

Por que se ocupar dos gêneros?

Irene Machado *

Resumo

Este artigo parte de uma questão que diz respeito às possibilidades de organização das mensagens em processos comunicativos mediados. Diferentemente das culturas fundadas na predominância da palavra oral ou escrita, a cultura de mídias conta com linguagens cujos códigos são processados por meios técnicos. Como se organizam as mensagens neles produzidas? Existe ou não organização nesse tipo de mensagem?

Palavras-chave: organização, mensagem, discurso, mídia, narrativa

Abstract

The departure point of this article is a question concerned with the possibilities of the messages organizations in the mediated communication process. In a different way respecting to literacy culture of the oral and writing word, media culture developed so many languages which codes are processed by technical media. How messages organize themselves in such media? There is some kind of organization in this kind of message?

Key words: organization, message, discourse, media, narrative

* Doutora em Letras pelo Departamento de Teoria Literária da FFLCH-USP e professora do Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUCSP, onde é responsável pelas disciplinas sobre semiótica da cultura e pela home page “sobre semiótica russa (www.pucsp.br/~cos-puc/cultura/index.html). É autora, entre outros, dos livros *Roteiro de leitura: Inocência, de Visconde de Taunay* (São Paulo, Ática, 1997), *O romance e a voz: a prosaica dialógica de M. Bakhtin* (São Paulo, Imago/FAPESP, 1995), *Literatura e redação: gêneros literários e a tradição oral* (São Paulo, Scipione, 1994) e *Analogia do dissimilar: Bakhtin e o formalismo russo* (São Paulo, Perspectiva, 1989). Atualmente, coordena o Núcleo de Pesquisa “Semiótica da Comunicação” da INTERCOM e é editora científica de *Galáxia – Revista Transdisciplinar de Semiótica, Comunicação, Cultura*, entre outras atividades.

Gênero como instrumento para o estudo das mensagens

Em tempos de mídias eletrônico-digitais, de redes telemáticas, de proliferação de linguagens artificiais e de comunidades virtuais, nada pode parecer mais anacrônico do que recorrer ao conceito de gênero para a análise do processo de transmissão das mensagens e das propriedades discursivas que contribuem para a organização textual na cultura. O próprio T. Todorov, uma das maiores autoridades teóricas no que diz respeito ao estudo dos gêneros, dizia, ainda nos anos 70, que “*persistir em se ocupar de gêneros pode parecer hoje em dia passatempo ocioso, senão anacrônico*”. Com essa frase, abre seu estudo sobre a origem dos gêneros (TODOROV, 1981, p. 45). Que dirão os nossos críticos diante de nossa persistência em encaminhar o estudo dos gêneros na comunicação impressa, audiovisual ou digital? Anacronismo ou inadequação? Argumentos contrários a nossos propósitos não faltam.

Se, por um lado, gênero recorda a clássica teoria poética fundada por Aristóteles, por outro vai de encontro às classificações que delimitam o caráter das obras da cultura literária que muitos tendem a classificar como “coisas do passado”. Dentro da tradição literária, tanto os gêneros poéticos, derivados da hierarquia no uso da voz, quanto os gêneros literários, direcionados para a classificação das produções da *littera*, foram tratados como formas fixas e imutáveis como produtos acabados. Daí a idéia de que cada mensagem se produz dentro de um gênero que tem, assim, o poder de regra. Ressuscitar tal conceito em meio à explosão dos sistemas de escrita e, conseqüentemente, deslocá-lo para o processo de expansão para fora da *littera* não seria uma anacronismo?

As profundas transformações do processo comunicativo e a diversidade provocada pela migração de formas discursivas e de meios parecem afirmar o contrário do anacronismo. De fato, vivemos num tempo em que as formas de comunicação, em vez de serem fixas e fechadas, são anárquicas e inacabadas. Contudo tal desorganização



reivindica, senão um ordenamento, pelo menos métodos de compreensão.

Para os críticos que entendem os gêneros como coisa do passado, sobretudo tendo em vista a pulverização que os próprios textos ajudaram a realizar transgredindo categorias e desativando hierarquias, Todorov presta o seguinte esclarecimento:

“Não foram ‘os’ gêneros que desapareceram, mas os gêneros-do-passado que foram substituídos por outros. Já não se fala de poesia e de prosa, de testemunho e de ficção, mas do romance e da narrativa, do narrativo e do discursivo, do diálogo e do diário.

O fato de a obra desobedecer ao gênero não o torna inexistente; (...). Primeiro, porque a transgressão para existir enquanto tal, tem necessidade de uma lei - que será precisamente transgredida.(...) Mas há mais. A obra não só pressupõe necessariamente uma regra, para poder ser uma exceção, como também logo que é reconhecida no seu estatuto excepcional, se torna, por sua vez, graças ao sucesso de livreria e à atenção dos críticos, uma regra”. (TODOROV, 1981, p. 47)

Se nunca houve literatura sem gêneros, como assegura Todorov, como entender um sistema comunicativo que prescindia de algum tipo de organização discursiva, ou melhor, de gêneros? Afinal, a própria existência de gêneros está vinculada à codificação das “propriedades discursivas” de todo ato comunicativo. Além disso, os gêneros fornecem pistas tanto para a escritura quanto para a leitura ou recepção. Nesse sentido, eles se assemelham a um sistema codificado que não apenas se reporta a um sistema de idéias como permite transformações contínuas, pois é assim que nascem os gêneros: “*um novo gênero é sempre a transformação de um ou vários gêneros antigos: por inversão, por deslocamento, por combinação*” (TODOROV, 1981, p. 48). São transformações relacionadas com os atos de comunicação que se confundem com o próprio homem. Onde existirem atos como esses, haverá gêneros. Os gêneros são, assim, instrumentos para o conhecimento das construções comunicativas que se servem de sistemas específicos de linguagem que não se limitam ao sistema verbal, mas, pelo con-

trário, implicam algum tipo de mediação. Nesse sentido, conhecer as propriedades discursivas que se manifestam em termos de gêneros é conhecer as linguagens dos sistemas comunicativos em sua transformação. O estudo do gênero não pode ser pensado fora de uma ação com vistas ao conhecimento. Tal é o ponto que motivou a reconsideração dos gêneros no mundo de mídias.

A aventura dos gêneros nas mídias

O estudo dos gêneros atende a uma necessidade específica: *explicitar os modos pelos quais as mensagens se organizam em meio à profusão de códigos, de linguagens e, conseqüentemente, de mídias*. Num mundo em que as mensagens contam com apenas um único meio de transmissão, caso das culturas que se desenvolveram a partir da palavra, oral ou escrita, as diferenças de gêneros são apenas diferentes modos de organização das mensagens no interior de uma única linguagem. Esse quadro há muito já foi subvertido. Os meios se diversificaram e tornaram-se mais complexos; os modos de organização das mensagens se transformaram e, conseqüentemente, novos formatos surgiram.

Se não se pode negar que os gêneros organizam a linguagem formando discursos dentro de uma mídia específica, não se pode negar também que o conjunto de diferentes mídias constituem diferentes gêneros em relação ao sistema maior da cultura. Em ambos os casos, trata-se de diferentes esferas de uso público de linguagem e de seus sistemas semióticos. Estamos, cada vez mais, convencidos de que uma determinada gestão cultural é definida pela predominância do gênero. O escritor americano Steve Tomasula traduz com muita clareza o que queremos dizer. Conta ele que

Há um século e meio atrás era impossível fazer um curso sobre romance. Os romances eram considerados uma estupidez e não se prestavam a estudos sérios. Há cinquenta anos atrás era impossível fazer um curso sobre cinema. O filme era uma estupidez e não se prestava a um estudo sério. Dez anos atrás não se podia estudar histórias em quadrinhos. No ano passado, [1997] era impossível estudar videogames. Mas hoje [1998] é possível.

DigiPen, um confiável 'college' com campus em Vancouver e Washington, recentemente começou a oferecer um curso de quatro anos para a criação de videogames. Dez mil candidatos disputaram as primeiras 100 vagas. (TOMASULA, 1998, p. 342).

Nesse panorama traçado por Tomasula, está claro que, em cada gestão cultural, apenas um meio se destaca e tem o poder de indicar a nota dominante dentro do sistema maior da cultura. Nele, o meio se constitui num gênero. Contudo o gênero não é uma classe, mas uma estrutura molecular movida pela complementaridade. Logo cada nova forma de mediação na cultura pressupõe uma escala ascendente de uma cadeia. Seria ingênuo acreditar que o domínio do gênero seja apenas uma tendência do mercado. Trata-se de definir as formas dominantes no processo cultural e também visualizar o quadro evolutivo dessas formas no processo das gestões culturais. A propósito, recuperar os elos do processo cultural e sua conseqüente explosão num sistema é uma das propriedades dos gêneros.

Um olhar mais atencioso para o movimento dos gêneros na cultura será revelador de um outro aspecto igualmente fundamental: o gênero evolui e se transforma e torna-se elemento comum de diferentes sistemas. O que existe de comum entre romance, filme, videogame e a novíssima hipermídia? Cada um a seu modo cumpriu o desafio de organizar um dos mais antigos gêneros da tradição ocidental: a *narrativa*. Contudo o modo de contar uma história no cinema não dispõe dos mesmos recursos usados pela narrativa literária. O

folhetim do século XIX não contava uma história da mesma forma que um narrador oral diante de seus ouvintes. Mesmo que se considere a figura do narrador oral das novelas radiofônicas, inútil negar a confluência de meios para um mesmo modelo organizacional. Em todos esses casos, é evidente a intermediação de meios. Contudo, enquanto as histórias se reproduziam a partir de uma mídia, a palavra, as distinções de seu suporte, voz ou papel não denunciavam as diferenças. Tanto assim que sempre se acreditou que a narrativa oral ou escrita diziam respeito a um só e único fenômeno. A partir do momento em que foi possível ouvir a voz através de um suporte técnico, a fita cassete, se descobriu que a narrativa oral é, antes de mais nada, performance. Analisar um ato de performance não é analisar uma narrativa literária impressa em livro. Com isso, com a proliferação de meios a partir das possibilidades de reprodução da imagem (fotografia, cinema, televisão), a diferença de suporte implica uma diferença de codificação, logo, de linguagem e, por conseguinte, de compreensão. Os diferentes códigos passam a coexistir na produção de uma única mensagem, exigindo outros modos de compreender. Ainda que a substância temática seja a mesma, a linguagem não é; por conseguinte, o encaminhamento se modifica e se enriquece, oferecendo diferentes modelos cognitivos. Em nome desse conhecimento, é que se propõe a atualização do estudo dos gêneros. Podemos comprovar essa constatação se prestarmos um pouco de atenção para o quadro da narrativa e dos modelos cognitivos que ela tem gerenciado.



Tipologia da narrativa em diferentes sistemas semióticos

NARRATIVA

Mitos
Bíblia
Lendas
Poemas épicos
Drama
Novelas de cavalaria
Folhetins
Romances
Filmes
Notícias jornalísticas
Casos
Problemas
Novelas radiofônicas
Novelas televisuais
Propaganda
Música
Dança
Canção
História em quadrinhos
Artes plásticas
Fotografia
Videogame
Hipernarrativa
Autos jurídicos
Relatórios administrativos

A narrativa é o gênero que mais transformações sofreu ao longo de sua existência. O fato mais significativo de sua história é o deslocamento para outras mídias além da palavra. Mitos e lendas migraram para filmes e hoje se acomodam muito bem ao meio digital. Acompanhar o desenvolvimento da narrativa em sua fase digital tem sido uma das tarefas de engenheiros, de comunicólogos e professores de literatura que se voltam, por exemplo, para a construção de narrativas em ambientes digitais, com recursos, dentre outros, da tridimensionalidade. A narrativa, que saiu da boca dos narradores orais, deitou-se nas páginas tipográficas, virou história em quadrinhos, vagou pelas ondas das novelas radiofônicas, ganhou corpo e voz em filmes e novelas televisuais, agora é videogame e hipermídia. Nada indica que todas as possibilidades já foram esgotadas.

A dinâmica da narrativa apenas evidencia como um gênero representa um “nicho” semiótico que as gestões culturais não se cansam de reinventar. E por que a narrativa foi e continua sendo um gênero tão importante para a cultura? Porque em toda narrativa existe o gérmen de uma aventura que explora um elemento vital ao homem e à cultura: o deslocamento, o movimento rumo ao desconhecido, à descoberta. Por representar o deslocamento no tempo (*chronos*) e no espaço (*topos*), a aventura foi considerada o elemento mais importante do romance, o cronotopo privilegiado de tudo que se pode chamar narrativa, segundo o teórico russo Mikhail Bakhtin. Na aventura, estão impressas as marcas do tempo e do espaço. O tempo de aventuras é sempre um tempo de mudanças, de acasos, de renovação. Por isso Bakhtin defendeu a tese do romance como um gênero em devir, contra os argumentos daqueles que anunciaram sua morte. As possibilidades instauradas pelas narrativas criadas com recursos das tecnologias digitais, como a realidade virtual, só vêm confirmar o que previra o teórico russo. Quem poderia imaginar que formulações de Bakhtin sobre o romance como um gênero em devir – plurilingüismo, bivocalidade, pluriestilização, polifonia, a interatividade e o cronotopo da

aventura (sobretudo do homem de idéias) – seriam elementos fundamentais para a elaboração das narrativas tecnológicas como os “romances holográficos” (os *holonovels*) desenvolvidos em ambientes virtuais? Tal é a perspectiva da definição de gênero que tem levado a um reposicionamento conceitual. Diante disso, é necessário fazer um reparo ao que afirmamos inicialmente: não é o gênero que é coisa do passado, mas sim a consagrada teoria aristotélica cuja soberania nunca foi tão radicalmente questionada. Como observou Ralph Cohen,

A natureza combinatória dos gêneros movimentou-se, em nosso tempo, para misturas de produtos da mídia impressa e eletrônica. Se até bem pouco tempo atrás se falava em combinatória de gêneros e se pensava em misturas entre épica, tragédia, romance, poesia lírica, agora os termos de combinação são outros: filmes, gêneros televisuais, programas educativos. (COHEN, 1989, p. 18)

Não precisamos ir muito longe para atestar a evidência de tal formulação, basta lembrar o caso do videogame para traduzir o deslocamento no espaço-tempo: misturou literatura, cinema, vídeo e realidade virtual que cumprem as velhas historietas de grandes aventuras, em que o acaso jogava aos jovens audaciosos que não mediam esforços para combater monstros e salvar princesas as clássicas histórias dos *erotika pathemata* do romance grego. Mas não é só isso. O videogame é também história em quadrinhos, televisão e *software* interativo. Tudo isso é continência de uma atividade programada para funcionar assim. Trata-se de uma combinatória de gêneros e de mídias em que um não vale mais do que o outro. Se, por um lado, as combinações são mais complexas, por outro, é preciso lembrar que a digitalização equipara todas as tecnologias.

Um conjunto de dados é tão somente uma seqüência de números; nada mais nada menos. Cada filme digital, cada imagem, cada som não é nada mais que uma seqüência de zeros e uns armazenados na memória do computador. Digital: ajuda não a acumular conhecimento, mas a usá-lo. (TRAUB, 1998, p. 364).



Se partimos da teoria do dialogismo¹ formulada por M. Bakhtin (1988), é porque nela os gêneros são possibilidades combinatórias entre diferentes esferas de usos da linguagem. No caso da narrativa, a aventura tanto é ação quanto idéia; logo uma narrativa se desenvolve por meio de diálogos que podem assumir uma forma filosófica, poemas, provérbios, contos intercalados, crônica jornalística, documentos históricos, experimentação científica etc. A aventura do homem de idéias criou o romance polifônico em Dostoiévski. Aconteceu não foi a mesma necessidade que levou John Casti (1998), um dos teóricos da vida artificial e dos “mundos possíveis”, a escrever o romance *The Cambridge Quintet?* Se as possibilidades combinatórias são inúmeras e inesgotáveis no meio verbal, a tendência é aumentar quando se pode operacionalizar um meio visual ou digital. Enquanto o diálogo for a forma privilegiada de interatividade, a cultura será, igualmente, um espaço de “mundos possíveis” que nos são acessíveis em forma de gêneros.

Se, para Bakhtin, o uso da linguagem estava vinculado à interação social, aqui trataremos das interações que estão além da língua e, por isso mesmo, podem ser situadas dentro de um *ecossistema* constituído por sistemas que mal começaram a ser conhecidos.

Com o instrumental da teoria do dialogismo, é possível, igualmente, examinar como alguns gêneros da cultura literária ou tipográfica, por exemplo, da prosa literária, jornalística ou mesmo de documentos como cartas, foram interpretados e aclimatados ao ambiente digital; e, contrariamente, como gêneros surgidos em contexto digital: a *home page*, *games* e o *e-mail* interpretam e reprocessam gêneros das tradições orais e letradas, como o diálogo socrático, as narrativas, os gêneros epistolares. Com isso, o que está em tela é a idéia de que as

mídias digitais criaram formas discursivas que não são nada mais do que interpretação de formas culturais que têm uma história. Por envolverem novas ferramentas e suportes², tais interpretações criam formas modelizantes encadeadas por uma longa tradição de gêneros.

Nesse caso, existem muitos pontos em comum entre o diálogo socrático e a *home page* ou entre uma narrativa virtual e a narrativa do romance grego.

O movimento dos gêneros

Sem dúvida alguma, a narrativa manifesta, em relação aos meios que lhe servem de suporte, uma das mais caras relações dos estudos semióticos: a relação entre ontogênese e filogênese. Este sempre foi um ponto de honra dos estudos semióticos, porque nele reside toda a dinâmica da cultura. Os meios, ou as mídias, trouxeram um outro modo de se compreender a relação entre gêneros e espécies que se transformam pela combinatória de diferentes códigos culturais. É aqui que a retomada do estudo dos gêneros mostra outro aspecto de sua propriedade.

No domínio do código verbal, por mais que possamos reconhecer a transformação das formas, tudo acontece graças à mediação da palavra, a única mídia de produção das mensagens. A evolução da narrativa no interior de um único sistema de codificação (verbal, visual, sonoro, gestual etc.) promove uma diferenciação de espécies. Por exemplo, no sistema de codificação verbal, é possível falar de narrativa oral, literária; de conto, novela, romance, crônica. No sis-

¹ O dialogismo celebra as interações comunicativas nas mais variadas mediações da linguagem. Foi formulado no contexto da interação social, mas hoje é possível ver que as mediações mediadas pelos dispositivos eletrônico-digitaes são também dialógicas. O homem continua no centro, porém os elementos com os quais ele interage através de linguagem procedem dos infinitos pontos do cosmos.

² Existe uma impregnação mútua entre ferramenta e suporte: o primeiro realiza uma operação, o segundo é o sustentáculo, o material que armazena a informação articulada pela ferramenta. Papel, fita magnética, tela, disco rígido, disquete, madeira, pedra são suportes; alfabeto, sinais, ondas, algoritmos são ferramentas. Se entendemos a voz como uma ferramenta de realização da palavra cujo suporte é um conjunto de meios (órgãos da fonação), vamos entender a mídia digital de igual modo: um conjunto de múltiplos suportes e ferramentas. Suportes e ferramentas mudam segundo processos culturais: a palavra tanto é realização de voz quanto de letra ou da digitalização. Mudança e complementaridade são condições do homem e da cultura que ele cria como seu complemento.

tema visual, pode-se falar em pintura, história em quadrinhos, desenho. No sistema cinésico, de filme, novela televisual. No sistema sonoro, canção, música, radionovela. Enfim, quando a transformação diz respeito à evolução dentro de um único sistema, esta será uma evolução de *ontogênese*.

Considerando que evolução da narrativa como migração para diferentes meios – desenho, palavra, filme, televisão, computador, rádio – coloca em confronto os diferentes sistemas de codificação, temos, então, uma evolução da *filogênese*. Contudo, diferentemente do sistema biológico, a filogênese que verificamos no gênero narrativo não se caracteriza pela pureza das formas; pelo contrário, ainda que o sistema de codificação do filme no cinema seja diferente do filme projetado pela televisão, impossível não falar em mistura. Na filogênese da narrativa, quanto mais as espécies entram em correlação, mais complexo será o sistema semiótico que o realiza. Isso é extremamente significativo para a produção num determinado meio.

Se as linguagens se expandem por conta das relações diversificadas que começam a dominar entre os códigos culturais e os diferentes suportes deles resultantes, cresce, na mesma proporção, todo um sistema de mediação. A mediação torna-se o termômetro de aferição do grau de envolvimento entre diferentes códigos, vale dizer, da descentralização da palavra. O código verbal não ocupa mais, sozinho, o centro produtivo das mensagens e, por conseguinte, não detém mais sozinho a definição da linguagem. Como veremos em outro momento, produtividade é conceito chave das abordagens que procuram dar conta das formas híbridas resultantes de miscigenação, ou seja, da transformação da filogênese e da ontogênese. Quanto maior a quantidade de códigos envolvidos, maior a mediação e, conseqüentemente, mais complexo e descentralizado o modo de organização da mensagem e de seu processo de significação. Nesse sentido, a mediação que se tornou o mais evidente sinal desse processo foi a escrita. Pela es-

crita é possível avaliar concretamente os códigos envolvidos e como se processa a relação entre eles.

Podemos dizer, sem temor, que as mídias contemporâneas demonstram com muita propriedade que são lugar privilegiado das transformações semióticas de filogênese e de ontogênese. Uma única mídia concentra um conjunto híbrido de espécies, confirmando a hipótese do semioticista Roman Jakobson de que os códigos estão ficando cada vez mais diferentes.

Se, durante muito tempo, as propriedades discursivas da linguagem diziam respeito tão-somente ao ato de fala, o desenvolvimento de possibilidades comunicativas trazidas pelos meios de comunicação mostra que esse quadro se modificou. As formações discursivas proliferam em um campo cada vez mais diversificado de sistemas comunicativos audiovisuais e eletrônico-digitais. Enquanto a escrita alfabética se restringia ao mundo da *littera*, onde reina a palavra e a comunicação verbal, nunca se cogitou que propriedades discursivas pudessem referir-se a outro sistema que não o sistema verbal escrito. Com o desenvolvimento da consciência de que escrita cobre um campo muito amplo de possibilidades comunicativas – como teremos oportunidade de verificar em outro momento –, adquiriu-se a consciência também de que há outros meios fora da palavra que realizam discurso e são esferas de uso da linguagem tão efetivo quanto a palavra. Trata-se de uma diferença de uso da linguagem.

A idéia de que a linguagem apresenta esferas diferenciadas de uso, quer dizer, de *gêneros*, não é nova (BAKHTIN, 1986). A novidade é sua extensão ao conjunto da comunicação mediada por processos eletrônico-digitais não centralizados por um único sistema de codificação. Esse aspecto leva a retomada dos gêneros para a compreensão da comunicação realizada em meios audiovisuais e digitais.

A proposta de retomada dos gêneros no estudo das mensagens não significa uma



reconsideração das teorias dos gêneros. O objetivo é propor uma busca da função semiótica dos produtos comunicacionais. Para que o estudo dos gêneros na comunicação contemporânea seja entendido como uma proposta de crítica semiótica da linguagem em toda sua extensão, é preciso que fique bem claros os pontos da distinção entre *teoria dos gêneros* e *gêneros como objeto de crítica semiótica*. Só para isso, iremos voltar a Aristóteles e ao mundo da cultura grega, que consagrou a clássica teoria dos gêneros. Nela, os gêneros são categorias paradigmáticas, centralizadas numa única mídia que produz formas fixas e acabadas. Algo radicalmente diferente do contexto cultural onde proliferam os sistemas mediados pela solidariedade de vários códigos e várias linguagens.

Embora esse seja apenas o preâmbulo de uma reflexão mais ampla, é imprescindível não perder de vista que este estudo também opera uma revisão conceitual, uma vez que procura alcançar limites cada vez mais amplos da comunicação contemporânea. Logo não poderíamos deixar de precisar o que estamos chamando de “cultura tecnológica”. Ainda que a noção em voga se refira às conquistas eletrônico-digitais, o que está no horizonte dessa reflexão é cultura tecnológica considerada em suas linguagens e em seus sistemas de escritas, particularmente da escrita alfabética ocidental, cuja história se iniciou, provavelmente, com os sumérios e não somente está longe de chegar a um fim, como também serve de modelo para escritas de diversa natureza semiótica. Se entendemos tecnologia como explicitação, seguindo a orientação deixada por McLuhan, cultura tecnológica só pode existir como manifestação encadeada de encontros de escritas, vale dizer, de mediações criadas pelo homem para produzir linguagens. Nesse sentido, escrita é um processo intelectual cuja realização está longe de se limitar a uma única ferramenta; pelo contrário, escrita já foi manuscrita, pictográfica, tipográfica, eletrônica e agora é digital (MACHADO, 1996, p. 46-61). Daí, McLuhan ter considerado a escrita a mais sofisticada tecnologia criada pelo homem; os sistemas modelizantes de outros sistemas criados por ferra-

mentas diferentes do código alfabético. Tal processo intelectual é o centro irradiador da cultura tecnológica e de seus meios³ ou mídias – alvos dessa investigação.

A cultura tecnológica definida pelo circuito integrado de sistemas de escritas oferece uma outra perspectiva para a reflexão sobre os gêneros. Trata-se de considerar a organização das mensagens como organização de diferentes mediações ou diferentes mídias. Como afirmamos anteriormente, a diferença entre as mídias é, igualmente, uma diferença de gênero. Isso é o que está por trás de algumas das teorias sobre a modernidade cultural. O gênero já não é uma categoria importante por oferecer uma tipologia da produção literária da cultura letrada, mas por organizar as mensagens de modo a garantir um “horizonte de expectativa” que una a leitura à escritura, o leitor ao texto, o texto à mídia. O gênero torna-se instrumento criador da relação interativa entre texto, leitor, cultura. Como afirma Thomas Erickson, um dos estudiosos dos gêneros digitais,

a análise orientada pelo gênero é útil porque encoraja a focalização dos meios em que tais discursos tomam corpo. Por exemplo, na análise de uma conversa on-line pela perspectiva do gênero identificamos seus propósitos comunicativos, regularidades de formas e substância (tais como palavras em jogo e afirmações) bem como as situações onde ocorrem tais regularidades. (ERICKSON, 1996, p. 1)

Sem esses elementos, como construir as ferramentas que vão viabilizar, de fato, a mediação? A valorização dos meios, ou das mídias como estamos referindo-nos aqui, modifica o aspecto da tela dialógica da linguagem e o conceito de texto se enriquece. Se, para o contexto da investigação de Bakhtin, bastava afirmar que “*por trás de todo texto está uma língua*”, no ambiente da cultura digital é necessário introduzir alguns acréscimos. Para

³ Lembrando McLuhan, meio é um processo de tradução de experiências ou de explicitação. Nesse sentido, os meios são tecnologias que explicitam o trabalho muscular, o campo sensorial ou cerebral.

a confecção do tecido textual digital, é preciso considerar também as ferramentas que constroem os gêneros. A tela dialógica da linguagem é construída por *programas* capazes de modelizar as interações. Desse conjunto resulta o “enunciado concreto” da comunicação digital. Como afirma Paul Gilster, (1997, p. 17), “*a tecnologia demanda de nós um senso de possibilidades, uma prontidão para adaptar nossas faculdades a um novo meio evocativo. Isso é o coração da alfabetização digital*”.

Diferentemente da clássica *Poética*, “*a teoria modernista dos gêneros minimiza as classificações e aumenta a clarificação e a interpretação. Tal teoria faz parte das teorias semióticas da comunicação que relaciona o gênero com a cultura* (COHEN, 1988, p. 13). A classificação foi substituída pelas relações interativas. O conceito de gênero abandona a escala hierarquizante e passa a valorizar a interação. Considerar os gêneros em tempos de cultura digital implica atentar não só para o modo como as mensagens são organizadas e articuladas do ponto de vista de sua produção, como também para sua ação sobre a troca comunicativa, vale dizer, para o processo de recodificação pelos dispositivos de mediação. Os programas digitais são assim processo de recodificação dos gêneros. Gênero não se reporta apenas à língua, mas também ao meio, ao ambiente formalizado digitalmente que agora participa da enunciação.

Os gêneros digitais estão prontos para lançar um golpe mortal contra a hierarquia, fixidez, classificações, para liberar as formas culturais e colocá-las em interação. Concluindo o caso citado no início de nossa exposição, acadêmicos e gerentes do DigiPen jamais abririam um curso sobre videogames com repercussão em dois países diferentes se não tivessem plena consciência do significado potencial que essa mídia congrega: a possibilidade de recodificar aspectos fundamentais da cultura. A potencialidade da “mídia” também diz respeito ao gênero.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética: a teoria do romance**. Tradução Aurora F. Bernardini et al. São Paulo : Hucitec; Unesp. 1988.

COHEN, R. Do Postmodern Genres Exist? **Postmodern Genres** (ed. by Marjorie Perloff). University of Oklahoma Press. 1988.

ERICKSON, T. Social Interaction on the Net: virtual community as participatory genre. **Proceedings of the Thirtieth Hawaii International Conference on System Sciences**. Maui, Hawaii. p. 6-10, jan.1996.

http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/VC_as_Genre.html

_____. **Genre Theory as a Tool for Analyzing Network-Mediated Interaction: The Case of the Collective Limericks**. 1998.

http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson/Genre.chi98.html

GILSTER, Paul. **Digital Literacy**. New York : John Wiley & Sons. 1997

JAKOBSON, Roman. Fonema e fonologia. Tradução J. Mattoso Câmara Jr. In: _____. **Os pensadores**. São Paulo : Abril Cultural, 1978. p. 55-117.

MACHADO, Irene. A língua entre as linguagens: a expansão da escrita no confronto de múltiplas escrituras. In: ENCONTRO NACIONAL DE PROFESSORES DE PORTUGUÊS DAS ETFs, EAFs e CEFETs. 11, 1996, Natal. **Anais...** Natal : MEC, SEMTEC, 1996. p. 46-61.

TODOROV, Tzvetan. **Os gêneros do discurso**. Tradução Ana M. Leite. Lisboa : Edições 70, 1981.

TOMASULA, Steve. Bytes and Zeitgeist. Digitizing the Cultural Landscape. **Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology**. V. 31, n. 5, p. 337-344. 1998.

TRAUB, Charles H.; LIPKIN, Jonathan. **Leonardo. Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology**. V. 31, n. 5, p. 363-366. 1998.

