

REFLEXÕES SOBRE A MÍDIA DIGITALIZADA: A COMUNICAÇÃO SOB NOVOS PARÂMETROS

DIGITAL MEDIA'S REFLECTIONS:
COMMUNICATION UNDER
NEW PARAMETERS

Fernanda Nardy Bellicieri

Graduada em Publicidade e Propaganda, com habilitação em *Marketing*, e mestre em Educação, Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie. Professora e pesquisadora do Centro de Comunicação e Letras da mesma instituição.

E-mail: fernandavns@yahoo.com.br

RESUMO

O artigo apresenta uma análise técnica e objetiva do ambiente digital e da mídia digitalizada, considerando o processo evolutivo que possibilitou a convergência e a hibridização entre mídia analógica e ambiente digital, com o intuito de induzir a discussão sobre os prováveis reflexos dessa transformação no processo comunicacional. As perguntas: o que é mídia em ambiente digital? O que é nova mídia?

Palavras-chave: Ambiente digital; Novas mídias; Linguagem; Comunicação; Convergência.

ABSTRACT

The article presents an analyses technique and objective of digital environment and digital media, considering the process that made possible the convergence and hybridization between analogical media and digital environment. The intention is to induce to discussion about the results that this transformation may cause in communication. The questions: what is media in digital environment? What's new media?

Keywords: Digital environment; Newmedia; Language; Communication; Convergence.

1. A MÍDIA

Não se pode iniciar nenhuma discussão sobre as implicações que o advento do elemento digital trouxe, e ainda trará, à comunicação sem que se adentre, ainda que em nível genérico, ao conceito-base de mídia.

Segundo George Landow (2005), autor que busca um conceito de mídia predisposto à digitalização, existe certa dificuldade na adoção de uma única definição para mídia, já que o termo pode referir-se a muitos objetos de análise.

Em suas múltiplas possibilidades de configuração, a mídia apresenta-se, segundo Landow (2005), como:

1. um curso intermediário da ação, que ocupa uma posição ou representa uma condição de mediação entre extremos;
2. uma substância de intervenção por meio da qual algo é transmitido ou conduzido;
3. um estado de agência pelo qual algo é realizado e transferido;
4. corpo midiático, composto por meios de comunicação de massa; por exemplo, um grupo de jornalistas e outros profissionais que constituem a indústria da comunicação;
5. corpo midiático, conceito usado em ciência da computação para designar objeto ou aparato, disco em que um dado é armazenado;
6. pessoa com poderes de comunicação espirituais incomuns ou extrasensoriais; agentes para uma outra dimensão, ou médium;
7. ambiente adjacente em que algo funciona; uma substância em que um organismo específico vive; um meio de cultura;
8. técnica artística específica, ou meio de expressão determinado pelos materiais usados ou pelo método criativo envolvidos; por exemplo, o meio da litografia ou a pintura a óleo.

Para demonstrar a dificuldade na outorgação de significado único específico para o termo mídia, Landow (2005) cita como exemplo prático a música. Segundo o autor, quando se ouve uma música, que em si já é um veículo, existem outras mídias envolvidas. O som pode ser assim considerado, uma vez que modelado ou adaptado para ser recipiente de idéias e impressões, incorpora significado midiático de curso intermediário de ação, ao mesmo tempo que é meio de transmissão e meio de cultura, condicional à transmissão musical.

O ar é outro exemplo de mídia, nesse caso, já que é necessário à transmissão do som. A linguagem pode ser considerada técnica específica utilizada na transmissão da mensagem, assim como as sentenças citadas na música.

A tecnologia que, por sua vez, permite produção e transmissão do som representa o tipo do aparato necessário. Assim como os equipamentos particulares, *softwares* e *hardwares*, que representam o aparato técnico-físico, essencial à produção e ao armazenamento sonoros.

Landow (2005), buscando ilustrar a amplitude de instâncias a que o termo mídia pode se referir, traduz, de certa forma, o nível de envolvimento cultural entre mídia e toda uma sociedade, regida por princípios midiáticos.

Homo midiaticus é o termo usado por Ricardo Anderáos (2005), em reportagem ao jornal *O Estado de S. Paulo*, para definir o ser humano em seu contexto hiperconectado e midiaticamente hipertrofiado. Vicente Gosciolla (2003) sugere, como correlata, a figura do *Homo media*: o homem como um meio de comunicação que interage com os demais meios, interferindo nestes e sendo influenciado por eles.

Segundo Anderáos (2005), em pesquisa realizada nos Estados Unidos pela Ball State University, foi detectado que os americanos passam mais tempo consumindo mídia do que fazendo qualquer outra atividade (240 min/dia com a tevê, 136 min/dia com o computador, dos quais 93 só na internet; 80 min/dia com o rádio; 65 min/dia com o MP3 ou o CD *player*; 42 min/dia com o celular ou o telefone fixo; 33 min/dia com jornais, livros e revistas; 32 min/dia com o vídeo ou o DVD; 11 min/dia com *games*). Muitas dessas atividades são desenvolvidas simultaneamente.

Mais do que dependência do homem em relação à mídia, o tempo replicado e multidimensional evidenciado pelos dados é claro indicador da substituição do formato analógico pelo digital.

De forma geral, ao falarmos em mídia, estamos em âmbito dos diferentes modos pelos quais o sujeito experimenta a existência ao longo do tempo, condicionado às inovações tecnológicas que resultam em sobreposições de linguagem e sua coexistência hibridizante.

Ao longo da trajetória evolutiva dos modos de produzir mensagem e seus conseqüentes efeitos, o corpo midiático como um todo passou a moldar não somente nossa cultura de transmitir e informar, mas principalmente de ver e experimentar o mundo. A mídia adquiriu *status* de onipotência.

Apesar de extremamente relevante, o desenvolvimento de um estudo consistente sobre os impactos da mídia na sociedade é recente, não ultrapassando o empenho de algumas décadas. Talvez, como Gosciolla (2003) bem posiciona, estejamos nós mesmos, seres humanos, confundidos em termos histórico-evolutivos com a mídia, não sendo capazes da distância necessária à análise e à reflexão.

Para Carl Honoré (2005), a epidemia da velocidade e da simultaneidade que dominaram o mundo e parte da culpa da aflitiva relação humana com o tempo têm raízes na tecnologia e na informática.

Honoré considera essencial o controle das ferramentas tecnológicas para que elas não se sobreponham ao homem como elementos de comando. Se-

gundo ele, a reflexão e o tempo de contemplação são fatores fundamentais à sanidade do sujeito, tendo a aceleração prejudicado a qualidade de vida.

Sem fazer apologia ao fim da era tecnológica e ao retorno a bases primitivas, nem mesmo se postando como um anticapitalista, o escritor diz que se deve saber manipular a elasticidade do sistema de informação. A desaceleração e o uso mais proveitoso da tecnologia de informação, para Honoré, incrementariam a produção e o consumo, sobretudo pelo melhor relacionamento do sujeito com “seu tempo”. Esse mesmo tempo que ele considera ter sido institucionalizado como combate.

2. MÍDIA EM DÍGITOS

Uma definição de mídia adequada e ampla o suficiente aos parâmetros evolutivos, direcionados especificamente ao advento dos dígitos ao ambiente midiático, encontra-se em Gosciolla (2003). Segundo ele, mídia, atualmente, classifica-se como um suporte para replicação de conteúdo, e replicar implica copiar de forma idêntica, o que só pode ocorrer digitalmente. Gosciolla considera mídia atual os discos digitais (CR-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW, mini-DVD-R, DVD-RAM, DVD+RW, minidisc); memória sólida (*memory stick*); cristal de memória holográfica; redes digitais e outros. Estamos na esfera da hipermídia: diferentes mídias já conectadas, criando uma nova linguagem, mista de elementos sonoros, visuais e verbais, em plataforma digital.

George Landow (2005), de forma correlata a Gosciolla (2003), tem como foco condutor de sua pesquisa, sobretudo, o conceito de mídia como *tecnologia digital da informação*. No entanto, não se pode esquecer que, apesar de ter início com o computador digital eletrônico, a tecnologia digital da informação é, antes de qualquer coisa, *tecnologia da informação*, aquela definida por sua natureza cultural, acima de tudo humana e milenar, baseada na necessidade primeira de comunicar, necessidade essa que gravita pelo expressar-se e perceber a si mesmo e o outro.

Segundo Gosciolla (2003), comunicar é ato social que recorre à linguagem como suporte para organizar conteúdos. O primordial, ao considerar tecnologia da informação, é considerar a relação do indivíduo (e este inserido em um contexto sociocultural), com seus processos comunicacionais nos diversos estágios evolutivos. De acordo com Gosciolla (2003), cada nova tecnologia inaugurada tem como conseqüência uma mudança na percepção humana. Essa retroalimentação entre tecnologia e percepção contribui para o desenvolvimento de novas necessidades de expressão e formas de comunicação o que a torna responsável por esse processo.

Em relação às tecnologias de informação, especificamente, Landow (2005) apresenta um panorama evolutivo que abarca:

- *Linguagem e fala*: responsáveis pela criação da memória comum, que permitiu desenvolvimento cultural fincado no *feedback* do diálogo e da comunicação, em contrapartida ao desenvolvimento biológico, baseado na seleção natural. A fala, que tem no diálogo o *feedback*, é exemplo de tecnologia inicialmente presencial, emissor e receptor situados no mesmo espaço-tempo.
- *Escrita*: permite a comunicação assíncrona; não se baseia na presença, não necessita que emissor e receptor estejam no mesmo espaço-tempo. Como exemplo de formas de comunicação derivadas do princípio da não-sincronicidade, temos a impressão, o vídeo e o cinema. O pergaminho, o livro e o espaço *interword*, ou intervalo entre as palavras, foram técnicas que mudaram o conceito da escrita, que passou, a partir da organização discursiva, a diferenciar-se de arte para se tornar convenção social.

Em uma primeira fase, a escrita era contínua, sem espaços entre as palavras e pouquíssima pontuação; com o aprimoramento da linguagem presencial, a compreensão tornou-se mais clara, e a escrita adquiriu caráter procedimental via estabelecimento de regras funcionais e alteração de sua espacialização. O modo HTML, usado na linguagem digital, é um exemplo de uso tanto puramente descritivo da escrita quanto híbrido de seus processos, descritivo e procedimental. A tecnologia de impressão *hand set* com tipos móveis exemplifica o assíncrono e a comunicação silenciosa. Leitores poderiam estar separados em espaço-tempo e ainda assim ter acesso ao mesmo texto e ao mesmo processo de criação desse texto. A impressão em alta velocidade democratizou a comunicação assíncrona e silenciosa, produzindo muitas de nossas concepções sobre propriedade intelectual e educação. Landow (2005) ressalta que a invenção do livro trouxe a possibilidade de o elemento fixo conviver com a multiplicidade, uma vez que a existência de muitas cópias do mesmo texto possibilitou aos leitores, em tempo e espaço diferentes, o acesso à mesma informação/mensagem, ao compartilhamento de um mesmo texto. Com o livro surgiu o conceito de comunidade virtual de leitores, do auto-aprendizado e a possibilidade de acesso mais democrático à cultura, fez-se base à concepção de educação e escolaridade em vigor até os dias atuais. A partir daí foi criada a concepção moderna de autoria, criatividade e propriedade intelectual, bem como instaurou-se uma nova relação entre criatividade e originalidade (os indivíduos podiam possuir os textos em si, o conteúdo, e não somente a base física desses textos).

- *Telepresença audiovisual* (telefone, telégrafo, TV ao vivo e videoconferência): tais formas têm como característica fundamental a não-presença, a distância entre sujeitos. Em princípio, a comunicação desse tipo, a distância, só se fazia possível assincronicamente. Com as inovações tecnológicas, a maioria das formas de telepresença passou a produzir

comunicação sincrônica e independente da localização do emissor ou receptor.

- *Codificação*: o autor afirma que o objeto codificado preserva e potencializa a característica da multiplicidade; no entanto, transformado em códigos, agora ele não só pode ser replicado, mas também modificado. O elemento fixo característico do objeto perde-se e se torna texto em aberto, altamente passível de alteração e não somente de duplicação.
- *Sistemas de realidade virtual*: imersivos e não-imersivos, compreendem as simulações de experiência; a escala da representação corresponde à escala do mundo real, o mundo do observador que é encorajado a mover-se, ir em busca, explorar o espaço.

Como se pôde notar com o quadro descritivo apresentado, os conceitos embutidos na lógica das tecnologias digitais de informação estão fortemente arraigados em aspectos culturais que transcendem o aparato e a tecnologia em si, e se relacionam muito mais à linguagem e às referências culturais construídas e incorporadas.

Gosciolla (2003) designa como ancestrais hipermidiáticos as referências culturais que deram origem à lógica hipermidiática, definindo-os como proto-hipermídias: sistemas constituintes de mais de um meio, que permitem acesso não-linear aos seus conteúdos.

Segundo Gosciolla, a principal característica da relação entre usuário e produto de hipermídia baseia-se na apresentação dos conteúdos, aliada ao uso destes. Já na relação receptor-multimídia ou receptor-proto-hipermídia, o acesso à informação é linear, não há como intervir ou expandir conteúdos.

As proto-hipermídias foram ensaio à organização atual das novas mídias e de seus princípios essenciais pela contribuição que trouxeram mediante integração e convergência dos meios e de suas linguagens específicas. Tal integração baseou-se, inicialmente, em novas experiências na forma de comunicar, em nível cultural; e, posteriormente, criou demanda por tecnologias capazes de otimizar essas novas formas de comunicação. Escrita, literatura, teatro, cinema, entre outros exemplos de proto-hipermídias, já eram executados com base no “conceito do não-linear”, antes de haver uma tecnologia que usasse a não-linearidade como, de fato, princípio básico de acesso à informação. O conceito materializou-se em técnica e aplicabilidade.

A mídia, de forma geral, sempre desempenhou papel fundamental no modo como o ser humano concebe, significa e ressignifica a vida. O ambiente digital veio apenas potencializá-la. “Apenas” não deve soar como algo de menor importância, ou menos relevante, pelo contrário. Exemplo de reflexo dessa digitalização do ambiente midiático, agora digitalizado, é o que Pierre Levy (2005) designa como *comunivisão*: uma espécie de comunicação em termos de percepção coletiva e totalitária, todos conectados a todos, via es-

pécie de ligação virtual entre neurônios. Algo que só poderia ser materializado pela utilização do aparato digital, que é, segundo ele, metáfora concretizada do inconsciente coletivo.

Janet Murray (2003) também oferece uma visão da amplitude do midiático potencializado, quando de sua transferência para o meio digital. Segundo ela, todas as principais formas de representação humana dos primeiros cinco mil anos de história já foram traduzidas para o formato digital. O computador ligado em rede atua como telefone, televisão, auditório, museu, rádio.

É a partir daí, dessa possibilidade ampliada de composição via utilização das diversas ferramentas de comunicação, que surgem novas formas de expressar e compreender a realidade. O computador passa a ser nova promessa como meio de expressão em si próprio, não apenas tradutor de outros meios.

Murray, entretanto, acredita que ainda haja um longo processo de evolução e estabelecimento de convenções para que o ambiente digital se torne meio coerente de comunicação e desenvolva uma linguagem própria; processo evolutivo que, aliás, segundo ela, é comum a qualquer novo meio em fase introdutória.

3. CARACTERIZANDO O AMBIENTE DIGITAL

Segundo Murray (2003), o ambiente digital possui propriedades singulares e ainda pouco exploradas em seus aspectos essenciais, mas definitivas ao modo de experimentar a comunicação sob novos parâmetros.

Os ambientes digitais são procedimentais feitos para executar regras, não para meramente transmitir informação estática. Um cientista da computação deve pensar em termos de algoritmo; deve identificar/criar as regras exatas que compõem qualquer processo envolvendo o ambiente digital.

A grande questão levantada pela autora é o desafio de tornar a formulação de regras acessível a qualquer escritor ou autor. De um modo mais amplo, seria equivalente a educar para o paradigma do processo.

Esse princípio do procedimento leva, inevitavelmente, à participação de um sujeito de ação. Dessa forma, ambientes virtuais são participativos: baseiam sua lógica em informações que lhe são fornecidas e em regras predeterminadas.

A grande revolução que o elemento digital representa não está ligada em específico ao seu poder tradutor, e sim ao seu poder tradutor conectado à sua forma própria de utilização de dados, seus princípios básicos. No início, o computador era visto somente como máquina de transferência, mas seu diferencial de maior relevância (assim considerado por muitos teóricos e técnicos), a interatividade, não era explorado. Ação e interação, em meio digital, como fica claro nos jogos, ocorrem em constante tempo presente para o usuário, que só existe mediante a condição de agir-reagir.

De acordo com Bairon (2005), a possibilidade de optar dentro de uma estrutura reticular, manifesta no jogo, é sempre um processo de resolução e abertura a novas possibilidades. O percurso pode ser alterado a cada instante. O significado do percurso, a experiência do usuário, nunca é preconcebido; o caminho é construído mediante escolhas e associações, mediante o significado da experiência, que carrega em si condicionais cognitivas exclusivas do usuário.

Para Bairon (2005), esse percurso ação–reação está muito próximo à lide desse usuário com seu cotidiano. Um jogador/usuário é o indivíduo no deixar-se envolver a cada descoberta que faz, aprendendo a lidar com a antecipação advinda da expectativa da múltipla escolha. E é exatamente essa tentativa de antecipação dos sentidos, de antecipar universos e experiências, que é, metaforicamente e em termos estruturais, o *link* ao inusitado, à interrogação, que não apenas movimentada, mas que inventa e reinventa o jogo, que conduz o interator a novas versões de si mesmo, do entorno, e de si em relação ao entorno.

No jogo, na estrutura reticular, em ambiente fluido, a dúvida norteia o percurso de aprendizagem. De fato, nem “dúvida” seria o termo mais preciso, porque a dúvida implica polaridades avessas, certo e errado. Nem “dúvida”, mas necessidade de optar, vasculhar, estabelecer uma propriedade de conduta via experiência posterior a uma prévia antecipação de sentidos.

Por que não dizer que um jogo constrói um jogador/usuário mais responsável por suas escolhas, e mais apto a lidar com a construção de seu percurso, equacionando necessidades, enfrentamento de limites, obstáculos e conquistas?

E se, segundo Bairon (2005), essas atitudes são, ainda que despercebidas (por automáticas), exercidas cotidianamente, por que não dizer que um jogo é capaz de tornar o homem comum, ou atualmente, o *Homo intermediarius*, mais cômico dessas suas habilidades e capacidades de decisão e enfrentamento? Por que não usarmos o jogo como, enfim, metáfora da vida? Ou nem mais metáfora, mas a vida em si, como jogo; mais do que um meio, o processo. Além de simplesmente a vida como construção de um caminho material, lide com concretos, mas a vida como suporte imaterial de si mesma, com o indivíduo em sua busca pela identidade. E identidade que lhe pertença e da qual ele seja parte. Identidade essa que tem seu espaço de localização, segundo Bairon (2005), na lógica e na cultura.

Surge uma nova relação espaço-tempo-identidade. A espacialidade, no jogo, e em base reticular, passa a ser virtual e, da mesma forma, condição à existência do sujeito. Passa, de fato, a constituir-se parte dele, seu próprio tempo.

Ao contrário do que verificamos em meios lineares, que apenas retratam espaços via descrição verbal ou imagem, os ambientes virtuais são necessariamente espaciais; representam espaços navegáveis, pelos quais podemos

nos mover, podemos existir virtualmente e, a partir daí, executar ações procedimentais.

A qualidade espacial, segundo Janet Murray (2003), é caracterizada pelo processo interativo de navegação. O interator está em algum lugar, pode mover-se para outro lugar, explorar espaços desconhecidos, retornar para onde queira.

De acordo com Murray (2003), a criação do espaço encontra a vivência dramática; o interator está presente no espaço onde acontece o jogo, ou seja, onde ele está inserido e atua mediante regras e procedimentos. Mesmo não se tratando de uma simulação, mesmo o usuário representado (como em um *game*, por exemplo), ele ainda assim está inserido na realidade digital.

Considerando-se os diferentes níveis de interatividade, pode-se dizer que, em ambiente digital (se comparado aos meios convencionais), estamos em grau de interatividade sem precedentes. O interagir ocupa o espaço em que ocorre a narrativa ou situação. O jogador/usuário/interator não está lendo um fato passado, nem está diante de um tabuleiro com peões, nem assiste a um fato teatralizado. A realidade digital ocorre com ele, “agora”. A navegação do interator é, para Murray, uma encenação dramática do enredo.

Navegar é parte inerente ao jogo, assumindo, segundo Bairon (2005), o aspecto de deixar-se levar, da descoberta e da satisfação advinda da aposta constante. Navegar encontra no limite proposto pelas regras o procedimento; e, configurando-se experiência estética, é capaz de provocar estranhamento, a partir daí, instaurando reflexão.

A mídia digital, mais precisamente a hipermídia, tem a vantagem de possibilitar, em termos instrumentais, vivência do jogo e da navegação e trazer à experiência artística (que poderia pertencer só ao autor, ou só ao espectador) um estado dialógico de transferência de experiências sem que haja confusão de vozes, mas uma espécie de transfusão de sentidos, significados, sugestões e antecipações, sem que a individualidade se contamine ou se perca.

O sentido interdisciplinar, que envolve tanto o processo de produção quanto a reticularidade, hipermidiáticas, traz às novas mídias a concepção de meios de comunicação que também se traduzem em proposta de linguagem. Assim como jogar é ser jogado, a linguagem hipermidiática só pode ser exercida via o “meio hipermídia”; caso contrário, estaremos na esfera do ilustrativo. É o que afirma Gosciolla (2003), segundo quem a hipermídia só pode existir mediante o uso que se faz dela; mais do que ler sobre, vivenciar a realidade retratada.

Outra característica essencial do ambiente digital, que de certa forma faz, ao mesmo tempo, o contraponto e o complemento a seu sentido de presentidade processual, é a capacidade de armazenamento. Murray (2003) a denomina capacidade enciclopédica.

Os ambientes digitais são “naturalmente” enciclopédicos. Computadores são os meios de maior capacidade de armazenamento já criados, e, segun-

do a autora, a memória potencializa-se, uma vez que temos acesso a bancos de dados globais via internet. Os recursos crescem exponencialmente (a autora compara a internet à versão moderna da biblioteca de Alexandria, que organizava todo o conhecimento do Mundo Antigo).

Uma versão contemporâneo-digital da biblioteca de Alexandria é a Wikipédia. Wikipedia é uma enciclopédia virtual *on-line* que recebe contribuições de qualquer pessoa e pode ser editada por qualquer um; não há editores ou revisores. Em menos de quatro anos de existência, já tem mais de um milhão de entradas, em cem diferentes idiomas. Apesar de, para os usuários, parecer uma excelente fonte de pesquisa, pode ser, na prática, uma miscelânea de conceitos não selecionados, e de pouca credibilidade. Jimi Wales, seu criador, garante que a grande maioria das entradas e contribuições é de qualidade; as que não acrescentam realmente conteúdo são barradas e/ou excluídas. Para ele, a grande inovação está nas discussões e nas escolhas constantes sobre os temas e definições de termos (WALDMAN, 2005).

A estrutura entrelaçada do ciberespaço permite expansão ilimitada no universo e no contexto de rede mundial de informação. No entanto, segundo Murray (2003), a capacidade enciclopédica pode ser também um obstáculo no que diz respeito à organização de informações; e organização é o que, em última instância, habilitará tais informações a serem utilizadas, tornando-as funcionais.

É a partir de tais propriedades que Murray (2003) caracteriza um ambiente como digital, ou, no caso, a mídia, como digital. Uma nova mídia. E são essas propriedades essenciais que responderão por um novo modelo de linguagem e comunicação, ainda em desenvolvimento, em fase inicial.

4. NOVA MÍDIA EM BUSCA DE LINGUAGEM PRÓPRIA

De acordo com Gosciolla (2003), o campo das novas mídias, que tem como meio e linguagem a hipermídia, é o campo delimitado pelas tecnologias digitais. Segundo Bairon (2005), linguagem hipermediática, ou a linguagem das novas mídias, constitui-se de um conjunto de elementos audiovisuais que convergem em narrativa.

A expressividade potencial e otimizada dessa narrativa reside exatamente na ligação entre os diferentes conteúdos e características desses meios que a compõem, bem como na possibilidade de acesso simultâneo às informações. Pode-se dizer que a imagem, a escrita ou o som são elementos localizados no mesmo nível hierárquico de importância nesse novo processo comunicacional.

Segundo Lev Manovich (2001), apoiar-se na análise do percurso evolutivo das mídias até a sua digitalização é o único modo de evitar mera especu-

lação sobre esse novo processo e a formatação de uma linguagem que lhe seja própria, ainda que, algumas vezes, especular seja inevitável, em se tratando de uma revolução sem precedentes, como é o caso da digitalização e conseqüente convergência das mídias e hibridização de linguagens.

De acordo com Bairon (2005), nunca houve instrumento tecnológico tão promissor quanto a hipermídia no reposicionamento da compreensão e reflexão sobre a não-linearidade manifesta, cotidianamente, no jogo, na lide do usuário com seu entorno; afinal, como já visto anteriormente, a linguagem hipermidiática só se materializa pelo uso que se faz dela, por meio do usuário.

Como reiteram autores e pesquisadores, interrogativa ainda se reveste uma suposta linguagem para as novas mídias. As perguntas: o que é a mídia em ambiente digital? O que é a nova mídia?

Perguntar configura-se em única resposta, porque não há em clarezas científicas, definições sobre essa mídia que não é mais apenas o meio, nem a mensagem, mas todo o processo, inclusive o emissor, que também já se confunde com o receptor, com o interator, enfim, um outro ele mesmo.

Parece um tanto audacioso atentar a uma suposta linguagem para definir o ambiente digital midiático. Estamos em fase especulativa, em que qualquer tentativa de metodologia instaurada tende à constante obsolescência. O ser humano pouco entende conscientemente o uso que faz do digital, ainda que esse “digital” lhe diga de parte predominante da composição do próprio raciocínio vigente.

Sejamos, talvez, seres digitais de propriedades e atualizações constantes: novos. E talvez o tenhamos sido por todo o sempre, reavivando e ressignificando cada instante último, atualizando e remodelando matrizes de pensamento, matrizes orgânicas, celulares, atômicas. A própria natureza tende à promiscuidade dos dígitos, e apenas agora este conteúdo materializa-se sob forma de aparato concreto, *pixels*, *hardwares*, interfaces.

E isso tudo é novo, inusitado? Ou traz consigo o sentido de possibilitar formas e reformas organizacionais; leituras e releituras?

A nova mídia, como mídia acrescida do elemento digital, não seria na verdade um agente possibilitador de reorganização e manipulação de toda e qualquer realidade comunicacional já existente? Não seria a nova mídia, nesses termos, uma metáfora da consciência humana?

Pensando assim, talvez a nova mídia não seja a mídia nova, mas um ambiente otimizado, de melhor tradução da tradição representacional humana. Ou ainda, de tradição que se pretende simulatória, presente, cônica da capacidade de entrelaçar e vivificar sentidos. Veículo facilitador da relação homem-espaço-tempo, mais que realidade, homem-virtual.

Sim, estamos na esfera do tempo espacializado, tempo como meio de transporte. A ficção em suas máquinas capazes de transportar através de décadas talvez não exista tão remotamente hipotética assim.

REFERÊNCIAS

- ANDERÁOS, Ricardo. Homo midiaticus. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 3 out. 2005. Suplemento Link.
- BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*. São Paulo: Editora Mackenzie; Santa Maria: Educus, 2000.
- BAIRON, Sérgio. *A rede e o jogo*. 2005. Disponível em: <<http://iponet.es/casinada25rede.htm>>. Acesso em: set. 2005.
- GOSCIOLLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias*. São Paulo: Senac, 2003.
- HONORÉ, Carl. Entrevista a Antonio Gonçalves Dias Filho. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 7 ago. 2005. Caderno Cultura.
- LANDOW, George. *Cyberspace, hypertext & critical theory*. Disponível em: <<http://www.ciberartsweb.org>>. Acesso em: set. 2005.
- LANDOW, George; DELANY, Paul. *Hypermedia and literary criticism*. Cambridge: MIT Press, 1991.
- LEVY, Pierre. Entrevista concedida ao caderno Link. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 10 out. 2005. Caderno Link.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Massachusetts: MIT Press, 2001. Disponível em: <<http://www.manovich.net>>. Acesso em: set. 2005.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- WALDMAN, Simon. Wikipedia: uma enciclopédia feita por nós. *O Estado de S. Paulo*, São Paulo, 13 dez. 2005.