

Pedro de Andrade
Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais
Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

**COMUNICAÇÃO DA CIBERCULTURA:
(in)visibilidades e visualidades dos e-atores
sociais nos dispositivos digitais em
hibrimédia**

Congresso de Cibercultura
Braga, 13-14 de Outubro de 2016

Como comunicar visualmente as (in)visibilidades da cibercultura?

- ♦ Hipótese de trabalho: é possível comunicar o **imaginário do conhecimento (in)visível** dentro da **vida quotidiana visual e cibercultural** da pesquisa e do ensino:
 - ♦ Este **imaginário visual-virtual** revela-se ainda algo invisível, especialmente o **imaginário visual** relativo aos **e-atores sociais** ‘**investigador**’, ‘**professor**’, ‘**estudante**’, etc.
 - ♦ **epistemologia da cibercultura**: edificação de uma investigação aberta (**Open Research**),
 - ♦ é um modo e um estilo de pesquisa **tolerante mas crítico**.
 - ♦ Ex: reflexão sobre os e-atores sociais: **equipas científicas** e sua relação com a **cidadania científica e cultural** dos e-atores das comunidades locais.
 - ♦ Ex: **Cafés virtuais-visuais de cibercultura**.

Uma Experiência nas Digital Humanities

- ♦ No Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho (Mestrado de Comunicação, ano escolar de 2013-2014), uma **experiência educativa** foi introduzida na disciplina 'Ciberculturas',
 - ♦ que teve como objetivo estudar e ensinar as **dinâmicas visuais-virtuais dos e-atores** em termos das **(in)visibilidades mediadoras** circulantes no **ciberespaço** e articuladas ao **cibertempo** (isto é, os cursos temporais dos percursos *espaciais* do **pós-corpo dos e-atores** no ciberespaço).
- ♦ Foi aplicada uma metodologia específica no contexto das **Humanidades Digitais**,
 - ♦ que usou **Bases de Conhecimento** na análise e interpretação de **fontes textuais e visuais em suporte digital**, para a investigação sociológica nas áreas de Ciências da Comunicação / Estudos Culturais.

O Guia Visual de Cibercultura: base de conhecimentos sobre o (in)visível digital

- ♦ uma **Base de Conhecimento** converte a informação em conhecimento,
 - ♦ definindo, por exemplo, numa **proposição**, os principais **conceitos** e as **relações** entre esses conceitos.
- ♦ Seção 1: **Temas da cibercultura** (21 lições em apresentações visuais)
 - ♦ Epistemologias, **ontologias sociológicas**, teorias e pedagogias inovadoras.
 - ♦ Economia política, **pós-corpo** e identidades pós-humanas.
 - ♦ Lazeres e saberes digitais dos e-atores
 - ♦ Estéticas e artes digitais: pós-corpos dos e-atores e dos **e-autores**
- ♦ Seção 2: **Bibliografia da Cibercultura**
 - ♦ 91 PDFs como apoio para trabalhos de estudantes.

Pós-corpos dos atores e autores das sub-culturas da cibercultura

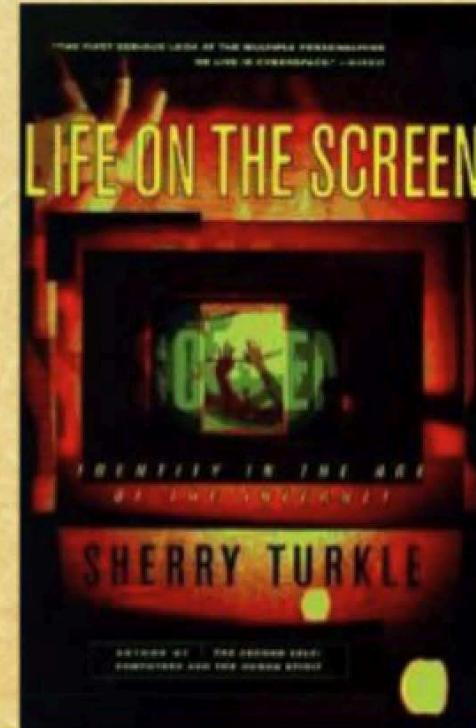




13. NOVOS PODERES 3. HACKERS, CIBERGUERRAS E CIBERTERRORISMO



Sherry Turkle

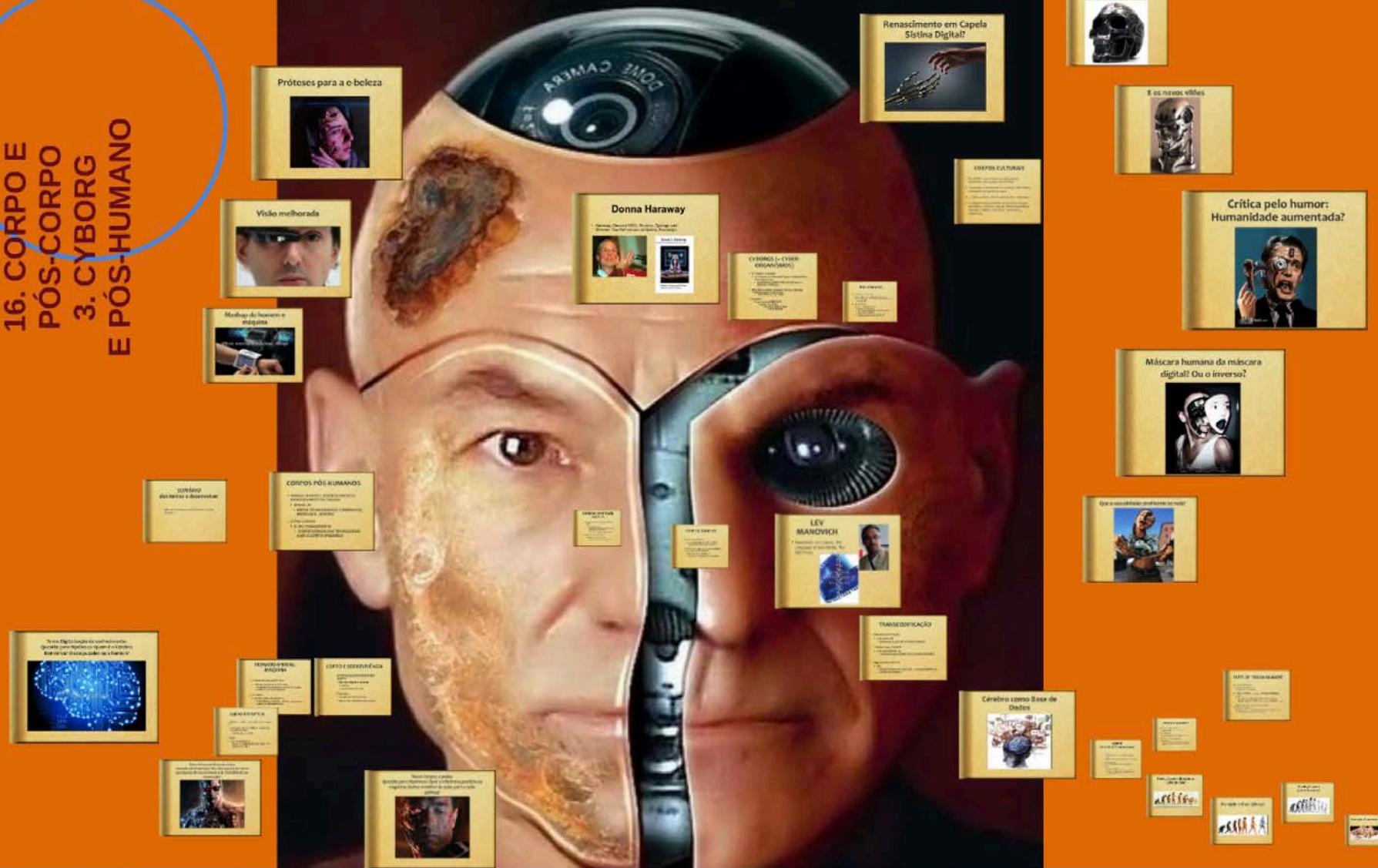


- ♦ Turkle, Sherry (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*. New York: Simon and Shuster.

SECOND SELF E EFEITO PESSOA

- Sherry Turkle, na obra clássica *Second Self* (1984) afirma:
 - O UTILIZADOR DE COMPUTADOR
 - Constrói uma
 - SUBJETIVIDADE PARALELA à IDENTIDADE 'REAL'
- O 'EFEITO PESSOA' OU PERSONALIDADE DIGITAL MÚLTIPLA (Andrade, Pedro, 1995)
 - Consiste na multiplicidade de
 - HETERÓNIMOS DIGITAIS
- Ex: Cada diferente E-MAIL DE UM UTILIZADOR (no Gmail, Yahoo, etc.)
 - permite-lhe construir uma distinta
 - E-PERSONALIDADE no ciberespaço e cibertempo.

16. CORPO E
PÓS-CORPO
3. CYBORG
E PÓS-HUMANO



Pós-corpo, cyborgs e pós-humano

Donna Haraway

- Haraway, Donna (1985). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. Routledge.



Donna J. Haraway



*Simians, Cyborgs, and Women
The Reinvention of Nature*

CYBORGS (= CYBER-ORGANISMOS)

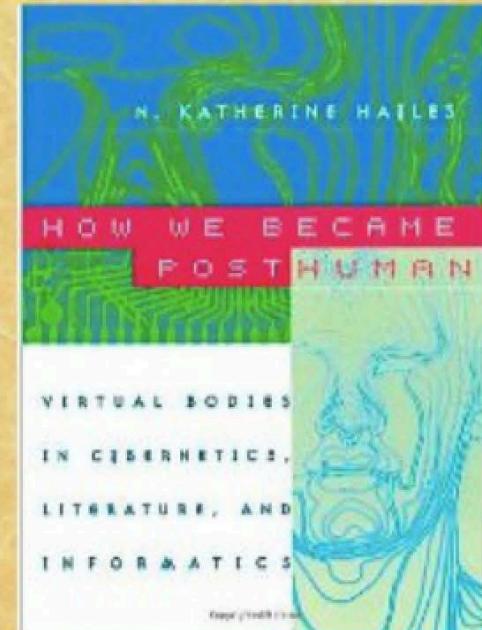
- O TERMO 'CYBORG'
 - foi proposto por Manfred Clynes e Nathan Kline num artigo sobre
 - SISTEMAS HOMEM-MÁQUINAS para o ESPAÇO SIDERAL
- MULHER e outras 'criaturas' (símios, ciborgs) destabilizaram a dicotomia NATUREZA/CULTURA.
- CYBORG
 - é um destes HÍBRIDOS,
 - antes FICIONAL,
 - mas que hoje é uma
 - REALIDADE.

PÓS-HUMANO

- Os CORPOS ORGÂNICOS
 - são modificados e melhorados através de
 - INTERVENÇÕES TECNOLÓGICAS, CIRÚRGICAS E QUÍMICAS.
- O PÓS-HUMANO
 - é uma convergência entre o
 - WETWARE (ORGÂNICO)
 - SOFTWARE (LINGUAGENS COMUNICAÇÃO COM O COMPUTADOR)
 - HARDWARE (PRÓTESES, IMPLANTES ELETRÓNICOS E CHIPS DIGITAIS)

Katherine Hayles

- Hayles, Katherine (1999). *How we Became Post-human: Virtual Bodies in Cybernetics*. Chicago and London: University of Chicago Press.

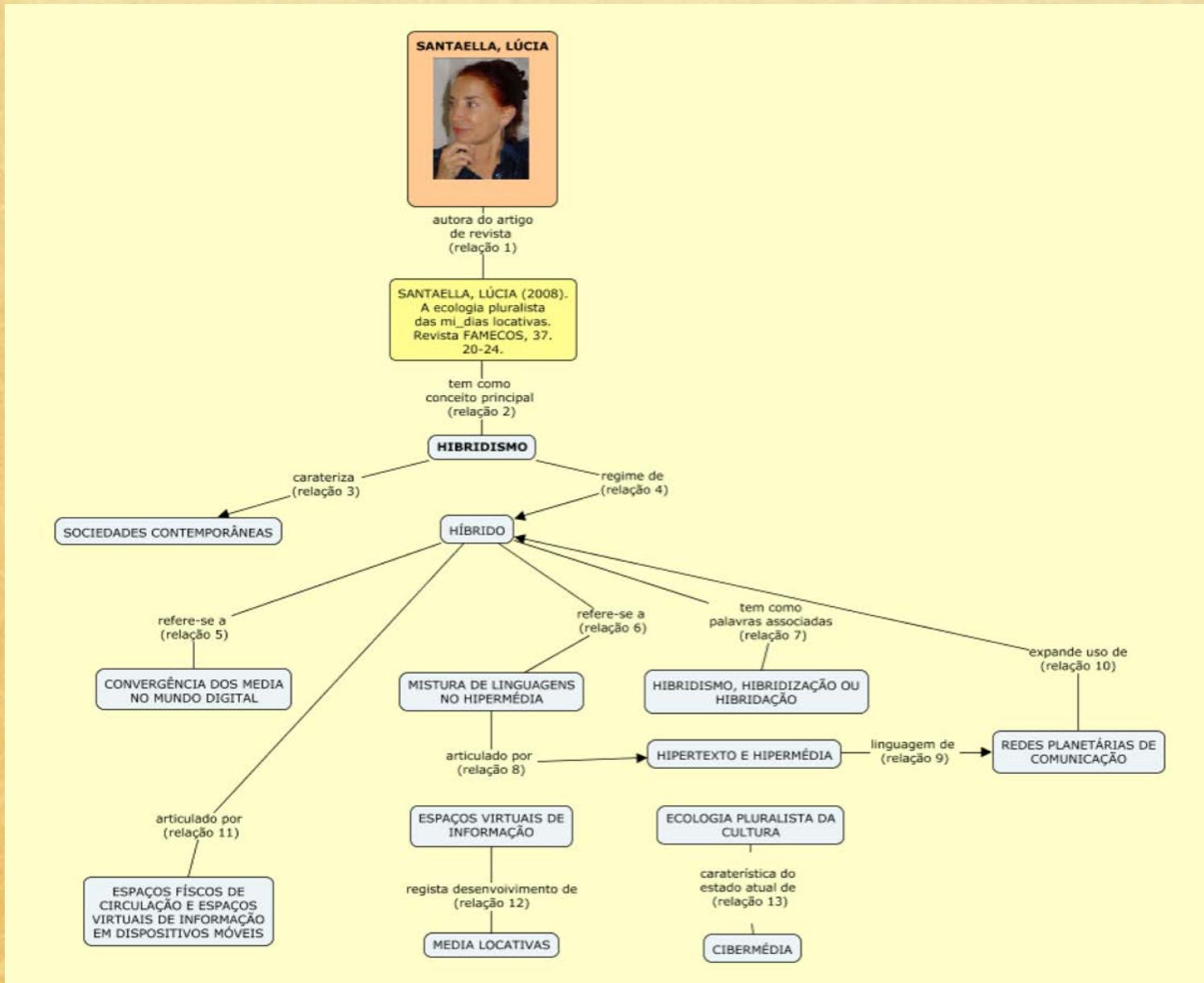


SUBJETIVIDADE E IDENTIDADE

- A SUBJETIVIDADE E IDENTIDADE
 - já não estão enraizados no
 - CORPO
- A SUBJETIVIDADE NA CONDIÇÃO PÓS-HUMANA
 - encontra-se dispersa por todo o
 - CIRCUITO CIBERNÉTICO
- Mas: SOFRIMENTO , POLÍTICA E EMANCIPAÇÃO
 - continuam a estar
 - INCORPORADOS NAS PESSOAS

Seção 3: Análise e interpretação do conhecimento.

Ex: Ontologia Sociológica incluindo uma rede conceptual visual de Lucia Santaella



Conceitos centrais

[Conceitos](#) [Frases de Ligação](#) [Proposições](#) [Outline do Cmap](#)

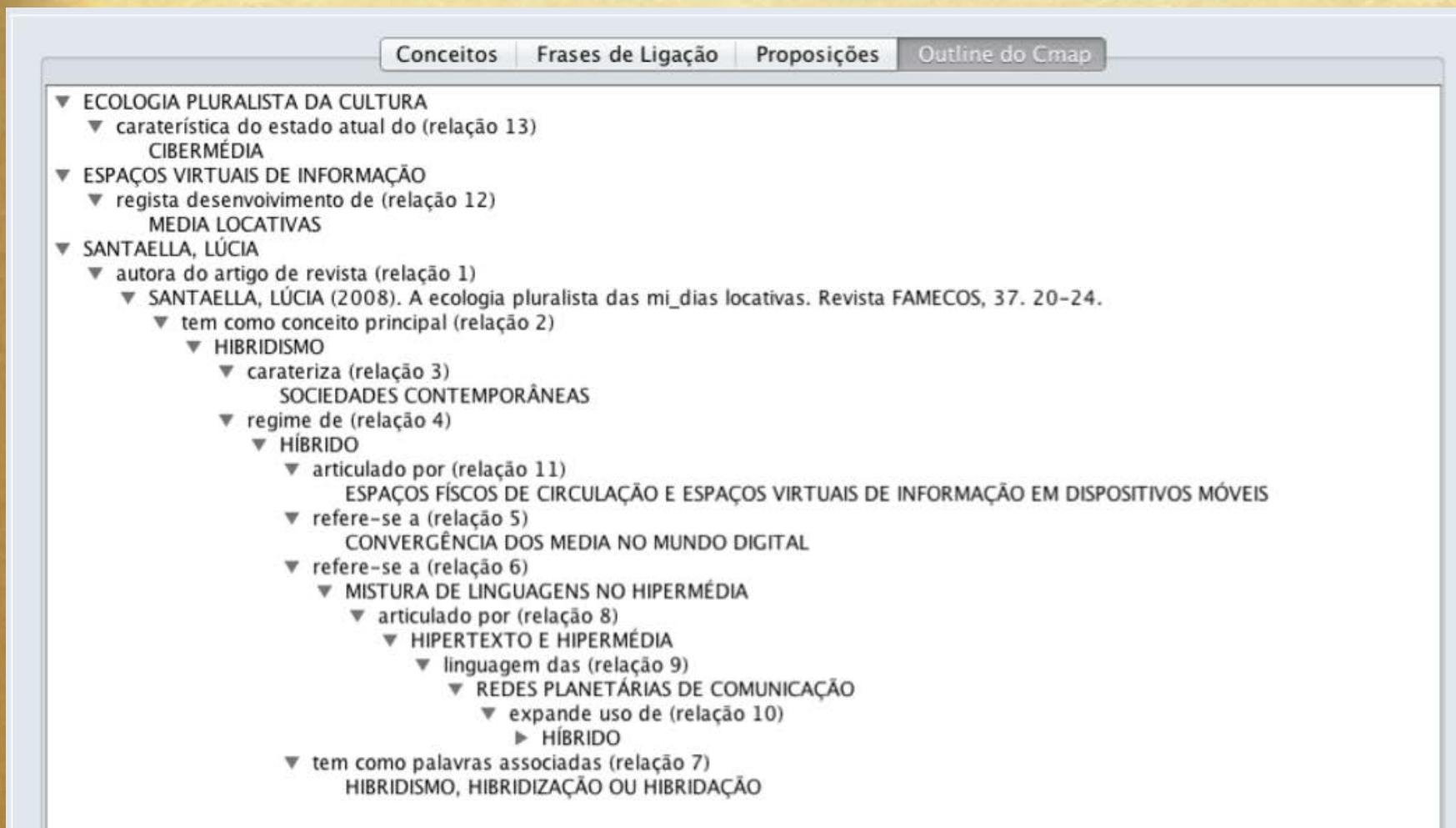
Digite um novo conceito:

Conceito	Links chegando	Links saindo
CIBERMÉDIA	1	0
CONVERGÊNCIA DOS MEDIA NO MUNDO DIGITAL	1	0
ECOLOGIA PLURALISTA DA CULTURA	0	1
ESPAÇOS FÍSICOS DE CIRCULAÇÃO E ESPAÇOS VIRTUAIS DE INFORMAÇÃO	1	0
ESPAÇOS VIRTUAIS DE INFORMAÇÃO	0	1
HIBRIDISMO	1	2
HIBRIDISMO, HIBRIDIZAÇÃO OU HIBRIDAÇÃO	1	0
HIPERTEXTO E HIPERMÉDIA	1	1
HÍBRIDO	2	4
MEDIA LOCATIVAS	1	0
MISTURA DE LINGUAGENS NO HIPERMÉDIA	1	1
REDES PLANETÁRIAS DE COMUNICAÇÃO	1	1
SANTAELLA, LÚCIA	0	1
SANTAELLA, LÚCIA (2008). A ecologia pluralista das...	1	1
SOCIEDADES CONTEMPORÂNEAS	1	0

Proposições principais ou tricotomias (nomeadas *triplets* na Web 3.0)

Proposições			
Conceitos	Frases de Ligação	Proposições	Outline do Cmap
Escreva uma nova Proposição:			
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>			
Conceito	Frase de Ligação	Conceito	
ECOLOGIA PLURALISTA DA CULTURA ESPAÇOS VIRTUAIS DE INFORMAÇÃO HIBRIDISMO HIBRIDISMO HIPERTEXTO E HIPERMÉDIA HÍBRIDO HÍBRIDO HÍBRIDO HÍBRIDO MISTURA DE LINGUAGENS NO HIPERMÉDIA REDES PLANETÁRIAS DE COMUNICAÇÃO SANTAELLA, LÚCIA SANTAELLA, LÚCIA (2008). A ecologia pluralista das mi...	caraterística do estado atual do (relação 13) regista desenvolvimento de (relação 12) regime de (relação 4) carateriza (relação 3) linguagem das (relação 9) tem como palavras associadas (relação 7) articulado por (relação 11) refere-se a (relação 5) refere-se a (relação 6) articulado por (relação 8) expande uso de (relação 10) autora do artigo de revista (relação 1) tem como conceito principal (relação 2)	CIBERMÉDIA MEDIA LOCATIVAS HÍBRIDO SOCIEDADES CONTEMPORÂNEAS REDES PLANETÁRIAS DE COMUNICAÇÃO HIBRIDISMO, HIBRIDIZAÇÃO OU HIBRIDAÇÃO ESPAÇOS FÍSICOS DE CIRCULAÇÃO E ESPAÇOS VIRTUAIS... CONVERGÊNCIA DOS MEDIA NO MUNDO DIGITAL MISTURA DE LINGUAGENS NO HIPERMÉDIA HIPERTEXTO E HIPERMÉDIA HÍBRIDO SANTAELLA, LÚCIA (2008). A ecologia pluralista das mi... HIBRIDISMO	

Outline conceptual



Projeto Comunicação Pública da Arte: Mesa interativa em híbrimédia para a comunicação visual da cibercultura e artes



Interatividade entre utilizadores e obras de arte por multitoque



Interação entre membros de grupos de utilizadores

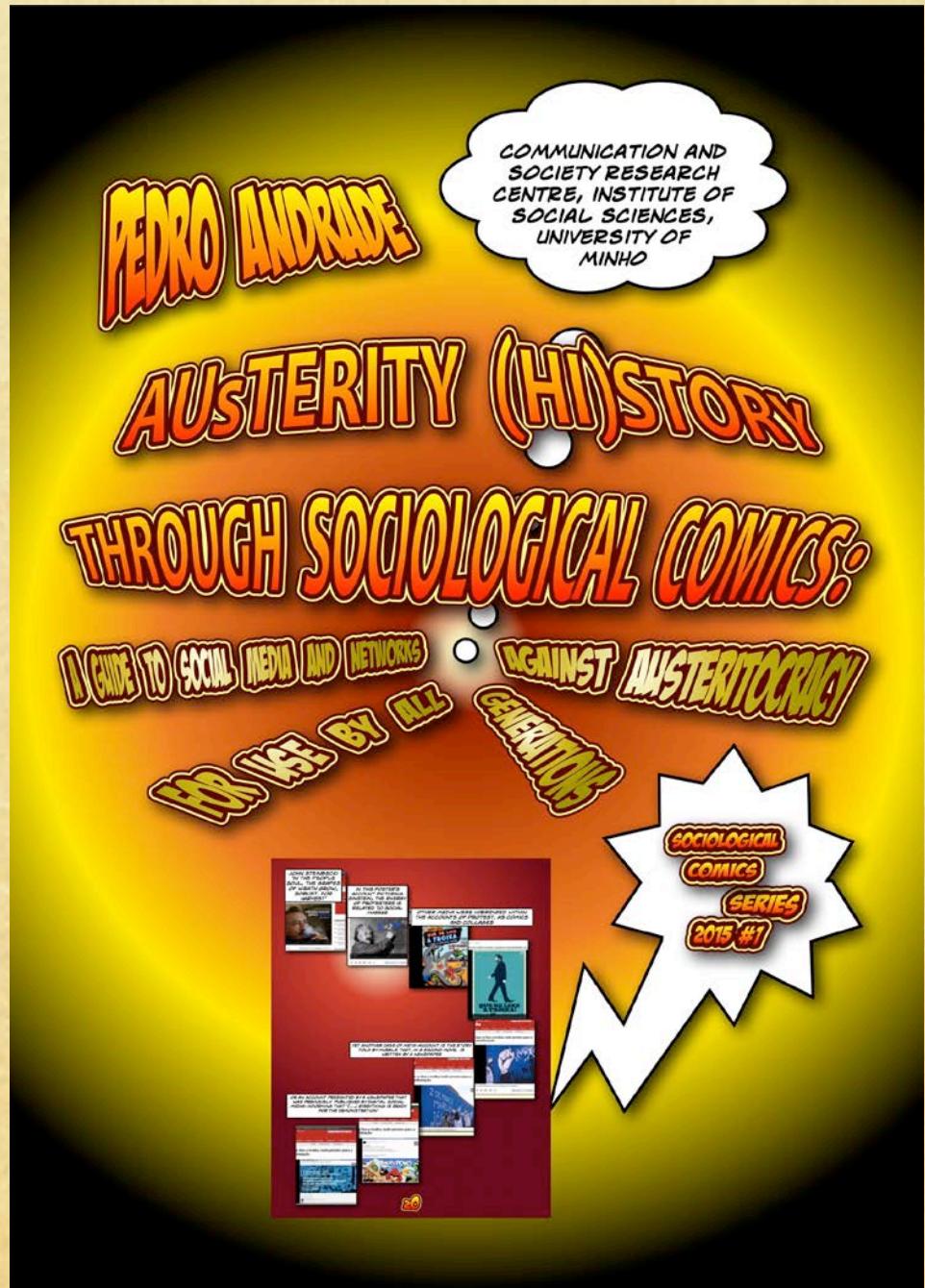
Jogo das Tricotomias Visuais



Desafio: colocar 3 obras de arte associadas entre si,
no conteúdo ou na forma (à esquerda),
dentro do triângulo tricotómico (à direita)

Sociological Comics

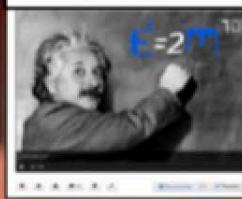
- ♦ Tema:
 - ♦ Lutas contra a **austeridade** em Portugal em 2013.
- ♦ Análise de 3 tipos de **meios e métodos de comunicação**:
 - ♦ Modo de comunicação em **co-presença** (manifestações políticas, murais, graffitis, stenceis, stickers, etc.);
 - ♦ **Comunicação através dos mass media clássicos**, como os jornais e a televisão;
 - ♦ **Comunicação digital**, nas redes sociais digitais Facebook, Twitter, YouTube, Instagram ou Pintrest.



JOHN STEINBECK:
'IN THE PEOPLE
SOUL, THE GRAPES
OF WRATH GROW,
ROBUST, FOR
HARVEST'



IN THIS POSTER'S
ACCOUNT PICTURING
EINSTEIN, THE ENERGY
OF PROTESTERS IS
RELATED TO SOCIAL
MASSES



OTHER MEDIA WERE HYBRIDIZED WITHIN
THE ACCOUNTS OF PROTEST, AS COMICS
AND COLLAGES



YET ANOTHER CASE OF META-ACCOUNT IS THE STORY
TOLD BY MURALS THAT, IN A SECOND MOVE, IS
WRITTEN BY A NEWSPAPER



OR AN ACCOUNT PRESENTED BY A NEWSPAPER THAT
WAS PREVIOUSLY PUBLISHED BY DIGITAL SOCIAL
MEDIA: INFORMING THAT '(...) EVERYTHING IS READY
FOR THE DEMONSTRATION'



- ♦ O método sociológico 'Sociological Comics' aproxima:
 - ♦ o conhecimento sociológico
 - ♦ às histórias e saberes sociais
 - ♦ por meio de uma **História Sociológica** apresentada na forma de **banda desenhada**.
- ♦ Pesquisa sociológica através de:
 - ♦ Demonstração de hipóteses a partir da sua **validação/infirmação** no campo empírico do espaço público urbano (ruas, praças, etc.)
 - ♦ Utilização de **jogos sociais de linguagem**, incluindo críticas ou humor por parte do cidadão comum e recolhidos pelo sociólogo;
 - ♦ Uso de **hibrimédia** (isto é, media hibridizados) no seio das redes sociais digitais.

