

ARTIGO

INTERAÇÃO E INTERATIVIDADE NAS NOVAS TECNOLOGIAS DA
COMUNICAÇÃO E DA INFORMAÇÃOLúcio Cesar Loyola¹**RESUMO**

A crescente e, certamente, irreversível informatização das atividades vem revelando um novo leitor, com novas capacidades cognitivas e interpretativas. Ao que tudo leva a crer, não é somente a forma como os indivíduos utilizam as novas tecnologias que interfere no processo de leitura, mas o modo como eles compreendem a importância da tecnologia no seu meio ambiente social é que vem afetando, embora de formas diferentes, a nossa linguagem comunicacional. Desse modo, o presente artigo tem como proposta de estudo dialogar sobre os novos processos de interação e interatividade que emergem junto com o advento das Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação e sua base hipertextual de troca de informações. Uma vez que, o surgimento de uma nova tecnologia redimensiona, embora de formas diferenciadas, todos os setores da sociedade, e tanto aqueles que têm acesso como os que nunca utilizaram essa nova ferramenta têm o seu cotidiano modificado, acreditamos ser de fundamental importância nos propormos a pensar e a questionar: até que ponto estamos diante de uma linguagem realmente nova? E para tal, vamos analisar os conceitos de interação, interatividade e hipertexto; e as relações existentes entre eles, a fim de trazer dados que nos permitam dialogar junto à academia se eles constituem (ou não) uma modelo realmente novo e inovador de linguagem comunicacional.

Palavras-chave: Interação, Interatividade, Hipertexto.

ABSTRACT

The growing and certainly irreversible computerization of activities has revealed a new player with new cognitive and interpretive. What it seems, is not only how people use new technologies that interfere with the reading process, but the way they understand the importance of technology in their social environment is that has affected, though in different ways, our language of communication. Thus, this article aims to study talk about the new processes of interaction and interactivity that emerge with the advent of New Communication Technologies and Information and its hypertext based information exchange. Since the emergence of a new technology scales, though in different ways, all sectors of society, both those who have access to those who have never used this new tool have changed their daily lives, we believe it is of fundamental importance in proposing to think and question: to what extent we are faced with a truly new language? And for that we will analyze the concepts of interaction, interactivity and hypertext, and relations between them in order to bring data to enable us to engage with the academy if they are (or not) a truly new and innovative model of language communication.

Keywords: interaction; interactivity; hypertext.

¹ Professor e Coordenador do curso de Publicidade e Propaganda da Faculdade Estácio de Sá de Vitória – ES, luciocesar7@gmail.com

INTRODUÇÃO

Embora, nas nossas pesquisas e leituras realizadas, os conceitos de interação e interatividade apareçam quase sempre como sinônimos, rumo a uma completude plena, sentimos a necessidade de abrir um espaço de diálogo aqui para diferenciar e esclarecer essas duas categorias analíticas que ganham um contorno diferenciado e uma importância ainda maior com o surgimento das novas Tecnologias da Comunicação e Informação (NTCI) e o seu modo de leitura hipertextual.

Ao nosso ver é impossível versar sobre bases acessíveis *on line*, constituídas em forma de rede, sem abordar a questão da interatividade; palavra-chave de quase toda a produção bibliográfica que aborda as Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação (NTCI). O diálogo a respeito do conceito de interatividade neste artigo faz-se necessário para diferenciar a linguagem existente nas mídias tradicionais, tais como o rádio, a televisão e o livro didático, dos novos jogos de linguagem que se estabelecem nas mídias interativas, por meio do hipertexto.

Acreditamos que a rapidez com que novas formas de comunicação foram desenvolvidas nos últimos anos, misturando texto, som e imagem, causou uma verdadeira revolução nos hábitos e costumes dos jovens, nascidos a partir da década de 1980. A geração anterior, nascida no seio da Revolução Industrial, enfrentou o desafio de crescer nos centros urbanos sem a presença da mãe, inserida no mercado de trabalho, e com os olhos grudados na telinha da TV, em atitude passiva. Já o grande desafio para o jovem de hoje parece ser o fato dele ter que lidar, de forma precoce, com várias fontes de informação e comunicação, que exigem diferentes habilidades cognitivas, ao mesmo tempo e de modo totalmente interativo. Mas o paradigma continua. Os jovens de hoje também passam boa parte do tempo sozinhos, sem a presença dos adultos; a diferença é que o computador vem, gradativamente, substituindo a TV no seu papel de babá eletrônica. Desse modo, podemos supor que a Internet e as tecnologias digitais nada mais são do que novas ferramentas para a realização de antigas práticas e costumes, acrescidas de algumas potencialidades como o fato de permitir que os seus usuários dialoguem uns com os seus pares com uma maior velocidade de informação e abrangência territorial.

A grande diferença desta nova modalidade de linguagem, que o suporte virtual oferece, é que ela potencializa o processo de hibridação entre todos os outros tipos de linguagens, como a linguagem verbal, linguagem verbal escrita, linguagem visual e linguagem matemática. Santaella (2004, p. 48) afirma em seu texto que “É essa mescla de vários setores tecnológicos e várias mídias anteriormente separadas e agora convergentes em um único aparelho, o computador, que é comumente referida como convergência de mídias”. A autora completa dizendo que (SANTAELLA, 2004, p. 49) “Cada vez menos os hiperdocumentos são constituídos apenas de texto verbal, mas estão integrados em tecnologias que são capazes de produzir e disponibilizar som, fala, ruído, gráficos, desenhos, fotos, vídeos etc” em milhares de nós, dispostos em forma de rede, que inauguram novos tipos de linguagens e leituras.

Entretanto, do mesmo modo que há vários modos de ler, existem vários tipos de leitores. Segundo Santaella (2004), o uso da Internet inaugura um leitor com habilidades sensoriais, perceptivas e contemplativas, distintas das do leitor da linguagem verbal escrita, como o texto impresso, por exemplo, e das do leitor da linguagem visual, como o espectador do cinema e da televisão. O leitor da linguagem verbal escrita seria um leitor contemplativo, meditativo, da imagem expositiva fixa e nasce no contexto histórico da idade pré-industrial. O leitor da linguagem visual seria o homem da multidão, o leitor do mundo em movimento e dinâmico, filho da Revolução Industrial, do aparecimento de grandes centros urbanos e do apogeu do cinema e da televisão. Já diante da tela do computador e das mídias interativas, tais como os *sites* da Internet, vivenciamos o aparecimento de um novo tipo de leitor. Um leitor que embaralha, entrecruza e reúne textos, realizando conexões entre nós, “[...] num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre as palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo, etc” (SANTAELLA, 2004, p. 33). Não que o aparecimento desse novo tipo de leitor leve ao desaparecimento dos tipos anteriores. O que parece existir, na verdade, é uma convivência e reciprocidade entre esses três tipos de leitores, dentro de um processo acumulativo. O próprio texto virtual possui certos traços de semelhança com o texto mesopotâmico, com um conteúdo que se abre e corre verticalmente diante do leitor.

Nas mídias interativas, tais como os *sites* da Internet, a apropriação e o compartilhamento de enunciados não são feitos por meio de uma leitura que se realiza, numa sequência lógica, com começo e fim pré-determinados. A estrutura flexível e não linear da leitura virtual proporciona a apropriação e compartilhamento de enunciados de modo fragmentado e hipertextual, em que os elos da cadeia de comunicação verbal transformam-se em nós associativos. Uma vez que esse tipo de leitura é eminentemente interativa.

INTERAÇÃO E INTERATIVIDADE

Segundo Santaella (2004), o termo “interatividade” nasceu na França no final dos anos 1970 para designar a natureza conversacional, a noção de interface e a ideia de bidirecionalidade comunicativa. Em seu texto, ela nos coloca várias gradações de interatividade e nos diz que, a partir dos anos 1980, o termo é usado de modo tão amplo a ponto de provocar a sua banalização. “A palavra interatividade está nas vizinhanças semânticas das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais empresta seus significados” (SANTAELLA, 2004, p. 153). Porém, a autora deixa claro que novas formas de interatividade estariam surgindo com as Novas Tecnologias de Informação e da Comunicação (NTCI), uma vez que elas intensificam o grau de interferência dos indivíduos nas mensagens com as quais entram em contato.

Silva (2000) reafirma esse pensamento, ao nos atentar para o fato de que a expressão interatividade já se encontrava no meio acadêmico desde os anos 1970,

para expressar um sistema de trocas, de intercâmbio da informação entre emissores e receptores. E, entre as várias exposições e diálogos que estabelece com o seu aporte teórico, Silva (2000) também classifica a interatividade de acordo com vários estágios ou graus, que vão desde o grau zero, em que o usuário pode simplesmente escolher o canal da televisão a que deseja assistir; o romance que vai ler numa biblioteca; ou interromper a exibição/leitura dos mesmos; até a manipulação, deslocamento e modificação dos conteúdos, realizados na Internet. Para Silva (2000, p. 141),

A noção de interatividade, que já existia antes, principalmente a partir das concepções de participação, de interacionismo e de bidirecionalidade – ex: a idéia de interferência do espectador ou leitor na obra de arte – encontra seu termo na informática equipada com a tecnologia do hipertexto.

Para esse autor, a emergência histórica da interatividade (e a leitura hipertextual) nasce da convergência do computador com as telecomunicações, no momento em que o computador deixa de ser uma máquina binária, rígida, para se tornar uma tecnologia capaz de criar interfaces amigáveis e conversacionais. Segundo Domingues, (2002, p. 74) “O conceito de *interface* é diverso do *sur-face* (francês e inglês = *surface* ou superfície)”. Quando falamos em interface, temos que pensar em contatos de superfícies diferentes que se conectam de alguma forma, fazendo com que corpos diferentes partilhem de uma mesma decisão. No caso das tecnologias interativas, estão conectados o corpo biológico do homem e o corpo sintético das máquinas.

De acordo com Silva (2000, p. 35) “A interatividade emerge no próprio movimento progressivo das inovações tecnológicas”. E, ao discutir sobre esse assunto, coloca em cena o seu contexto histórico. Para o autor, o meios de comunicação de massa (MCM), pertencem à lógica da distribuição, presente no séc. XX, em que se tornaram possíveis a produção e a assimilação massiva e passiva de conteúdos. Concebemos como meios de comunicação de massa uma série de tecnologias produzidas a partir da Revolução Industrial, que permitiram a produção e a distribuição em série de bens culturais e informacionais para a toda a sociedade. Nesse sentido, Straubhaar & LaRose (2004, p.26) observam que “[...] não poderíamos ter meios de massa disponíveis, por exemplo, antes que a revolução industrial tivesse tornado possível a produção e disseminação em massa de livros, jornais, rádios e televisão”. Ainda para Straubhaar e LaRose (2004, p.9),

Comunicação de massa é geralmente definida como um-para-muitos ou ponto a multiponto. Nesse caso, uma mensagem é comunicada de uma única fonte para centenas ou milhares de receptores, com relativamente poucas oportunidades para a audiência comunicar-se de volta com a fonte. Exemplos clássicos são jornais, revistas, televisão e filmes.

Nesse cenário, segundo o *site* Logosofia (acesso em 5 julho 2009), o termo Indústria Cultural, criado por Adorno e Horkheimer, na obra *Dialética do Iluminismo*, de 1947, definia um tipo de indústria que, organizada nos mesmos moldes de uma fábrica de produtos de bens duráveis, não produzia uma mercadoria qualquer, mas, sim, uma mercadoria possuidora de um grande valor simbólico e ideológico. É também uma

expressão que representa um sistema de mídia controlado por certos oligopólios empresariais que, de acordo com as suas necessidades e interesses pessoais, decidem qual recorte de informações o outro precisa saber e na quantidade que o outro precisa saber, moldando as informações que chegam até os indivíduos de acordo com as necessidades e interesses das classes dominantes, num discurso monológico. Para Martin-Barbero (1987, p. 279), “Entre emissores-dominantes e receptores-dominados, não há nenhuma sedução, nem resistência, só a passividade do consumo e a alienação decifrada na imanência de uma mensagem-texto nunca atravessada por conflitos e contradições, muito menos por lutas”.

A própria idéia de massa está centrada na perspectiva de que todas as pessoas vivem a partir das mesmas bases de afeto e que todas as diferenças políticas ou corporativas entre elas são quase insignificantes em vista das semelhanças maciças no que diz respeito aos seus impulsos internos (SLOTERDIJK, 2002, p. 51).

Sendo assim, seguindo essa linha de raciocínio, a massa valoriza o desinteressante e tem a intenção de colocar objetos e pessoas triviais em primeiro plano, nivelando tudo pela média, pelo que é igual. “Na massa impera o princípio da indiferenciação. Nada mais contrário à massa que o indivíduo” (SILVA, 2000, p. 62). A massa pertence à lógica da dominação; da fabricação e distribuição, em larga escala, de produtos e conteúdos padronizados; e dos discursos homogeneizantes. A esse respeito, Sloterdijk (2002, p. 92) declara que, “O homem democrático descobre em si [...] o efeito do princípio da semelhança”.

A comunicação de massa está inserida no contexto da Revolução Industrial, onde prevalecem as instâncias difusoras de mensagens, de modo fechado, imutável, linear e sequencial, com suas vias de mão única de informação. Já o hipertexto estaria inserido no contexto da Revolução Tecnológica e nos seus territórios abertos a modificações, que permitem ao usuário-consumidor sair da posição de receptor e ter uma experiência de adentramento, de resignificação do sentido proposto, de acordo com as suas escolhas, realizadas no percurso da leitura em rede.

Atualmente não só “Bens e mensagens procedem de um sistema transnacional, desterritorializado, de produção e difusão” (CANCLINI, 2005, p. 182), como são os próprios conteúdos que estão sendo elaborados de forma cada vez mais segmentada, personalizada e individualizada.

De acordo com Silva (2000), a experiência de interatividade nasce com o controle remoto e a prática do *zapping*, que permitiu ao usuário “embaralhar” a programação que recebe das emissoras de TV, mas, ainda na posição passiva de receptor. Já a fusão do vídeo com o computador trouxe à tona os videogames. Uma experiência de interface gráfica que permite aos usuários “entrar” na tela e não mais assistir passivamente ao que nela se mostra. Entretanto, a interatividade que acontece aqui ainda é muito limitada. Já que o usuário só pode escolher caminhos e ir até um determinado ponto previamente estabelecido pelo programa do computador. De acordo com Santaella (2004, p. 154), “[...] os videogames são meramente reativos, pois, embora solicitem respostas do jogador, essas respostas se dão sempre dentro

dos parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa”.

Programas televisivos, do tipo “você decide”, “cinema à la carte” e/ou “reality shows” só permitem ao receptor escolher entre dois finais, já gravados, de um determinado episódio; entre duas ou três opções de filmes, que serão exibidos em dia e horário determinado; ou entre a “eliminação” de um ou outro participante que já está no “paredão” do programa. E, em todos esses casos, por meio de uma votação que privilegia a escolha da maioria. O mesmo acontece nas rádios, por meio de programações denominadas “as mais pedidas”, em que o ouvinte pode votar e ajudar a escolher, de acordo com um conjunto limitado de músicas que fazem parte da programação e dentro estilo musical da emissora de rádio, qual música irá tocar num determinado horário. Da mesma forma, temos o “espaço do leitor”, presente nas mídias impressas, como jornais e revistas, em que só é permitido ao usuário/receptor expor a sua opinião, dar sugestões e/ou fazer críticas, numa edição bem posterior àquela em que a mensagem original foi veiculada.

A própria indústria de massa, atualmente, acrescenta aos produtos feitos em série a fabricação de produtos feitos sob medida, oferecendo ao consumidor a possibilidade de interferir no desenho, conteúdo e funcionalidade do que vai consumir, de acordo com as suas necessidades, interesses e estilo de vida. São produções flexíveis, que não uniformizam mais o gosto do consumidor de acordo com um senso comum a todos, é verdade, mas feitos ainda de forma bastante limitada. Já que ao consumidor é oferecido apenas um “pacote” fechado de opções, que ele pode montar, intercalar e escolher.

Encaramos todas as formas de intervenção acima citadas apenas como processos reativos e não interativos. Já que, em todos eles, cabe ao usuário/receptor escolher apenas uma alternativa dentro de um reduzido leque de opções disponíveis. Ou seja, reagir diante de um estímulo que requer uma atitude responsiva ativa, como a de concordância ou discordância diante de um fato, por exemplo, como acontece nos canais de TV, onde o telespectador é solicitado a dar a sua opinião. Na nossa perspectiva, a interatividade, em seu sentido pleno, só ocorre quando há manipulações mais complexas do conteúdo, que permitem agir-interferir na sua elaboração de infinitas maneiras, como ocorre na Internet. Segundo Santaella (2004, p. 52), “[...] a grande inovação da comunicação encontra-se no seu caráter interativo que é inseparável do caráter hipertextual e hipermidiático de sua linguagem. Comparando-se com as outras mídias, de fato, a internet é a única inteiramente dialógica e interativa”.

Nesse sentido, no nosso recorte de trabalho, a noção de Interatividade surge ao confrontarmos a noção clássica de receptor dos meios de comunicação de massa tradicionais com a noção de usuário nas Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação (NTCI). A partir do momento em que a mensagem é elaborada de forma aleatória nas NTCI, num sistema de escolha de nós e das ligações entre esses nós, o sentido da mensagem perde o seu *status* de emissão e recepção, para ser recomposta, reorganizada, recodificada a partir das intervenções do usuário no

momento em que ele vai tecendo o seu hipertexto. “Afinal, o computador tirou o ser humano da janela em que foi colocado pela televisão, onde ele via os atos acontecerem, mas não podia intervir para um processo de participação e construção diária em função dos seus objetivos” (LIMA, 2000, p. 27).

Nas NTCI, o indivíduo deixa de ser apenas um receptor passivo de conteúdos distribuídos em massa, para se tornar um usuário de um sistema aberto a intervenções contínuas e constantes. Enquanto nos meios de comunicação de massa tradicionais o receptor da mensagem pode ser eventualmente convidado a interferir no conteúdo das mensagens, nas NTCI as mensagens só são delineadas a partir da interferência permanente dos usuários no seu conteúdo. Para Sá (2003), diante de um *software*, a participação não é uma ‘possibilidade’, mas a condição básica de utilização do sistema a fim de dar sentido ao mesmo. Em seu raciocínio, a interatividade ocorre na combinação da função “processual” dos *softwares* com a função “participativa” dos usuários. E seguindo essa linha de pensamento, Santaella (2004, p. 52) nos diz que a linguagem das NTCI são eminentemente interativas.

O leitor não pode usá-la de modo reativo ou passivo. Ao final de cada página ou tela, é preciso escolher para onde seguir. É o usuário que determina qual informação deve ser vista, em que sequência ela deve ser vista e por quanto tempo.

Sob o nosso olhar, a interatividade estaria diretamente ligada à noção de hipertexto, uma vez que ela permite aos indivíduos (re)escrever, (re)diagramar, (re)significar e (re)paginar o conteúdo a partir de uma navegação aleatória e de um sem fim de combinações possíveis, realizadas de acordo com escolhas pessoais. Em oposição aos meios de comunicação de massa tradicionais, Vaz (2004, p. 204), nos coloca que, “[...] a Internet, como meio de comunicação, funciona segundo o mecanismo muitos-muitos, não havendo distribuição fixa de papéis entre produtores e receptores da informação; ao contrário, a interatividade é a regra”. O filme que vai ser exibido ou a música que vai tocar na rádio não são mais escolhidos ou decididos de acordo com o “voto” da maioria ou a decisão exclusiva do veículo, mas a partir de decisões e escolhas pessoais, individuais, do usuário. “Na verdade, as interfaces homem-máquina, especialmente nas configurações via rede, trouxeram profundas mudanças nas visões tradicionais de interatividade” (SANTAELLA, 2004, p. 162). No entanto, embora, de modo geral o termo interatividade designe a participação ativa e efetiva de um indivíduo no trânsito da informação, isso não quer dizer que a interatividade só ocorra dentro do sistema computacional.

De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente da televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho (LÉVY, 2000, p. 79).

O que estamos colocando em cena é que, apesar da interatividade ocorrer em diversos graus de intensidade em outros suportes, é na Internet que ela ganha a sua expressão máxima, por ser a parte essencial do hipertexto e sua não linearidade. A junção sofrida pelo campo da interação verbal e não verbal com a informática

propiciou interfaces amigáveis e conversacionais entre homens e máquinas, que potencializaram as nossas atitudes responsivas ativas e as associações que realizamos o tempo todo entre diferentes enunciados. Para Bakhtin (1992, p. 290),

O ouvinte que recebe e compreende a significação (lingüística) de um discurso adota simultaneamente, para com este discurso, uma atitude responsiva ativa: ele concorda ou discorda (total ou parcialmente), completa, adapta, apronta-se para executar, etc.

Dessa maneira, o sentido da mensagem não está nem na sua emissão, nem na sua recepção, mas nos “nós” comunicacionais que se estabelecem dentro de um contexto histórico-social, entendemos que o hipertexto também amplia as possibilidades de escrita e leitura coletivas, ao mesmo tempo que reestrutura, de modo muito mais intenso, o sentido das mensagens. Já que ele transforma os elos da cadeia de comunicação verbal em pontos flutuantes que se reconfiguram o tempo todo, na estrutura flexível e permeável do ciberespaço. “A interatividade estaria garantida por esta proximidade entre o hipertexto essencialmente interativo do computador e o sistema mental rizomorfo do usuário” (SILVA, 2000, p.149).

Assim, o conceito de interatividade, próprio da leitura hipertextual, presente nas mídias interativas, tais como os *sites* da Internet, aparece como algo que permite ao usuário-interlocutor a possibilidade de modificar o conteúdo. Ao contrário do texto impresso convencional, que se estabelece como um sistema fechado, associado a uma autoria, o hipertexto se estabelece como um todo aberto a modificações, altamente dinâmico e mutável. “Assim, utilizaremos o termo interativo para nos referirmos a situações onde respostas em tempo real provêm de receptores de um canal de comunicação e são utilizadas pela fonte para continuamente modificar a mensagem” (STRAUBHAAR; LAROSE, 2004, p. 11).

HIPERTEXTUALIDADE

A análise sobre o processo de interação e interatividade nas Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação nos leva obrigatoriamente a discorrer sobre um novo processo de comunicação e linguagem: o hipertexto. Uma vez que o modo hipertextual de apropriação e compartilhamento de enunciados sugere processos comunicacionais altamente interativos. Ou seja, a capacidade de interferir no conteúdo da mensagem, firmada toda vez que os usuários da *Internet* deixam um recado no Orkut de outro, comentam uma foto, indicam um *link* do qual gostaram, copiam a parte de um texto, gravam um vídeo, por exemplo, entre outras ações comuns e corriqueiras das pessoas que manipulam frequentemente esse tipo de suporte comunicacional. Dentro do MSN e do Orkut, por exemplo, todos são, ao mesmo tempo, emissores e receptores das mensagens. Sendo assim, supomos que as potencialidades das mídias interativas transformam os elos da cadeia de comunicação verbal, num entrelaçamento de nós comunicacionais, tecidos em forma de rede. Nesse suporte, o acabamento do enunciado não se estabelece apenas pela

alternância de vozes dos sujeitos falantes, mas pela ruptura e ligação entre os nós, que se realizam na leitura hipertextual.

Como esse compartilhamento acontece de modo hipertextual e coloca em interconexão pontos, ou nós, sobre os mais diversos assuntos, como: esporte, cultura, fofoca, recados, política, evangelização, negócios, festas, encontros e etc, que assumem um determinado grau de relevância de acordo com o usuário com que se está interagindo, esses nós são maneiras possíveis de conceber o discurso “[...] como uma ‘construção híbrida’, (in)acabada por vozes em concorrência e sentidos em conflito” (DAHLET, 2005, p. 56). Isso significa dizer que a unidade do grupo é realizada a partir da composição heterogênea das suas partes.

O que vemos nascer hoje é um novo estilo de linguagem que tenta legitimar modelos de pensamentos não lineares, rumo a uma incompletude eterna. Comunidades virtuais, *blogs*, Orkut, salas de bate-papo, MSN e as várias opções de *sites* interativos têm proporcionado aos sujeitos novas formas de ser e de estar no mundo. A informação agora é fragmentada, pontual e selecionada de acordo com o interesse de cada indivíduo. E “A representação de toda essa informação vai exigir uma nova linguagem visual, tão complexa e significativa quanto as grandes narrativas metropolitanas do romance do século XIX” (JOHNSON, 2001, p. 20), denominada aqui de hipertexto. Segundo Silva (2000, p. 142), “A primeira noção de hipertexto foi manifestada por Vannevar Bush em 1945, mas o termo só foi criado nos anos 60 por Theodore Nelson”, para significar a escrita não sequencial. Ou seja, “uma teia de conexões de um texto com inúmeros outros textos [...] uma estrutura múltipla e combinatória que permite processos contínuos de associações não lineares e um elevado número de interferências e de modificações na tela” (SILVA, 2000, P. 14).

Ao que tudo indica, ler um texto nos moldes hipertextuais é conectar um texto a outros textos, associar imagens, inserir dados, selecionar, esquematizar e tecer uma rede de significados. Cada clique no mouse é uma opção para uma nova janela, mas pode representar, também, um retorno à mensagem anterior. Desse modo, o leitor torna-se um participante e um (co)autor do conteúdo adquirido, deixando de lado a postura passiva de receptor que exerce diante do texto impresso, com suas páginas sequenciais, margeadas e numeradas. Para Lévy (1998, p. 33),

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira.

INTERAGINDO COM OUTROS TIPOS DE LINGUAGEM

Entretanto, por entender que as NTCI não representam, de modo algum, uma inovação por completo, mas uma atualização de práticas já existentes, anteriores aos hipertextos *on line*, é preciso fazer aqui algumas considerações.

Segundo o próprio Lévy (1996), quando lemos um texto, mesmo em suas origens mesopotâmicas, associamos a ele outros textos, discursos, imagens, memórias, contextos. “O espaço do sentido não preexiste à leitura. É ao percorrê-lo, ao cartografá-lo que o fabricamos, que o atualizamos” (LÉVY, 1996, p. 36). A própria unidade do texto é uma construção em si, sempre a refazer, inacabada, que só acontece com a entrada da subjetividade humana no processo, criando a determinação do sentido e o texto a (re)significar. Além disso, o texto pode ser sempre atualizado em múltiplas versões, traduções, edições, exemplares e cópias. E, ao interpretar, ao dar sentido ao texto, no âmbito do aqui e agora, o leitor leva adiante essa cascata de atualizações e interpretações.

Além disso, como “O pensamento humano não funciona exclusivamente a partir de um modelo linear, seqüencial e ordenado” (PAIS, 2002, p. 111), não começamos a pensar em rede agora, com o advento da Revolução Tecnológica. Do mesmo modo que não pensamos de modo compartimentado, separando ciência de senso comum, ou dividindo os saberes em nossa mente na forma de disciplinas, como: matemática, biologia, artes e educação, por exemplo. Ao que tudo indica, desde o início da nossa existência, fazemos conexões mnemônicas extremamente complexas entre as informações que vamos adquirindo ao longo da vida.

A leitura tradicional e a sua interpretação nunca foram um ato acabado. Da mesma maneira que sempre lemos o mesmo livro de formas diferentes, qualquer texto é construído em cima da absorção e transformação de outros textos. O próprio pensamento humano trabalha com a associação livre de ideias, sempre por acabar, que se interrompem, interpelam e geram novos pensamentos. Um pensamento simples pode suscitar dezenas de outros pensamentos, associações e conclusões. Fato que torna a leitura tradicional um ato inacabado e uma experiência única e irrepetível. Já que “O sentido da palavra é totalmente determinado por seu contexto. De fato, há tantas significações possíveis quantos contextos possíveis” (BAKHTIN, 2004, p. 106).

Os conceitos de interação verbal existente na obra de Bakhtin (1992, 2003, 2004), no que diz respeito à atitude responsiva ativa dos sujeitos no elo da cadeia de comunicação verbal, nos apontam e atentam para o fato de que toda linguagem só existe num complexo sistema de diálogos, que nunca se interrompe. O sentido da palavra só é determinado pelo seu contexto. E diferentes contextos podem dar diferentes sentidos para uma mesma palavra. O contexto em que os enunciados são produzidos entra na compreensão do próprio enunciado. Os indivíduos concordam, discordam, acrescentam elementos numa atitude compreensiva ativa, em que o subtendido fica entre o dito e o não dito. Já que os enunciados podem ocorrer por

meio até mesmo de imagens, entonação e/ou da pronúncia de uma simples palavra apenas.

Para Bakhtin (2004), viver é responder, é assumir, a cada momento, uma atitude responsiva ativa diante dos fatos. Viver é participar de um imenso e inconcluso diálogo que permeia toda a existência humana. Na medida em que as relações dialógicas podem se estabelecer entre dois quaisquer enunciados, mesmo que separados um do outro no espaço e no tempo e que nada saibam um do outro previamente a seu encontro, não podemos jamais prever quais relações dialógicas poderão ocorrer em cada consciência. Na verdade, cada leitura é uma releitura. O enunciado não é uma frase ou um aglomerado de frases, mas um conjunto de ideias que, em determinado contexto, podem dar diferentes sentidos ao discurso.

Nesse sentido, cada enunciado é um ato histórico novo, único e irrepitível. A mesma frase, exatamente a mesma, pronunciada em situações sociais diferentes, ainda que pelo mesmo enunciador, não constitui um mesmo enunciado e não pode constituir. Ela será sempre a mesma frase, mas seguramente não o mesmo enunciado. Um enunciado é sempre um novo acontecimento. Todo enunciado demanda um outro, que a ele responde, ou outro que a ele responderá. Qualquer texto, verbal ou não verbal provoca uma resposta quanto é proferido e, ainda que essa resposta não venha a ser exteriorizada, ela esboça as réplicas do interlocutor a esse diálogo sem fim. Toda linguagem só existe num complexo sistema de diálogos, que nunca se interrompe.

Toda palavra comporta duas faces. Ela é determinada tanto pelo fato de que procede de alguém, como pelo fato de que se dirige para alguém. Ela constitui justamente o produto da interação do locutor e do ouvinte. Toda palavra serve de expressão a um em relação ao outro [...] a palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros (BAKHTIN, 2004, p. 113).

Os enunciados não existem fora da interação entre os sujeitos. O enunciado configura um processo de interação verbal e não verbal, dentro de um contexto histórico maior, que antecede um enunciado específico e o projeta adiante. Ele é de natureza social e, portanto, está sempre carregado de um conteúdo ou de um sentido ideológico e vivencial.

Somado a isso, “Se considerarmos o computador como uma ferramenta para produzir textos clássicos, ele será apenas um instrumento mais prático que a associação de uma máquina de escrever mecânica, uma fotocopiadora, uma tesoura e um tubo de cola” (LÉVY, 1996, p. 40). As próprias enciclopédias e bibliotecas, com suas referências, fotos, notas de rodapé e acervos, podem ser encaradas como bases hipertextuais em potencial. Ao leitor sempre foi possível, sobre o texto em preto e branco no papel, anotar nas margens, fotocopiar, recortar, colar, voltar à leitura, saltar páginas, realizar montagens, etc. A diferença é que, agora, não é mais a figura humana que corre de um lado para o outro a fim de relacionar textos, sons, vídeos e imagens. Agora são esses materiais que se abrem em janelas na tela diante do leitor. Você digita uma palavra-chave num *site* de busca e, em questão de

segundos, o programa lista uma dezena de *links* afins, classificados por ordem de relevância e afinidade com a palavra. Segundo Guillaume (2004, p. 150),

O hipertexto traz para a leitura uma inversão radical: ao invés de procurar uma informação em um oceano de documentos, basta anunciar a informação desejada (com uma palavra-chave, por exemplo) e ela é automaticamente dirigida a seu destinatário. O ganho de tempo e a produtividade do processo são inegáveis.

E mesmo considerando que não existem fronteiras para um contexto dialógico. Que qualquer enunciado carrega com ele massas enormes e ilimitadas de sentidos de outros enunciados, que serão reformulados num novo contexto social, entendemos que o simples cruzamento de um texto impresso com outros textos verbais e não verbais, não representa um hipertexto. Mas, apenas, algo conhecido como intertextualidade. Um termo que designa o cruzamento de superfícies textuais, realizado a partir da absorção e transformação de um texto no outro (FIORIN, 2008). De acordo com essa corrente de pensamento, quando um escritor cria textos ou usa palavras, ele o faz com base em todos os outros textos e palavras com as quais já entrou em contato. Todo texto é por essência intertextual, já que outros textos estão presentes nele em níveis variados. E os leitores agem da mesma forma. Eles sempre associam um discurso a diversos outros discursos com os quais entraram em contato ao longo da vida. Mesmo que esses discursos estejam separados no tempo e no espaço. Uma vez que a vida cultural é entendida como uma série de textos em intersecção com outros textos que possam tê-lo afetado ou que afetam o próprio crítico da leitura. Ou seja, cada palavra tem múltiplas significações, na medida em que evoca outras palavras.

Diferentemente, a nossa inquietação em relação às NTCI diz respeito às práticas de experimentação coletiva, que nascem da interface amigáveis entre sujeitos e máquinas, e possibilita a tessitura da linguagem hipertextual. Compreendendo que o suporte digital permite novos tipos e escritas e leituras coletivas, o hipertexto multiplica as ocasiões de produção de sentido e permite enriquecer consideravelmente a intertextualidade. Enquanto o texto no papel chega até o leitor com um começo, um meio e um ponto final, já acabados e bem delimitados, toda leitura hipertextual é uma edição única e singular. O leitor participa agora da redação, ou pelo menos na (re)edição, do texto que lê. Em oposição ao texto linear, o hipertexto é estruturado em rede, construído de nós e de ligação entre esses nós. O leitor pode desfazer, acrescentar ou modificar os nós da rede toda vez que conecta um hiperdocumento a outro. “A partir do hipertexto, toda leitura tornou-se um ato de escrita” (LÉVY, 1996, p. 46).

Dessa forma, com o advento do computador e da Internet, o hipertexto adquire características únicas. O leitor ganha um espaço mais ativo e passa a ter um papel de construtor, estabelecendo com o texto uma relação onde não há mais limites claros entre os autores e os leitores. De certa forma, os papéis de autor e leitor se confundem e chegam a se inverter. Nessa modalidade de linguagem é o leitor que cria o texto por meio dos nós que escolhe seguir. E, a ideia de todo ou de completeza fica a critério do leitor. As mensagens verbais e não verbais as quais o

leitor será exposto do momento que começa a ler um hipertexto até quando resolve parar são únicas e imprevisíveis. O texto só acaba no momento em que ele se sentir satisfeito com a leitura. E, do mesmo modo como re-configura o papel do autor-escritor e do usuário-leitor, ele também altera a ideia de posse e de autoria de um texto fisicamente impresso, com significado único e uma mensagem pré-definida.

Ao contrário do texto tradicional, que é estático e imutável em sua concepção original, tendendo sempre a uma conclusão e a um fechamento, o hipertexto permite ao usuário tecer diferentes formulações de texto. Ao invés de concentrar informações sobre um determinado tema, em uma obra fechada, o hipertexto tende a espalhar e dilatar em todas as direções.

No hipertexto não há movimentos cronológicos, lineares ou acumulativos, a exemplo da lógica cartesiana arborescente, com seu tronco comum a todos, seus ramos de conhecimentos e suas especializações ou subdivisões em galhos. No hipertexto, usa-se a expressão tessitura de pensamento em detrimento da construção de conhecimento. Uma vez que a expressão construir indica uma estrutura hierárquica, com alicerce, paredes e telhados intimamente relacionados. Segundo Silva (2000, p. 75),

A linearidade do sistema arborescente de pensamento, de conhecimento, não permite a multiplicidade, uma vez que ele está baseado em desdobramentos hierarquicamente estabelecidos a partir de uma base, de um tronco inarredável. Ao passo que, na imagem do rizoma, o conhecimento ocorre na abertura a múltiplas conexões, escolhas e modificações no tratamento das informações múltiplas.

Outra característica básica do hipertexto é a sua capacidade de reverter e alterar as noções de hierarquia que separam texto principal de notas de pé de página. Em relação ao hipertexto, será sempre principal o texto que se lê em determinado momento. Assim se anula a posição de superioridade do texto principal sobre as notas explicativas ou comentários. Qualquer texto conectado adquire importância total no momento em que é acessado. Com o hipertexto, as anotações ganham outra relevância, no ato da leitura, por meio de uma experiência textual diferente.

Por uma outra comunicação

Diante dos dados expostos neste texto, acreditamos estarmos diante uma nova experiência de linguagem, uma vez que os hipertextos potencializam as interfaces entre homens e máquinas. Pois, ao se transformarem num ponto de transição, de interconexão, eles não contam apenas uma história; eles recontam, comentam, sampleiam, modificam, anexam e reconfiguram arquivos inteiros, por meio de *links* que se abrem e se realizam nas “Janelas móveis que permitem adentramento e *diálogo* com seus conteúdos igualmente móveis” (SILVA, 2000, P. 15). Segundo Johnson (2001, p. 60),

As janelas são elementos mais fluídos, mais portáteis. Podemos arrastá-las pela tela, alterar seu tamanho com um só clique no mouse. São projetadas para ser maleáveis, mutantes. A maioria dos usuários de computador está

constantemente mexendo nas suas janelas, aumentando-as ou diminuindo-as, empurrando-as para as periferias do desktop ou pondo-as em foco.

Sendo assim, ao propiciar todos esses vínculos de associações e a fluidez entre as partes, o hipertexto coloca o mundo todo em interconexão e valoriza a condição mutante dos sujeitos, tecidos agora em redes de relacionamento. Hoje, graças ao sistema digital, que é capaz de tornar vídeos, textos, fotos, imagens e sons em formatos binários de uns e zeros, os saberes encontram-se decodificados em bases acessíveis *on-line* e de forma hipertextual, passíveis de ser alterados, repassados e questionados à vontade. Além disso, há uma liberdade muito grande de escolha do que se vai ler, ver ou escrever. Segundo Castells (2000, p. 394),

A linguagem hipertextual pressupõe o fim da separação entre a mídia audiovisual e a mídia impressa, a cultura popular e a cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais, da pior à melhor, da mais elitista à mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações da mente comunicativa.

O que vemos nascer hoje é um processo de metalinguagem onde, pela primeira vez na história da humanidade, um único sistema comunicacional integra ao mesmo tempo as modalidades escritas, orais e audiovisuais. As práticas de mediação hipertextuais misturam épocas, gêneros e pensamentos heterogêneos, pertencentes a todos os tempos. No hipertexto, tudo é fluxo, transição, passagem. Conforme nos informa Canclini (2005, p. 87), “[...] empresários japoneses [inventaram] o neologismo *glocalize* para aludir ao novo esquema [...] que articula em sua cultura informação, crenças e rituais procedentes do local, do nacional e o internacional”. Já que, no ciberespaço, acreditamos visitar lugares e conversar com pessoas enquanto computadores trocam dados matemáticos e nosso corpo permanece imóvel na cadeira. De acordo com Santaella (2004), o ciberespaço é um universo paralelo, virtual, que abriga uma infinidade de portais, *sites* e bancos de dados de toda a espécie, incorporados a uma rede mundial de computadores, que funciona como meio de geração e acesso, onde acontece o trânsito de informações *on line*.

Ao que tudo indica, os instrumentos de comunicação e de informação dos homens do séc. XXI estarão dispostos sob a forma de convergência de mídias e serão, ao mesmo tempo, sonoros, escritos, visuais e interativos. Ou seja, o computador se converterá numa máquina que irá abrigar, ao mesmo tempo, o livro, a televisão, o rádio, o telefone, o jornal, e todas as demais formas de mídia impressa, num único e portátil aparelho.

Desse modo, pressupomos que a linguagem hipertextual está inaugurando uma maneira totalmente nova de ler, de forma interativa. No momento em que as “[...] redes multilineares vão sendo geradas por suas escolhas de leitura. Estas não são nunca previsíveis, pois só podem nascer no ato mesmo de interagir com a máquina” (SANTAELLA, 2004, p. 164). No hipertexto, um texto nunca é lido do começo até o fim; o leitor “salta” de um ponto a outro, realizando várias e infundáveis combinações de imagens, sons e palavras, ou seus fragmentos, de acordo com o seu interesse.

Além disso, o processo de comunicação e informação do hipertexto nunca é feito baseado num ponto de emissão central, nos moldes de um para todos, mas de todo mundo para todo mundo. A mensagem não está situada nem na emissão e nem na recepção, mas no trânsito informacional do ciberespaço. O hipertexto tira o leitor da sua posição fixa de receptor e o coloca na condição de participante, de (co)produtor da obra, permitindo que ele interaja com o conteúdo disponível, enviando mensagens, emitindo opiniões e alterando suas propriedades. Se, na cultura de massa, prevaleciam as instâncias difusoras de informações, baseadas na lógica da distribuição e em forma de sistema fechado, a linguagem hipertextual, ao promover a fusão imediata do sujeito com a mensagem, propicia a interatividade e torna a obra aberta a modificações.

Tomando por princípio que “[...] o hipertexto é essencialmente interativo e democrático” (SILVA, 2000, p. 151), se durante muito tempo, o livro, o rádio e a televisão segregaram e até mesmo excluíram da grande maioria a possibilidade de emissão da informação, a Internet democratizou. Não que a Internet seja democrática porque esteja ao alcance de todos. Não se trata, de modo algum, disso. Talvez, ela nunca se abra realmente para o uso e acesso de todos. Mas, ela é democrática no sentido de que todos podem se postular como emissores da mensagem.

O hipertexto se apresenta então como um novo paradigma tecnológico que liberta o usuário da lógica unívoca, da *lógica da distribuição*, pelo sistema *mass-midiático* predominante no século XX. Ele permite a reinvenção da própria natureza e materialidade das velhas tecnologias informacionais em novas tecnologias informatizadas conversacionais. Ele democratiza a relação do indivíduo com a informação, permitindo que se ultrapasse a condição de consumidor, de espectador passivo, para a condição de sujeito operativo, participativo e criativo. Pode-se dizer, então, que o hipertexto é o grande divisor de águas entre a comunicação massiva e a comunicação interativa. Pode-se dizer enfim que ‘o hipertexto é essencialmente um sistema interativo’ (SILVA, 2000, P. 15).

Não que a Internet seja algo realmente libertador. Longe disso. O que ela faz é reordenar e reorganizar as diferenças. Sobre esse assunto, Silva (2000, P. 31) nos diz que “Ao mesmo tempo em que a especularização da informática interliga o local e global, ela reproduz a velha separação entre o topo e a base da pirâmide, desta vez como “inforricos e infopobres”. Silva (2000), denomina de “inforricos” todos aqueles que têm amplo acesso às NTCI e de “infopobres” os novos excluídos. Ou seja, aqueles que estão à margem do novo modelo de comunicação interativa sobre o qual estamos versando ao longo deste trabalho. Enquanto os “infopobres” não conhecem muito mais do que as fronteiras “naturais” do próprio bairro, para os “inforricos” não existem mais fronteiras “naturais”. A transposição da distância física já não importa. Os “inforricos” são extraterritoriais e, por meio das NTCI, viajam pelo espaço/tempo num piscar de olhos, no momento em que experimentam a sensação de adentramento que o hipertexto oferece. As barreiras, agora, não são mais naturais, mas artificiais. Bauman (1999, p. 82) nos coloca que “As riquezas são globais, a miséria é local”.

Nesse sentido, o flexível e admirável mundo novo das NTIC, com sua alta capacidade de conexão, mobilidade e interatividade é um universo restrito a poucos. Hoje, quem tem acesso às NTIC experimenta uma liberdade quase que intoxicante de movimento. E quem não tem acesso, ilimitado e em alta velocidade de conexão, não tem liberdade alguma de movimento ou de “navegação”, para usar um termo próprio e recorrente desse novo aparato tecnológico. “A primeira experiência é vivida como liberdade pós-moderna. A segunda, estranhamente, mais parece a versão pós-moderna da escravidão” (BAUMAN, 1999, p. 100).

Ao que tudo indica, as NTIC não estariam colocando em cena apenas um novo modelo de linguagem e comunicação, mas uma nova esfera de organização entre os pares. Como já citamos anteriormente, ao antigo sistema piramidal de hierarquia e estruturação das classes, característico da era industrial, estaria sendo justaposto, aos poucos, por um modelo em rede de organização social. Segundo Callon (2004, p. 77),

A rede permite passar [...] do local ao global, do micro ao macro. O macro não é um quadro que existe fora do local, o local não é um ponto que vem se inscrever em um quadro geral [...] Você pode ser local, valorizar um patrimônio regional e pode, no mesmo movimento, participar da construção de uma rede mundial [...] O global deve ser compreendido como a justaposição de redes que se emaranham e se estendem, e não como um quadro que se preenche. O global não existe em parte alguma: local é aquele que não sabe alongar suas redes.

O que vemos acontecer nos tempos atuais é a elaboração de novas formas de habitar e de viver sobre antigas práticas econômico-sociais. No entanto, o surgimento ou a ênfase num determinado setor não significa a substituição ou a anulação total das práticas anteriores. Hoje, vivemos numa sociedade que não se baseia mais somente na produção agrícola ou industrial, mas num contexto onde tudo é permeado pelas Novas Tecnologias da Comunicação e da Informação. Cada vez mais o trabalho físico é feito pelas máquinas e o mental pelos computadores. Nessa sociedade cabe ao homem a tarefa para a qual ele é insubstituível: ser criativo, ter ideias. Na transição da sociedade agrária para a sociedade industrial, a vida deixou de ser controlada pelas estações do ano e passou a ser controlada pelo relógio fabril, hoje o tempo é definido no instante. Na chamada Sociedade em Rede, tudo muda em questão de instantes. Ou seja, tudo aquilo que consideramos extremamente importante para nós num determinado momento, pode não ter mais valor algum no momento seguinte. O advento dessas novas tecnologias colocou o mundo todo em interconexão e multiplicou o número de informações com que o homem lida a cada dia. Para manter-se atualizado é preciso informar-se constantemente. Pois, acredita-se que o número de informações necessárias para realizar uma simples tarefa dobra a cada ano.

Para Lévy (2000, p. 157) “Pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início de seu percurso profissional estarão obsoletas no fim de sua carreira”. Por quase 70 anos, o desenvolvimento de novas máquinas não significou uma mudança profunda nos processos de produção e no modelo organizacional vigente. Em geral, as competências que as pessoas

adquiriam no início da juventude continuavam valendo e atuais até o final da sua vida. Havia uma divisão clássica entre o período de estudo e o período de trabalho. As pessoas estudavam primeiro e depois passavam o resto da vida exercendo uma mesma profissão. Agora, o cenário começa a mudar, e o período de aprendizagem e o período de trabalho se confundem.

Nunca houve tanta informação ao alcance das pessoas. Um único exemplar da edição dominical do jornal *Folha de São Paulo*, por exemplo, contém mais informação do que um indivíduo culto no século XIII poderia adquirir durante uma vida inteira. Só para se ter uma ideia, “No fim de 2007, o diário *The New York Times* digitalizou e tornou disponíveis na web 71 anos de reportagens, feitas entre 1851 e 1922” (RYDLEWSKI, 2009, p. 70). No entanto,

O acesso à informação realmente não deve ser confundido com o acesso ao saber e ao conhecimento: ‘informação não é saber’. A evidência que não se pode esquecer é que a assimilação de conhecimentos novos pela mente humana demandam sempre tanto tempo e esforço hoje quanto no passado, e que as interfaces técnicas só podem facilitar em certos casos e em uma medida limitada (GUILLAUME, 2004, p. 156).

Entendemos por informação qualquer comunicação ou transmissão de notícia. E por conhecimento, algo que se adquire a partir do esforço de compreensão da informação. Conhecer é explorar, é buscar com mais vagar, ir fundo, além do superficial; é se inteirar realmente do assunto. O conhecimento decorre do uso da informação. É a informação processada de acordo com o seu significado, permitindo identificar e definir melhor a ação para interagir com ela.

Entretanto, para que não hajam dúvidas, é preciso deixar bem claro aqui que não concebemos as NTIC como algo que vem e se impõe sobre as tecnologias já existentes, provocando uma ruptura completa com o passado. Novas Tecnologias, como a Internet, não significam e não podem significar nunca a substituição de uma prática de leitura por outra, mas uma complexa articulação de uma e outra, da leitura de textos e hipertextos, da dupla inserção de uns em outros, com tudo o que ela significa de continuidades e rupturas, de reconfiguração da leitura como conjunto de diversos modos de navegar entre textos. Ou seja, o advento de uma nova tecnologia não implica no desaparecimento completo ou no desuso total das ferramentas e práticas anteriores. Na nossa abordagem, passado e futuro representam dois elementos que coexistem e coabitam o tempo todo. “O novo não substitui o passado, rompendo com ele. O novo é, neste sentido, definido pela ligação, pela coexistência de diversas camadas do tempo, nunca perdidas, jamais ultrapassadas definitivamente e reunidas na forma de atualidade” (KASTRUP, 2004, p. 89).

No contexto do nosso estudo, as mídias interativas, tais como os *sites* da Internet, aumentam, sobremaneira, as possibilidades de interação verbal e não verbal entre os indivíduos, suas atitudes responsivas ativas e a produção discursiva de novos enunciados. Ao retirar os indivíduos da posição de passividade que se estabelece diante dos meios de comunicação de massa, as mídias interativas, tais como os *sites* da Internet, fornecem uma maior possibilidade de alternância de vozes entre os

sujeitos falantes. As vozes dos discursos, proferidos pelos seus usuários, deixam de ser silenciosas (ou ocultas) e não se manifestam mais somente em concordância ou discordância com o que está escrito, mas na possibilidade de repaginar e reordenar o conteúdo proposto.

Referências

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

_____. _____. 4^o ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

_____. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Hucitec, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as consequências humanas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

CALLON, Michel. Por uma nova abordagem da ciência, da inovação e do mercado. O papel das redes sócio-técnicas. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 64-79.

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. Rio de Janeiro: Editora Ufrj, 2005.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. Vol. I. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

DAHLET, Patrick. Dialogização enunciativa e paisagens do sujeito. In: BRAIT, Beth (org.). **Bakhtin: dialogismo e construção do sentido**. São Paulo: Editora da Unicamp, 2005. p. 55-84.

DOMINGUES, Diana. **Criação e interatividade na ciberarte**. São Paulo: Experimento, 2002.

FIORIN, José Luiz. Interatividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth. **Bakhtin: outros conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2008. p. 161-193.

GUILLAUME, Marc. A revolução comutativa. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 142-160.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KASTRUP, Virgínia. A rede: uma figura empírica da ontologia do presente. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 80-90.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1998.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LIMA, Frederico O. **A sociedade digital**: impacto da tecnologia na sociedade, na cultura, na educação e nas organizações. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2000.

LOGOSOFIA. Disponível em: <<http://www.culturabrasil.pro.br/frankfurt.htm>>. Acesso em: 5 julho 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

PAIS, Luiz Carlos. **Educação Escolar e as novas tecnologias da informática**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

RYDLEWSKI, Carlos. **Computação sem fronteiras**. Veja, São Paulo: Editora Abril, edição 2125, ano 42, nº 32, 12 ago. 2009. p. 62-72.

SÁ, Simone Pereira de. Comunidades virtuais e atividade ergódica. In: FRANÇA, V.;WEBER, M.H.; PAIVA, R; SOVIC, L. (orgs.). **Livro do XI Compós 2002**: estudos de comunicação, ensaios de complexidade. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 142-161.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Palus, 2004.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet, 2000.

SLOTERDIJK, Peter. **O desprezo das massas**. Ensaio sobre lutas culturais na sociedade moderna. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

STRAUBHAAR, Joseph; LAROSE, Robert (orgs.). **Comunicação, mídia e tecnologia**. São Paulo: Thomson Learning, 2004.

VAZ, Paulo. Esperança e excesso. In: PARENTE, André (org.). **Tramas da rede**: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2004. p. 189-208.