

Cibercultura, iconocracia e hipertexto

Autolegitimação social na era da transpolítica e dos signos vazios

EUGÊNIO TRIVINHO

Resumo Em sintonia com a necessidade de crítica teórica da cibercultura¹, o ensaio aborda a significação social-histórica da semiose da interatividade, em particular a sua cibericonocracia hipertextual, a linguagem tecnoestética popular-monopolista consagrada nos anos 90, na esteira do acelerado processo de informatização, virtualização e ciberespacialização da sociedade contemporânea. .

Palavras-chave Crítica, cibercultura, objeto infotecnológico, *cyberspace*, cibericonocracia hipertextual, sociossemiose.

Abstract In accordance with the need of theoretical critique of cyberculture, the essay deals with the social and historical meaning of the interactivity semiotics, specially its hypertextual cybericonocracy, the technological and aesthetic popular-monopolistic language consecrated in the 90's, in the wake of the accelerated process of computerization, virtualization and cyberspacialization of contemporary society.

Key words Criticism, cyberculture, infotechnological object, cyberspace, hypertextual cybericonocracy, social semiotics.

1. A temática já foi objeto de reflexão em outro lugar (Trivinho 1999: 136-44). O presente texto complementa e, em certos aspectos minoritários, retifica, por sua proposta epistemológica, os registros anteriormente formalizados, cumprindo o requisito do momento de levar a reflexão a um maior grau de profundidade. Muitas das partes do presente ensaio são, por isso, indissociáveis desse percurso anterior, fazendo-lhe sempre oportuna remissão.

*A duração do mundo me exaspera;
seu nascimento e seu desvanecimento me encantam.*

Emile Cioran (1995)

*O analógico cede suas prerrogativas ao digital, a recente
"compressão de dados" permite doravante acelerar... mas com
a condição de que se aceite o crescente empobrecimento das
aparências sensíveis.*

Paul Virilio (1999)

A presente reflexão está dedicada à crítica da significação social-histórica da semiose própria da cibercultura, bem como a crítica do contexto sociotécnico por ela articulado e modulado. A tessitura da argumentação insere-se no quadro das relações entre tecnologias do virtual, linguagem estética e sociedade. O ensaio resulta, indutivamente, da resposta reflexiva a uma questão básica: que significa ícone na e para a cibercultura? Antes de entrar no mérito da reflexão (ver item 2), convém fazer, em linhas gerais, como preâmbulo, alguns assentamentos conceituais necessários à satisfatória apreensão do objeto em questão.

Cibercultura designa a configuração material, simbólica e imaginária do período pós-guerra correspondente à predominância mundial das tecnologias e redes digitais avançadas, na esfera do trabalho, do tempo livre e do lazer. Nessa perspectiva, o conceito de cibercultura, trabalhado em sua real amplitude, não se equaciona somente aos processos internos ao *cyberspace* – vale especificar, não envolve apenas "comunidades virtuais", tendências comportamentais, questão de gênero, novas formas de identidade e identificação, condição do corpo, publicações e bibliotecas virtuais, *web art*, etc. –; mais que isso, diz respeito a um arranjo estrutural e estruturante de época que abrange o próprio contexto tecnológico responsável pelo aparecimento do *cyberspace*. Rompe-se, aqui, com o conceito reductionista de cibercultura, correspondente à visão mais comum hoje em dia sobre a matéria (Trivinho 2000). Embora doravante conflua para o *cyberspace*, a cibercultura está tanto além quanto aquém dele. Ela se conforma, a rigor, como a atmosfera tecnológica integral do último quartel do século XX, em especial os anos 90, marcados pelo surpreendente advento, desenvolvimento acelerado e multiaplicação civil da *World Wide Web*. A cibercultura é, propriamente, o mundo em curso, em todos os setores.

Os vetores estruturais básicos que presidem e recortam a fase atual da cibercultura são a informatização, a virtualização, a ciberespacialização, a hipertextualização, a cibericonização e a interatividade.

Grosso modo, a semântica dos conceitos assim se distribui: a informatização é, mais que a mera substituição de objetos mecânicos, elétricos ou eletrônicos por objetos infotecnológicos, o processo de realização da *reescritura cibercultural* de todos os componentes, procedimentos e tendências da sociedade tecnológica; a virtualização se refere à forma atual do processo de informatização, a sua face sofisticada e avançada, calcada no modelo numérico de produção da interface; a ciberespacialização designa uma manifestação peculiar do processo de virtualização, a saber, o seu desdobramento internacional no contexto do território geográfico; como tal, diz respeito ao processo de enredamento em tempo real do planeta pelo *cyberspace*; a hipertextualização é a "gramática" matricial de organização não-linear e plurisseqüencial da virtualização e da ciberespacialização, bem como o seu modo de apresentação estético-pragmático; reconfigura tanto a aparência quanto as "entranhas" dos produtos ciberculturais e da rede; a cibericonização impõe-se como componente não só de racionalização gráfica e de otimização imagética, como também de sobredeterminação da gramaticidade hipertextual dos produtos ciberculturais, modelização radical que, por sua vez, ultrapragmatiza a interatividade; esta, por fim, representa o modelo sociomediático compulsório de relação operacional com a interface gráfica, com o alterobjeto infotecnológico, com os automatismos da rede e com o outro virtual, elementos inteiramente indexados pela conjuntização dos vetores anteriores; a interatividade nomeia um imperativo, um elemento *sine qua non* de pertencimento e nivelamento à lógica da máquina e do mundo-rede.

Essas seis veias estruturais, em cujo bojo radicam necessariamente a velocidade, a imaterialidade e a espectralização comunicacional – das quais aqueles vetores são, na verdade, um instrumento de hiperfomentação específica –, vigoram hoje como *moedas-equivalentes gerais* da cibercultura, válidas, assim, para tudo o que gravita em torno do universo tecnológico instituído (cf. Trivinho 2000).

CIBERICONOCRACIA HIPERTEXTUAL

Para cumprir as finalidades do presente ensaio, devem-se ressaltar, do sucinto mosaico acima, os processos de hipertextualização e cibericonização, a começar por seus eixos particulares.

Hipertexto e cibericone

Resultado da virtualização avançada dos suportes de inscrição da cultura, o hipertexto, isto é, a unidade organizativa básica que fundamenta e sustenta o processo de hipertextualização, pressupõe, na definição técnica de seu conceito (levando-se em conta o seu atual estágio *multimedium*), tanto o modo de ordenação sensível do material infoeletrônico através de blocos ou painéis fragmentários de dados [verbais e/ou não-verbais (sons, imagens, animações, etc.)], quanto os vínculos invisíveis e relações possíveis entre tais unidades ou blocos; por conseguinte, pressupõe a própria forma na qual e pela qual se arranja, com base nesses parâmetros, o montante de dados disponíveis (ativos ou inativos na tela), seja em um produto cibercultural, seja no *cyberspace*. Com efeito, o hipertexto se refere, mais que a um fato concreto (organicidade, unidades visíveis/audíveis), a uma *possibilidade* de, via interatividade, fazer presente (na tela) o que está fora do campo perceptivo; e, vice-versa, de secundá-lo ou de fazê-lo desaparecer, em função da seleção de outros blocos ou painéis de dados. Nesse sentido, o conceito de hipertexto tangue a própria base infoeletrônica que fundamenta a sua existência; ele se confunde com a noção de virtual. Como tal, o hipertexto implica uma presença efetiva e utilitária (de dados) na modalidade de uma ausência funcional e aparente, prontamente anulável mediante uma solicitação interativa; vale dizer, envolve uma ausência estratégica (em termos de economia estética da interface) facilmente comutável por uma presença real. Em outras palavras, a ativação operacional de quaisquer dos elementos hipertextualmente indexados traz ao plano do visível e/ou do audível o que até então não existia nesse plano, embora sempre estivesse em jogo, em estado de virtualidade².

Pródigo produto da onda (de longa duração) de popularização das interfaces nos anos 90, o cibericone, por sua vez, encerra o componente visual mais irredutível da cibercultura. O conceito de cibericone designa as unidades de representação gráfica e imagética concernentes a funções técnicas claras e distintas (do ponto de vista do objeto infotecnológico, do produto cibercultural e da rede) ou a desejos

2. Toda a produção teórica corrente sobre o hipertexto eletrônico é tributária de uma metodologia descritiva e, não raro, por demais positiva. Nesse sentido, ela não cumpre senão (voluntária ou involuntariamente) os ofícios prototeóricos de justificação da validade sociotécnica de seu objeto. Dificilmente, alguma teorização se volta para a crítica da significação social-histórica do hipertexto – como, de resto, semelhante apontamento se aplica às teorizações sobre os demais elementos da cibercultura. Ressalvado com ênfase esse aspecto, para uma caracterização do hipertexto, vejam-se Balpe, 1990; Landow, George P., 1992; Landow, George P., 1997; Snyder, 1996.

operacionais específicos (do ponto de vista do usuário teleinteragente). Implica-se aí toda a sinalética hipertextual dominante: não só figuras, desenhos e logogrifos, mas também relevos virtuais estampados por palavras e letras, grafismos e tracejados, diagramas e palhetas, setas e demais indicadores. O mosaico dessas unidades visuais (ativas ou inativas, por completo ou não), concebidas e elaboradas segundo uma perspectiva cartesiano-positivista, conforma e modula as possibilidades pragmático-utilitárias da interface do objeto infotecnológico.

Estética internacional popular-monopolista

A hipertextualização e a cibericonização correspondem à estética funcional hegemônica da era virtual, uma estética que se configura, propriamente, como a *linguagem internacional popular-monopolista* dessa era. A convergência, na interface, dos dois vetores, refina-se na menor unidade dessa linguagem tecnoestética, o *ciberícone hipertextual global*; e, pela urdidura deste em mosaico, estabelece a primeira das mediações técnicas no contexto da interatividade entre ente humano e objeto infotecnológico – mediação anterior (se assim se pode dizer) àquela efetuada pelos automatismos do próprio *medium* –, base, portanto, para a exploração do produto cibercultural e da rede e para a relação com a alteridade virtual.

No que toca particularmente ao acesso cognitivo, depois das tecnologias da escrita em suporte papel como logística tradicional de inscrição, armazenamento e transmissão do conhecimento letrado, depois das tecnologias do audiovisual como logística de massificação

cultural e de indexação do imaginário social pós-guerra, sobrevém, pois, com força inaudita, no limiar do século XXI, a cibericonização hipertextual como logística de produção, processamento, estruturação, 'disponibilização', irradiação e recuperação (consumo incluso) de informações e imagens.

As constatações anteriores ressaltam o quanto, no rastro comercial aberto pelos produtos ciberculturais nos anos 90, o ícone adquiriu direitos de exibição jamais vistos em sua história. De uma simples prerrogativa religiosa ou política de existência cultural (o assunto será retomado no item 3) consubstanciou-se como depositário de um direito pleno à proliferação e multiplicação e, ao que tudo indica, à perpetuidade imaterial. Doravante, detendo foros de totalidade, ele não enseja senão o juízo segundo o qual, na cibercultura, ele se organiza não como iconografia, mas como iconocracia.

Esse fato patenteia uma inversão sutil, mas de monta: se até poucos anos atrás, vigorava a lógica do hipertexto com parques requintes icônicos, na qual o ciberícone

comparecia apenas como apenso do hipertexto, hoje em dia, em função do excesso de produção e visibilidade icônicos, vige a *cibericonocracia hipertextual*³, lógica na qual o hipertexto comparece como anexo do cibericone.

Significação da popularização das superfícies virtuais

A invenção da cibericonocracia hipertextual atendeu a necessidades estruturais de contexto: servindo de pivô para o escoamento mercadológico intensivo dos interesses industriais e comerciais do ramo informático e virtual, ela representou a tecnocraticamente esperada mundialização de todos os outros vetores estruturais da cibercultura (e vice-versa), numa realimentação sem fim. Nesse aspecto, a cibericonocracia hipertextual mais não fez que refletir as exigências pragmático-utilitárias de reprodução ampliada do capital cibertecnológico e do mundo em rede por ele projetado, ambos evidentemente fincados num lastro de demanda cada vez mais acentuada por objetos e produtos da área, bem como por adesão ao *cyberspace*.

Entrevê-se aqui, em todo o seu esplendor, a significação social-histórica do processo de popularização das superfícies virtuais. A cibericonocracia hipertextual é mais que um mero recurso técnico criado para otimizar a relação produtivista entre ente humano e máquina. Muito além desse aspecto funcionalista, ela é, no fundo, uma invenção histórica destinada a facilitar a assimilação de todos os elementos contemporâneos formativos da cibercultura. Em palavras mais precisas, a cibericonocracia hipertextual se presta a flexibilizar e verticalizar (o quanto possível massificar) a socialização das mentalidades e corpos no universo dos objetos, superfícies, processos, procedimentos e modelos de vivência necessários ao desdobramento civil e militar extensivo da cibercultura e, bem assim, à sua perpetuação

3. Tal expressão conceitual só à primeira visada parece encerrar um pleonasma. O prefixo do primeiro termo não faz necessariamente eco com o prefixo do segundo. Lembre-se que o hipertexto não é elemento identitário somente às tecnologias do virtual, aos produtos ciberculturais e ao *cyberspace*. Segundo a literatura ensaística especializada no assunto, a concepção da forma técnica mais primeira do hipertexto remonta à década de 30 – anterior, portanto, ao advento e comercialização do computador eletrônico, como de resto ao de qualquer tecnologia digital – e coincide com o dispositivo técnico *MEMEX* (*MEMory indEX*), descrito pelo engenheiro Vannevar Bush num artigo publicado em 1945 (a idéia e o funcionamento do hipertexto se desenvolvem no estirão temporal do entre-guerras e do conflito bélico mundial aí gestado). O *MEMEX* nomeava um sistema não-linear de armazenamento e organização, consulta e recuperação de dados que, em confronto direto com a tradição de catalogação e gerenciamento da informação e de transmissão do conhecimento por meio do suporte impresso (livro, biblioteca, etc.), abriu caminho, em várias décadas, para a formalização atual do hipertexto, em seu modelo infoeletrônico. Sobre o ponto em questão, consulte-se Landow, *op. cit.*; Bush 1945.

histórica⁴. As peculiaridades lúdicas da cibericonocracia hipertextual não servem senão *ipsis literis* a esse designio. Elas correspondem à ponta expressiva de um *iceberg* intransitivo em que se precipita a imagem antecipada de um planeta inteiramente ciberespacializado⁵.

SOCIOSSEMIOSE PLENA DA INTERATIVIDADE

Em que pese o exposto, a cibericonocracia hipertextual não abrange a totalidade de elementos que constituem o que se pode chamar, numa expressão ainda mais representativa, de *sociossemiose plena da interatividade*. Essa forma de linguagem tecnológica vai além do cibericone e do hipertexto ou, pelo menos, pressupõe mais ingredientes que não somente os mencionados. Fazem parte dela, além dos relevos virtuais estampados e dos *emoticons*, os *links* (de todos os tipos), a gramaticidade dos significantes dos endereços eletrônicos (*URLs* e *e-mails*), as abreviaturas lingüísticas na sociabilidade *online* para aumentar a velocidade da comunicação, o jargão próprio do ramo informático, bem como os comandos [especificação ou combinação de teclas (sugerida pelo fabricante ou personalizada)], as funções infotécnicas, e todas as possibilidades e potencialidades do suporte digital interativo – elementos cujo domínio cognitivo (rarefeito ou intensivo) tornou-se necessário para a “garantia” de um lugar ao sol na cibercultura.

Reescritura cibercultural e lógica totalitária

Iluminista quanto alógica, apolínea quanto não-linear, épica e messiânica, à sua maneira, a sociossemiose plena da interatividade se irradia conformando tudo à sua imagem. Na esteira do desenvolvimento dos processos de informatização, virtualização e ciberespacialização, a sociossemiose plena da interatividade, a exemplo do que historicamente ocorreu depois da invenção da escrita e, em particular,

4. Segundo Kroker e Weinstein, pronuncia-se aí todo o peso de uma nova “ideologia”: a da facilitação, ideologia macia, *soft*, mas no fundo autoritária, marcada pela complacência quanto à necessidade ou inevitabilidade da virtualização da experiência humana, propensão apriorística em cuja base se encontram três formas de ilusão: a da interatividade como discurso de acesso a tudo e a todos, a do (ciber)conhecimento e a da escolha expandida. Veja-se Kroker, Arthur e Weinstein, Michael, 1994.
5. Tal é a explicação teórica mais convincente para o *boom* das chamadas “interfaces amigáveis”. Apreende-se-as, assim, por sua função no âmbito social-histórico: elas são o sintoma exponencial de enraizamento de toda uma física e de toda uma metafísica concernentes a uma era tecnológica dotada de lógica própria.

da imprensa, está esculpindo e/ou revestindo, para todos os efeitos reescrevendo, tanto objetos (maquinaria produtiva e hospitalar, *media* eletrônicos, eletrodomésticos, automóveis) e produtos ou formas culturais (livros, dicionários, enciclopédias, jornais, jogos), quanto — na base e em torno disso — procedimentos e hábitos individuais e coletivos (produção, especulação financeira, comércio, consumo, trocas subjetivas, investimentos da sexualidade, exercício da cidadania) e fenômenos históricos permanentes ou tendências irreversíveis (exclusão do mercado de trabalho, segregação social, guerra *high tech*) (Trivinho 2000: capítulo I).

A *reescritura cibercultural* da sociedade contemporânea apresenta-se, pois, especificamente, como *reescritura sociossemiótica cibericonocrática hipertextual*, um redesenho estético pragmático-utilitário internacional, de caráter estrutural, que, operacionalizando a virtualização da palavra, do som e da imagem, do dinheiro e do capital, do lazer e do prazer, e assim por diante, costura todas as dimensões da vida humana (social, econômica, política, cultural, ética, religiosa, etc.).

Absorvendo aqui, segregando acolá, tudo varrendo, a sociossemiose plena da interatividade firma-se irreversivelmente como "o" caminho lingüístico-tecnológico. Como tal, confere forma e fôlego à lógica dogmática e totalitária da cibercultura. Por sua liquidez operacional e eficiência, ela se converteu numa racionalidade tecnoestética funcional de enquadramento e agenciamento do ser e da existência como um todo. Vê-se, pois, de uma tutela do humano passou-se a outra, a saber: ao cativo da mente pelo modelo seqüencial de cultura⁶ sucede agora a sua subjugação de tipo labiríntico, só aparentemente afeita à liberdade. Hoje, a sociossemiose plena da interatividade está na origem e no acabamento das coisas que vêm ao mundo; gesta e talha a sua materialidade e a sua fachada. Ela vigora como prisma de visão, como nova forma de luz, instrumento óptico-cultural pelo qual a vida agora passa e precisa ser percebida e experienciada (Trivinho 2000: Parte I, Capítulo II, tópico III e Parte II, Capítulo V, subitens 2.2 e 2.3). É esse modelo de linguagem como tecnologia cultural que articula o multicapitalismo do tempo real no alvorecer tecnocientífico do século XXI.

Auto-referencialidade cibertecnológica e virtual

A sociossemiose plena da interatividade se insere no quadro geral da *auto-referencialidade cibertecnológica e virtual* (Trivinho 2000: Parte I, Capítulo II, tópi-

6. Isso não concerne somente à escrita, senão ainda ao tratamento analógico-informacional próprio dos *media* convencionais de massa (rádio, TV e seus derivados discográficos e audiovisuais).

co V), isto é, uma auto-referencialidade surda que caracteriza todos os objetos, produtos, vetores, estruturas, processos, redes e tendências da cibercultura.

Em síntese e concretamente, na esteira vincular (lógica dos *links*) dos endereços eletrônicos (*e-mails* e *URLs*), os computadores, satélites artificiais e redes, as informações e imagens, os discursos e manuais técnicos, os interesses e procedimentos, as potencialidades e possibilidades, os entusiasmos e sinergias envolvem-se numa trama pré-simbólica de perpétuo reenvio de componentes ciberculturais uns aos outros, de modo parelho ou cruzado, conformando um campo de referência endógena, de co-dependências circulares e fechadas, quando não herméticas, opacas, que dão alento funcional à *lógica da remissão identitária não-transcendente* da cibercultura. O eventual destino ou resultado que se camufla num *menu* verbal, num cibericone ou num *hiperlink*, por exemplo, é sempre compatível com a realimentação do próprio universo virtual implicado (não por acaso, aliás, consta previsto dentro dele).

O que Sfez observou a respeito da lógica da comunicação em geral, da ciência cognitiva e da inteligência artificial aplica-se também à sociossemiose plena da interatividade (como, de resto, à cibercultura inteira): ela é "tautista", isto é, tautológica, autista e – conforme antes visto – totalitária (Sfez 1994: 13, 32-33, 69-104 e 284-294).

Em particular, a cibericonocracia hipertextual é, nesse aspecto, peculiar. Por suas idiossincrasias, ela representa um caso extremo de auto-referência. Cada cibericone hipertextual, sabe-se, está amarrado a funções infotécnicas pré-demarcadas, a procedimentos específicos, a efeitos rígidos, bem como a ingredientes, produtos, máquinas, empresas, redes, e assim por diante. Entretanto, nenhum cibericone hipertextual, em sua aparência absoluta, se reduz a tais ou quais elementos; melhor ainda, nenhum existe mais por causa deles. É justamente o contrário que se passa: as funções, por exemplo (que constituem o caso mais significativo), é que, já sobejamente consagradas no e pelo mercado, servem agora à existência irrestrita dessa protuberância tecnoestética. Em outras palavras e reescalando o argumento ao nível do todo, a cibericonocracia hipertextual não vive às expensas de seus eventuais referentes, sejam eles quais forem; dispensa-os, tergiversa. Para todos os efeitos, ela é, antes, o espelho de si mesma, a sua própria alteridade espectral. Tais assertivas adquirem peso mais acentuado quando se nota que, para o usuário teleinteragente, é ela que vigora como a superfície de referência para tudo, vale dizer, como o próprio real, exibicionista quanto monopolista, pleno de si.

Legitimação dissuasiva da cibercultura pela auto-referencialidade

Subjaz nessa reflexão uma característica marcante da cibercultura. Trata-se, como nunca antes visto, de uma era de *autolegitimação sociotécnica direta*. Ela prescinde de um acompanhamento metassimbólico, vale dizer, da necessidade de um discurso justificatório estruturado. Arranja-se, desenvolve-se e enraiza-se pela *consonância autopublicitária reiterativa* em torno de si própria, seja por suas partes constitutivas, seja como bloco social-histórico inteiro.

Essa auto-referência absoluta é um modo de funcionamento não ideológico, mas dissuasivo. É por meio dela, efetivada segundo a lógica descentrada, aleatória e imprevisível com que os acontecimentos e fenômenos hoje se processam, que a cibercultura se põe como verdade em si e consegue escapar a um questionamento sistemático sobre a sua validade histórica como modo de produção, estruturação e contínua articulação da vida humana; é assim que ela autogarante mais facilmente uma legitimação duradoura, melhor ainda, um direito à existência num horizonte sem crepúsculo.

Na cibercultura, houve um aumento da taxa de autoritarismo implicada na forma com que o mundo se realiza. Doravante, tudo aí se passa no campo da invisibilidade, do não-perceptível, do não-simbolizado, numa dimensão a que não cabe nenhum recurso de luta política organizada. Não é senão por esse motivo que a cibercultura se apresenta como a era da transpolítica por excelência. Resulta curioso notar que o aumento da taxa de autoritarismo indicada ocorre justo quando, no compasso multilateral de democratização política formal das nações nas últimas décadas, observou-se uma redução da taxa de imposição de visões de mundo e comportamentos pela coerção física institucional.

Hiporreal e pós-simbólico: Despolitização do ícone

A sociossemiose plena da interatividade, sobretudo no que diz respeito ao seu extrato estético-monopolista, a cibericonocracia hipertextual, não é um fenômeno hiperreal (na conhecida acepção que lhe confere Baudrillard). Ela é, antes, da ordem do *hiporreal*. Suas características a propõem como construto técnico pré-simbólico, não na tendência de algo que está aquém do simbólico, que ainda não se submeteu ao seu ditame, de algo por assim dizer "virgem", mas na tendência de algo que, em sintonia com a totalidade da cultura mediática do pós-guerra, se coloca para além da própria implosão do simbólico. Emende-se: a cibericonocracia hipertextual e, com ela, toda a sociossemiose cibercultural são, a rigor, um *fenôme-*

no pós-simbólico. O resultado de conjunto, não obstante, é praticamente semelhante ao que se estabeleceria caso elas se pusessem realmente como fenômeno técnico pré-simbólico.

O arco de eventos que costura o tortuoso percurso milenar do ícone até a chegada do ciberícone é, neste aspecto, bastante instrutivo e pode lançar luz ao tratamento teórico da questão.

Do ponto de vista da história política da arte e da teoria semiológica, o ícone, depois de uma trajetória sob a tutela exclusiva das religiões e dos nacionalismos políticos (imperiais ou republicanos), realiza, cumulativa e extensivamente, a sua migração, no pós-guerra, para a esfera da publicidade de massa ligada ao tardocapitalismo de marcas (neste caso, com repercussões tanto nas redes mediáticas, quanto no espaço urbano) e para o campo das indústrias esportivas, tão-somente para, no seio dessa mesma tutela do mercado e do capital monopolista, cair presa, na última década, da *megainfoburocracia*, a instância sociotécnica e político-econômica descentrada e rizomática responsável pela consolidação dos vetores estruturais, processos conjunturais e tendências concretas da cibercultura (Trivinho 2000: parte I, capítulo I). Em meio aos seus suportes duros, materiais (pedra, metal, barro, madeira, tecido, papel, etc.), o ícone se depara agora com o seu suporte infoeletrônico, virtual, flexível, imaterial. Na esteira de sua configuração em afrescos, quadros e retratos, em gravuras, fotografias e mapas, em insígnias, brasões, escudos e divisas, em efígies, estampas, emblemas e logotipos, em estátuas, monumentos, construções, e assim por diante, sobrevém, para o ícone, o horizonte da sinalética hipertextual anteriormente especificada (figuras, grafismos, diagramas, palhetas, setas, etc.). Depois de seu macrodimensionamento cultural convencional, irrompe a sua versão cibercultural ultraminiaturizada.

Esgotada a sua farta remissão alegórica e metafórica a heróis, mitos e deuses, a famílias e dinastias imperiais, a características de civilizações, períodos históricos ou tradições picturais, o ícone, sob a égide do virtual, encontra o caminho livre para o seu completo esvaziamento e despolitização simbólicos e imaginários. Restringido ao grau mínimo de sua significação semântica, nivelado ao cativo de uma microssuperfície gráfica tão-somente denotativa de recursos infotécnicos ou desejos operacionais, o ciberícone, de par com a natureza da cultura mediática do pós-guerra, comparece na cena social-histórica como signo desprovido de densidade simbólica. É algo assim como um *significante puro*⁷, elemento despojado de

7. A expressão tem por lastro o debate havido no âmbito das correntes pós-estuturalistas e pós-modernistas, durante a década de 80, sobre a implosão dos significados no universo da cultura, em

qualquer tensão considerável. Ao jugo do excesso de sentido sucedeu, para a invenção icônica, a tutela do *non-sense*, ou quase⁸. Mesmo o material simbólico previsto na configuração da interface (os *menus* verbais) se apresenta multifraturado, estilhaçado em dezenas de fragmentos absolutizados; uma vez exaurida (pela prática) a significação funcional de seu valor de uso, esse resíduo compreende – conforme já pontuado – nada mais que mero automatismo.

Salvo engano, a ser demonstrado por pesquisa teórica qualificada, o ciberícone é refratário a qualquer análise de conteúdo. [Essa premissa estima-se válida não somente para o ciberícone imagético, senão ainda (embora em intensidade menor) para a sua versão verbal.] Qualquer iniciativa voltada para a sua interpretação mais detida ou para a busca, nele, de traços de uma simbolização mais profunda não resiste, durante o processo cognitivo, à imagem que tal iniciativa passa a fazer de si mesma quanto à sua plena dificuldade ou mesmo impossibilidade e inutilidade. Às iconografias e iconologias tradicionais (religiosas ou seculares) facultava-se a descrição de seus objetos em longos tratados. Uma iconografia ou iconologia cibercultural consistente não conseguiria explanar os seus objetos em mais que meia dúzia de páginas, se muito, sendo bem provável, aliás, que metade do discurso se destinasse a cobrir simplesmente as necessidades de um ofício classificatório e funcionalista.

Promiscuidade dessimbólica fatal e a sedução pelos signos vazios

Nessa esteira, em sintonia com o pendor dogmático do mundo infotecnológico, toda a sociossemiose cibercultural se apresenta como fato indiscutível, como verdade *a priori*. Essa peculiaridade tem conseqüências desmedidas, ainda não avaliadas a contento pelo pensamento conceitual.

A cibericonocracia hipertextual é caudatária de uma *mélange* imaginária perversa, uma *promiscuidade dessimbólica fatal* (em algum grau sempre relevante) entre ser e o modelo tecnológico vigente de mundo. Fomentando silenciosamente a sedução por todos os elementos *high tech*, ela incita uma relação imediata com o *medium*, vale dissecar, uma anexação do cérebro à interface, do corpo à rede, do humano à voga do existente, a partir de um *bunker* autista, o lugar da interatividade e de acesso, justamente porque já nenhum fator simbólico de mediação cumpre,

proveito exclusivo da supremacia do significante. Os resultados teóricos dessa discussão permanecem atuais. Veja-se, em especial, Baudrillard 1981, 1987. Consulte-se também Trivinho 1992, 1997.

8. Sabe-se que o sentido não é *absolutamente* necessário para a vida humana. Com efeito, a implosão do sentido que envolve o ciberícone é um fato técnico suspeito, e isso é tanto mais enfático quando se leva em conta a forma pela qual essa implosão se realiza e em nome de que ela se presta.

nesse campo, o seu efetivo papel; desencrespando os conflitos, suavizando as tensões, ela opera, na prática e no limite – conforme antes sinalizado –, em favor da reprodução social-histórica das estruturas e processos de base da cibercultura.

A sedução pela simplificação e pela facilitação, pela hiperfuncionalidade e pela flexibilização procedimental coincide, neste caso, com a sedução pelos signos vazios⁹. Trata-se, a rigor, de um acontecimento – vale dizer, a relação entre sedução, desaparecimento do lastro simbólico e ultrapragmatismo instrumental – que preside a cultura mediática do pós-guerra, em especial a produzida nas últimas três décadas. Qualquer signo vazio, qualquer elemento cultural configurado como “buraco negro” do sentido é mais sedutor e apresenta maior taxa de liquidez funcional do que um signo dotado de sentido. Este instiga ao trabalho reflexivo (consciência, memória, representação, responsabilidade) de constituição de mediações; por mais que fascine e produza sinergia, sempre convida, em alguma intensidade, a certo distanciamento. O signo vazio, ao contrário, incentiva, em primeiro plano, a adesão direta e instantânea, a (con) fusão indiscriminada, muitas vezes compulsiva, sob o álibi surdo do ludismo como valor necessário.

Reescalando os termos e retomando a problemática da dissuasão, doravante o arranjo organizacional da sociedade se processa pela força de *auto-imposição pós-simbólica* dos elementos tecnológicos que abastecem o mercado e das práticas e hábitos por eles requeridos. Esse arranjo se consolida como se tais elementos tecnológicos equivalassem a fetiches dotados de algum poder encantatório capaz de determinar uma aquiescência sem a necessidade de maiores fundamentações que não a bateria publicitária massificada produzida para acompanhá-los. Nenhuma estética da mercadoria, porém, faz as vezes de um metadiscorso legitimatório, este sempre exposto ao seu contrário, à dissecação crítica radical de desmantelamento. A estética da mercadoria simplesmente integra a rodovia da auto-imposição pós-simbólica, essa mística em espiral da cibercultura que, como *modus operandi*, faz do computador, dos produtos ciberculturais e do *cyberspace* objetos puros, absolutos, sem contexto, reificados – enfim, tudo aquilo que lhes basta para subsistir por si próprios, em sua auto-referencialidade – e, como tal, mais propensos a escapar a toda e qualquer política simbólica, a toda e qualquer atividade de simbolização e confronto, com a agravante de tal dissuasão se apresentar como se fosse um fato absolutamente natural, quer dizer, como se não existisse.

9. Por inspiração nas proposições teóricas de Baudrillard, 1979, 1981.

Virtualização da América-mundo

Convém não perder de vista, a bem da adequação contextual da reflexão teórica às tendências correntes, que é pela via acima mapeada que se opera, sorrateiramente, por todos os poros da invisibilidade, a mais recente forma de norte-americanização do mundo, paralela àquela, mais ostensiva, realizada hoje, no pós-Guerra Fria, pela força bruta institucional mundialmente escoada, via OTAN, sob o amparo legal da ONU, em nome de um projeto político de paz armada global que só acen-tua a instabilidade e a incerteza estrutural da existência. A mais recente forma de supremacia norte-americana não se efetiva mais pela ideologia político-econômica, pela coação estratégica fincada na chantagem, pelo imperialismo cultural de massa, mas por valores hipostasiados em modelos de *hardwares*, *softwares* e *netwares* instituídos como prismas (auto-obliterados) *sine qua non* de relação com o mundo. Tais modelos virtuais lastreiam a irradiação global, dentro e fora do *cyberspace*, de *estilos tecnológicos pós-ideológicos* de ser, de estar, de agir, não raro de pensar e sentir, em cujo bojo pulsam – nunca é demais frisar – o pensamen-to neopragmático-instrumental, o referendo à indexação infotécnica da existên-cia, ao acoplamento corpo/máquina e à fusão mente/rede, a compulsão pela atua-lização do computador, a alegria despolitizada pelo esvaziamento técnico do sim-bólico, e assim por diante – ou seja, justamente os valores pós-ideológicos dos quais o capital cibertecnológico, a cultura mediático-publicitária e a máquina-de-guerra estatal norte-americanos têm sido, de longe, com abundância de provas, os maio-res representantes internacionais. A virtualização da América-mundo se insere no quadro dos fenômenos transpolíticos, sutis, imperceptíveis, porém mais eficazes em sua força de auto-imposição.

REFERÊNCIAS

- BALPE, Jean-Pierre (1990). *Hyperdocuments, hypertextes, hipermédias*, Paris: Eyrolles.
- BAUDRILLARD, J. (1987). "Au-delà du vrai et du faux, ou le malin génie de l'image", in *Cahiers internationaux de Sociologie*, vol. 82, pp. 139-145.
- _____ (1979). *De la séduction: l'horizon sacré des apparences*, Paris: Galilée.
- _____ (1981). "La précession des simulacres", in *Simulacres et simulations*. Paris: Galilée, pp. 9-68.
- CIORAN, E. M. (1995). *Breviário de decomposição* (2ª ed.). Rio de Janeiro: Rocco.
- KROKER, Arthur & WEINSTEIN, Michael (1994). *Data trash: the theory of the virtual class*, New York: St. Martin's Press, pp. 22-25.
- LANDOW, George P. (1992). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la*

tecnología, Barcelona/Buenos Aires/México: Paidós.

_____ (1997). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

SFEZ, L. (1994). *Crítica da comunicação*. São Paulo: Edições Loyola.

SNYDER, Llana (1996). *Hypertext: the electronic labyrinth*. New York: New York University Press.

TRIVINHO, Eugênio (2000). *Cyberspace: crítica da nova comunicação*, São Paulo, Biblioteca da ECA/USP. (no prelo).

_____ (1997). "Da loucura das imagens à imagem da loucura", in *FAMECOS*, Porto Alegre, EDIPUCRS, maio/97, pp. 55-61.

_____ (1992). *Estética da cultura, comunicação e pós-modernidade*, São Paulo: Biblioteca da ECA/USP, Vol. I, Capítulo I, tópicos 7 e 8.

_____ (1999). "Novas tecnologias de comunicação, infosseiose e sociedade: a infoiconocracia como estética totalitária da sociedade tecnológica do século XXI". *Face. Revista de Semiótica e Comunicação* (Lúcia Santaella e Irene Machado, orgs.). São Paulo, PUC/SP-FAPESP, nº 3 (especial: *Caos e ordem na mídia, cultura e sociedade*), 1999, pp.136-144.

VIRILIO, P. (1999). *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade, pp. 110-111.

Fontes na Web

DEEMER, Charles. "What is Hypertext?": URL: <http://www.teleport.com/~cdeemer/essayhtml>

SCHLEGEL, Karin. "Hypertext Concepts". URL: <http://netcity.netspot.com.au/eduweb/Theory/Hypertxt/hypertxt.htm>.

EUGÊNIO TRIVINHO é ensaísta, Doutor em Ciências da Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), coordenador do Grupo de Trabalho "Comunicação e Sociedade Tecnológica" da COMPÓS – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, e autor, entre outros, de *Redes: obliterações no fim de século* (Annablume, 1998), *Contra a câmera escondida: estruturas da violência soft* (Editor-autor, 1998) e *Cyberspace: crítica da nova comunicação*, São Paulo, Biblioteca da ECA/USP, 2000.