

A EMERGÊNCIA DAS LINGUAGENS MIDIÁTICAS: CIRCUITOS TRANSMIDIÁTICOS E A TRANSLITERATURA (POSTULAÇÕES FILOSÓFICAS)

João Carlos de Souza Ribeiro¹

RESUMO

A crise dos sujeitos no cenário hodierno denuncia a falência dos discursos de base metafísica. Destarte, a modulação filosófica constata, no limiar do terceiro milênio, os sinais ascendentes de uma linguagem pós-metafísica, calcada no código virtual. As linguagens midiáticas emergem em uma rede planetária, onde o ambiente *on line* constitui-se na rota de fuga da Humanidade, cada vez mais conectada, expandindo e reinventando o sentido da interação. Rede, entretenimento e capital, a partir da Transmídia, reconfiguram os ambientes *on line*, os discursos e o lógos. Em tela aberta, a Transliteratura.

PALAVRAS – CHAVE: Transmídia; Virtual; Poética.

ABSTRACT

The subjects' crisis denounces metaphysics speeches falling in nowadays. Throughout philosophical modulation detects rising signals in post metaphysic language based on virtual code in third millenium opening. Midiatic languages emerge in planetary net where on line ambiances become escape flight to Humanity connected and connected which expands and also reinvents interaction sense. Network, entertainment and capital from Transmedia on reconfigure on line ambiances, speeches and logos. On screen: the Transliterature.

KEYWORDS: Transmedia; Virtual; Poetics.

“Navegar é preciso...”

Fernando Pessoa²

A concepção de um mundo histórico, a partir do advento da escrita, retirou, definitivamente, a Humanidade das trevas, mais do que densas dos primórdios, aparentemente eternas, para transmitir ao ser do *cogito* a senha de acesso para uma realidade emergente, onde o lógos, ígneo e transcendente, transformar-se-ia no portal

¹ Pós - Doutor em Poética pela UFRJ, professor dos cursos de graduação e pós – graduação em Letras da Universidade Federal do Acre, atuando no PPGL – Mestrado em Letras: Linguagem e Identidade e no Mestrado Profissional em Letras - PROFLETRAS do qual é o atual vice-coordenador.

² Enciclopédia Encarta, Microsoft, 2000.

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

único para o conhecimento de uma ciência sem fronteiras, sem pátrias e sem limites: o saber de si; o autoconhecimento; o mergulho em águas verticalizadas, cruzadas acidentalmente por um horizonte atraente, traiçoeiro e multidimensional – o *self portrait* do *Homo humanus* na linha riscada do Ser.

O painel configurativo, que ora estabeleço, para elucidar o ser dos contrários, na cena terrífica do *Fiat Lux*, revela uma substância, que transita, através de formas plásticas e plasmáticas, entre a identidade mítica, constelando, na legenda mítica, verdades indecifráveis; e a modulação de uma realidade matematicamente indeterminista e de caráter universal. Nesse sentido, o transe da dubiedade parece ser a caligrafia daquele que desconstrói realidades díspares e, ambivalentemente, confluentes para remodelar as dimensões visíveis, sob a marca indelével de Sísifo. Tons hercúleos em uma caminhada do sem fim; um exercício constante do autodescobrimento, que eleva o desejo a patamares cimeiros e movediços, e uma necessidade quixotesca de buscar na inquietude o fio *continuum* de uma realidade em profusão permanente, de corpo esférico; vertendo sobre si e para além de si como a imagem, que, refletida nos espelhos, navega no ar, no espaço e fora de qualquer tempo, perseguindo, por fim, barroca e angustiadamente, a própria infinitude.

A Humanidade do terceiro milênio é, coletivamente, a substância liquefeita de uma realidade na qual os divisores são pulverizados, e, no turno da passagem do dito século apocalíptico, a decadência da linguagem metafísica e o arruinamento das representações ordinárias promoveram a ascensão dos sinais ciberizados, e que, digitalizados, consagraram a comunicação globalizada no modo *on line*. Cenário que parece sepultar o conceito esvaziado de pós-modernidade e que, paradoxalmente, expõe a grande ferida do homem, em um processo ascendente de neobarroquização, que é a crise das identidades pós-metafísicas, que acomete o Homem em processo de digitalização, pois os códigos são revalorados e os sítios, multiplicando-se exponencialmente na *internet*, tornam-se ilhas em crescimento frenético, porções plasmáticas e singulares; dotadas de linguagens próprias. Assim, é imperioso constatar o desvario de uma comunicação, que rompe os limites impostos por uma reflexão ideológico-filosófica por meio das tecnologias, cada vez mais urgentes, cada vez mais apátridas, pois a *internet* não tem bandeiras, não tem nações, não tem etnia nem tampouco idiomas. A *internet* esfacelou o mito da Babel, de ascendência mítico-judaica, e triunfou sobre as diferenças planetárias, unificando, sob o modo digital, a aldeia

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

global, através da rede mundial de computadores: *the World Wide Web* – www.

Em circuitos concomitantes e coexistentes, a linguagem digital modula e desmodula realidades que se desmontam, de forma extraordinária, e reordenam outras instâncias nas quais a informação, a serviço da própria informação, não é mais objeto de contemplação ou de êxtase em que as pessoas, ao buscarem a fruição, intentam atingir estados paradisíacos do ser, como se dera na escola estético-literária denominada Simbolismo, na qual o tema da Arte fora abordado, em seu grau mais altaneiro. Antes, cumpre salientar que as linguagens informacionais, sitiadas em ilhas ou em bancos de dados, redimensionam o sentido agudo da rede, cuja expansão rediscute o papel das próprias mídias, as diversas linguagens, cambiadas no espaço virtual, as populações que navegam em todas as direções, as razões, e, sobretudo, os objetivos elencados como *main goals* a serem alcançados em uma dimensão marcada pela instabilidade. *Links* são elos fantásticos, que se constroem e se desconstroem na velocidade dos toques nos teclados, onde realidades são erigidas ou desfeitas no *flash* mais do que instantâneo da própria luz, inalcançável pela natureza do olhar humano.

Os olhos digitais são, para além de uma realidade robótica, o *know how* necessário para deslindar, através da precisão aguda do campo visual, as diversas realidades paralelas e que ressignificam o não – espaço – a dimensão *on line* –, cujo traço distintivo é a própria reinvenção. A *internet* é determinada pelo *mutatis mutanti*; e para ser um internauta, esta é a condição *sine qua non* para navegar na rede mundial de computadores, pois a remodelagem contínua e permanente de todos os componentes, que constituem o virtual no maquinário digital, abre outros portais, revelam outras verdades, inauguram cenários, antes impensáveis, criam mundos diversos e desvelam linguagens singulares. É o midiatismo consagrando o imediato como parâmetro globalizado para que várias realidades emerjam, sejam, transformem-se e, muitas vezes, desapareçam. São organismos prematuros, efêmeros e em profundo estágio de ligação com outras realidades, que promovem dinâmicas similares, através do fenômeno impreciso da interação, onde os *links* são apenas variáveis de cálculo matemático em uma rede possível de probabilidades.

Vitrine viva, hologramática e em processo de mutação constante, a rede estabelece verdades múltiplas. Seu protagonismo está no fato de que seu dinamismo impõe vetores de toda ordem. Seus atores formam tribos infindáveis de saberes, que extrapolam as barreiras do midiático para fundar, refundar e fundir outras sentenças, que

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

promovem distorções de uma realidade a curvar-se diante de uma ótica divergente para abrir fendas, atalhos, corredores paralelos e módulos condensados de outros corpos, em vias de eclosão, e que concorrem, com efeito, para o inflacionamento da rede. Não se postula o mérito de uma instância, que cresce para todos os lados; antes, contudo, constata-se a multiplicidade de vozes e matizes, que redefine, renova e mantém a rede na linha poética dos titãs mitológicos, que não pertencem às esferas olímpicas, não são filhos de Gaia nem tampouco entidades oceânicas ou lendas que ascenderam do Hades insondável. Estão em todos os lados e em lugar nenhum; estão aqui, ali, alhures; ubiquamente. Na teia do virtual, o jogo (mais do que lúdico) do possível, no qual turnos e retornos respondem somente a um comando: *enter*.

No desfazimento das fronteiras e na reinvenção do maquinismo digital, que abriga outras pátrias, todas, numericamente universais e sob a tutela da informação em seu poder libertário, as linguagens ordinárias atingem o *status* de extraordinárias e as representações existentes no senso comum tornam-se letras metassimbólicas. O exercício do *cogito* conecta-se com o advento do virtual, e o que é mensurado pela logicidade, lei que cristalizou o pensamento metafísico, é, na aurora do milênio, que se apresenta em terceira dimensão, (in)determinado pela translogicidade. O homem das máquinas pós-cibernéticas é o ser móvel que navega na realidade com suas flutuações fenomenológicas, através do prefixo - *trans*, na tentativa audaciosa para superar os limites de uma linguagem em estado de corrosão e flagrantemente debilitada. Daí o redimensionamento da interação, que alarga e reconceitua a conectividade e, por conseguinte, as conexões, que se estabelecem, para além da compreensão basilar do que é a mídia e suas atualizações indelévels e necessárias.

O mundo em rede e da rede é o espaço das transmídias, que reformatam não o que é a mídia, em sua acepção primária, mas aquilo que é e que está através dela. Esta é a imposição, cada vez mais imponderável, dos circuitos midiáticos, que já ultrapassaram o sentido *hard* das tecnologias computacionais, que se desdobraram e se desdobram em módulos independentes, interligados, interativos, autônomos e complexos, em uma teia, que, em verdade, não se alastra de forma horizontal no ambiente *on line*, mas acontece de forma esférica; um organismo vivo, ciberizado por canais e ramificações como se fossem vasos sanguíneos desafiando as leis da Química e da Física e, portanto, trazendo à lume a metassignificação da Geometria Fractal a serviço da própria mídia em seu transcurso. Das mídias às transmídias, um passo ousado e monumental tal qual os pés

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

do primeiro astronauta ao desvirginar o solo lunar, nos anos de 1960 da centúria passada, e que marcou a nova era na história da Humanidade – a conquista do espaço sideral.

A concepção da realidade objetiva, que abarca seres e coisas, como era concebida pela Humanidade, até atingir o minimalismo dos *chips*, na condição de unidades minúsculas, que armazenam milhões de dados e informações, estava estabilizada pela visão limitada, ainda, das mídias como suportes maquinários e tecnológicos. A passagem ou a ultrapassagem das mídias virtuais, que se afasta das outras *medias*, que, por sua vez, parecem descansar como módulo coadjuvante na evolução dos processos históricos e tecnológicos, respectivamente, é justificada pela diferença, que as torna componentes distintivos das demais: a Linguagem. Eis, portanto, o ponto axial da problemática, que impede, sobremodo, a equalização das mídias virtuais em relação às outras, que, se não estagnaram com o passar do tempo, conquistaram, definitivamente, seu lugar na História, como meios de condução de informações, mensagens e imagens. Apesar da evolução dos meios de comunicação de massa e o espaço conquistado por cada um no código social, suas implicações, diretas e indiretas, aliadas à capacidade para dinamizar a realidade, marcada pela informação, em todos os seus níveis, não têm paralelos na realidade do último quartel do século XX até os dias atuais, no que tange às mídias classificadas de Virtuais. A linguagem computacional não se constitui a pedra angular da questão em alto relevo; antes, afirmativamente, é a linguagem veiculada nas mídias, e que, inequivocamente, ultrapassa o senso do que é balizável pela realidade objetiva para transcender o sentido metonímico de seus limites, através do processo indescritível da interação.

A interação, neste sentido, não se restringe ao espaço reduzido e esquadrihado dos módulos que emitem e recebem dados e mensagens. Não configura, também, o intercâmbio possível da comunicação: do ruído à plenitude da compreensão, da apreensão e da superação das sentenças de verdades, que alimentam e retroalimentam as realidades humanas por meio dos códigos lingüísticos e, por conseguinte, da própria Linguagem. O sentido real da interação está no adensamento das linguagens, que definem e redefinem as mídias virtuais. Do aparato tecnológico, que as constitui, à estrutura virtual, que as suportam, as diversas linguagens, navegantes no modo *on line*, não formam, mas transformam a realidade *intranet*, *extranet* e da *internet* – princípio da transmediatização, um processo que eleva a própria mídia a patamares singulares em

uma época, na qual a criação e a recriação da linguagem são faces indissociáveis de um talismã comum. As cópias neomimetizadas da própria realidade estão a serviço de uma indústria que, *a priori*, parece ser a de entretenimento, no sentido mais estrito do termo. No entanto, *a posteriori*, o sentido de entretenimento também foi redimensionado. Se se pode revisar, criticamente, acerca de uma possível ressemantização do termo ou sua neossemantização, o fato é que a própria dinâmica *on line*, cada vez mais veloz e, portanto, emergente, e sua atuação invisível, que extrapola os limites impostos em sua ação originária, obrigam e exigem (sobre)artificialmente o alargamento e a consequente significação dos protagonismos de uma rede, que se calca, também, na arte de entreter, no que concerne à sua atuação direta e indireta na vida dos usuários, que transitam no ciberespaço permanentemente.

A percepção e a compreensão do processo, que se desdobra em função das linguagens, em constante estado de movimento e de transformação, e, sobretudo, a partir dos desejos e objetos, que determinam o modo de ser de cada internauta bem como o comportamento das mídias, e que, em última análise, funcionam como receptáculos e espelhos de uma realidade cada vez mais voraz, animalesca, bestial, fascinante, atraente, vertical e replicante, compõem a questão axial para a abertura dos sinais, que determinam a transição e a passagem do universo midiático para o transmidiático. A incorporação do prefixo – *trans* ao vocábulo midiático revela outras realidades, outras sentenças, que põem em xeque as linguagens provindas das diversas manifestações humanas, sejam naturais, sejam artificiais; sejam culturais, sejam artísticas. No ralo da *internet*, todas as linguagens alcançam o estádio do zero absoluto e as ressignificações apontam para outros vértices da questão. Daí o sentido da interação, que está conjugado com o sentido da busca por objetivos múltiplos, em turnos instantâneos, balizados e instrumentalizados pelo maquinarismo digital, e que, por sua vez, deve acompanhar *pari passu* à evolução das linguagens midiáticas. Por isso, o predicativo emergente, que promove o crescimento da interação, exponencial e esféricamente, em um tear fantástico, que amalgama gradações do Real, significados e significantes em cadeia; e uma infinidade de usuários, que, no mundo ordinário, se perdem (ou são perdidos) entre os números, e na rede mundial de computadores se desfazem (ou são refeitos) em dígitos alfanuméricos. A rede não é mais uma rede; logo a identidade dos *networkers* e dos *netweavers* é a fusão de letras, números e símbolos. Estão todos além da própria senha ou, quiçá, fora dela.

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

A fusão de todas as realidades ou a centrífuga que transforma as linguagens em um caldo sem nome, mas com sabores de outra ordem, denuncia o megaprojeto por trás da cortina de plasma, que separa internautas da grande nuvem que embaça os verdadeiros pilares a sustentarem o universo *on line*: a indústria cibernética. Invisível ou não – visível; imperceptível e onipresente, talvez a grande espiral, que, em seu movimento de fluxo constante, movimenta fios e tecidos em um complexo colossal, onde, em definitivo, a aparente confusão é somente mais um portal de acesso ao minimalismo, que caracteriza o ser pós-metafísico, no qual o homem do lógos é conduzido para além da logicidade. Se o possível paira sobre o mundo das transmídias, com efeito, o fenômeno abarca o translogos - realidade em processo de construção no turno do digitalismo em expansão. Estar além da palavra não é admitir que uma identidade internética tornou-se um *networker* ou um dos seus derivados; é, antes de qualquer postulação, reconhecer que os limites inflacionados do que se apresenta como *on line* é a vitrine atualizada da indústria do entretenimento, que não está edificada sobre pilastras, paredes; enfeitadas com *outdoors* luminosos, à base de *neon*, ou fundada em zonas periféricas do urbano, onde as propagandas de apelo eletrônico poluem o consciente e o inconsciente coletivo, produzindo um fenômeno, também, emergente, que é o da universalização do capitalismo, que triunfa, definitivamente, sobre todas as ideologias históricas. Da horda selvagem, que promove a produção em série de produtos e bens capitais, ao derramamento sanguinário do consumismo, que move as sociedades conhecidas como mercados abertos, o capital virtual constitui-se na moeda em terceira dimensão, que consagra a supremacia do capitalismo digital, que canibaliza todos, ao fundir linguagens, escamotear realidades, sob o ludismo das telas dos *personal computers*, e, finalmente, ao criar sociedades informacionais baseadas em desejos efêmeros e, muitas vezes, descartáveis. A Transmídia ou o universo transmidiático é o resultado da fundição das novas estéticas, que reduplicam artefatos, em série, com graus distintos de criatividade e espalhados nos milhares de ilhas, que flutuam na rede mundial de computadores e que todos acessam por nome de *blogs*.

A Transmídia, neste sentido, violando as leis, que classicamente divisam o componente de ascendência artística daquele que é criado em moldes lúdicos, inaugura uma nova era dos *mass media*, que é a fusão da substância de natureza estética com o elemento que não é estético – fosso abismal, que arreperia os defensores da Arte e a substância intangível da linguagem artística: a obra de arte. O vórtice, que é a *internet*, e

que, com sua indústria eclética, consegue arrastar para o centro todas as manifestações provindas da linguagem humana, aniquila identidades, modelos e representações; e estabelece outros parâmetros, cujo fôlego é tão curto quanto a vida de uma mosca. A rotina da rapidez impõe o traço do nascimento, envelhecimento e morte precoces de todos os elementos factíveis de serem (re)conhecidos nos limites do Virtual. Além disso, a zona de penumbra é mais um portal a ser acessado e, simultaneamente, é mais um no caminho da desconstrução. Não há sobreviventes na *internet*; há, com efeito, *transformers*, que desafiam as leis do tempo, do espaço e, sobretudo, dos sentidos, que arremessam o Ser, na linha da Humanidade, para o circuito das dessubjetividades, nos quais os dígitos operam a matemática das contradições. No redimensionamento atual do conceito de industrialização e capital, as chaminés são substituídas por feixes eletrônicos e o operariado no século XXI é apenas uma extensão das máquinas. O homem translógico recria os ambientes futuristas e luxuosos de uma odisséia espacial; não aquela classicizada e eternizada nas telas do cinema, nos idos dos anos de 1960, na centúria passada, mas a que se realiza na própria Terra em cenários pré e pós-apocalípticos – a grande nave do *sapiens*, mergulhada em universos e multiversos mais do que paralelos; inimagináveis para uma compreensão de base metafísica.

As pseudoliberdades, equidade e gratuidade, que poderiam formatar, digitalmente, a grande bandeira da *internet*, constituindo-se no avesso contemporâneo, que foram os ideais de uma mal fadada Revolução Francesa, no século XIX, e que fabulam como simulacros na própria *internet*, garantem a vitória da máquina sobre o Homem, no turno do psiquismo, no qual aquela exerce um poder sobre-humano e redispõe as questões ontológicas, baseadas na subtração das palavras, substituindo o lógos por números, o inexato pelo exato e o indeterminismo pelo determinismo. Neste sequenciamento, cumpre asseverar que a tirania dos governos mundiais é consolidada pelas conexões midiáticas e transmidiáticas, cujo propósito é somente o de vender e o de manipular mentes humanas, na rede mundial *on line* denominada *Matrix*.

O que, portanto, aparece como fenômeno planetário da/na comunicação, consagrando a densidade do termo globalização, é, em verdade, uma grande janela de oportunidades e realidades plurais, que viabilizam o conhecimento da natureza humana em modos inconcebíveis e incapazes de serem registrados pelas letras tipográficas e de figurarem como verdades históricas. O Homem vislumbra, para além da vidraça, um universo em construção, no qual tudo é equalizado pela linguagem marcada pela

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

emergência, pela fluidez, pela brevidade; porém, desprovida de memória. Na *internet*, todos são iguais, as linguagens são similares e a memória inexistente. O que há, efetivamente, é um concerto de grande envergadura, que harmoniza a busca por um bem – estar ideal associado a uma comunicação em modo frenético e bélico, torpedeando consciências na velocidade de uma descarga elétrica, desconstruindo identidades em nome de uma indústria, que movimenta cifras monetárias incalculáveis, e que, por fim, reconfigura a realidade de acordo com os paradigmas impostos pelo digitalismo.

A linguagem transmidiática, ao propor uma abordagem ímpar sobre as produções culturais do homem do século em terceira dimensão, que transitam entre o que parece ser artístico e o que, efetivamente, é oriundo da Arte, não instaura cisões ou provocam cismas, que costumeiramente polarizam questões conflitantes e contrastantes. No digitalismo, a regra prevalente é a aquela na qual os méritos não são passíveis de serem avaliados e tampouco de serem consagrados. Não há canonismo nas linguagens transmidiáticas. A Transmídia propõe a reduplicação dos discursos, a replicância dos ambientes e dos produtos que dela advirem. E depreende-se, nesse sentido, o código extraordinário do ordinário, que, paradoxalmente, traz à lume uma reflexão às avessas, e que se constitui na pedra angular neste ensaio. Qual seja: se a sentença que emerge do mundo da Arte, qualquer que seja a sua forma de manifestação, traduz a essência daquilo que é, incontestavelmente, da ordem do extraordinário em contraposição ao ordinário – o horizonte, cuja linearidade marca a realidade objetiva –, em que bases a Transmídia edifica seu *constructo* teórico para apresentar, categoricamente, a linguagem extraordinária, uma vez que o transmidiatismo é um processo fenomenológico a serviço de uma indústria replicante, seriada e destituída dos atributos, que elevam a alma humana ao estágio de contemplação?

No estardalhaço do questionamento, que imobiliza os possíveis criticismos acerca das linguagens transmidiáticas, outras dimensões – *windows* – plurais, concomitantes e coexistentes, abrem-se diante dos olhos, que se constituem, ainda, a verdadeira janela da alma; alma no sentido agudo da consciência; da consciência que promove o convite ao autoconhecimento; lugar aprazível e único para o serviço contínuo, necessário e vital da fruição – sensação despertada pelo contato (mais do que) imediato em terceiro grau quando homens e mulheres experienciam o maravilhoso mundo da Arte, sob o véu fantástico, que é a Literatura – uma das linguagens a serem sugadas violentamente pela força de um maquinismo digital de ascendência

TROPOS: COMUNICAÇÃO, SOCIEDADE E CULTURA

transmidiática. Este é o confronto, que produz estranhamentos, pois, em princípio, e para o desespero dos críticos de arte e dos literatos, em sua quase totalidade, a linguagem artística não pode e não deve ser reduzida aos níveis do maquinismo, do digitalismo e do transmediatismo, que nivela, em planos comuns, todas as linguagens factíveis de serem transformadas em produtos, bens de consumo, dentre outros componentes, capazes de alimentar uma indústria, que há muito deixara de ser física para ser virtual e ubíqua.

Baseada em teclados e toques eletrônicos, atraindo, com seu ludismo sedutor, uma turba de consciências incontáveis, em profundo estado de avaria ontológica – marca do ser que se angustia, verticalmente, no limiar da megarrobótica, nas pálpebras do século XXI -, a indústria do entretenimento, que se apresenta na contemporaneidade, sob peles de cordeiro, devora e deglute a todos, de forma sumária e monstruosa. Novos labirintos emergem na intrincada teia do virtual e o Minotauro, em versão digitalizada e faminto, ressurgiu abominável, nos tempos transmidiáticos como um *pac man* nada angelical, mas, ao contrário, integralmente diabólico.

As linguagens transmidiáticas, que representam os produtos a alimentarem vorazmente o grande mercado mundial, sem fronteiras, sem ideologias e sem bandeiras, sob a falsa tutela de que na rede mundial de computadores a gratuidade é uma lei imutável, e, portanto, intocável (em última instância, garantida a todos os seus acessantes, irrestritamente) aquelas conferem, aparentemente, o tom humanístico e universalístico da liberdade e da democracia plena. Talvez, ao olhar dos milhares de usuários da rede, um ideal que remontaria aos legendários povos helênicos. Realidade que se traduz, ou por uma ilusão de ótica, sem precedentes na trajetória da Humanidade, ou por um oásis fabuloso *on screen*. Sentença hologramática, que impõe na *internet* a grande inverdade do universo *on line*: i. e., a insustentabilidade, a instabilidade e a mutação constante das mensagens, que são veiculadas na *World Wide Web*, são marcas incontestes de uma indústria, que, ao advogar o substantivo entretenimento, se utiliza dos próprios meios de comunicação de massa para contingenciar uma legião de fanáticos; um exército cego e surdo; uma infinidade de identidades numéricas, destituídas, conseqüentemente, de seus nomes; desontologizadas, a meu ver, e que operam, através do princípio fundamental a reger o universo *on line* – a gratuidade – para, por fim, tornarem seus usuários em reais consumidores de toda sorte de produtos, que devem, sem critérios ou méritos, movimentar uma outra dimensão da realidade, que

parece, gradualmente, descaracterizar-se como *topoi*, que abrigam ilhas fundacionais a serviços do câmbio de informações para aglomerar pólos distintos, que são dotados de uma função específica e inequívoca: portais de compra e de venda de discursos e linguagens e a reduplicação, em níveis diversos, da ideia originária dos produtos, que devem circular na rede a fim de manter viva e forte uma indústria que sepultou a inocência dos contos e a beleza da poesia para entronizar, nas pautas eletrônicas, um vocábulo, que, por sua força colonizadora, está na (des)ordem dos tempos digitais: a franquias.

Eis, portanto, o centro nervoso da indústria de entretenimento: as franquias – cérebros absolutos em forma de ideias e ícones, que, transformados em produtos, orbitando na linha dos desejos fugazes de uma humanidade, beirando à casa numérica dos sete bilhões de habitantes no planeta, embora nem todos estejam conectados na rede, representam as grifes e as marcas responsáveis, que redimensionaram a natureza e o *modus operandi* do capital, os mercados, os sujeitos na grande feira – teia, que é a própria *internet*, e que, através da linguagem universal, a Matemática, a economia linguística dispensa nomes e dados pessoais e imputa aos dígitos os valores a serem debitados e/ou creditados nas contas astronômicas de uns em detrimento de uma grande maioria, que deseja conquistar um lugar ao sol. No entanto, a massa digitalizada, uma extensão manipulada do maquinário digital, parece adormecer em uma verdade lógica, que não tem parâmetros na unidade translógica. Qual seja: não há sóis no universo *on line*; há apenas nuvens densas, que armazenam informações infinitas e sítios que não se conectam com outras geografias, mas com o público que os mantém ativos na *internet*. As franquias, então, são burcas coladas nas faces tresloucadas dos internautas, que, paradoxalmente, servem de senha para construir novos dutos de transmissão monetária, através dos dados e dos componentes virtuais, incontáveis e de forma massiva.

Nada parece escapar ao olhar penetrante, silencioso, enigmático e mortal da esfinge, que, monumental, onipresente e em terceira dimensão, captura e aprisiona todas as linguagens, tragando-as para um *black hole* virtual. Não seria diferente, portanto, com a linguagem artística, que não sofre o ataque viral dos meios digitais, mas parece ajustar-se perigosamente aos textos que navegam na *internet* e que ascendem à condição de hipertextos e *hiperlinks*, transpondo, de forma imensurável, os horizontes inexistentes; algo que transita entre o fantástico, a total abstração e o poético. As

tessituras, que são urdidas na rede e que portam o signo da Arte, além da própria passagem dos textos artísticos para o universo virtual, inauguram outra dimensão do fazer artístico, que se comporta de modo similar ao expansionismo da linguagem virtual. Em verdade, a atração e a fusão dos processos é uma inversão daquilo que é perceptível, pois a *Internet* imita a Arte. A Arte, em sua vertente poetizante, é, por excelência, virtual. Logo, não é de se estranhar que, camaleonicamente, as linguagens artísticas, ao serem absorvidas pelo modo digital ou ao passarem, pelos portais adimensionais, existentes na própria *internet*, assimilam do maquinarismo digital a sua condição primeva, que é a de ser um discurso, que nasce em um lógos transcendente e livre de quaisquer amarras, sejam históricas, temporais e/ou ideológicas; e redimensionam os limites da própria palavra, que flutua no universo *on line*, sendo talhada em múltiplas faces – infinitos rostos de uma natureza singular. Na fusão das realidades, aparentemente díspares, a confusão denuncia um sinergismo, uma força concêntrica, que dinamiza os vetores da própria linguagem em outro patamar, no qual não é mais possível delimitar os limites do que é artístico no córtex virtual e as fronteiras do que é virtual no córtex artístico. O duplo na face do deus *Janus* ressurge, de forma descomunal, para além da linguagem de tonalidade plasmática.

Roteiros fílmicos, *blockbusters*, personagens compostas para a realidade *dolby* digital e em terceira dimensão, identidades que são extraídas dos ambientes literários, trilogias cinematográficas, sagas históricas e literárias, dentre outras, movimentam dimensões paralelas, que saltam das narrativas escritas, visuais, das HQs, para inaugurarem novos formatos na rede, onde outras estórias são (re)criadas a partir de modelos universais, fundindo a linguagem artística e o virtuosismo da linguagem virtual, além de personificar e dar continuidade a diversas imagens, que estão plasmadas no imaginário coletivo, tornando-se, em última instância, entes replicantes e vivos na *Web*. Daí o sentido da franquia, que, estendida na rede e abrigada por milhões *blogs* específicos para tais fins, favorece o surgimento de uma infinidade de estórias, que são reinventadas no mundo virtual sobre o suporte modelar de uma personagem ou de uma estória, e navegam na rede para entreter outros milhões de consciências, ávidas por manterem acesa a chama de um lógos translúcido e quase invisível de ser captado e capturado o olho nu, pois, na *internet*, binóculos e telescópios são inadequados para o exercício da contemplação. No espaço da Transmídia, o internauta é o quinto elemento na reinvenção e na replicância dos ícones fundadores, pois as estórias, renovando o

continuum das referidas identidades, atendem a um princípio fundamental: todos são criadores em outra dimensão de algo que sempre existiu. Este é o móvel absoluto na Transmídia para a garantia não somente do sucesso do produto, de substância artística, mas para a movimentação das cifras milionárias, que alimentam e retroalimentam a rede global do entretenimento. A Transmídia redimensiona a própria mídia virtual e estabelece novos parâmetros para um mundo em que a gratuidade é somente um jogo de máscaras; um ilusionismo, que, ludicamente, conduz bilhões de internautas para um abismo inevitável, onde a gratuidade jamais existiu e a hegemonia do capitalismo digital, através das franquias, sobre as linguagens em ascensão e em expansão, modula, na ordem do virtual, as frequências das linguagens ordinárias, extraordinárias e, finalmente, artísticas.

O mundo sensível das ideias de Platão parece emergir no cenário pós-metafísico e a teoria das nuvens encapsula o Homem, a memória, o passado e o presente. Em tempos pós-cibernéticos, o futuro na linguagem transmidiática é tão previsível quanto uma profecia de base matemática. Os referenciais ontológicos desaparecem ou são soçobrados por maremotos virtuais. As tribos, que reduplicam franquias e revigoram o capitalismo digital, unificam, igualam e escravizam as linguagens em torno de uma indústria, baseada em linguagens universais; línguas ferinas e mortais, todas sob a pata da esfinge – o monstro que, legendariamente, parece esconder o grande segredo da Humanidade, traumatizada por um dilúvio universal, e que, um dia, devastou o planeta.

A Transmídia não promete, através de sua representação na realidade objetiva, a busca do elo perdido; mas, antes, agrava, de forma mais violenta, a destruição dos fragmentos daquele, existentes no mundo ordinário e pulverizados no mundo extraordinário. No translogos, as máquinas digitais são replicadoras de uma realidade difusa, distorcida e corrompida pelos desejos mais recônditos e arcaicos do não – ser. Na Transmídia, opera-se o grande milagre da nova humanidade: o Ter de todos é o não – ter de ninguém – a linguagem do zero absoluto, em que o tempo é somente uma abstração opaca, descartável e, portanto, destituída de qualquer valor.

No limiar da vigésima primeira centúria, uma linguagem, também emergente, desponta em um horizonte tão turvo quanto complexo, multifacetado e em mutação frenética, que não se desarma diante da velocidade de um piscar de olhos: a Transliteratura. A Transliteratura, que neomimetiza a realidade, entre o poético e o abstrato, navega em uma linha tênue, configurada como fio extremamente débil,

singular, terrífico, quase imperceptível, porém vigoroso, além de não desfazer a contradição do Ser ou o ser dos contraditos. À *rebours*, a Transliteratura adensa a fenda aberta, cuja espessura, proporcionalmente, *deep and slim*, radicaliza as questões, que transitam entre esferas e dimensões aparentadas, mas que não são gêmeas. A translogicidade, filha legítima do maquinarismo digital, formata a linguagem ambígua, cuja dinâmica a torna um elemento indefinido, que orbita entre o natural e o artificial; entre o físico e pós-metafísico; entre o *hard* e o *soft*; entre o artístico e o não – artístico; e, fundamentalmente, entre a forma e a substância.

As condicionantes, os componentes valorativos e a função da linguagem transmidiática, em uma complexa rede planetária, na qual o modo *on line* recoloniza culturas, nações e mentes interconectadas, através dos diversos níveis de entretenimento, bem como a expansão e a permanência de um código, que constitui a linguagem de postulação poética, mas de ascendência mimética e replicante, são, em última análise, o grande desafio para uma humanidade que se redescobre pelas vias de um interacionismo, baseado, cada vez mais, em um virtualismo de representações, pois os produtos seriados, que migram da realidade objetiva para o mundo digital, são desvinculados da ideia originária, são reformatados em sítios e *blogs*, para fins específicos, fundando, por conseguinte, outras linguagens, outras dimensões; outras sentenças, impossíveis de serem aferidas, pois o fenômeno *mutatis mutanti* impõe às verdades que constituem a Transmídia e a linguagem transmidiática a mutação e a transformação da realidade, na rapidez de feixes eletroeletrônicos e quânticos, que, permanentes, riscam no espaço *on line* o traçado inalcançável do Infinito.

Ao som do *FIAT LUX*, mundos foram criados; ao toque no teclado do computador, universos são reinventados e realidades são delidas. Somos todos deuses diante da tela de um *personal computer*; somos todos frutos de uma linguagem misteriosa, universal e eterna.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CAPRA, Fritoj. **A teia da vida: uma nova compreensão dos sistemas vivos.** Trad. Newton Roberval Eichenberg. São Paulo: Editora Cultrix, 1996.

CASTRO, Manuel Antonio de. **Poética e poiesis: a questão da interpretação.** Faculdade de Letras/UFRJ: Rio de Janeiro, 2000.

FERRARI, Pollyana. **Hipertexto, hipermídia.** 1. ed. Rio de Janeiro: Contexto, 2007.

GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético.** Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1992.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Trad. Paulo Neves. 1. ed. São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **Tecnologias da Inteligência.** 1. ed. Trad. Carlos Irineu da Costa. 1. ed. Rio de Janeiro: Edições 34, 1993.

_____. **Cibercultura.** Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Edições 34: 2010.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes necessários à educação do futuro.** São Paulo: Editora Cortez, 2000.

MORIN, Edgar et al. **Educar na era planetária: o pensamento complexo como método de aprendizagem pelo erro e incerteza humana.** Trad. Sandra Trabbuco Valenzuela. São Paulo: Cortez Editora, 2003.

VIRILIO, Paul. **Virtualidade real do cibernundo: sobre a bomba informática.** Trad. Luciano Vieira Machado. São Paulo: Estação Liberdade, 1999.