dissertação de Mestrado, Escola de Comunicação e Artes. ECA-USP.

_____. *Cyberspace*: Crítica da nova comunicação. São Paulo: 1999. Apresentada como Tese de Doutorado, Escola de Comunicação e Artes. ECA-USP.

_____. *Cibercultura e existência em tempo real*: contribuição para a crítica do *modus operandi* de reprodução cultural da civilização mediática avançada. In e-compós-Revista da COMPÓS, São Paulo, n.9 ago. 2007b.

_____. *Visibilidade mediática e violência transpolítica na cibercultura*: condição atual da repercussão social-histórica do fenômeno glocal na civilização mediática avançada. In e-compós-Revista da COMPÓS, São Paulo, n.17. 2008b.

VATTIMO, Gianni. *O fim da modernidade*: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna. São Paulo: Presença, 1987.

VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio, 2002.

_____. *Velocidade e política*. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. *Espaço crítico*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2000.

BIBLIOGRAFIA DE CONSULTA

ASSAD IBRI, Ivo. *Kósmos noétós*. São Paulo: Perspectiva: Hólon, 1992. (Col. Estudos; v. 130).

AUGÉ, Marc. *Não-lugares*: introdução a uma antropologia da super-modernidade. São Paulo: Papirus, 1994. (Col. Travessia do Século).

BAUDRILLARD, Jean. *América*. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

_____. *A transparência do mal*: ensaios sobre os fenômenos extremos. São Paulo: Papirus, 1990.

_____. *De um fragmento ao outro*. São Paulo: Zouk, 2003.

BURKE, Peter (Org.). *A escrita da história*: novas perspectivas. São Paulo: UNESP, 1992.

COLOMBO, Fausto. *Os arquivos imperfeitos*. São Paulo: Perspectiva, 1986.

DOWBOR, Ladislau (Org.). *Desafios da comunicação*. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

KERCKHOVE, Derrick. *A pele da cultura*. São Paulo, Annablume, 2009.

MARCONDES FILHO, Ciro. *Perca tempo*: é no lento que a vida acontece. São Paulo: Paulus, 2005.

_____. *Violência política*. São Paulo: Moderna, 1987 (Col. Polêmica).

RICOEUR, Paul. *A memória, a história, o esquecimento*. São Paulo: Editora UNICAMP, 2007.

ROSSI, Paolo. *O passado, a memória, o esquecimento*: Seis ensaios da história das idéias. São Paulo: Editora UNESP, 2010.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. *Navegar no ciberespaço*: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983. (Coleção Primeiros Passos 103).

_____. *Comunicação e pesquisa*. São Paulo: Hacker, 2001. (Coleção Comunicação).

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007. (Coleção Comunicação).

_____. *Estética*: de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994.

_____. *Corpo e Comunicação*. São Paulo: Paulus, 2003. (Coleção Comunicação).

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. *Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter*. São Paulo: Paulus, 2010. (Coleção Comunicação).

VIEIRA, Jorge Albuquerque. *Ciência: formas de conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2008.

_____. *Ontologia: formas de conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2008.

_____. *Teoria do conhecimento e arte: formas de conhecimento: arte e ciência uma visão a partir da complexidade*. Fortaleza: Expressão Gráfica, 2007.

VIGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 2000. (Coleção Psicologia e Pedagogia).

VIRILIO, Paul. *A inércia polar*. Dom Quixote, 1993.

_____. *A velocidade de Libertação*. Lisboa: Relógio D'água, 2000. (Coleção Meditações).

_____. *Guerra pura: a militarização do cotidiano*. São Paulo: Brasiliense, 1984.