



Octubre - Noviembre
2006

Número Actual

Números Anteriores

Editorial

Sítios de Interés

Libros

Ediciones Especiales



Carr. Lago de
Guadalupe Km. 3.5,
Atizapán de Zaragoza
Estado de México.

Tels. (52)(55) 58645613
Fax. (52)(55) 58645613

Estudos sobre Comunicação e Cibercultura no Brasil: Conceitos, Tendências e Clusters

Número Actual

Por *Denize Correa*
Número 53

Resumo:

Este trabalho é um recorte da pesquisa de Pós-Doutorado que desenvolvo no momento, com o objetivo de delinear um mapeamento dos estudos em cibercultura no Brasil-“cibermapa”-, contextualizando perspectivas de pesquisadores da área, tanto no aspecto temático quanto no conceitual. Minha proposta neste trabalho é definir “clusters geográficos”, identificando linhas e grupos de pesquisa, e “clusters temáticos”, agrupando pesquisas convergentes e tendências contemporâneas. Após a primeira década de estudos sobre o tema, acredito que esta tentativa de sistematização possa ser produtiva, sugerindo caminhos ainda pouco explorados.

Abstract:

This paper is part of the post-doctoral research I develop at the moment, intended to draw a map of the cyberculture studies in Brazil-a cybermap-contextualizing approaches from researches in the area, either in relation to thematic aspects or to conceptual ones. My proposal here is to define “geographical clusters”, identifying research groups, and “thematic clusters”, grouping researches that converge in their contemporary trends. After the first decade of studies about the theme, I believe that this attempt to systematize can be productive, suggesting paths still under explored.

Introdução

Este trabalho é um recorte de minha pesquisa atual¹, que tenciona contextualizar estudos sobre comunicação e cibercultura no Brasil, oferecendo um mapeamento-“cibermapa”- com as principais tendências e questionamentos, para visualização de convergências e tensões, tanto no aspecto temático quanto no conceitual, mas especialmente no que se refere aos enfoques escolhidos pelos pesquisadores. Apesar do pouco tempo de existência do tema como está sendo considerado no momento atual, já há um grande número de pesquisadores desenvolvendo análises e estudos relevantes na área de cibercultura. Após a primeira década, acredito que esta tentativa de sistematização possa ser produtiva, visto que pode apontar para caminhos ainda inexplorados e demonstrar tendências no cenário da cibercultura.

Neste recorte, pretendo privilegiar dois tipos de classificação: “clusters geográficos” e “clusters temáticos”. Em “clusters geográficos”, com enfoque mais informativo, serão identificados programas com linhas e grupos de pesquisa que remetem à cibercultura, enquanto que em “clusters temáticos”, com enfoque mais reflexivo, serão agrupadas as pesquisas em relação às convergências e divergências quanto aos temas escolhidos. Além dos estudos dos doutores nas linhas e grupos de pesquisa de programas filiados à Compós, há outros pesquisadores que têm contribuído com estudos. Há também grupos de pesquisa que agregam estudos de diversas instituições, nacionais e estrangeiras, e pesquisas com tangências e interfaces com a área de Comunicação e Cibercultura. Muitas destas pesquisas têm por base teorias e conceitos europeus e norte-americanos, que não serão analisados em detalhe neste ensaio, considerando que a proposta aqui é produzir um recorte sucinto do mapeamento de doutores brasileiros no que se refere aos clusters geográficos e temáticos. São pertinentes, porém, na segunda fase de minha pesquisa, nos “clusters conceituais”².

Para Francisco Rüdiger, “a cibercultura é o movimento histórico, a conexão dialética entre o sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual transformamos o mundo e, assim,

nosso próprio modo de ser interior e material em dada direção (cibernética)” (RÜDIGER, 2004, p. 54).

Para André Lemos, um dos pioneiros em pesquisa sobre o tema no Brasil, a cibercultura deve ser entendida “como a forma sócio-cultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com as convergências das telecomunicações com a informática, na década de 70” (LEMOS, 2003, p. 12).

Acredito que as duas definições propostas acima encapsulam as diversas esferas, origens e atuações da cibercultura. Sendo assim, servirão de embasamento ao recorte que proponho.

Clusters geográficos

Atualmente, há dez programas em Comunicação que têm linhas de pesquisa relativas à cibercultura, em três regiões: nordeste, sudeste e sul. Na região nordeste, o programa de Comunicação e Cultura Contemporânea da UFBA se destaca pela especificidade da linha de pesquisa, pelas publicações e grupos de pesquisa dedicados ao estudo da cibercultura. O programa da UFPE também oferece uma linha de pesquisa. Na região sudeste, entretanto, há o maior número de programas com linhas de pesquisa que contemplam estudos de cibercultura, na UFRJ, UERJ, UFF, PUC-SP e USP. A região sul oferece pesquisas em três programas, o da PUC-RS, o da UFRGS e o da UTP, em Curitiba.

Iniciando pelo último, a linha de pesquisa “Cibermidia e Meios Digitais”, da UTP, conta com as pesquisas de seis docentes: Adriana Amaral, Claudia Quadros, Décio Pignatari, Denize Araujo, Diana Domingues e Francisco Menezes Martins. No programa da UFRGS, a linha de pesquisa que se intitula “Informação, Tecnologia e Práticas Sociais” agrupa as pesquisas de Alex Primo, Ida Stumpf e Sonia Caregnato. Na PUC-RS, há um grande número de pesquisadores pertencentes à linha “Cultura Midiática e Tecnologias do Imaginário”, mas como a linha agrupa dois núcleos, “cultura midiática” e “tecnologias do imaginário”, nem todos os pesquisadores desenvolvem estudos específicos no campo da cibercultura. As pesquisas com mais elementos de cibercultura são as de Francisco Rüdiger e Juremir Machado da Silva.

Na região sudeste, a linha de pesquisa “Tecnologias da Comunicação e Estéticas” conta com grande número de pesquisadores: André Parente, Beatriz Jaguaribe, Consuelo Lins, Henrique Antoun, Ieda Tucherman, Ivana Bentes, Kátia Maciel e Nizia Villaça. Como no caso anterior (PUC-RS), a linha da UFRJ contém dois núcleos, “tecnologias da comunicação” e “estética”, dividindo o corpo docente pertencente à mesma. O título da linha de pesquisa da UERJ é mais específico, “Novas Tecnologias e Cultura”, agrupando os estudos de Alessandra Aldé, Erick Felinto, Fernando Gonçalves e Vinicius Andrade Pereira.

Na UFF, há duas linhas de pesquisa que remetem ao tema do ciberespaço, “Tecnologias da Comunicação e da Informação” e “Análise da Imagem e do Som”, agregando seis pesquisadores: André Queiroz, Denis de Moraes, Felipe Pena, Luiz Carlos Lopes, Maria Cristina Franco Ferraz e Simone Pereira de Sá.

Na capital paulista, a PUC-SP também reúne seis pesquisadores com muita produção na área do ciberespaço: Arlindo Machado, Eugenio Trivinho, Giselle Beiguelman, Lucia Santaella, Rogério da Costa e Sérgio Bairon. Além disso, alguns pesquisadores desenvolvem o Centro de Investigação em Mídias Digitais (CIMID), que colabora para a divulgação dos produtos digitais.

Ainda na capital, na ECA-USP, há três pesquisadores na linha intitulada “Tecnologias da Comunicação e Redes Interativas”: Artur Matuck, Fredric Michael Litto e Massimo di Felice.

Na região nordeste, o programa da UFPE conta com a linha de pesquisa “Comunicação Tecnológica e Estudos Culturais”, onde

dois pesquisadores se dedicam aos estudos da imagem digital e da hipermídia: André Marques das Neves e Paulo Carneiro Cunha Filho, que em 1996 criaram o Virtus-Laboratório de Hipermídia da UFPE, tendo a hipermídia (entendida como um conjunto de aplicações tecnológicas e de implicações sócio-culturais das tecnologias digitais) como objeto de estudos. .

O programa da UFBA, com sua linha "Cibercultura", é um dos que contribui para os estudos mais específicos da área, sendo pioneiro nos estudos de cibercultura especialmente por parte do pesquisador André Lemos. A linha reúne sete pesquisadores: André Lemos, Cláudio Cardoso, Elias Machado, Marcos Palácios, Othon Jambeiro, Sonia Serra e Wilson Gomes. Há quatro grupos de pesquisa articulados na produção e divulgação do tema: "Cibercidades", "Ciberpesquisa", "Internet e Política" e "Jornalismo Online".

Apesar da linha "Cibercultura" ser a mais específica, as outras linhas de pesquisa já citadas abordam aspectos da cibercultura, por vezes em interação com outras esferas, como estéticas, cultura midiática, estudos culturais, processos de criação, práticas sociais, outras vezes enfatizando processos hipermediáticos, jornalismo online, webpublicity, webdesign.

Genericamente falando, as ementas das linhas, em sua maioria, contemplam o impacto das NTCs e da cibermídia, ou seja, das mídias digitais do ciberespaço, privilegiando as interfaces entre comunicação, sociedade e novas tecnologias³.

Grupos de pesquisa em cibercultura

Há onze Grupos de Pesquisa em Cibercultura, inscritos no CNPq e certificados pelas instituições⁴:

1. "Núcleo de Cultura e Tecnologia da Imagem", criado em 1991, liderado por André Parente e Kátia Maciel, da UFRJ, com pesquisas analíticas e criativas unindo experiência e teoria: novas configurações do sujeito, estética da arte interativa e da morfogênese da imagem para entendimento do virtual, do ciberespaço, do hipertexto, da infografia e da multimídia, compreendendo as tecnologias da imagem como formas híbridas de campos diferenciados que proporcionam a interação de pesquisas multidisciplinares que redimensionam o campo da Comunicação.
2. "Ciberpesquisa", Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, núcleo criado em 1996 por André Lemos e Marcos Palácios, da UFBA, que conta com diversos grupos e projetos: "Cibercidades" (liderado por André Lemos, em convenio com Aveiro, Texas e Canadá), "Jornalismo Online" (Marcos Palácios e Elias Machado), "Sistemas Cibernéticos" (Gottfried Stockinger), "Internet e Política" (Sonia Serra e Wilson Gomes), "Comunicação Organizacional e Tecnologias da Informação" (Cláudio Cardoso), "Política, Telecomunicação e Convergência" (Othon Jambeiro);
3. "Ciberidea", Núcleo de Pesquisa em Tecnologias da Comunicação, Cultura e Subjetividade, criado em 1998 e liderado por Paulo Vaz, que enfatiza pesquisas em tecnologias da comunicação e mudanças culturais por elas incitadas, transformando a subjetividade contemporânea. Agrega os seguintes pesquisadores de Filosofia, Comunicação e Psicologia, de 5 linhas de pesquisa: Comunicação e Complexidade (CBPF-Centro Brasileiro de Pesquisas Físicas), Ética, Saberes, Subjetividade e Desenvolvimento (IP-Instituto de Psicologia-UFRJ), Mídia e Mediações Socioculturais (ECO-UFRJ), Novas Tecnologias e Cultura (FCS-UERJ) e Tecnologias da Comunicação e Estéticas (ECO-UFRJ): Fátima Regis, Fernanda Bruno, Henrique Antoun, Luiz Alberto de Oliveira, Paulo Vaz, Rosa Ribeiro Pedro e Vinicius Andrade Pereira;

4. "Tecnologias do Imaginário", criado em 2000, liderado por Juremir Machado da Silva, que procura compreender os fenômenos de cristalização de imaginários através de tecnologias de sedução e disseminação midiáticas, além de analisar imaginários revisitados pelas novas mídias e tecnologias.
5. "NuPH" - Núcleo de Pesquisa em Hiperídia, criado em 2001, liderado por Sergio Bairon e Rogério da Costa (PUC-SP), em convênio com as Universidades do Porto, Aberta de Portugal, Complutense (Madrid) e Freie (Berlim). Conta com o apoio dos pesquisadores Lucia Santaella, Massimo Canevacci, James Clifford e Edgard Morin. Com tendência transdisciplinar, analisa e produz pesquisas que interrelacionam a criação e a sustentabilidade de comunidades virtuais;
6. "Comunicação, Imagem e Contemporaneidade", criado em 2001, liderado por Denize Araujo, da UTP, com pesquisas sobre o estatuto da imagem em contextos midiáticos, com ênfase na imagem digital e nos processos de produção digitalizada de imagens. Reúne docentes do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP e pesquisadores de outras instituições, como Luciana Silveira (UFTPR) e Maria Lucia Becker (Unibrasil), além de contar com o Acordo de Cooperação firmado entre a UTP e o Laboratório de Novas Tecnologias da UCS, coordenado por Diana Domingues.
7. "Comunicação e Tecnocultura: meios e imaginários tecnológicos", criado em 2002, liderado por Erick Felinto, que conta com os seguintes pesquisadores: Alessandra Aldé (UERJ), Eugenio Trivinho (PUC-SP), Fátima Regis (UFRJ), Felipe Pena (UFF), Francisco Rudiger (PUC-RS), Vinicius Andrade Pereira (UERJ). O GP investiga questões de cibercultura e tecnologias digitais com ênfase em aspectos formais e repercussão no imaginário cultural;
8. "Tecnologias da Comunicação e Sociabilidade", criado em 2002, coordenado por Simone Pereira de Sá, agrupando pesquisas que enfocam tecnologias da comunicação e analisam o computador como ambiente comunicacional. O grupo vivencia a estética da música eletrônica articulada às dinâmicas identitárias através de comunidades virtuais.
9. "CENCIB"-Centro Interdisciplinar de Pesquisas em Comunicação e Cibercultura, criado em 2003, liderado por Eugenio Trivinho, contando com dois pesquisadores: Erick Felinto e Henrique Antoun. O Centro agrega pesquisas voltadas para o desenvolvimento da produção avançada da crítica conceitual acerca da cibercultura como marco epistêmico referencial do contexto sóciohistórico, tecnológico e mediático contemporâneo.
10. "Imagem e Narrativas Digitais", criado em 2005, coordenado por Paulo Carneiro da Cunha e André Menezes Marques das Neves, da UFPE, procura soluções práticas associando-se ao Laboratório Kimera, para desenvolver pesquisas científicas e experimentais dirigidas a protótipos relacionados às novas mídias digitais. Seus objetos de interesse estão no campo da cibercultura: entretenimento cibernético, inteligência artificial, comunidades virtuais, representações digitais (interfaces e simulacros virtuais), games e pós-cinema
11. "Mídias Digitais", criado em 2005, liderado por Suely Frago, da Unisinos, que estuda a comunicação mediada por computador e objetiva a construção de arcabouços teórico-metodológicos específicos para cada problematização, incentivando discentes a discutir seus temas e ensaios.

Clusters temáticos

Como clusters temáticos, entendo as convergências de temas e enfoques de pesquisas desenvolvidas por docentes dos programas pertencentes à Compós, prioritariamente, e por pesquisadores de áreas afins/compatíveis/correlatas, de programas multidisciplinares que contribuem para o crescimento e a transversalidade dos estudos de comunicação e cibercultura.

André Lemos nos oferece uma descrição sucinta sobre a área, incluindo "estudos sobre os novos formatos jornalísticos (jornalismo online, radio online, TV digital, revistas online e e-books), relações comunicacionais (chats, e-mail, listas e fóruns, weblogs, muds, games, troca de arquivos), práticas sociais e comunicacionais emergentes com a nova cultura informática (cyberpunks, ciberativistas, hackers), reconfigurações corporais e comunicacionais (cyborgs), comércio (comércio eletrônico, publicidade e marketing online, gestão da informação), artes eletrônicas (webart, música eletrônica, body art), práticas discursivas interativas (hipertextos), questões ligadas à cidade e à esfera pública (cibercidades, cibercidadania), além dos estudos em realidade virtual como mídia de comunicação" (<http://ctjovem.mct.gov.br/index>).

Na tentativa de agrupar pesquisas, minha classificação fica assim categorizada, em cinco clusters temáticos⁵:

1. Cibercidades e Mobilidades;
2. Imaginários da Ciberultura;
3. Imersão e Interfaces,
4. Jornalismo Digital;
5. Web Sociabilidades/Subjetividades;

Cibercidades e mobilidades

As pesquisas de André Lemos, no momento, têm se direcionado para a área das conexões móveis, a era da mobilidade, com a emergência da computação ubíqua e senciente. Suas idéias de links e híbridos convergem com alguns conceitos como "coletivos emergentes" (Howard Rheingold) e "inteligência conectiva" (Derrick de Kerckhove), que pontuam nossas interligações na web, no que chamo de "hipertrópole digital"⁶.

Em "Cibercidade: as cidades na ciberultura", Lemos organiza ensaios sobre o tema, oriundos dos colóquios internacionais sobre redes e cidades, e do acordo de cooperação entre a UFBA e a Universidade de Aveiro, em Portugal. Seu ensaio "Cibercidades: um modelo de inteligência coletiva" visa provocar uma discussão sobre a possibilidade de implantar praticamente o conceito de inteligência coletiva de Pierre Lévy, redefinindo espaços públicos e privados. O conceito de cibercidadania, para Lemos, emerge a partir do aparecimento da opinião pública, "com a convergência informática-comunicação, o surgimento de redes telemáticas planetárias e a conseqüente e paulatina liberação do pólo da emissão" (LEMOS, org., 2004, p. 170). Em Curitiba, há duas pesquisas que convergem com o tema de cibercidades e cibercidadania: a do pesquisador Fabio Duarte (PUC-PR), que trata de um novo pensamento cartográfico, e a da pesquisadora Maria Lucia Becker (Unibrasil), que busca verificar de que forma a Internet é utilizada pelos usuários da rede pública na periferia de Curitiba e São Paulo, tendo como meta fornecer elementos para uma apropriação criteriosa do uso da Internet no que diz respeito à promoção do exercício a cidadania.

A pesquisadora Adriana de Souza e Silva, atualmente residindo nos Estados Unidos, também desenvolve pesquisa sobre as tecnologias móveis, sugerindo que "as tecnologias nômades de comunicação re-inventam espaços urbanos como ambientes de multiusuários" (PARENTE, org., 2004, p. 283).

Vinicius Andrade Pereira desenvolve pesquisa sobre as extensões do ser humano, citadas por McLuhan. Partindo do princípio de que as novas tecnologias nos levam a habitar um outro mundo, o pesquisador considera que o cérebro humano pode se expandir, assim como nossa memória. A disponibilidade neural do sistema humano, em contato com os ambientes imersivos das realidades virtuais, pode participar de um novo modo de comunicação⁷.

Imaginários da ciberultura

Com abordagem filosófica, Juremir Machado da Silva, da PUC-RS, discorre sobre as tecnologias do imaginário. Para o autor, "o imaginário é uma rede etérea e movediça de valores e de sensações partilhadas concreta ou virtualmente" (JUREMIR,

2003, p. 9). Seu caminho passa por Maffesoli, que por sua vez relê Durand, Jung, Bachelard e Benjamin. Passa também por Marx e Althusser, no que se refere a aspectos ideológicos, por Morin e Sfez, quanto às tecnologias do espírito, por Debray em relação às tecnologias da crença e por Lévy, que delineia parâmetros para tecnologias da inteligência. O pesquisador tece reflexões sobre o tema, pontuando certas fases percorridas pelas tecnologias do imaginário: a primitiva, mítica (teatro, contos); a mediada (advento das mídias); a comunicacional (advento das NTCI).

Com divergências, a pesquisa de Erick Felinto remete ao mesmo tema, o do imaginário tecnológico, mas enquanto Machado da Silva reflete filosoficamente sobre o tema, os estudos de Felinto são mais pontuais e se referem ao imaginário de ficção científica, na esteira de Donna Haraway, recuperando as imagens do futuro quanto ao pós-humano. Transcendendo as dicotomias radicais, Felinto acredita que, “no plano do imaginário, os opostos se desfazem, pois não existem tensões permanentes... À crítica deverá tão somente caber o papel de despir o objeto tecnológico dos excessos interpretativos e prepará-lo para ser pensado como parte fundamental da cultura...” (FELINTO, 2005, pp. 133-134).

Também dentro do tema do cyborg e da ficção científica situam-se as pesquisas de Ieda Tucherman, Fátima Régis e Adriana Amaral. Tucherman analisa as narrativas de ficção científica e questiona as fronteiras entre subjetividade e tecnociência. Em seus artigos “A juventude como valor contemporâneo”, “Corpo, fragmentos e ligações” e “Fabricando corpos: ficção e tecnologia”, a pesquisadora explicita a proximidade da ficção científica aos experimentos contemporâneos. Régis desenvolve pesquisa sobre a subjetividade cyber, ou seja, as novas formas de interação homem-máquina que diluem as fronteiras entre o orgânico e o maquínico, acreditando, como Tucherman, que muitos elementos do futuro anunciado na ficção científica já fazem parte de nossa realidade.

Amaral apresenta o cyberpunk como uma subcultura híbrida que se encontra no âmago de um imaginário tecnológico, um subgênero vindo das visões obscuras e distópicas do romantismo gótico e de um passado de contracultura. Em relação à música eletrônica, a pesquisa de Amaral apresenta uma coleção de imagens de sublimidade tecnológica na qual existe uma apropriação do capital subcultural da música eletrônica pelas temáticas cyberpunks da fusão do homem-máquina e do futuro distópico. Essa pesquisa converge em alguns pontos com a da pesquisadora Simone Pereira de Sá, que acredita que a música eletrônica encontrou na Internet um espaço importante de comunicação, imbricando tecnologia e cultura de massa. Seu estudo contextualiza apropriações e hibridismos que ocorrem entre mídias diferentes na dinâmica de desenvolvimento dos meios de comunicação, oferecendo projetos antes restritos às elites.

Imersão e interfaces

A este cluster pertencem os pesquisadores que trabalham no campo da comunicação com interfaces com Arte, Antropologia, Educação, Literatura, Filosofia, Sociologia, Computação, e Informática. Alguns pesquisadores pertencem a grupos de pesquisa aplicada, outros são realizadores.

Giselle Beiguelman é um exemplo que caracteriza bem o contexto deste cluster. Com uma extensa produção em wireless art e mobilidades, dedica-se também ao ensino e ao exercício acadêmico. Pertence à linha de pesquisa “Processos criativos em mídias interativas” e ao Grupo de Pesquisa “netart: perspectivas criativas e críticas”. Seus temas são tangenciais e híbridos, criando links entre arte, mídias, política, cibercultura e comunicação. Seu projeto Imagem/Interface investiga as particularidades da imagem digital, discutindo a sua transformação em interface de comunicação e pressuposto de sua cultura de mídias híbridas. Parte da premissa do paradigma

da estética da transmissão em diálogo com contextos entrópicos e de fluxo contínuo que fazem repensar a comunicação no âmbito da mídia e da dispersão.

Diana Domingues, uma das pioneiras na área, é outro exemplo: artista interativa e pesquisadora da UTP, coordena o Laboratório de Novas Tecnologias UCS/CNPq. Sua pesquisa atual analisa as novas formas de comportamento expandidas pelas tecnologias numéricas, as interfaces, as redes, que fazem repensar não só a questão antropológica da dimensão do corpo como os processos de inteligência coletiva e de interações complexas entre o orgânico e o inorgânico, o real e o virtual e o natural e o artificial. A pesquisadora acredita que "a velocidade dos processadores, a capacidade de armazenar informações, os sistemas interativos que entendem sinais naturais fazem com que as tecnologias numéricas contem com computadores cada vez mais biológicos e com interfaces com sensibilidade mais humana, o que aponta para uma vida com as tecnologias se naturalizando e o corpo se tecnologizando" (DOMINGUES, org., 2003, pp. 110-111).

Paulo Cunha e André Neves, em suas pesquisas no Laboratório de Hipermídia da UFPE, Virtus, começaram, já em 1996, a pensar e implementar soluções para o ciberespaço: ambientes virtuais de aprendizagem, galerias de arte digital, experiências de interação homem-máquina, bibliotecas virtuais abertas. Também em 1996, publicaram o livro "Onde as ruas não tem nomes", uma das primeiras publicações brasileiras relativas ao campo da cibercultura no Brasil. Os projetos em parceria com a iniciativa privada e com instituições fora da universidade criam um ambiente híbrido onde a produção acadêmica e o desenvolvimento de aplicações de base tecnológica interagem. Atualmente a Unidade Kimera pensa e desenvolve aplicações estritamente no campo das novas imagens (games e pós-cinema).

Os campos de pesquisa de Arlindo Machado abrangem o universo das chamadas imagens técnicas, ou seja, produzidas através de diversas tecnologias como cinema, fotografia, vídeo e, atualmente, mídias digitais. Percorrendo o caminho transdisciplinar de suas produções e atuações em eventos, palestras e congressos, nota-se que seu interesse se dirige a vários temas, como imagens inteligentes, fotografias hipotéticas, games baseados em inteligência artificial, processos de subjetivação, entre muitos outros. Sua inserção neste espaço se dá exatamente pelas interfaces abordadas em suas pesquisas e pela abrangência de seus estudos.

A pesquisa de André Parente, em Comunicação, Arte e Tecnologia, também trabalha com interfaces: "Cinema, arte e tecnologia: as instalações panorâmicas", analisando aspectos técnicos e estéticos do cinema panorâmico imersivo, situando-os na história do cinema e da arte e considerando as virtualidades das novas formas de criação pelas tecnologias avançadas. Em seus livros, Parente reúne artigos sobre o virtual, o hipertextual e outros elementos da cibercultura.

Jornalismo digital

A pesquisa de Marcos Palácios, da UFBA, um dos pioneiros nos estudos de cibercultura no Brasil, tem como tema o jornalismo em redes digitais e como objetivo problematizar a Internet enquanto suporte para a prática do jornalismo. Seu estudo atual se dirige ao jornalismo online de terceira geração, isto é, quando a Internet pede que as matérias sejam reconfiguráveis, podendo explorar os recursos multimidiáticos, como texto, áudio, vídeo e gráficos.

Elizabeth Saad Correa desenvolve pesquisa em jornalismo e mercado, enfatizando as relações entre informação, público e negócios no campo das mídias a partir do advento das tecnologias digitais de informação e comunicação. Atualmente sua pesquisa enfatiza a narrativa jornalística digital, desenvolvendo uma taxonomia a partir de experiências práticas

com usuários e correlação com o campo da Comunicação e da Semiótica.

Também com a preocupação do novo papel do leitor, a pesquisa de Claudia Quadros, da UTP, "Jornalismo Público, Internet e Terceiro Entorno", enfoca a efetiva participação dos leitores/cibernautas. Em pesquisas anteriores, explora a arquitetura da informação na web, com destaque para os sites jornalísticos que exploram com mais eficiência os recursos hipermediáticos que a Internet oferece. Enfatiza as rotinas produtivas e o impacto tecnológico, assim como Zélia Leal Adghirni, da UnB. A última defende que há um modelo consolidado de jornalismo na Internet, mas sua pesquisa questiona que tipo de jornalista produz para a internet, que tipo de trabalho este jornalista realiza e se este é um trabalho jornalístico. Tem interesse em pesquisar as novas tecnologias em relação à imprensa e ao poder, na área de comunicação, enfatizando a situação das instituições e assessorias de imprensa frente às novas formas de produção de jornalismo.

Em seu projeto "Rede latino-americana para pesquisa de metodologias e software para o ensino de jornalismo em redes de banda larga", Elias Machado pretende analisar as especificidades dos modelos de produção de conteúdos nas publicações jornalísticas regionais nas redes digitais do Brasil e Estados Unidos. No caso brasileiro, a pesquisa dará continuidade ao projeto "A estrutura da notícia nas redes digitais da Bahia", enfatizando as mudanças nas práticas profissionais.

Web sociabilidades/subjetividades

Francisco Rüdiger, da PUC-RS, tem colaborado para o desenvolvimento da epistemologia dos estudos da área, em relação ao pensamento tecnológico, provocando reflexões sobre as teorias, em abordagem crítica da cibercultura. Analisa o sujeito e suas personas e avatares na web, questionando a subjetividade nas novas mídias e resgatando as noções de sujeito-objeto. Como sugere o pesquisador: "...chegada a era da cibercultura, ao invés do sujeito, é antes o objeto que tende a ser desconstruído. A subjetividade ilimitada por ela ensejada longe está de cancelar essa figura, tendendo ao contrário a reforçá-la, por mais que se abram caminhos para o livre fluxo da imaginação" (RÜDIGER, 2002, p. 151).

O pesquisador Francisco Menezes Martins, da UTP, desenvolve pesquisa empírica em blogs e fotologs e estudos sobre a genealogia da cibercultura, com análise da subjetividade e visibilidade no ciberespaço. Iniciando com Nietzsche e com bases teóricas também em Foucault e seus conceitos de sociedades disciplinares e Deleuze, com sociedades de controle, Menezes Martins objetiva refletir sobre os valores humanos nas novas relações homem-técnica na cibercultura.

Com enfoque filosófico e bases teóricas em Foucault, Nietzsche e Bergson, a pesquisa de Maria Cristina Franco Ferraz, da UFF, enfoca a modernização da percepção e os conceitos bergsonianos de imagem, memória e virtualidade, considerando como premissa o advento das novas tecnologias. Demonstra também a preocupação da pesquisadora em relação às novas sociabilidades.

Também relacionada ao tema da cibercultura e sociabilidades está situada a pesquisa de Décio Pignatari, da UTP, que se intitula "Cibermídia-Cibermassa" e visa estudar a sociedade de massa dentro do universo do ciberespaço. A hipótese/problema do pesquisador é a de que novas mídias trazem necessariamente novos usuários e, dentre eles, uma massa indiferenciada, que passa das mídias analógicas às digitais sem reflexões maiores do que o uso indiscriminado de tecnologias aparentemente atraentes e pontuais.

Em suas pesquisas mais recentes, Lucia Santaella analisa as novas mídias e os novos usuários, questionando o tema das identidades múltiplas, mais evidenciado após o advento das

novas tecnologias. Apesar de admitir, como Rüdiger, que podemos criar personas mais fluidas no ciberespaço do que em outros contextos, pelo fato de que o ambiente simulado proporciona mais oportunidades, a pesquisadora conclui que “a novidade do ciberespaço não está na transformação de identidades previamente unas em identidades múltiplas, pois a identidade humana é, por natureza, múltipla. A novidade está, isto sim, em tornar essa verdade evidente e na possibilidade de encenar e brincar com essa verdade, jogar com ela até o limite último da transmutação identitária” (LEÃO, org., p. 53).

Abordando também o tema da identidade, Fernanda Bruno discorre sobre dispositivos de visibilidade e produção de subjetividade nas TICs, sugerindo que a modulação da identidade ocorre a partir do “olhar do outro” e que, se, por um lado, como diz Arlindo Machado, os reality shows, weblogs e fotologs provocam o exibicionismo do sujeito, que aceita e quer participar, por outro, as câmeras (circuitos internos) estão sempre nos vigiando, propondo novas formas de exibição.

Henrique Antoun, da UFRJ, desenvolve pesquisa intitulada “Mediação e mobilidade: comunidades virtuais, dispositivos móveis de comunicação e o futuro da democracia na cibercultura”. Seu objetivo é analisar as conseqüências da mobilidade das redes de parceria para a prática democrática, com ênfase no papel do usuário como produtor e consumidor de conhecimento, no papel democratizador das comunidades virtuais e nas novas formas de organização dos movimentos sociais na Internet.

Na mesma temática da democratização da Internet se situa a pesquisa de Suely Fragoso, que provoca reflexão quanto ao aspecto da “exclusão digital” (“digital divide”), oferecendo dados estatísticos sobre a porcentagem de acesso à rede e a alarmante proporção de excluídos, questionando também, em sua pesquisa atual, a relevância e visibilidade dos websites brasileiros.

A pesquisa de Eugenio Trivinho, da PUC-SP, também se refere ao universo da cibercultura em relação à sociedade: “Comunicação, existência e tempo real: investigação sobre a significação sócio-histórica do fenômeno glocal na civilização tecnológica avançada”. Seu estudo é voltado ao desenvolvimento de pesquisas teóricas e produção avançada de crítica conceitual acerca da cibercultura como marco epistêmico referencial do contexto sócio histórico, tecnológico e mediático contemporâneo.

Alex Primo, em seu projeto atual, analisa o processo da escrita coletiva na web, com seus hipertextos e formas de cooperação online para a construção cooperada do conhecimento, refletindo sobre o uso de software social e os conflitos provocados pela mediação do computador. Além disso, preocupa-se com o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem e suas metodologias didático-pedagógicas para a EAD.

Conclusão parcial e continuidades

Percebe-se que a tendência do momento é analisar o impacto das novas mídias, das tecnologias wireless, e as formas emergentes após o advento das mesmas, seja em enfoques mais filosóficos ou até metafóricos, seja em pesquisas aplicadas, como instalações interativas e imersivas. As repercussões na sociedade são analisadas em e através de blogs, portais, infografias e softwares, entre outros, sempre tentando evidenciar aspectos hipermediáticos característicos das novas mídias. Temas ainda não muito explorados são os softwares baseados em inteligência artificial, a nova interação emissor-usuário, que está sugerindo teorias da comunicação mais adequadas ao contexto contemporâneo, os computadores inteligentes, e as intranets e portais que facilitam o acesso de usuários da web.

Após pouco mais de dez anos de estudo, sem considerar que muitos temas e conceitos já estavam latentes por algum tempo, há muitas pesquisas interessantes e relevantes, tanto em termos

nacionais, desenvolvendo estudos de casos no Brasil, como em termos de adequação de conceitos e teorias para nossa realidade, ou estudos comparativos em parceria com outros países. Alguns pesquisadores trabalham em fronteiras, produzindo e analisando interfaces da comunicação com áreas correlatas.

Como Norbert Wiener já prenunciava, o legado da cibernética à cibercultura foi a sugestão de que os seres humanos e as máquinas não são essencialmente diferentes. Dentro deste tema, podem-se notar as teorias de base norteadoras das pesquisas no Brasil, mais evidentemente as de Pierre Lévy quanto às tecnologias da inteligência, as de Castells, em relação às virtualidades, as de McLuhan relativas aos meios como extensões, as de Couchot quanto à simulação, as de Ascott em relação às telecomunicações interativas (arte, tecnologia e consciência). No campo filosófico, me parece que Deleuze, Benjamin, Heidegger e Nietzsche e Flusser permanecem precursores. Enquanto Baudrillard e Virilio sugerem argumentações, Maffesoli resgata encantos e Bergson reaviva memórias. No cenário das imersões e da virtualidade, Kerckhove sugere novas inteligências enquanto Rheingold destaca comunidades virtuais e Donna Haraway descreve cyborgs. Também consensuais são os conceitos de Manovich, Durand e Morin.

Minha pesquisa abrange mais três etapas: a contextualização e detalhamento dos "clusters conceituais", em enfoque mais reflexivo; o levantamento (em enfoque mais informativo) dos periódicos e livros organizados por pesquisadores em relação ao tema da cibercultura, como o caso da Coleção Cibercultura da Editora Sulina, que já conta com 13 livros, da "Ciberlegenda" (Luiz Carlos Lopes), da "Contracampo" (Felipe Pena), ou da e-compós (Francisco Menezes e João Freire); e a inclusão de pesquisadores-doutores independentes ou de programas não filiados à Compós que contribuem para a área da Comunicação.

Notas:

- ¹ Este trabalho é um recorte da pesquisa de Pós-Doutorado que estou desenvolvendo atualmente.
- ² No momento, minha pesquisa conta com 50 nomes de pesquisadores doutores de programas filiados à Compós. Trinta nomes aqui citados estão contextualizados, nos clusters geográficos e nos temáticos. Outros nos clusters conceituais, que pertencem à 2ª. fase da pesquisa, ainda em desenvolvimento.
- ³ Minha pesquisa inclui descrições detalhadas das ementas das linhas de pesquisa referentes à cibercultura (não incluídas aqui neste recorte), tentando aproximações e interfaces entre os programas.
- ⁴ Os Grupos de Pesquisa aqui citados estão por ordem de data de criação, de acordo com a Plataforma Lattes -CNPq
- ⁵ Os clusters temáticos estão classificados por ordem alfabética de títulos, e os pesquisadores por convergências e analogias, sem qualquer ordem hierárquica.
- ⁶ Para referência, "Hipertrópole digital", no livro *Imagem (IR) Realidade*, Editora Sulina, org. Denize Araujo
- ⁷ A pesquisa de Vinicius Andrade Pereira está no tema de "cibercidades/mobilidades" pela analogia que faz das extensões do ser humano (cérebro/memória) com a expansão das cibercidades.

Referencias:

- ARAUJO, Denize Correa, org. *Imagem (IR) Realidade: comunicação e cibermidia*. PA: Sulina, 2006.
- DOMINGUES, Diana, org. *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. SP: UNESP, 2003.
- FELINTO, Erick. *A Religião das máquinas: ensaio sobre o imaginário da cibercultura*. PA: Sulina, 2005
- LEÃO, Lucia, org. *Derivas: cartografias do ciberespaço*. SP: Annablume/Senac, 2004.
- LEMOES, André, org. *Cibercidade: as cidades na cibercultura*. RJ: E-papers, 2004.
- _____; CUNHA, Paulo, orgs. *Olhares sobre a cibercultura*. PA: Sulina, 2003.
- MACHADO DA SILVA, Juremir. *As tecnologias do imaginário*. PA: Sulina, 2003.
- PARENTE, André, org. *Tramas da rede*. PA: Sulina, 2004.
- RÜDIGER, Francisco. *Elementos para a crítica da cibercultura*. SP: Hacker Editores, 2002.
- _____. *Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. PA: Sulina, 2004.
- (<http://ctjovem.mct.gov.br/index.php.action>)
- (<http://magnet.com.br/bits/especiais/2003>)

Minhas fontes de dados foram: Plataforma Lattes CNPq, sites dos programas, Internet, periódicos Qualis, livros publicados e organizados por pesquisadores da

Denize Correa Araujo

Coordenadora PPGCOM-Universidade Tuiuti do Paraná – UTP, Brasil.