

Gêneros Digitais e suas Fronteiras na Cultura Tecnológica

Irene Machado ²⁴

Resumo: *Em tempo de apocalipse, nada melhor do que compreender a dinâmica do funcionamento da linguagem e dos discursos para exorcizar profecias. Ainda que o senso comum declare a morte da cultura, da História, do discurso, os sistemas semióticos da cultura continuam em plena expansão. Além das possibilidades comunicativas em linguagem natural, hoje podemos contar com o crescimento das linguagens artificiais. Prova disso é a emergência de novos gêneros, resultantes da combinação de vários sistemas. Focalizar os gêneros produzidos pelas linguagens digitais considerando não apenas os meios que os organizam como também as ferramentas intelectuais que modelizam os tais discursos é o objetivo central desse estudo.*

Palavras-chave: gêneros, linguagem digital, comunicação, design, semiótica da cultura.

1. Introdução: Apocalipse como Gênero

Final de século não é só tempo de proliferação de profecias, messianismos, revelações, pressentimentos sobre o final dos tempos. Povos de tradições culturais remotas, como a do judaísmo dos séculos II e I a.C. e a do cristianismo primitivo, não só viveram seus temores, mas procuraram criar formas de arquivá-las através da linguagem. Traços conturbados de todo um conjunto diversificado de inquietações trataram de reproduzir a imagem de um presente irremediavelmente condenado. Em vez do anunciado presente finito, inventou-se um futuro sinistro. O fim dos tempos se congelou na forma de um gênero que até hoje continua a dar seu recado. O **apocalipse** consagrou-se, assim, como um gênero literário fundado na monstruosidade de uma organização discursiva obtusa. A força

²⁴ Doutora em Letras, USP. Professora de Semiótica da Cultura no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica na PUC-SP.

de sua construção imagética, decorrente de palavras proféticas, não se restringiu à *littera*, e se expandiu para as artes visuais, como a pintura, e para meios audiovisuais, como o cinema. Quanto mais se propaga a idéia do fim dos tempos, mais se perpetua a tradição do apocalipse como gênero de um discurso soturno e sombrio.

A razão desse preâmbulo se deve ao fato de vivermos, nesse final do século XX, sob a ameaça de um novo apocalipse, agora não mais preso à palavra ou pintura, mas processado por *bits*. O apocalipse em versão eletrônica, como anunciam os profetas finisseculares, já fez suas vítimas. Nas últimas décadas foram anunciadas a morte da poesia, do romance, da escrita, da comunicação, do discurso, da cultura humana e da História. Meu empenho tem sido compreender o apocalipse tão somente como gênero. Nada mais do que isso. Retomo aqui uma idéia do romancista português José Saramago, para quem o homem, por ser finito, costuma estender essa sua condição a tudo que gravita em torno de si.

Dentre as várias mortes anunciadas, escolhi discutir neste encontro aquela que diz respeito ao universo da linguagem: "a morte do discurso num mundo plugado", numa referência explícita ao título de um livro recém lançado nos Estados Unidos. Nele seus editores afirmam:

"num tempo em que há meios propiciadores de discursos como nunca houve antes, cada vez menos a comunicação real tem condições de se tornar efetiva, sobretudo se entendermos comunicação como uma troca racionalizada de pontos de vista (obtida por meio de um processo de pensamento e reflexão) dentro do espírito de leva-e-traz, de ponto-e-contraponto, caracterizado por uma expressão verbalizada e por representação do eu. ... O discurso transformou-se e marginalizou-se de uma tal forma pelas exigências de facilitação (tecnologias de mídias e seus mercados) que ele efetivamente desapareceu; o diálogo evaporou em imagens narcísicas". Na cultura soundbite "a emergência da imagem e o declínio da palavra tem sido acompanhado pela reconstituição de indivíduos e comunidades impulsionados por performances, produtos e apresentações orientadas pela imagem" (SLYDEN & WHILLOCK, 1999: IX).

Este estudo é uma defesa da cultura humana e de tudo que lhe diz respeito, sobretudo em termos de linguagem; coloca-se, portanto, contra todas as teses apocalípticas. Minha tese é que o discurso não somente não morreu como se diversificou graças ao desenvolvimento de novas formas de mediações: as ferramentas intelectuais criadoras das linguagens digitais. Em vez de ver o apocalipse, os engenheiros de softwares, tal como os antigos, criaram possibilidades de transformar o caos em

linguagem. É nesse contexto que vemos desenvolver os gêneros digitais como esfera de uso de um outro tipo de mediação: a linguagem digital.

Três são os desafios que se colocam no horizonte de minha pesquisa.

- ?? Provar que a interação não é exclusividade da linguagem natural, mas diz respeito também às linguagens artificiais que tornam-se, assim, produtoras de gêneros.
- ?? Provar a impregnação mútua que existe entre gênero e mensagem.
- ?? Convencer nossos estudantes de que "gênero" não diz respeito a um conteúdo escolar de um currículo ultrapassado, como um tópico que nem de longe pode estar relacionado com processos comunicativos da cultura contemporânea.

Se entendemos por linguagem um sistema organizado de signos, naturalmente chegaremos à idéia elementar desse estudo: a noção de que toda mensagem representa esferas específicas de usos da linguagem, como não se cansou de dizer o teórico russo Mikhail Bakhtin. Em cada uma dessas esferas atuam diferentes forças. Compreender uma mensagem significa entender a esfera de uso resultante de um dado jogo de forças: é isso que força o vínculo entre gênero e mensagem.

2. A Linguagem Digital ou a Explosão dos Sistemas Comunicativos

Considerando que as formas de organização das mensagens são tão infinitas quanto as possibilidades de uso da língua, pode-se dizer que os gêneros representam, igualmente, infinitas possibilidades de uso da linguagem que já identifica gestões culturais precisas na civilização ocidental.

- ?? Em tempos de cultura grega oral ou escrita, os gêneros eram definidos pela forma de uso da voz. O uso da primeira voz definia o contexto da poesia lírica; o uso da segunda voz definia o campo da poesia épica; o uso da terceira voz definia a poesia dramática.
- ?? Na cultura letrada centrada na leitura, surgiram outras necessidades: a voz não é um único meio de transmissão de mensagens. A escrita impressa abre infinitas possibilidades de usos da linguagem explorando-se o potencial prosaico do discurso. Mostra como a língua pode ser lida e, conseqüentemente, como ela pode ser falada. A literatura e o jornalismo impresso são os campos onde essas possibilidades foram e continuam sendo exercitadas.

- ?? A cultura audiovisual abriu um campo de possibilidades comunicativas fora da palavra, como as linguagens mediadas por meios sensoriais (sonoros, visuais e, particularmente, de reprodução do movimento no espaço).
- ?? Na cultura das mídias eletrônico-digitais, há interrelação de todas as linguagens através de uma única mediação: a digitalização. Nela, palavra, som, imagem, movimento em diferentes espaços são traduzidos pelo sistema numérico. Embora dígito seja remissão para tudo aquilo que se faz com o dedo, seja letra, número, desenho, notações musicais, símbolos, a linguagem digital é uma operação complexa em franco desenvolvimento. A
- ?? "digitalização é tributária da lógica ocidental fundada no princípio da divisão até o menor denominador. A digitalização nos chegou, portanto, como uma herança do alfabeto fonético depois de seu encontro com a eletricidade... O alfabeto permitiu reduzir a língua e a maior parte de nossos sistemas de informações sensoriais a uma só substância indiferenciada, a escrita. Toda língua podia ser expressa por meio desses mesmos 24 ou 26 símbolos silenciosos e uniformes... Mas a digitalização eletrônica impediu o princípio da divisão bem para além da redução alfabética. A uniformidade das unidades elementares obtidas por digitalização é verdadeiramente extrema: todos os bits são semelhantes; somente sua ordem de aparição entre outros bits permite distingui-los"²⁵ (KERCKHOVE, 1993: 56-7).

Tal é o campo potencial para a explorar as esferas de usos da linguagem, ou os gêneros, que marcam a explosão dos sistemas comunicativos. Linguagem não é mais propriedade da língua natural nem se limita à palavra. Mais do que nunca, é sistema de signos e, portanto, mediação. Por isso defendo que a comunicação mediada por meios, sejam rádios, satélites, bits, continua produzindo mensagens, logo, continua produzindo gêneros e discursos. É isso que muitos não querem aceitar, sobretudo aqueles que perderam a noção de apocalipse como gênero e o final dos tempos já não organiza nenhum tipo de linguagem. Para esses, o mundo contemporâneo vive o impacto de muitas mortes anunciadas.

A idéia de que o cosmos onde o homem está inserido **fala** linguagens múltiplas não é fruto do "mundo plugado". Uma inscrição romana de um comentador anônimo de Platão já dizia "o diálogo é o

²⁵ Não poderíamos deixar de dizer que o conceito de *bits* assim formulado lembra o conceito que Roman Jakobson imprimiu ao fonema. Para o lingüista russo, fonema não é uma unidade mas um feixe de traços distintivos cuja finalidade é distingüir as significações dos sons na língua.

cosmos e o cosmos é o diálogo". O que nossa cultura eletrônico-digital tem buscado é uma compreensão cada vez maior dessas linguagens. Para o semiótico russo I. Lotman, o cosmos emite sinais em forma de "vagas de informações envolventes" que esperam ser traduzidas em linguagens, sobretudo linguagens artificiais. Tal é a síntese do princípio dialógico da vida e de sua luta em transformar os sinais emitidos em signos. É para isso que uma quantidade infinita de linguagens artificiais são criadas. Por isso a humanidade nunca deixou de buscar e desenvolver mecanismos geradores de linguagem, como a explosão de sistemas hoje em voga nos meios digitais (LOTMAN, 1978: 29). A exemplo das linguagens humana, nessas esferas se desenvolveram igualmente diferentes modalidades de usos ou melhor de gêneros? os gêneros digitais.

3. Texto Digital, Escrita Modelizante e o Design de Gêneros

Definido o contexto digital como um ambiente potencializador de linguagens artificiais, podemos agora situar nele as esferas de usos das linguagens, ou que estou considerando como GÊNEROS DIGITAIS? ou formas comunicativas processadas digitalmente ou pela via *online*, isto é, pela conexão e estrutura de rede dos computadores. Trata-se de formas arquitetônicas cujas estruturas são modelizadas²⁶ por linguagens artificiais, criadas pela engenharia digital, para combinação e reprocessamento de sistemas de escrita e de gêneros literários, discursivos; de gêneros informativos da mídia impressa; da linguagem visual e do design gráfico; dos gêneros audiovisuais do cinema, do rádio e da televisão. É todo um sistema de troca e da engenharia que o viabiliza que passa a ser objeto do estudo dos *gêneros*.

Reconheço que os gêneros digitais promovem uma outra ordem de contato com a civilização, um contato fundado numa experiência sensorial que, por mais paradoxal que possa parecer, é mediada pela virtualidade. Não à toa que muitos teóricos que se voltaram para a compreensão do contexto digital de produção de mensagens adotaram o conceito de gênero virtual. Apesar de reconhecer a virtualidade como constituinte fundamental, a opção pelo termo *digital* procura preservar a noção de enunciado cujo potencial dialógico se revela na passagem de uma dimensão a outra. A

²⁶ *Modelização* é um termo forjado no campo da informática para significar, não a reprodução de um modelo, mas o processo pelo qual se cria uma linguagem tendo em vista uma estrutura dinâmica como ponto de partida. Os semióticos russos tomaram esse termo para designar o processo semiótico por meio do qual é possível transferir a estruturalidade da língua natural para sistemas semióticos carentes de uma estrutura lingüística. Desse modo, toda manifestação da cultura humana pode ser lida como linguagem. A digitalização é um sistema modelizante no estágio atual da cultura: não se pode negar que dele nasce uma linguagem interativa.

digitalização é o núcleo dialógico do enunciado processado eletronicamente. Qualquer conteúdo, qualquer mensagem, texto, imagem, movimento, som, pode ser digitalizado e ganhar a estruturalidade de um enunciado concreto, ainda que seja realidade virtual.

A máxima de que existência dos textos é uma existência dos gêneros ganha uma precisão jamais pensada. O gênero, que era tão somente definido pelo contexto da voz, dispositivo fundamental da interação entre pessoas, define comunicações que são operacionalizadas e divulgadas pelos mecanismos de programas ou pelas linguagens modelizadas digitalmente. Parte-se do modelo interpessoal, cujo processamento não é a palavra nem a linguagem verbal, mas o sistema de escrita de uma linguagem artificial de estrutura não linear. Graças a esse sistema, diferentes sistemas podem entrar em interação produzindo, assim, diferentes gêneros. A linguagem resultante é, assim, um sistema modelizante: o ponto de partida é o da linguagem natural, mas o processamento e o resultado é totalmente outro.

O hipertexto é um sistema de escrita digital típico do processo de modelização da linguagem. Partindo da estrutura do texto como combinatória de gêneros, o hipertexto resulta num "grande texto" cuja estruturalidade, mesmo quando reproduza um texto em escrita alfabética, em nada se assemelha a essa modalidade escrita. Sobretudo pela quebra da linearidade.

A possibilidade de agregar textos dentro do texto, faz do hipertexto tanto um novo um sistema de escrita e de leitura, através do qual os gêneros digitais se constituem, como um gênero capaz de redirecionalizar processos culturais e suas mediações. Nesse sentido, o hipertexto mostra uma esfera da uso da linguagem que contém muitas outras. Somente porque faz emergir uma outra topografia para abarcar variados sistemas (de escrita, de gêneros, de textos) o hipertexto pode ser considerado, igualmente, gênero. Não se trata de uma nova classe de texto como quer TUMAN (1992).

No contexto digital o conceito de gênero explora a possibilidade combinatórias atípicas ao mundo da cultura literária-tipográfica. Pela primeira vez a materialidade da escrita ? e não apenas o seu conteúdo ? assume um poder maior de definição sobre o gênero. O texto digital não diz respeito apenas ao conteúdo da mensagem, mas sobretudo aos recursos que tornam possível sua realização. O gênero depende de todo o contexto mais amplo da enunciação não só do dito e do não-dito, como afirmara Bakhtin em sua parábola da comunicação, mas do visível e do invisível, como querem os engenheiros da comunicação: o contexto material é a interface insubstituível do "texto".

O aspecto fundamental dessa operação é a recodificação que, agora, é de responsabilidade de uma tecnologia que reprocessa todo um conjunto. A interação entre discursos sociais só se concretiza graças à presença de um dispositivo informacional modelizante por excelência, a interface gráfica especialmente confeccionada para garantir a interação não só entre os discursos como também entre as linguagens artificiais. Quer dizer, *design* de gêneros (BROWN & DUGUID: 1994; 1996)²⁷. A noção de tecido (*texere*) própria do texto torna-se a grande metáfora do *design* no contexto digital. É o *design* que se encarrega de tecer os gêneros geradores do texto digital tal como acontece na melhor tradição dos textos verbais. Para cada uma das esferas discursivas, bem como para cada uma de suas mídias, são elaboradas, ou melhor, desenhadas ferramentas específicas. Sem o *design* de gêneros é impossível pensar a modelização das linguagens artificiais.

4. Gêneros Digitais em suas Fronteiras²⁸

Gêneros Conversacionais fundados no Diálogo

Chats

O foco dos estudos sobre as relações comunidades discursivas e gêneros tem sido a conversação que acontece nas salas da web (os *chats*)²⁹. Evidentemente não poderia haver exemplo mais direto de um gênero discursivo *online* do que um *chat*. Para os *designers*, os gêneros conversacionais, juntamente com as narrativas, foram os primeiros a chamar a reflexão por apresentarem um desafio imenso para a construção da ferramenta. Como os mesmos algoritmos devem ser utilizados na pergunta e na resposta de modo a oferecê-los como “pergunta” e como “resposta”? Como uma mesma situação pode ser construída a partir de vários planos permitindo deslocamentos inúmeros? Para construir um discurso genuinamente polifônico é preciso construir uma ferramenta. Polifonia não é privilégio do discurso ou do gênero, mas está configurada no aplicativo. Desenhar esse universo com ferramentas digitais significa considerar a heteroglossia dialógica de todo um circuito que está além, muito além das pessoas em seus grupos. Para que o gênero se torne uma

²⁷ Devo ao Prof. Marcelo Stein, Professor do PPGT do CEFET-PR, minha inserção na seara teórica do *design* de gêneros.

²⁸ Estamos apresentando aqui apenas alguns dos gêneros já estudados. Não se trata, portanto, de um mapeamento classificatório e abrangente.

²⁹ Ver as análises de ERICKSON em http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/Genre.chi98.html.

evidência é preciso considerar a heterogeneidade de linguagens em dois níveis: aquele onde se processa a comunicação social e aquele onde a língua natural é modelizada.

Lista de discussão

Como o próprio nome sugere, uma lista de discussão é um fórum de debates cujo objetivo é a livre circulação das idéias sobre problemas inquietantes e, por isso mesmo, se presta ao discurso especulativo do mundo acadêmico, da investigação científica, da troca compartilhada de idéias. Muito freqüentemente tem sido usado como extensão da sala de aula, alimentando pesquisas e investigações.

A busca do conhecimento sempre foi um ritual compartilhado tanto no diálogo socrático como no ambiente da rede digital. Não é à toa que a referência ao diálogo socrático é aqui obrigatória. Nenhum gênero processado digitalmente representa tão bem o diálogo socrático quanto conferência *online*, ou simplesmente, a lista de discussão.

A dialogia desse gênero não deriva da existência do diálogo entre pessoas, que aqui é realmente virtual, mas o fato de nela os sujeitos discursivos publicarem seus posicionamentos e transformarem seus discursos em fala pública. Tal particularidade define não só a conferência *online* como um gênero dialógico por excelência, como também atribui aos interlocutores a condição de sujeitos dialógicos. Quer dizer, como indivíduos produtores de discursos que confrontam idéias e montam o circuito dialógico da responsabilidade num "mundo plugado".

O fato de ser realizado pelo sistema *online* dentro de um espaço virtual não descaracteriza o posicionamento dos sujeitos discursivos. Nem mesmo o fato de as questões serem depositada na caixa posta eletrônica dos debatedores representa a mínima ameaça à tradição do gênero. Uma lista de discussão é, acima de tudo, um sistema eletrônico de comunicação; de troca e de armazenamento de mensagens. Apesar do caráter coletivo, a lista de discussão se movimenta dentro de um circuito privado: os debatedores possuem tão-somente *e-mail*. A discussão no espaço virtual do sistema *on-line* cuja conexão é feita via Internet. Para fazer parte dessa comunidade virtual é preciso ser assinante de uma lista. Aqui as particularidades do gênero começam a marcar presença.

O que define um assinante é, antes de mais nada, sua condição de sujeito discursivo, isto é, participa de uma lista porque se situa dentro de uma área específica do conhecimento que firma seu ponto de vista e o distingue dos demais assinantes. Isso faz com que o assinante nunca seja uma pessoa que toma a palavra para falar "em seu próprio nome"; é aquele cuja palavra representa um ponto de vista na busca do

conhecimento. Como no diálogo socrático, o sujeito discursivo é o sujeito dialógico que se define em relação ao circuito dialógico das idéias. Aqui se define o grande paradoxo do dialogismo: a cada homem só é permitido ocupar um único lugar na existência; acontece que ele nunca está sozinho. Participar de uma discussão, posicionar pontos de vista, significa ter acesso a outros posicionamentos, conhecer os outros lados da verdade, alcançar aquilo que excede o limite de um ponto de vista determinado no espaço da existência. Para Bakhtin, a única possibilidade de superar esse paradoxo é a aquisição da visão extraposta.

O primeiro passo para a interação do assinante é essa pertença a uma área no campo das idéias. A interação com a comunidade propriamente dita acontece quando o assinante recebe as mensagens e começa a participar enviando comentários, perguntas, contravenções, sugestões etc. Somente quando o assinante passa a interagir com a mensagem é que se pode falar em constituição da linha de discussão (*tread*) encadeada, uma autêntica manifestação do circuito da responsabilidade de que falava Bakhtin. Trata-se realmente de um circuito pois aquele as perguntas sempre desencadeiam respostas e essas já contêm em si o gérmen de outras perguntas. Daí a provocação ser a alma da sobrevivência da lista de discussão. Por isso, um diálogo que acontece entre sujeitos dialógicos é sempre um "diálogo inconcluso". Para Bakhtin,

"o diálogo inconcluso é a única forma adequada de expressão verbal de uma vida humana autêntica. A vida é dialógica por natureza. Viver significa participar em um diálogo: significa interrogar, ouvir, responder, estar de acordo etc. O homem participa nesse diálogo por inteiro e com toda sua vida: com os olhos, lábios, mãos, alma, espírito, com todo o corpo, com seus atos. O homem se entrega à palavra e esta palavra forma parte da tela dialógica da vida humana, do sim pósito universal" (1982: 334).

Um lembrete: Bakhtin anunciou a tela dialógica das idéias nesse simpósio universal muito antes de se cogitar a possibilidade do ciberespaço e do diálogo *online*.

Gêneros Narrativos fundados na Cenarização Discursiva

Homepage

A *homepage* se consolidou como discurso elementar do hipertexto. Nela todos os recursos do hipertexto interagem para a composição da trama que constitui uma mensagem. No jargão do vocabulário informático, *home* corresponde a base de um ponto de partida, o ponto zero de um movimento; *page* é a superfície potencial desse movimento de zeros e uns

infinitos. A página é a unidade da rede infinita; a página é o centro dos deslocamentos. Ora, deslocamento é a característica fundamental da aventura narrativa desde o romance grego. O deslocamento, agora, é feito a partir de nódulos, ou de links, que abrem-se a infinitas possibilidades discursivas. A possibilidade de transporte de um texto a outro confere uma mobilidade ao discurso criando, assim, um cenário ou uma atração cinematográfica. Essa é a característica fundamental da homepage como gênero narrativo.

Definimos o hipertexto como um sistema de escrita e de leitura fundado na irregularidade, heterogeneidade e não linearidade de textos, de blocos ou de unidades gráficas geradores da mensagem. Entendido como sistema de escrita e de leitura, o hipertexto corresponde ao sistema da linguagem artificial e a ferramenta intelectual ou alfabeto eletrônico cuja alfabetização se dá pela escrita de textos e não de letras.

Uma página da Web é sempre um texto potencial e infinito. Não é sem motivos que o labirinto é o signo de todo o processo. Conexão e deslocamento são as propriedades da linguagem que definem a *homepage* como gênero narrativo.

A aventura virtual

A aventura é o núcleo fundamental da narrativa. No contexto digital, resulta não só dos deslocamentos no tempo como também no espaço, ou melhor, nos espaços da virtualidade. Da relação espaço-tempo depende todo o desdobramento da aventura experimentada pelos personagens e pelo homem que com ela interage.

Como já afirmei em outra ocasião e sou levada a repetir agora,

"todo leitor de romances sabe que não existe narrativa sem deslocamento. Houve épocas em que as narrativas eram dominadas por heróis que se deslocavam com rapidez e bravura de uma região a outra, enfrentando monstros, transportando abismos e oceanos. Nosso século explorou outro tipo de deslocamento" (MACHADO, 1998: 145).

Na ocasião em que formulei tal raciocínio estava interessada num tipo preciso de deslocamento: a aventura da linguagem no universo do romance no processo de expansão do gênero através das línguas. Agora, a referência é outra: trata-se do deslocamento do discurso num espaço topográfico formado pela combinatória de sistemas de escrita que progridem através de tópicos, oferecendo ao texto a visibilidade de seus constituintes. Etimologicamente, *topos* grego significa lugar, que na

retórica antiga obrigava os tópicos do estilo formular, os lugares-comuns, as unidades de convenções ou método de pensamento ou os *links*. Os tópicos visuais da escrita linear são os parágrafos. Na escrita hipertextual, qualquer elemento da estrutura textual poder ser um tópico que abre outros pontos de desenvolvimento. É como se o espaço textual se ramificasse, não em uma árvore, mas um rizoma, este último empregado aqui no sentido que lhes conferiu Deleuze & Gattari: um método descentralizado de construção em que qualquer ponto pode ser conectado com qualquer outro. Nisso reside a principal diferença em relação à árvore que parte de uma raiz, um ponto, que se levanta numa direção.

O gênero considera indistintamente todo o contexto enunciativo e não apenas o relato. Essa foi a grande tese do dialogismo. O ambiente possui propriedade genérica, seja para viabilizar uma conversa, uma narrativa, um desenho, um gráfico, um som, um movimento. Tome-se o exemplo dos ambientes tridimensionais construídos com recursos de realidade virtual (MURRAY, 1997). No *design* dessa ferramenta o mais importante não é bem o espaço, mas o deslocamento que nele realizam os personagens. Tal como os heróis do romance grego, os personagens transitam pelo *holodeck*, independentemente da opção de ambiente escolhida. É para esse trânsito que se mobiliza a potencialidade criativa do *design*.

A aventura da narrativa transborda limites espaciais e rompe todas as fronteiras. Ou melhor: esboça um outro conceito de fronteira, aquele que o semiótico russo Iuri Lotman (1990; 1992) desenvolve em seus estudos sobre a semiosfera. Num espaço semiótico caracterizado pela hibridação de formas, mídias, gêneros, os elementos extra-sistêmicos podem ser traduzidos pelos constituintes do interior do sistema. A *fronteira*, em vez de separar os elementos de um conjunto, funciona como um "filtro" tradutório. A semiosfera corresponde a esse ecossistema com várias esferas de interação; nele estão inseridas as narrativas digitais cuja aventura não cabe no limite de um único desenvolvimento, mas vive sobre fronteiras.

5. Discussão

O conceito de fronteira como filtro e não como limite divisório é o que caracteriza a tela dialógica do mundo plugado. Contrariamente ao que dizem os apocalípticos, trata-se de uma expansão de discursos e uma explosão de linguagens pelos quatro cantos do planeta ou do ciberespaço onde se desenvolvem muitos outros gêneros narrativos.

6. Referências

- BAKHTIN, Mikhail (1982). **Estetica de la creación verbal** (trad. Tatiana Bubnova). México, Siglo Veintiuno.
- BROWN, John Seely & DUGUIT (1994). Borderline Issues: Social and Material Aspects of Design. **Human-Computer Interaction**, vol 9, pp.3-36.
- _____ (1996). Keeping It Simple. WINOGRAD, Terry (ed.). **Bringing Design to Software**. Addison-Wesley.
- ERICKSON, Thomas (1996). Social Interaction on the Net: Virtual Community as Participatory Genre. **Proceedings of the Thirtieth Hawaii International Conference on System Sciences**, January, 6-10, 1996, Maui, Hawaii.
http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/VC_as_Genre.html
- _____ (1998). Genre Theory as a Tool for Analyzing Network-Mediated Interaction: The Case of the Collective Limericks.
http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/Genre.chi98.html
- KERCKHOVE, Derrick de (1993). O senso comum, antigo e novo. PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: 34.
- LOTMAN, Iuri (1978). **A estrutura do texto artístico** (trad. Maria C. Raposo & Raposo). Lisboa, Estampa.
- _____ (1992). **La semiosfera.. L'asimetria e il dialogo nelle stuture pensanti**. Venezia: Marcilio.
- _____ (1990). **Universe of the Mind. A Semiotic Theory of Culture**. Bloomington: Indiana University Press.
- MACHADO, Irene A. (1996). Texto como enunciação. A abordagem de Mikhail Bakhtin. **Língua e Literatura**, n. 22, p.89-105. Departamento de Letras, USP.
- _____ (1998). A representação da oralidade na prosa da ficção brasileira: a diversidade dialógica dos espaços culturais. **Revista do Centro de Estudos Portugueses Hélio Simões**. Universidade Estadual Santa Cruz, Ilheus: Editus.
- _____ (1996). Os gêneros e a ciência dialógica do texto. **Diálogos com Bakhtin** (Carlos Faraco e outros, orgs.). Curitiba, Editora UFPR.
- MURRAY, Janet H.(1997). **Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace**. Cambridge: The MIT Press.
- SLAYDEN, David & WHILLOCK, Rita K. (Eds.) (1999). **Soundbite Culture: the Death of Discourse in a Wired World**. London Sage Publications.
- TUMAN, Myron C. (1992). **World Perfect. Literacy in the Computer Age**. University of Pittsburgh Press.