

**LINGUAGEM DAS SELFIES –
VIRTUALIDADE REAL E HIBRIDAÇÃO CULTURAL**
(*Language of selfies – Real virtuality and cultural hybridization*)

Dina Maria Martins Ferreira*
(Universidade Estadual do Ceará)
(Universidade Paris V, Sorbonne/CEAQ¹)

Tibério Caminha**
(Universidade Estadual do Ceará)

A informática não tem mais nada a ver com computadores,
tem a ver com pessoas.
(NEGROPONTE, 1995)

Não é possível mais ignorar o impacto [das] tecnologias à vida humana,
muito menos à vida em sociedade.
(SIMÕES, 2009)

RESUMO

Traçamos um percurso argumentativo que se inicia com o sentido da selfie e seu papel como prática cultural. Em seguida, demonstramos seu alojamento na cibercultura e retroação no ciberespaço em busca de sociabilidade – interação social. Nesse processo, verifica-se que cibercultura e cultura linear encadeiam-se em uma complexa teia cultural, e, como tal, híbrida, já que suas dimensões se mesclam no momento da interação social. O ciberespaço não abre mão da localidade; e as interações sociais, mesmo em redes sociais, não deixam de lado o seu caráter cultural. Daí nossa proposta de uma virtualidade real como uma prática cultural em hibridação.

Palavras-chave: *selfie, interação social, virtualidade real, hibridação*

ABSTRACT

We draw an argumentative path that begins with the meaning of “selfie” and its role as a cultural practice. Then we demonstrate its lodging in cyberculture and its retroaction in cyberspace in search of sociability – social interaction. In this process, it can be noticed that cyberculture and linear culture are interlocked in a complex cultural tissue, and, as such, hybrid, since their dimensions are intertwined at the moment of social interaction. Cyberspace does not waive the locality; and social interactions, even on social networking services, do not forego their cultural character. Hence our proposal for a real virtuality as a cultural practice of hybridization.

Keywords: *selfie, social interaction, real virtuality, hybridization*

* 2º Pós-doutorado pela Sorbonne V e Unicamp (2010); 1º pós-doutorado pela Unicamp (2002-2003); doutorado pela UFRJ (1995); autora de seis livros, com publicação nacional e internacional. Professora Visitante do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará membro pesquisador do Centro sobre Atualidades e Cotidiano da Universidade René Descartes, Sorbonne V.

** Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Universidade Estadual do Ceará; mestrado pela UECE (2013); sua atuação de pesquisador atravessa as áreas de Pragmática Cultural e Representação Social com foco na mídia audiovisual.

¹ Centro sobre Atualidades e Cotidiano.

CONSIDERAÇÕES

Tendo como foco de análise as *selfies*, concordamos, inicialmente, que nas redes sociais não estamos consubstanciando um indivíduo, mas representando uma *persona*, que escolhe se posicionar nessa ou naquela rede social, que não mostra quem é, mas o que deseja ser aos olhos do Outro. Por este ponto de vista, o reconhecimento de uma corporificação imagética, uma *selfie*, não pressuporia relação face a face entre interlocutores, mas sim de interações entre sujeitos diante (ou fora) da tela com os de dentro da tela (conversa via *skype*, por exemplo), caracterizando o momento cultural chamado de cibercultura (LÉVY, 1993). Nossa proposta é argumentar que as *selfies*, na aparente estaticidade da imagem, é uma prática cultural, que, mesmo sofrendo adaptabilidades comunicativas (MEY, 2006), estabelece o que vamos chamar de *virtualidade real*.

Para tal, traçamos um percurso argumentativo que se inicia com o sentido da *selfie* e seu papel na cultura. Em seguida, demonstramos seu alojamento na cibercultura e retroação no ciberespaço em busca de sociabilidade – interação social. E, por fim, demonstramos que o instrumento máquina-computador não se coloca como uma prótese ao desenvolvimento das habilidades humanas, quando, na realidade, é uma prática/inação dentro um conjunto complexo cultural que representa o que nomeamos de iconofilia (MAFFESOLI, 2012), e não de narcisismo em uma sociedade do espetáculo. Trata-se de uma:

análise de (...) [*selfies*], produzida no âmbito de uma cultura, com uma possibilidade de dialogar as *regras e códigos* dessa cultura. Imagens podem ser utilizadas como meio de acesso a formas de compreensão e interpretação *das visões de mundo dos sujeitos e das teias culturais* em que eles estão inseridos (...) as formas de olhar são resultado de uma construção que é cultural e social, (...) provocando novas formas de interações e sociabilidade (BARBOSA, 2006, p. 20) (itálicos acrescidos).

E neste processo, verifica-se que a cibercultura e a cultura popular compõem uma complexa teia cultural, e, como tal, híbrida, já que suas dimensões se mesclam no momento da interação social: teleimagem e rosto-corpo real não se auto-excluem, pois a compressão do espaço-tempo global – ciberespaço – não abre mão da localidade. Ou seja, as interações sociais tanto se processam em rede (*on-line*) quanto fora dela, comungando de sua natureza social. Nesses termos, os sujeitos da teleimagem são “quase presenças” do real no virtual. Daí nossa prerrogativa de uma virtualidade real como uma prática cultural em contínua hibridação.

1. IMAGEM: *PERSONA*, *SELFIE* E NARCISO

Como já mencionado, podemos considerar que os sujeitos habitantes do mundo virtual são *persona*^(s). Ou seja, os predicados que sustentam a re-apresentação de um indivíduo, no caso, na tela virtual, e que o tornaria uma *persona* (pessoa), explicar-se-ia pelo próprio sentido etimológico do termo:

A palavra 'pessoa' é de origem latina. Em lugar dela os gregos tinham *prósopon*, que significa *rosto*, tal como em latim *persona* significa o *disfarce* ou a *aparência exterior* de um homem, imitada no palco. E por vezes mais particularmente aquela parte que *disfarça o rosto, como máscara ou viseira*. (...) De modo que uma pessoa é o mesmo que um *ator*, tanto no palco como na *conversação corrente*. E *personificar é representar, seja a si mesmo ou a outro*; e daquele que representa outro [e a si próprio] diz-se que é portador de sua *pessoa, ou que age em seu nome* (HOBBS, 1983, p. 96) (itálicos acrescidos).

O que o filósofo inglês Thomas Hobbes (1588-1679) nos provê, na devida correspondência temporal, é que o indivíduo se disfarça, passando a desempenhar o papel de um ator de si próprio. O autor em sua sentença germinal também auxilia nossa argumentação ao proferir que: "Só existe o que meus sentidos percebem"² (HOBBS, 1983, p. 9), ou seja, só podemos conhecer algo do mundo exterior a partir das impressões sensoriais particulares que temos dele. E o nosso sentido da visão e outros, tais como emoção, não nos provocam impressões sobre a *selfie* que recebemos pelo *smartphone*?

No que tange à nomenclatura moderna, o sentido da *selfie* transita por vários contextos de uso. Teríamos inicialmente o sentido de que *selfie* é uma "palavra em inglês, um neologismo com origem no termo *self-portrait*, que significa autorretrato, e é uma foto tirada e compartilhada na internet"³. Não é à toa que os editores do *Oxford English Dictionary* (OED) (2014) elegeram *selfie* como a palavra do ano de 2013 – "uma fotografia que se tirou de si mesmo, geralmente reproduzida por um *smartphone* ou *webcam*, e se enviou para um

² A utilização de alguns dizeres de Hobbes não visa à configuração de sua filosofia, que propõe, por exemplo, adesão ao poder central para se ter paz, e muito menos à separação que faz entre homem e objeto, este exterior ao sujeito, mas sim a uma conduta metafórica por parte dos autores que utilizam uma pluridiversidade interpretativa de um aforismo que já extrapola ao conhecimento específico de um autor (ver DERRIDA, 1999, citacionalidade).

³ Disponível no site: <http://www.significados.com.br>. Acesso em: 18 set 2014.

site de relacionamento!”⁴ –, não esquecendo que já está solta no mundo desde o ano de 2002, presumidamente usada pela primeira vez em um fórum australiano.

Se seu uso começou como uma febre de adolescentes de tirarem fotografias de si mesmos, hoje é de uso comum, tanto para ser compartilhadas em uma rede social (*Facebook, Instagram, Myspace, Twitter* etc.), quanto para uso próprio. Ainda que não haja intenção de compartilhamento em um site de relacionamento específico, pode também ser um partilhar entre os *self-fotografados*, porquanto continua a ser *self-portrait*, tirado por um dos que aparecem na *selfie*, via o telemóvel *smartphone*.

Um bom exemplo da diversidade de percurso de uma *selfie* está no evento em que a primeira-ministra da Dinamarca, Helle Thorning Schmidt, tira uma *selfie* ao lado do presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, e do primeiro-ministro inglês, David Cameron, no funeral de Nelson Mandela, em 13 de dezembro de 2014, em que, como diz a reportagem⁵, “a ‘*selfie*’ mostra um sinal dos tempos sobre comportamento na era das redes sociais”⁶ – uma *selfie* que se põe ao alcance do fotojornalismo e o excede, que se torna um *self-portrait* divulgado pela internet e pela mídia impressa.



Figura 1
A sequência de fotos mostra os primeiros-ministros e Barack Obama posando para *selfie*
Imagem Estadão de Mariana Congo

Mas, é importante indicar que a maioria das *selfies* tem como fundamento a valoração simbólica – ou a importância das pessoas que estão posando com a/o autorretratista, ou a/o autorretratista posando com pessoas importantes, ou a importância do momento que se quer

⁴ Tradução livre. Texto original: “a photograph that one has taken of oneself, typically one taken with a smartphone or webcam and uploaded to a social media website!”

⁵ Jornal *Estado de São Paulo*, 14 de dezembro de 2014, p.7.

⁶ Disponível no site: <http://economia.estadao.com.br>; Acesso em: 15 jan. 2015.

registrar para compartilhar, ou a valoração de personalidades como recurso de marketing, ou a autovaloração de pessoas comuns ao lado personalidades registrando a importância vivenciada.

Se Hobbes, no século XVI-XVII nos mostra a apresentação, no nosso caso de imagem-retrato, como uma atuação de si, a *selfie* contemporânea continua a privilegiar a agência do próprio na autoimagem, o que nos leva ao mito de Narciso (BRANDÃO, 1991; GRIMAL, 1979), que morreu mirando a si mesmo. Nasceu tão belo que Tirésias, o mais célebre dos adivinhos da Grécia, disse em profecia, que Narciso "poderia viver muito, senão se visse" (OVÍDIO, 3, 339sq.):

Era verão e o jovem Narciso, após uma caçada, se aproximou sedento de uma límpida fonte mitigar a sede. Debruçou-se sobre o espelho imaculado das águas e viu-se. Viu a própria *imago* (imagem), a própria *umbra* (sombra e não mais pôde sair dali. Apaixonara-se pelo próprio reflexo (...) o mais belo dos efébos morreu, vendo-se (BRANDÃO, 1991, p. 156).

Diante de três posições argumentativas diferenciadas pelo tempo – Narciso/Ovídio, século I⁷, *Persona*/Hobbes, século XVII, *Selfie*/Internet, século XXI – teriam elas algum ponto de união e razão para terem sido colocadas neste segmento? Parece-nos que a proposta de Maffesoli (2012) – “o tempo retorna” – se concretiza na persistência da autoimagem: de Narciso à *persona*; e de *persona* à *selfie*.

1.1. Corpo

Ao se abordar a noção de corpo, o corpo a que vamos nos referir é um corpo identitário – a que denominamos de corpo-*selfie* – que se quer transmitir para um Outro, manifestando-se por três perspectivas: corporalidade, corporeidade e corporificação (MARTINS FERREIRA, 2011; SOUZA, 2006). Conforme Martins Ferreira (2011), corporalidade estaria ligada ao corpo propriamente dito, a carne que deixa se tocar pela emoção; é “o corpo que, na energia de seu movimento vital, produz sua textualidade” (SOUZA, s/d). Corporeidade estaria para uma relação icônica entre o corpo sensível, carnal e a imagem que dele se projeta; é “o corpo como imagem, referência ou inspiração, denotado em processos descritivos ou modalidades plásticas que recuperam a imagem do corpo humano, quer figurativamente, quer de modo a diluir, em maior ou menor grau, as referências

⁷ A indicação do século I está para o período de vida de Ovídio, de 43 a.C a 17 d.C, mas é sabido pelos historiadores que sua obra *Metamorfoses* veio a público no ano 8, ou seja, século IX.

corporais” (SOUZA, s/d). Enfim, uma imagem de corpo que projeta ideias socioculturais do cotidiano em que habita. Junto à corporeidade – valores expressivos do corpo em sua exterioridade – está a corporificação que se evidencia como “construção de uma partitura corporal” (SOUZA, s/d) dentro de uma cena político-social, cujo corpo se move conotativamente, performatizando, construindo e reivindicando significados ideológico-político-sociais.

E, neste tripé conceitual, a *selfie* dilata os sentidos do corpo representado na tela: pela corporalidade, a fisicalidade corpórea está ali no espaço ‘virtual’, e mesmo que não o seja tangível, de alguma forma a emoção está ali retratada (alegria, tristeza etc.) por sua “quase presença” (LÉVY, 1996, p. 29); pela corporeidade, as modalidades plásticas retratam as linhas de uma tessitura existencial, um autorretrato escolhido a ser transmitido e compartilhado nas redes sociais que representa um momento temporal; e pela corporificação, as contínuas trocas e remodelagens do autorretrato demonstram terem sido construídas em processos sociais e temporais específicos.

E é na dilatação dos sentidos da *selfie*-corpo que está sua superexposição, que se configura como uma forma de poder, na medida em que espelha “a posição que ocupa[m] dentro de uma dimensão social” (SOBRINHO, 2014, p. 9), pois ao postar uma imagem, a *selfie* tem o papel de ser vista e reconhecida pelo Outro – ter visibilidade e oferecer seu corpo publicamente é conferir importância à própria existência através da espetacularização do Eu. Para Maffesoli (2000, p. 15), “enquanto a lógica individualista se apoia numa identidade separada e fechada sobre si mesma, a pessoa (*persona*) só existe na relação com o outro”. E, como diz Lévy (1996, p. 33),

O corpo contemporâneo assemelha-se a uma chama. Frequentemente é minúsculo, isolado, separado, quase imóvel. Mais tarde, corre para fora de si mesmo (...) funciona como um satélite, lança algum braço virtual bem alto em direção ao céu, ao longo de redes de interesses ou de comunicação. Prende-se então ao corpo público e arde com o mesmo calor, brilha com a mesma luz que outros corpos chamas. Retorna em seguida, transformado, à sua esfera quase privada, e assim sucessivamente, ora aqui, ora em toda a parte, ora em si, ora misturado.

Não podemos esquecer que “a virtualização dos corpos que experimentamos hoje é uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie” (LÉVY, 1996, p. 27). Logo, trata-se de uma virtualização real, na medida em que a projeção da imagem não é apenas uma telepresença, mas, como já mencionado, uma “quase presença”.

2. CIBERCULTURA

Após uma viagem pelas construções de *selfies*, faz-se necessário inscrever o ato-*selfie* em seu contexto cultural – cibercultura –, em que a compressão tempo-espaço – ciberespaço – apresentam suas especificidades comunicativas – as redes sociais.

Com o objetivo de argumentar que cibercultura é uma forma de cultura, ou seja, uma prática vivida situada em determinado tempo e espaço histórico, no caso a contemporaneidade, vamos levantar alguns conceitos para uma empreitada comparativo-processual entre senso comum midiático, antropólogos, pensadores dos Estudos Culturais e historiadores, teóricos políticos:

(1) Pelo senso comum midiático, podemos aventar o conceito de cultura como todo aquele complexo que inclui o conhecimento, a arte, as crenças, a lei, a moral, os costumes e todos os hábitos e aptidões adquiridos pelo homem não somente em família, como também por fazer parte de uma sociedade como membro dela que é⁸;

(2) Pela voz do antropólogo cultural Lévi-Strauss, cultura seria “um conjunto que inclui conhecimento, crença, arte, lei costumes e várias outras aptidões e hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade (LÉVI-STRAUSS apud MELLO 1986, p. 397). E pela de Luiz Gonzaga de Mello (1986, p. 398), cultura é um processo complexo, que poderia se resumir em “algo que as pessoas criam de forma concreta em sua vida cotidiana e social”;

(3) Dentre vários pensadores dos Estudos Culturais, William e Thompson (cf. ESCOSTEGUY, 2010), cultura é uma rede vivida de práticas e relações que constituem a vida cotidiana, dentro da qual o papel do indivíduo está em primeiro plano⁹;

(4) Já o teórico político Frederic Jamenson (1994, p. 30) chama a atenção de que a “cultura deve ser sempre vista como um veículo ou um meio através do qual se dá o relacionamento entre grupos”.

Se observarmos todos os postulados anteriores nenhum elimina o outro, pelo contrário, criam um campo semântico expandido: “*relacionamento* entre grupos” (4), remete à “rede vivida por *práticas* e *relações*” (3), referencia “*peças criam* de forma concreta em sua *vida cotidiana e social*”, e “*aptidões e hábitos adquiridos* pelo homem como membro de uma

⁸ Disponível em: www.significados.com.br/cultura. Acesso em: 29 mar 2015.

⁹ Vale a ressalva de que Thompson resistia ao entendimento de cultural enquanto uma forma de vida global.

sociedade” (2), chegando ao ponto de partida pelos “hábitos e aptidões *adquiridos pelo homem*” (1).

E perguntamo-nos, estaria a cibercultura fora dessas noções de cultura? Ou poderíamos considerar a cibercultura mais um alargamento do sentido de cultura? Parece-nos que está mais para uma expansão de hábitos no cotidiano – uso da tecnologia para se comunicar. O espaço de agrupamento e de relações se faz no que se chama de ciberespaço: um “espaço de comunicação aberta pela *interconexão* mundial de computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1996, p. 94) (itálico acrescido), ou seja, o “que era interno e privado, torna-se *externo e público* (LÉVY, 1996, p. 73) (itálicos acrescidos). E como a ideia de conexão, de ligação e de agrupamento se faz no ciberespaço, esta cultura ganha o atributo de “cultura do ciberespaço” ou “cibercultura”. Afinal, Lévy (1999, p. 17) não nega que a cibercultura é uma forma de cultura, ou melhor, uma cultura que se organiza por “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais). De práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do “ciberespaço”. E é justamente pelo contínuo alargamento desse espaço que se chega à ideia de rede social – externa e pública –, que “congrega diversas pessoas, grupos que mantêm relações entre si” (SOBRINHO, 2014, p. 2). Nesta cultura – *cibercultura* – a interação social se viabiliza, na medida em que o “*ciberespaço* (ou *rede*) (...) é um novo meio de comunicação oriundo da *interligação mundial* dos computadores” (SOBRINHO, 2014, p. 2) (itálicos acrescidos).

A categorização cibercultura vem apenas especificar um momento histórico de grande desenvolvimento tecnológico, que ‘pediu’ uma nova designação para cultura, na medida em que novos ingredientes comunicativos foram a ela agregados: rede social, globalização e desterritorialização com um “conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados” (MARTELETO, 2001, p. 72).

Além disso, podemos pensar na necessidade de uma nova categorização por conta do estranhamento ao movimento do espaço e do tempo no ciberespaço e no espaço físico, que ora oscila para uma *expansão* infinita ora para uma *compressão*. Na expansão dos limites, acessamos a dimensão global – com um simples *click* estou no espaço e tempo China, por exemplo –, e na compressão, dá-se o corte à dimensão global, retornando ao tempo e espaço cronológico onde os interlocutores diante da tela perdem contato com o global – acaba a luz elétrica, o computador quebra, a rede cai. Ou melhor,

Um sujeito que quer entrar no ciberespaço está obrigatoriamente em localidade, ou seja, à frente da máquina do computador, em sua casa, por exemplo: a localidade – lugar da máquina – é que permite a ação global, cujo funcionamento pode fracassar, tal como um fio sobrecarregado, programa mal instalado e assim por diante (MARTINS FERREIRA, 2006, p. 89).

Outra perspectiva aplicada à noção de *compressão* e *dilatação*, no caso o tempo cronológico e o *on-line*, procede por uma argumentação no que se refere ao acesso à informação e não apenas ao processo de entrada/saída do ciberespaço, conforme explanado anteriormente:

A informação dita “on-line” (isto é, [quando]¹⁰ diretamente acessível) encontra-se geralmente dividida em pequenos módulos padronizados. O acesso a eles é feito de forma totalmente *seletiva e não contínua*, como em uma leitura, já eu em princípios *toma-se conhecimento apenas daquilo que é procurado*. O conteúdo do bando de dados é usado, mas não é ‘lido’ no sentido próprio da palavra. (...) A noção de real, inventada pelos informatas, resume bem a característica principal, o espírito da informática: *a condensação no presente*, na operação em andamento *O conhecimento de tipo operacional fornecido pela informática está em tempo real*. Ele estaria oposto, quanto a isso, aos estilos hermenêuticos e teóricos. (...) Por analogia com o tempo circular da oralidade primária e o *tempo linear* das sociedades históricas, poderíamos falar de uma espécie de *implosão cronológica*, de um *tempo pontual* instaurado pelas redes de informática (LÉVY, 1993, p. 144-115) (itálicos acrescidos).

O postulado de Lévy nos fornece algumas ampliações argumentativas:

- (1) Óbvio que se faz a diferença entre o *tempo linear*, a que situo no espaço local, e o *tempo não-contínuo*, a que situo no ciberespaço, evidentemente sem que um exclua o outro. O tempo linear se faz presente quando estamos em um local teclando a máquina, ou seja, no processo operacional que a máquina e a informática nos fornecem, e no tempo não-contínuo quando selecionamos informação *on-line* – por exemplo, chegamos pontualmente ao Museu do Louvre em Paris, na sala onde está exposta a tela Mona Lisa, por uma *implosão cronológica*, que permite *pontualmente* chegar tão longe em um *instante*;
- (2) Na *condensação do presente*, não podemos negar o presente local e o presente global, no entanto a noção do tempo presente pode se categorizado por duas medidas: o instante e o

¹⁰ A inclusão do termo “quando” na citação deve-se à argumentação de entrada/saída do ciberespaço, na medida em que não é sempre possível. As condições locais vão determinar tal possibilidade, independente do poder global da informática. Vale o exemplo de uma colega que estava prestes a fazer uma conferência sobre a cibercultura, arrumava seu computador para apresentar uma programação do *Youtube* sobre o ciberespaço. O espaço local vence o ciberespaço, porquanto a falha de um fio conector não a possibilitou terminar seu trabalho a contento, nem com ajuda do *powerpoint* nem pela negação ao acesso *on-line*.

agora – “*Instante* é um ponto do *agora*; um momento do toque, do quase-toque de tão rápido, nunca de permanência tangível. *Agora* é um processo temporal, linear, contável, tangível que habita o presente” (MARTINS FERREIRA, 2006, p. 96). Pelo instante chegamos ao global, pelo agora praticamos em nosso cotidiano. Mesmo que se queira reduzir a complexidade de uma rede temporal, em que os tempos global e local são desiguais – simultâneos ou não, atuando um sobre o outro ou não –, as relações são de subordinação: “o seu poder é desigual, cultiva simultaneidades ou amplia dessimultaneidades” (BAITELLO, 1999, p. 117). Como afirma Bauman (1999, p. 20) é “o tempo da comunicação *implodindo e encolhendo* para insignificância do *instante*, o espaço e os delimitadores de espaço deixam de ser importantes, pelo menos para aqueles cujas ações podem se mover na velocidade da mensagem eletrônica” (itálicos acrescidos);

(3) Na questão do espaço, Bauman (1999) relaciona localidade à comunidade e globalização à associação. As redes sociais se explicam como associação, porquanto “configura uma agregação de companheiros que se fazem sócios na *criação* de um agrupamento por interesse comum” (MARTINS FERREIRA, 2006, p. 88) (itálico acrescido). “E comunidade também indica agrupamento, mas não resultado de uma “*criação*”, mas uma aglomeração de sujeitos que ‘naturalmente’ compõem uma nação, um povo” (MARTINS FERREIRA, 2006, p. 88).

(4) Mesmo que alguns pensadores, como Paul Virilio (1999) proponha que na virtualização há a saída da “presença”, nem o tempo nem o espaço se aniquilam, porquanto a virtualização “*inventa, no gasto e no risco, velocidades qualitativamente novas, espaços-tempos mutantes*” (LÉVY, 1996, p. 24).

Nos processos de possibilidades de diferenças – no real/virtual, instante/agora, tempo/espaço –, podemos chamar a cibercultura de uma *virtualização real*, na medida em que ela faz parte de nosso cotidiano, de nossas práticas culturais rotineiras, até porque em todas as prerrogativas a interação social se realiza.

3. Interação social

3.1. Comunicabilidade

Até então, pudemos agregar, sem cair em paradoxo, de que “a sociedade não pode ser entendida ou representada em suas ferramentas tecnológicas” (CASTELLS, 1999, p. 43), porquanto tais ferramentas estão presentes em praticamente todas as atividades humanas, proporcionando outras formas de sociabilidade.

E se estamos no campo da cultura e da comunicabilidade, pensamos que Walter Benjamin (apud MARTIN-BARBERO, 1997, p. 72), no que tange às práticas cotidianas como cultura, nos premia ao formular que “pensar a experiência é um modo de alcançar o que irrompe na história com as massas e a técnica”. No entanto, há pensadores que se colocam de forma mais pessimista em relação ao desenvolvimento tecnológico, ou seja, deixam entrever a dominação da tecnologia sobre o sujeito que a utiliza: “os níveis alcançados em cada país [América Latina] pela expansão tecnológica no campo da comunicação são muito diferentes, mas a fascinação e o deslumbramento são muito semelhantes (...) sente a necessidade *compulsiva* de microcomputadores, câmeras de vídeo, vídeo games e videotextos” (MARTÍN-BARBERO, 1997, p. 253) (itálico acrescido). Já outros, como o próprio Walter Benjamin (2001, p. 180-181), entendem a comunicação do ser humano como um percurso existencial, onde mundo e sujeitos não se separam na prática interativa: “A quem se comunica o homem? (...) A quem se comunica o candeeiro? E a montanha? E a raposa? A resposta é a seguinte: ao homem. Não se trata de antropomorfismo. A verdade desta resposta manifesta-se no *conhecimento*” (itálico acrescido). É pela prática desse conhecimento, no caso, tecnológico, que a comunicabilidade se manifesta. Comunicação e comunicabilidade são pares que se completam, pois, na comunicação, a máquina-computador tem o seu papel comunicável e, na comunicabilidade, entra em ação o conhecimento tecnológico e sua aplicação pelos usuários-sujeito, em prol da interação que se estabelece entre sujeitos, entre máquina e sujeitos e entre máquinas.

3.2. Interação

O sentido de interação já foi muito trabalhado por várias linhas de pensamento (interacionismo, dialogismo, psicologia social, interação face a face etc.). Mas o que nos interessa nesta questão é chamar por significados que deem conta de que no ciberespeço a interação se processa nas relações sociais, na medida em que “interação é o campo onde as relações sociais se atualizam e se reproduzem, e que constitui também um espaço de jogo onde se podem introduzir a invenção e a troca e onde a cada instante, se funda uma nova [relação] social”¹¹. E no ato-*selfie* interação seria uma maneira de testar continuamente a

¹¹ Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico. Porto: Porto Editora, 2003-2015. Disponível em: [http://www.infopedia.pt/\\$interacao-social](http://www.infopedia.pt/$interacao-social). Acesso em: 7 mar 2015.

concepção que cada sujeito tem do papel do Outro. Não seria então a *selfie* uma forma de interação social, em que o Outro se faz tão importante para que o *self*-corpo seja atestado?

No exemplo a seguir, uma *selfie* com o povão brasileiro e a presidente do Brasil, os corpos que abraçam a presidente tanto são atestados pela presidente, quanto pelos Outros que recebem a *selfie*, seja esta para demonstrar o grau de interação que é possível se manifestar, seja o grau, até incômodo e insano, em que o ciberespaço pode proporcionar deste testemunho:



Figura 2
<http://www.insanos.com.br>

Esta *selfie*, que se tornou uma fotojornalismo, é uma ilustração de que a *selfie* nem sempre valoriza todos os corpos e faces que aparecem na teleimagem, porquanto focaliza a “distinção entre a face positiva e a negativa que ajusta a variação transcultural” (HAUGH, 2010, p. 2075)¹². Como diz Brown e Levinson (1987, p. 61), “a auto-imagem pública que cada membro quer reivindicar para si, englobando tanto o querer não ser acuada (face negativa – Presidente do Brasil) quanto o querer ser apreciada e aprovada (face positiva¹³ – povão brasileiro)”. Seja qual for a eficácia interativa entre os sujeitos na *selfie*, não há como negar a interação social, seja positiva, seja negativa. O valor desta *selfie* está justamente em demonstrar que nem toda interação é feita com o consentimento de todos os corpos presentes.

4. ADAPTABILIDADES COMUNICATIVAS: PRÓTESE E FUNCIONALIDADE

Se Musso (apud PARENTE, 2004, p. 31) define “rede como uma estrutura de interconexão instável composta de elementos em interação e cuja *variabilidade* obedece a

¹² Tradução livre. Texto original: “distinction between positive and negative faces to accommodate cross-cultural variations”.

¹³ Tradução livre. Texto original: “the public self-image that every member wants to claim for himself, encompassing the want not to be unimpeded (negative face) and the want to be appreciated and approved of (positive face)”.

alguma regra de funcionamento” (itálico acrescido), adaptabilidades comunicativas são chamadas para que sua funcionalidade tenha sucesso. Não se nega a questão de adaptabilidades comunicativas no ciberespaço – sociedade em rede –, devido não só à “possibilidade de transposição das barreiras do espaço físico, (...), como também [devido à] possibilidade de estabelecer relação de comunicação que determinam o processo como um todo” (CAPOBIANCO, 2010, p. 182).

Apesar de se perceber a necessidade de adaptabilidades comunicativas, não se pode esquecer que a cultura digital – cibercultura – “é uma evolução natural da cultura produzida pelas sociedades diferenciada pelo fato de os dados estarem armazenados em um mesmo lugar desterritorializado, acessível à maioria das pessoas e que oferece possibilidade de socialização e comunicação por meio de recursos técnicos” (CAPOBIANCO, 2010, p. 187). Assim sendo, vincular o computador à ideia de prótese para desenvolvimento das habilidades humanas (MEY, 2006), como se fosse uma “extensão do corpo humano (...) ou mesmo como uma prótese”¹⁴ (MEY, 2006, p. 8), nos parece um pouco perigoso.

A designação metafórica *prótese* para a máquina-computador como instrumento de desenvolvimento das habilidades do sujeito se perde na própria etimologia da palavra. *Prósthesis*, em grego, significa adição, aplicação, acessório, é um componente *artificial* que tem por finalidade *suprir* necessidades e funções de indivíduos sequelados. Uma prótese *substitui* um membro ou parte do organismo, enquanto *implante* acrescenta volume ou função a algo que já existe. Acreditamos mais de que a máquina-computador é uma *inovação* de desenvolvimento cultural, porquanto prótese poderia levar em consideração que a comunicação humana fora do ciberespaço está avariada. E como inovação desencadeia uma série de mudanças na rotina dos indivíduos, e uma delas é justamente a convergência comunicativa para as redes sociais, aglutinando pessoas com objetivos específicos, ou apenas pelo prazer de trazer à tona ou desenvolver uma rede de relacionamentos (cf. TOMAÉL *et al.*, 2005, p. 95). E a *selfie*, com seu objetivo específico de valorização, não aglutinaria pessoas e dois espaços? No espaço físico, o momento da tiragem da foto, e no ciberespaço, quando de sua circulação em redes sociais.

E é justamente por pleitear que o que é considerado inato só se inicializa pela força humana, ou seja, pelo desenvolvimento do conhecimento, a tecnologia, mesmo que usada

¹⁴ Tradução livre. Texto original: “extension of the human body (...) or even as a prosthesis”.

exaustivamente, não seria nem uma prótese, nem um implante, mas um instrumento cultural da pós-modernidade que trouxe para nosso cotidiano novas formas comunicativas. “A constituição de um corpo coletivo e a participação dos indivíduos nessa comunidade física serviu-se por muito tempo de medições puramente simbólicas ou religiosas: ‘Isto é meu corpo, isto é meu sangue’. Hoje ela recorre a meios técnicos” (LÉVY, 1996, p. 31), o que não faz dos meios técnicos uma prótese ou implante, mas um instrumento de funcionalidade para a interação social.

5. VIRTUALIDADE REAL: UMA HIBRIDAÇÃO CULTURAL

A noção de hibridismo remonta a Charles Darwin em *On the origin of specie* (2001), que mostra o cruzamento na evolução das espécies, de grande impacto na metade do século XIX. Nas ciências humanas, o “conceito de hibridismo ressurgiu revigorado, tanto que o historiador Peter Burke dedica um pequeno livro, intitulado *Hibridismo cultural*, a esse conceito” (KERN, 2004, p. 55). Segundo Burke (2003) não há como negar processos de hibridação na globalização planetária. Mas, para este autor, as misturas e trocas são resultado de ações humanas inconscientes, prerrogativa que não levamos em conta nesta discussão. Outra noção de hibridismo, que ressurge com toda a sua força, está ligada aos estudos pós-coloniais, ou seja, “o hibridismo com o qual hoje lidamos configura-se tanto como um modo de agir (seja pela ação pura simples, seja pelo discurso), quando como um modo de construir (resultando em uma séria de objetos culturais que largamente consumimos)” (KERN, 2004, p. 56-57). E uma das figuras proeminentes é a de Néstor García Canclíni, que em seu livro *Culturas Híbridas* (1992), indica o processo de hibridação entre culturas indígenas e a elite colonizadora. Já Bhabha (1998, p. 165) esclarece que o hibridismo “é uma problemática de representação” da individuação colonial em relação à recusa colonialista.

Neste percurso conceitual ficamos com a noção de hibridismo fornecida por Hall (1999), que nos vai permitir utilizar a noção de hibridismo metafóricamente, em relação à cultura ‘linear’ e a cibercultura, sendo esta uma continuação daquela:

Algumas pessoas argumentam que o “hibridismo” e o sincretismo – a fusão entre diferentes tradições culturais – a fusão entre diferentes tradições culturais – é uma *poderosa fonte criativa, produzindo novas formas de cultura, mas apropriadas à modernidade tardia* que às velhas e contestadas identidades do passado (HALL, 1999, p. 91) (itálicos acrescidos).

Por esta citação levantamos categorias argumentativas, *novas formas de cultura e poderosa fonte criativa*, porquanto nos mostra a cibercultura como uma nova forma de cultura, cuja fonte criativa permite desenvolver habilidades humanas e uma interação social por redes sociais. Como uma nova forma de cultura continua sendo cultura e como força criativa representa a força da globalização no ciberespaço em que o externo e público ganham força sobre o privado.

No caso da *selfie*, a teleimagem não exclui a imagem física, já que se faz uma “quase presença”. Se for considerada *selfie-persona* ou *selfie-Narciso*, a prática social de um Eu-imagem-corpo está presente na tela da máquina-computador para ser atestado por um Outro, que não necessariamente está no ciberespaço, pois pode estar na localidade em processo de interação social com aquele Eu. Na desterritorialização do Eu-*selfie*, um Outro territorializado pode confirmar a existência deste Eu-*selfie*. A máquina-computador não se faz uma prótese de quem veicula a *selfie*, mas um instrumento cultural, da ordem do desenvolvimento tecnológico, que permite outras formas, senão formas criativas, de interação social. “A hibridação é, assim vista de maneira bastante positiva, pois “consiste em um tipo de mescla que renova a cultura, e produzindo ‘novos sentidos’” (KERN, 2004, p. 59) interativos e de sociabilidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como nos confirmou anteriormente Kern (2004, p. 56), o hibridismo cultural sendo um “modo de agir (seja pela ação pura simples, seja pelo discurso), (...) [ou] um modo de construir (resultando em uma série de objetos culturais”, a cultura ‘linear’ e a cibercultura estariam em contato relacional e não em ruptura. Os modos de agir dos usuários da tecnologia, via uma série de objetos culturais, no caso a máquina computador e conhecimento tecnológico, não podem ser fronteirizados por dois tipos de cultura em divergência \neg cultura e cibercultura \neg , mas sim como uma hibridação cultural, em que desenvolvimento e tradição se completam.

A escolha do estudo das *selfies* teve como objetivo desconstruir o determinismo) que envolve muitas vezes a tecnologia: aniquilação da comunicação entre sujeitos face a face; bloqueio e/ou diminuição da interação social; ser a informática uma prótese (que significaria mais uma disfunção que precisa ser substituída) para o desenvolvimento das habilidades humanas; e o ato-*selfie* como uma prática narcísica. Obviamente, o impulso tecnológico, às vezes, até sôfrego em relação ao uso da informática, pode nos levar a dois significados, a

partir do sentido de *phármakon*: ser a informática um *veneno* ou um *remédio* (cf. LÉVY, 1999). Como *veneno*, a informática serviria para atestar a escravidão do homem à inteligência coletiva em detrimento das inteligências individuais de cada sujeito. No entanto, a *selfie* é também *remédio* que agrega em redes sociais indivíduos que querem partilhar interesses comuns em que o Outro atesta sua existência. Mas também podemos aliar veneno ao remédio tirando-os “de um dicotomia excludente: veneno “para aqueles que dela não participam e remédio para aqueles que mergulham seus turbilhões e conseguem controlar a própria deriva no meio de suas correntes” (LÉVY, 1999, p. 30).

A nosso ver, as *selfies* não são o veneno narcísico, que mata, mas uma proposta de iconofilia própria de uma cultura pós-moderna. Amamos as imagens, a queremos como testemunho de nossa existência e de nossa prática cotidiana. A *mise en scène* de si mesmo não é o aprisionamento de si mesmo. Preferimos acreditar que o caminho das *selfies* compõem a forma contemporânea da iconofilia – amigos da imagem \neg , ou seja, a comunicação tribal [rede social] está em partilhar gostos (sexual, musical, religioso e assim por diante), ser acolhido pelo Outro. E na medida em que as *selfies* estão 'dentro' da máquina tecnológica, o computador e afins seriam o território – ciberespaço –, cujas redes sociais alimentam a comunicabilidade e a interação social.

Enfim, ao trabalharmos com a *selfie*, como um dos recursos de comunicabilidade sociocultural e existencial, demonstramos que a interação social no ciberespaço é parte integrante de nossa *práxis* cotidiana, ou melhor, estar em interação no ciberespaço é uma inovação cultural que nos possibilita estar com e ‘tocar’ o Outro.

Recebido em: maio de 2015
Aprovado em: outubro de 2015
dinaferreira@terra.com.br
tiberiocaminha@gmail.com

REFERÊNCIAS

- BAITELLO, N. *O animal que parou os relógios*. Ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.
- BARBOSA, A.; Cunha, E. T. *Antropologia e imagem*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.
- BAUMAN, S. *Globalização – as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.
- BENJAMIN, W. *Sobre a linguagem em geral e sobre a linguagem humana*. Lisboa: Relógio d'Água, 2001.
- BHABHA, H. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1998.
- BRANDÃO, J. S. *Dicionário mítico-etimológico*. V.II, Rio de Janeiro: Vozes, 1991.

BROWN, P.; LEVINSON, S. C. *Politeness*. Some universals in language usage. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

BURKE, P. *Hibridismo cultural*. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2003.

CANCLÍNI, N. G. *Culturas híbridas: estratégias para entrar y salir dela modernid*. Buenos Aires: Saudamericana, 1992.

CAPOBIANCO, L. E. *Comunicação e literacia digital na Internet*. Estudo etnográfico e análise exploratória de dados do Programa de Inclusão Digital Acesso SP – PONLINE. Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação. Escola de Comunicação e Artes, pág. 216, Universidade de São Paulo, 2010.

CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DARWIN, C. *On the origin of species*. Cambridge, Massachusetts/London, England: Harvad University Press, 2001.

DERRIDA, J. *Gramatologia*. São Paulo, Perspectiva, 1973.

ESCOSTEGUY, A. C. D. *Cartografias dos estudos culturais: uma versão latinoamericana*. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2010.

GRIMAL, P. *Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine*. Paris: Presses Universitaires de France, 1979.

HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 3ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.

HAUGH, M. Face and interaction. In: Bargiela-Chiappini, F.; Haugh, M. (Eds.). Special issue of *Journal of Pragmatics*. vol.42 (8), p. 2073-2171, Amsterdam: Elsevier, 2010.

KERN, D. O conceito de hibridismo ontem e hoje: ruptura e contato. In: *Métis – História & Cultura*, vol. 3(6), pág. 53-70, 2004. Disponível em: www.ucs.br. Acesso em: 20 mar 2015.

HOBBS, T. *Leviatã ou matéria, forma e poder de um estado eclesiástico e civil*. São Paulo: Abril Cultural, 1983. (Coleção Os Pensadores)

JAMENSON, F. Sobre os estudos culturais. In: *Novos Estudos Cebrap*, vol. 39, pág.11-44. São Paulo: Cebrap, 1994.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. *O que é virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *As tecnologias da inteligência*. O futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

MAFFESOLI, M. *O tempo retorna*. Formas elementares da pós-modernidade. Rio de Janeiro: GEN e Forense Universitária, 2012.

_____. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 2000.

MARTELETO, R. M. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. In: *Ciência da Informação*, vol. 30(1), pág. 71-81. Brasília: 2001.

MARTIN-BARBERO, J. *Dos meios às mediações*. Comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.

Martins Ferreira, D. M. Meta-representação: representando a representação social e cultural. In: Carmo, C. M (Org.). *Textos e práticas de representação*. Curitiba: Ed. Honoris Causa, 2011, pág. 163-192.

_____. *Não pense, veja – o espetáculo da linguagem no palco do Fome Zero*. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2006.

MELLO, L. G. *Antropologia cultural*. Petrópolis: Vozes, 1986.

MEY, J. L. Adaptability in Human-Computer Interaction In: Mey, J.L. *Concise encyclopedia of pragmatics*. Amsterdam: Elsevier Ltda, 2006, pág. 7-13.

MUSSO, P. A filosofia em rede. In: Parente, A. (org.). *Tramas de rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas de comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004, pág. 13-38.

NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. Ovídio. *Metamorfoses*. 3, 339sq. Disponível em: www.usp.br/verve/coordenadoes/raimundocarvalho. Acesso em: 1 fev 2015.

OXFORD English Dictionary (OED). Oxford: Oxford University Press, 2014.

PARENTE, A. *Tramas de rede: novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas de comunicação*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PEIRCE, C. S. *Semiótica*. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

SANTOS, B. S. *Discurso sobre as ciências*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2006.

SIMÕES, I. A. G. A sociedade em rede e a cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. In: *Temática*, n.5, maio 2009. Disponível em: www.insite.pro.br. Acesso em: 6 fev 2015.

SOBRINHO, P. J. Meu selfie: a representação do corpo na rede social Facebook. *Artefactum*, n. 1, 2014. Disponível em: www.artefactum.rafrom.com.br/artefactum ou www.revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos. Acessos em: 24 mar 2015.

SOUZA, A. *Texto e cena: operações tradutórias da corporalidade, s/d*. Disponível em: www.conexaodança.art.br. Acesso em: 13 dez 2006.

TOMAÉL, M. I. *et al.* Das redes sociais à inovação. *Revista Ciência da Informação*, vol. 34 (2), pág. 93-104, 2005. Disponível em: revista.ibict.br/index.php/ciinf. Acesso em: 10 mar 2015.

VIRILIO, Paul. *A bomba informática*. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.