

Sociologia da blogosfera: figurações do humano e do social em *blogs* e *hybrilogs*

Pedro Andrade*

Resumo

As figurações do humano e da sociedade sofreram transmutações radicais no seio da Internet. Pretende-se circunscrever quatro dessas figurações em áreas articuladas entre si: a escrita, a educação, a arte e a museologia. A partir desse pedestal fundador, procura-se contribuir para a construção da emergente Sociologia da Blogosfera. No entanto, os próprios *blogs* já foram superados, no ciberespaço e no cibertempo, por figuras de *media* nunca antes vistos. Um deles é o *hybrilog* que, ao utilizar intensamente *media* híbridos ou hibrimédia, recoloca-se numa nova esfera pública nascente, a hibridosfera. A versatilidade do *hybrilog*, derivada da sua natureza híbrida, é testemunhada pelas suas potenciais aplicações como bloescola e bloniversidade, enquanto bloseu ou em *bloart*. Se o *blog* desenvolve uma auto-escrita, o *hybrilog* reinventa-se numa trans-escrita, ambas desenvolvendo inexoravelmente uma ciber-opinião híbrida, no novo espaço de cidadania em constituição na actual sociedade da informação e do conhecimento.

Palavras-chave: *hybrilog*, hibrimédia, bloniversidade, bloseu, blogarte.

Introdução

As figurações do humano na era digital têm sido extensivamente analisadas nos últimos anos. Um dos autores pioneiros nesta matéria é Donna Haraway (1991), que nos fala do *cyborg* enquanto entidade híbrida, situada na fronteira entre o humano e a máquina, ou entre o humano e o pós-humano. Por seu turno, Sherry Turkle (1997, 2005) reflectiu essencialmente sobre a vida digital do sujeito no ecrã.

* Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa e Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, Universidade Nova de Lisboa. pandrade@netcabo.pt

No caso específico da Internet, tais figurações do humano surgem enredadas numa teia de dimensões cada vez mais complexa. Por exemplo, o “efeito Pessoa” consiste numa personalidade digital híbrida, que qualquer infonauta pode construir. Para tal, o utilizador da rede edifica múltiplas subjectividades particulares, resultantes dos diversos modos com os quais se posiciona no ciberespaço e no cibertempo (Andrade, 1996, 1997). Concretamente, se subscrevermos não um, mas vários e-mails, poderemos apresentar-nos a outros utilizadores da Internet como diferentes pessoas, cada uma delas exibindo uma singular figuração de si própria, ou mesmo uma personalidade distinta, um pouco à maneira dos heterónimos de Fernando Pessoa. Um tal processo não se reduz a um divertimento trivial, nem a uma retórica de omissão da nossa identidade original. Para além disso, esta estratégia produz um efeito reticular sobre a nossa subjectividade entendida como um todo. Este *self* assim desconstruído na terra de ninguém, circunscrita entre a vida digital e a vida não-digital, transmuta-se paulatinamente numa meta-subjectividade híbrida.

O propósito deste artigo consiste em discutir quatro destas figurações impressas no seio do ciberespaço e no cibertempo, especialmente a partir dos *blogs*, e nas seguintes áreas articuladas de comunicação entre os sujeitos infonautas: a escrita, a educação, a museologia (que amiúde complementa a formação escolar) e, por extensão, a arte. Assim sendo, esta reflexão visa contribuir para a fundamentação da emergente Sociologia da Blogosfera, que considera estas e outras áreas reticulares como objecto de problematização a desvelar.

1. *Blogs*, comunicação e escrita

1.1. A auto-escrita comum dos *blogs* e o espaço público de cidadania na rede

Como se sabe, o *blog* é um diário difundido na Internet. No entanto, confunde-se muitas vezes um *blog* com uma espécie de autobiografia do bloguista seu autor. Nada de mais impreciso. O *blog* segrega essencialmente uma auto-escrita, que não coincide necessariamente com uma escrita biográfica. Entretanto, ambas as formas de escrita estabelecem inéditas figurações do humano, na internet. As suas diferenças escalonam-se pelo menos em três critérios:

Primeiro critério: o “protagonista dos acontecimentos” relatados. O herói da biografia é um indivíduo, que, no caso da autobiografia, coincide com o seu autor. Pelo contrário, a personagem principal do *blog* é o mundo global. O blogueiro não fala obrigatoriamente de si próprio, embora o faça muitas vezes indirectamente, ao referir-se aos outros. Mas o principal alvo da tagarelice dos *blogs* são acontecimentos externos ao seu autor. Em suma, na biografia existe um autor que conta histórias ou traça a História de um actor social. Na autobiografia o autor coincide com o actor dos acontecimentos. No caso do *blog*, o autor discorre sobre actores diversos, um dos quais é ele próprio.

Segundo critério: o “tempo dos acontecimentos” reportados. A biografia pressupõe uma história passada, que é recontada no momento da sua escrita, seja na forma da bio-

grafia seja na figura da autobiografia. No caso dos *blogs*, trata-se de uma escrita sobre eventos passados nem sempre no passado, mas igualmente presentes no presente.

Terceiro critério: o “grau de opinação”. A opinação é o acto de opinar ou emitir uma opinião sobre um evento ou uma questão em discussão numa conjuntura específica da vida de um povo. Na biografia, o relato fiel dos acontecimentos prevalece sobre o juízo que se possa fazer deles, embora este esteja sempre presente, menos ou mais visivelmente. Por seu lado, o *blog* privilegia a opinião, e o evento reportado não é mais do que um pretexto para a emissão de um julgamento.

Assim sendo, o *blog* constrói um estilo híbrido, situado algures entre a biografia e o jornalismo, entre o privado e o público. É, pois, uma auto-escrita sobre a vida dos outros. Ou uma “escrita auto-representativa” da vida contemporânea. Ou um “diário íntimo colectivo” do nosso mundo global.

Viviane Serfaty (2004), na articulação entre o *literary criticism*, a psicanálise e as ciências sociais, delinea as raízes históricas desta escrita auto-representativa nos EUA, face aos desenvolvimentos da literacia dos novos *media*, circulantes na Internet. As motivações dos *bloggers* e a sua escrita influenciam determinantemente a sociedade e cultura americanas. A autora trata de temas como o humor no ciberespaço, a dicotomia privado/público e a cibercorporeidade. Ainda nesta perspectiva, segundo Maxim Jakubowski (2005), um dos diários digitais mais originais e controversos, é o conjunto de testemunhos sobre a sexualidade dos bloguistas, como prostitutas, *strippers* e *web-cam girls*.

Por seu lado, Barb Palser é um jornalista e bloguista que afirma o seguinte: a fama consegue-se melhor pela controvérsia do que pelo conteúdo. De facto, numerosos *blogs* criticam a *performance* de Donald Rumsfeld relativamente à Guerra do Iraque, de acordo com um testemunho de Thomas Sumner (2005). A própria essência da política e da cidadania muda com o advento da blogosfera, diz-nos Richard Davis (2005).

1.2. Transformações recentes na blogosfera

Hoje em dia, o fenómeno dos *blogs* fundamenta-se principalmente em diários digitais baseados em textos, por vezes apimentados por imagens, mas publicados essencialmente através do *textcasting*, que significa a difusão periódica de texto pela internet.

Entretanto, os *blogs* geraram uma multidão de descendentes em termos comunicativos e figurativos, por exemplo os *vlogs* (cf. Fig. 1) e os *plogs*. De facto, os vídeo-diários ou *vlogs* encontram-se a transmitir regularmente mensagens na Internet, em particular por meio de *clips* de vídeo, em vez de palavras escritas, isto é, os *vlogs* comunicam por intermédio do *videocasting*. Quanto aos *plogs*, na minha perspectiva, esse termo significa um *blog* de poesia, quer dizer, um diário poético virtual difundido por todo o mundo através do *poetrycasting*. Por seu lado, um *blog* de vídeo-poesia nomear-se-á, se recorrermos a um termo sintetizante, um *pvilog*. E, na medida em que o *pvilog* distribui essencialmente *posts* de videopoesia, este modo de transmissão deveria ser chamado *videopoetry casting*. Para além disso, um *artblog* (Fig. 2) é um diário digital que contém obras de arte, sendo distribuído em sequência contínua pela

rede. Uma tal estratégia de disseminação planetária de obras de arte chama-se *artcasting*. Na mesma perspectiva, um *hyplog* (fig. 3) pode ser considerado um diário que transmite hipermídia regularmente no interior da internet. Para tal, o *hyplog* utiliza o *hypercasting*. Finalmente, um *gamelog* significa um tipo de *blog* que difunde jogos, num ritmo imediato ou pelo menos durável. Este estilo ubíquo de publicação global de jogos é denominado *gamecasting*.

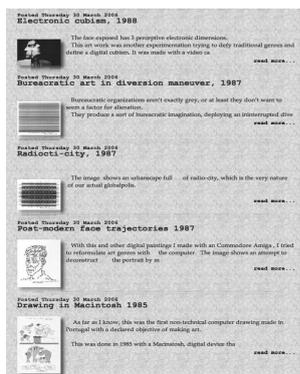


Fig. 1 Vlog post page (à esquerda)

Fig. 2 Art blog index page (à direita)



Fig. 3 Hyplog post page (à esquerda)

Fig. 4 Hybrilog Welcome Page (à direita)

1.3. A híbridósfera

Como consequência central do que foi dito supra, temos que deixar de pensar na blogosfera separada da nossa realidade múltipla e dos mundos virtuais em que já habitamos. Definitivamente, precisamos começar a construir esferas públicas híbridas, ou “híbridósferas” dentro da Internet, usando *hybrilogs* (fig. 4 e <http://web.mac.com/pedro.andrade>). Um *hybrilog* entende-se como um *blog* formado por diversos tipos de *blog*, cada um deles baseado num diferente *medium*.

Por exemplo, um *blog* de texto, ou simplesmente *blog*, é potencialmente diferente de um *blog* de vídeo, ou *vlog*. Como se sabe, a blogosfera tem sido nomeada como

sendo a esfera pública do ciberespaço onde os *blogs* operam. Da mesma maneira, a híbridmosfera pode ser definida como a esfera pública da Internet que os *hybrilogs* percorrem e transformam.

Para um autor, produzir um *hybrilog* permite construir um estilo digital híbrido de escrita em rede, na medida em que esse autor usa as virtualidades de *media* diferentes e complementares. Reciprocamente, um leitor pode experimentar, num mesmo *hybrilog*, tipos diversos de leitura dos *media*. O resultado dos métodos múltiplos de publicação que mencionámos anteriormente nomeia-se *hybridocasting*.

Assim sendo, a blogosfera já não se encontra fundada num único método de *blogging*. Presentemente, a blogosfera está a ser transformada profundamente pela emergência destes modos plurais de transmissão e difusão de conteúdos na Internet. Um efeito central deste processo é o nascimento de uma inédita “ciberopinião híbrida”, reestruturada diariamente pelos infonautas. Na Wikipedia, em <http://en.wikipedia.org/wiki/Hybrilog>), já se encontra registado o conceito de *hybrilog*.

2. Escolas virtuais e ciberpedagogia: o *hybrilog* enquanto bloniversidade

2.1 A escolaridade virtual e a aprendizagem digital

Este artigo pretende igualmente contribuir para a discussão do saber acerca da escolaridade baseada em instrumentos digitais, mas um conhecimento que dela fala de um modo diferente de alguma teoria da educação. Nesta perspectiva, a “ciberpedagogia” é uma denominação geral, entre outras, que se refere à educação e formação activadas por meios computadorizados. Desenvolveremos agora uma reflexão acerca de inéditos espaços de aprendizagem, como a bloescola e a bloniversidade, que se apresentam enquanto lugares informais de lazer e de cultura, onde surgem literacias inesperadas, ou seja, modos singulares de escrita e de leitura de múltiplos saberes, e não em torno de um conhecimento único.

A bloescola consiste numa escola digital que recebe a forma e as características de um *blog*. Do mesmo modo, a bloniversidade é um *campus* virtual exibindo a natureza e as potencialidades de um diário na Internet. Por exemplo, o *hybrilog* pode actuar enquanto bloniversidade, como veremos.

Antes de mais, note-se que a sociedade da informação transformou irremediavelmente os processos educativos. Em particular, esta metamorfose foi acelerada pela emergência da Internet. De facto, as escolas e aulas informatizadas constituem um dos espaços sociais onde, entre outros dispositivos, o hipertexto configura, desde há décadas, a própria natureza das práticas de escrita e de leitura.

Segundo R. Burniske (2001), na modernidade avançada ou cultura pós-moderna, os obstáculos à manipulação de dispositivos digitais têm que ser também superados no quadro das actividades educativas. Por outro lado, Judy Breck (2005) opina que, nos sistemas educativos virtuais, a info-exclusão poderá ser minorada se se adoptarem conteúdos abertos a necessidades diferentes. Com efeito, a aprendizagem digital e o

e-learning em particular, encontram-se intimamente relacionados com uma efectiva gestão do conhecimento: ou seja, acumular informação não basta, é necessário transformá-la em conhecimento útil. Por outras palavras, VanWeigel (2001), ao referir-se à natureza do saber, defende que o conhecimento articulado é mais interessante e utilizável do que o conhecimento segmentado, produzido pelos *mass media* tradicionais. Segundo Kathleen Tyner, 1998, a literacia digital significa o conjunto de competências para usar métodos e dispositivos digitais. Esta ciberliteracia é hoje fundamental para qualquer cidadão. De acordo com Michael Allen (2002), a “iliteracia tecnológica” traduz o défice de qualificações digitais.

Para além disso, como sabemos, o *edutainment* entende-se como a educação através do entretenimento. Ziheng Pan (2006) recenseia múltiplos meios e métodos de *edutainment*, entre outros: a realidade virtual, a interacção afectiva, o *mobile learning*, a Inteligência Artificial, ou a vida artificial. Por seu turno, para Doug Johnson (2003), a ética é uma necessidade fundamental na idade digital. De facto, um conjunto de normas deve regular actividades e práticas como o uso apropriado dos computadores, a privacidade dos dados, os direitos de autor, a validade do trabalho estudantil, etc.

2.2. O *hybrilog* enquanto *bloniversidade*

Podemos afirmar que o *hybrilog* constitui um dos possíveis exemplos de uma escola ou universidade digitais, mas que toma a forma de um *blog* (i. e., uma bloescola ou bloniversidade). De facto, um *blog* revela-se um instrumento privilegiado de difusão e troca diária de conteúdos pedagógicos e o *hybrilog* pode enviar quotidianamente conteúdos em múltiplos *media* articulados entre si. Esta distribuição de conteúdos pelo *hybrilog* mostra-se amiúde mais eficiente do que no caso de um *blog*, na medida em que um *blog* clássico se limita ainda ao uso de certos *media*, como o texto e as imagens.

Em suma, assistimos a uma tendência para a hibridação dos *blogs*, em paralelo com uma espécie de “pedagogização” da blogosfera, processo testemunhado por outros tipos de *blogs*, por exemplo, os *klogs*, ou *knowledge blogs* (*blogs* de conhecimento). Sobre esta questão, Cristine Boese (2003) aplica a teoria da pedagogia dialógica de Paulo Freire, ao afirmar que as características da interface dos *blogs* permitem aberturas políticas para a transformação, por exemplo, das culturas de empresa. Estas mudanças passam-se em termos de pedagogia crítica e diálogo entre trabalhadores, isto é, uma entreaajuda informal de ensino e aprendizagem, alternativa à estratégia de interacção e formação oficiais das organizações.

Semelhantemente, *klogs* de jornalistas em instituições de produção e comercialização do conhecimento, como a Time Warner, sofrem a influência deste binómio constituído entre, de um lado, as tensões internas nas empresas do saber e, de outro lado, as tensões externas operantes na sociedade global. Assim sendo, os *klogs* também podem ser utilizados, de modo abusivo, para o controlo e a vigilância dos profissionais da informação e do conhecimento.

Da mesma forma, os *hybrilogs* conseguem usar pedagogia dialógica, já que os *hybrilogs* constituem meios eficazes de ensino e aprendizagem informal de tarefas quo-

tidianas. De facto, os *hybrilogs* facilitam o uso diário de variadas qualificações, cada tipo de competências correspondendo, no interior do *hybrilog*, a um dado tipo de *blog* e respectivo *medium*. Esperemos que os *hybrilogs*, como se passa em alguns *blogs*, não desvirtuem os seus propósitos originais, por exemplo servindo para desenvolver a espionagem entre colegas num local de trabalho.

2.3. Conteúdos, linguagens e literacias digitais nunca dantes vistos

Neste contexto educativo, que figurações concretas do humano e do social são exequíveis? Segundo Rebecca Blood (2002), os *blogs* podem induzir a três maneiras de uso: 1) O “diário” é um *blog* onde um autor escreve a sua vida pessoal. 2) o “bloco de notas” consiste num *blog* apresentando assuntos públicos ou privados de um modo mais desenvolvido do que nos diários; 3) o “filtro” entende-se como um *blog* onde a informação pessoal é organizada a partir de relações de busca ou de pesquisa na internet.

Por seu lado, Kevin Brooks (2003) aplica esta tipologia às actividades de aprendizagem. Este autor nota que os diários constituem os mais populares *blogs* estudantis. Por seu turno, os blocos de notas funcionam essencialmente enquanto instrumento de escrita colaborativa. Assim sendo, estes últimos dispositivos mostram-se parcialmente semelhantes aos grupos de discussão na net. Finalmente, os *blogs* “filtros” revelam-se mais exigentes para os estudantes, embora frequentemente exibam uma mais fraca apresentação final. De um modo geral, Kevin Brooks afirma que os *blogs* mobilizam um rico potencial de actividades em linha. Isto sucede pelas seguintes razões: 1) os *blogs* são um instrumento de relativa baixa tecnologia. Por exemplo, um *blog* realiza-se mais facilmente do que um *website*; 2) um *blog* incorpora competências de escrita familiares. Algumas destas qualificações comuns são a escrita sequencial, o resumo, a voz, etc.

Uma tal natureza híbrida do *blog* pode ser usada para uma melhor motivação dos estudantes pelo professor. Neste contexto da aula, outros estilos de *blog* foram identificados por Charles Lowe (2003): 1) as “respostas às leituras” (*reading responses*) consistem em peças de informação baseadas em respostas a perguntas formuladas pelos estudantes; 2) os artigos da *web* relacionados com as aulas; 3) as explorações pessoais sobre diversos tópicos.

Por conseguinte, os bloguistas, e os “blogueiros educativos”, encontram-se a construir um peculiar estilo de escrita, que se apelidará *blog writing* ou *blowriting*.

Numa tal perspectiva, os animadores de um *hybrilog* podem aprender uma lição decisiva aplicando, de modo pragmático, esta natureza híbrida dos *blogs* educativos, ou seja, articulando-a à própria hibridade do *hybrilog*, que surge formada por diversos *blogs* e respectivos *media*. Assim fazendo, o *hybrilog* permitirá não apenas uma hibridação de vários *media* (texto, vídeo, jogos, etc.), mas, complementarmente, instaura uma promissora hibridação de conteúdos (educação sobre as novas tecnologias, etc).

Por outras palavras, num certo sentido, o *hybrilog* pode ser usado em todas as áreas educativas. Estas aplicações plurais das virtualidades dos *blogs* híbridos mostram que hoje não lidamos tanto com hipermédia, mas cada vez mais com hibrimédia ou *media*

híbridos. De facto, na sua forma, o *hybrilog* consiste num dispositivo hibrimédia. Mas em termos substantivos ou de conteúdo, o *hybrilog* revela-se um dispositivo meta-*media*. Um dispositivo meta-*media* é aquele que fala ou reflecte sobre outros *media*.

Uma tal natureza mutável e mutante dos *media* é testemunhada, entre outros indicadores, pela emergência de “escritas híbridas” no ciberespaço e no cibertempo, fenómeno que desenvolveremos em seguida. Mencionámos atrás a auto-escrita construída nos *blogs* de texto. Por seu lado, a “trans-escrita” é um modo de escrever que não se refere durante muito tempo a um só lugar, a um único estilo ou a um *media* de comunicação isolado dos outros. Esta “escrita transmediática”, ao articular os diferentes *media*, apenas trans-escreve, para o espaço do discurso, as dinâmicas convergentes mais amplas que circulam nas nossas sociedades pós-fordistas e pós-modernas.

O *hybrilog* consiste numa destas formas de trans-escrita. Não se trata de uma “multi-escrita”, ou seja, um conjunto de modos de escrever que evoluem paralelamente num texto, mas sem relação recíproca forte entre si, para além da sua vizinhança. A trans-escrita subjacente ao *hybrilog* também não se confunde com a “inter-escrita”, isto é, o conjunto de estilos de textualização que se intersectam de várias maneiras. Diferentemente, e para além destas características (a multiplicidade e a intersecção dos *media* convocados), o *hybrilog* produz um efeito colateral que, embora menos grave do que aqueles que as bombas inteligentes exibem, muda algo na natureza dos *media* que o *hybrilog* mobiliza. Dito de outro modo: o texto num *blog*, dentro do *hybrilog*, já não é apenas texto; o vídeo num *vlog*, situado no interior de um *hybrilog*, transmuta-se numa espécie de extra-vídeo ou “pós-vídeo”; a vídeo-poesia num *pvilog* residente num *hybrilog* não é apenas vídeo, nem somente poesia, nem mesmo exclusivamente poesia vídeo-exibida. A arte digital colocada num *artblog* incluído num *hybrilog* é uma espécie de “trans-arte”; o hipermédia publicitado num *hybrilog* sofre de uma crise de identidade inesperada; e mesmo um ciberjogo inserido num *hybrilog* não se activa da mesma maneira que um jogo digital de antigamente. Lamento muito, mas o ciberespaço já não é o que era, nem talvez nunca tenha sido aquilo que nós pensávamos que fosse.

Em suma, a trans-escrita transcende cada um dos *media* que a compõem, tornando-se uma escrita híbrida cada vez mais profunda, que produz algo diferente do somatório dos diversos *media* envolvidos na sua produção-difusão. Diria mesmo que a trans-escrita transforma e transcende o próprio processo de escrita, pelo menos tal como hoje a conhecemos, propondo meios mas também *media*, nunca antes pressentidos.

3. Museus e *hybrilogs*

3.1. Cibermuseus / cibermuseologia

A nossa sociedade do conhecimento é também uma sociedade do desconhecimento e uma sociedade do reconhecimento. Por exemplo, o desconhecimento dos saberes produzido pela escola é muitas vezes compensado pela aprendizagem informal nos museus ou noutros locais de cultura e de lazer, como os *blogs* e *hybrilogs*, discutidos

supra. Por sua vez, uma tal formação informal no museu, na blogosfera e na híbridofera produz um efeito de reconhecimento destas instituições e dispositivos enquanto espaços de educação alternativos.

Entretanto, as actividades dos museus transformaram-se irremediavelmente após a chegada da internet. De facto, os museus digitais constituem um dos lugares sociais onde, há diversos anos, o hipertexto e os seus conteúdos reticulares se encontram a configurar a própria natureza de vários tipos de informação, conhecimentos e respectivos documentos.

Para além disso, nas últimas décadas, o crescente número de visitantes de museus e a respectiva eclosão em segmentos diferenciados, criou condições favoráveis para um significativo desenvolvimento dos estudos sobre museus (McClellan, 2003). Estes recentes *museum studies* incidiram essencialmente sobre os novos *media* digitais (Thomas, 1998). No entanto, tais discussões usam com frequência uma terminologia ultrapassada. Assim sendo, a cena reflexiva presente, embora inovadora, necessita de ser refundada na base de novos conceitos.

Por exemplo, a “museabilidade” pode ser entendida como o conjunto de condições económicas, políticas e culturais que influenciam a possibilidade, a probabilidade e a habilidade prática de realizar a “musealização”. Por seu lado, a musealização significa o processo de transformação que traduz as práticas ou produtos científicos e artísticos numa dada forma de comunicação pública da ciência e da arte. Por outras palavras, estes produtos culturais (uma descoberta científica, um texto, uma obra de arte) são “musealizados” no próprio momento em que são convertidos, por exemplo, em linguagem do “*media* museu” (explicação dada por um curador, exposição), ou num acto de comunicação nos *mass media* (notícia sobre um evento cultural), etc.

Os principais agentes que operam esta metamorfose são os membros do *staff* do museu, que definem diferentes audiências através do seu discurso institucional. Cada perfil de visitante também participa no processo da musealização, como ainda no fenómeno mais amplo da museabilidade.

Finalmente, como se depreende das últimas constatações, a emergente cibermuseologia usa conceitos enunciados na forma de uma infinita rede, produzindo assim uma teoria reticular, que exhibe uma forma similar à realidade estudada.

3.2. O *hybrilog* enquanto *blofeu*

É legítimo afirmar que o *hybrilog* constitui um dos possíveis exemplos de um museu credível que tome a forma de um *blog*, ou *blofeu*. Ao usar diferentes *media*, o *hybrilog* pode enviar *posts* numa base diária, mais eficazmente do que um museu não digital ou mesmo do que um *blog* consegue fazê-lo. De facto, sendo extremamente versátil do ponto de vista da comunicação e das figurações que veicula, teoricamente pode ser aplicado a utilizações práticas muito diversificadas. Para demonstrar esta hipótese do *hybrilog* entendido como *blofeu*, comparemo-lo em seguida com o museu não-digital:

1) Os museus constroem sistemas de informação baseados em colecções (Kleene, 1998). Num *hybrilog*, cada *blog* constrói, já à partida e automaticamente, uma singu-

lar coleção de dados culturais especializada num dado *medium*, por meio do arquivo ou índice de *posts*, que são diversos no *hybrilog*, ou seja, um para cada *medium*.

2) Alguns museus encontram-se a definir regras legais, técnicas e práticas, a fim de distribuir coleções de imagens digitais para propósitos educativos (Stephenson, 1999). Quanto à perspectiva do *hybrilog*, já discutimos acima as potencialidades do *hybrilog* no que respeita a aprendizagem e a formação.

3) Hong (2001) nota que os museus físicos só podem mostrar, de cada vez, uma exposição, normalmente dirigida a um segmento de público específico ou pelo menos principal. Pelo contrário, os museus digitais conseguem planificar distintos “estilos de exibição” com os mesmos dados, destinados a diversos perfis de público. De maneira semelhante, os *hybrilogs* alcançam múltiplas audiências, aplicando a sua natureza múltipla e reticular, isto é, usando o inteiro conjunto de tipos de *blogs* que albergam. Daí que o *hybrilog* não se inclua somente no hipermédia, mas ainda na classe do “hibrimédia”.

4) Donaldson (2006) apresenta os resultados de um estudo de caso que corrobora a seguinte tese: a interactividade e o apoio do professor no museu favorecem a adesão por parte do estudante. Da mesma forma, o *hybrilog* pode evoluir para um poderoso dispositivo educativo no seio de uma «educação baseada na rede» (Hin, 2005), se os seus animadores desenvolverem arenas digitais de discussão com os estudantes que os demandem.

5) Para além disso, Callery (2005) avança que o acesso colaborativo é mais eficiente em museus virtuais do que em museus físicos, especialmente no que toca a informação multi-sensorial e os correspondentes metadados (isto é, um índice temático, um *thesaurus*, etc.). Iguualmente, um *hybrilog* permite o acesso a cada *media* especializado (e respectivos metadados) dentro de cada *blog* e unifica estes *media* através da sua natureza abrangente.

Na verdade, conforme se mencionou atrás, o *hybrilog* funda-se e funde-se numa espécie de hibrimédia na sua forma e metodologia, e consiste num meta-*blog* relativamente ao seu conteúdo. Por exemplo, quanto à forma, a apresentação da realidade virtual em galerias (Bourke, 2001) pode ser revisitada por um *hybrilog*-bloseu que mostre jogos em 3D. Sobre os conteúdos e temas, é possível, para um *hybrilog*, reunir tópicos sobre minorias ou argumentos manifestados por populações menos ou mais excluídas. Cada um destes grupos marginalizados animará o seu próprio bloseu, por exemplo na perspectiva de um museu digital sobre a problemática das mulheres (Pollock, 2006).

Finalmente, no «museu do futuro» (Berger, 2005), os artistas e segmentos de público estariam em condições de sugerir, entre outras propostas, linhas programáticas para bloseus. Assim fazendo, os leitores do ciberespaço e do cibertempo poderão transmutar-se, paulatinamente, em autores da sua própria vida digital.

4. Arte e hibridosfera

Figurações singulares do humano e do social ocorrem igualmente na esfera artística e, em particular, na arte produzida e consumida na rede.

4.1 *Net art*

Em meados da década de 90 do século passado, a *net art* (ou arte da internet) emergiu como um género relevante, no seio das artes digitais. Nesse período, novas tecnologias da informação e do conhecimento reconstruíram simultaneamente, de um modo geral, a sociedade e a cultura e, especificamente, a arena artística. Algumas experiências concretas e inovadoras foram realizadas na forma de *e-mail art*, *sites* artísticos, *software* construído por e para artistas, inéditas *interfaces*, etc. Estes projectos e instrumentos permitiram a produção de novas figurações da própria comunicação.

O papel social do artista foi abalado por estas mudanças rápidas, e novas ideias emergiram no interior da Sociologia e História da Arte. Por exemplo, a *net art* sugeriu propostas inéditas relativas à autoria, e mesmo no que toca a noção de originalidade e propriedade intelectual (Greene, 2004). Por outras palavras, e aplicando um conceito de Howard Becker (1982), as convenções dos mundos da arte exibem hoje novos condicionalismos, mas também possibilidades anteriormente desconhecidas quanto às práticas artísticas ou as relações entre os artistas e os *gatekeepers* ou “porteiros” do mundo da arte (críticos, galeristas, colecionadores, etc.).

A *Internet Art* evoluiu desde uma situação em que pontificavam as preocupações de amadores até uma posição de protagonista no mundo da arte actual. Entretanto, é possível identificar alguns percursos nos anos 60 e 70 do século XX, em projectos como a *mail art*, a arte da rádio e do som (*sound and radio art*), a arte telemática, as *assemblages* e o movimento Fluxus. Trabalhos mais recentes incluem a tele-robótica, a psicanálise em rede, ou a construção interactiva de livros (Chandler, 2005).

As intervenções dos artistas em rede (*net artists*) nos anos 90 do século passado mostraram-se frequentemente críticas, insistindo em temas sociais e políticos. Afinal, os modos de produção, difusão e exibição das obras de arte mudaram profundamente com o advento da internet. Neste ponto, alguns conflitos centrais ocorreram entre artistas e instituições artísticas, como as galerias e os museus. Com efeito, esta arte desmaterializada habitou correntemente nos antípodas do lucro e do consumismo culturais.

Em última análise, questões como a propriedade das obras de arte digitais conduziram à discussão sobre se a arte digital é realmente arte e, em especial, a debates acerca da própria natureza da obra de arte digital na idade da informação partilhada globalmente (Stalabrass, 2003).

4.2. O *hybrilog* enquanto *blogart*

Peter Wiebel (2001) constata que os *media* globais contemporâneos se revelam determinantes em reconfigurar simultaneamente os *media* clássicos e os espaços sociais e políticos. Esse autor nota que as nossas esferas pública e privada estão a ser transformadas numa espécie de “esfera da rede”.

De facto, a internet apresenta-se enquanto ferramenta universal, que muda as estruturas locais em estruturas não-locais. Nas info-esferas, onde interagem os utilizadores do ciberespaço e do cibertempo, a *net art* torna-se um instrumento de teste de ideias

utópicas. Neste contexto, os *blogs* e a *blog art* constituem algumas das mais centrais realidades emergentes na rede de todas as redes.

A *blog art* pode ser considerada um tipo de arte que usa determinadas características expressivas dos *blogs*, nas suas produções, difusão e consumo. Numa tal perspectiva, é lícito afirmar que o *hybrilog* se afirma enquanto um dos mais credíveis exemplos de género artístico que toma a forma de um *blog*, sedimentando-se assim como uma figura genuína da *blog art*.

Em primeiro lugar, quanto à produção de obras de arte, o *hybrilog* revela-se um *blog* híbrido onde um autor pode usar uma grande variedade de *media*, na criação de uma obra de arte. Com efeito, ele pode experimentar um *media* diferente por cada *blog* incluído no *hybrilog*. Por exemplo, como referido supra, um artista aplicará vídeo num *vlog*. Por seu lado, um hiperartista ensaiará *mixed media* num só *blog* como no caso do *pvilog*, ou seja, um *blog* de vídeo-poesia.

Quanto à dicotomia clássica entre o artista individual e o artista colectivo, um *blog* é normalmente usado por um indivíduo. Igualmente, o *hybrilog* é mantido por uma só pessoa. No entanto, nada impede que um autor integrado num grupo ou colectivo de artistas possa animar, por exemplo, a sua “blogaléria” através de um *blog* específico e do respectivo *medium*, no interior de um *hybrilog* do grupo de artistas.

Em segundo lugar, no campo da recepção dos *media*, repare-se na extrema versatilidade do *hybrilog* em termos da variedade de *media* disponíveis para desenvolver uma dada obra de arte, por forma a seduzir segmentos de audiências muito díspares, aliás de um modo muito mais rico do que um simples *blog* de texto permite.

Note-se ainda que o *blog* de texto permite, essencialmente, uma forma de “leitura vertical” (de cima para baixo do ecrã). Além da leitura vertical, o *hybrilog* sugere “leituras horizontais” (aquelas que alternam entre os vários tipos de *blogs* no seu seio e os conectam). Assim sendo, a arte incluída num *hybrilog* pode ser observada e interpretada através de uma pluralidade de leituras mediáticas e inter-mediáticas.

À laia de conclusão, a hipótese de trabalho acima enunciada parece ter sido corroborada: efectivamente, o *hybrilog* consiste num meta-*blog*, na medida em que se fundamenta em conteúdos agregadores, próprios dos meta-*media*. Para além disso, o *hybrilog* não se confunde com a blogosfera entendida de uma maneira simplista, mas participa nas figurações sócio-simbólicas e comunicativas do humano e do social, fundadas pelos hibrimédia, no seio da hibridosfera emergente no século XXI.

Referências bibliográficas

- Aldrich, Clark (2002), *Learning by Doing – A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences*.
- Allen, Michael, [s/d], *Michael Allen's Guide to E-Learning*. Willey.
- Andrade, Pedro (2006), <http://web.mac.com/pedro.andrade>
- Andrade, Pedro (1997), “Navegações no cibertempo: viagens virtuais e virtualidades da ciberviagem”, *Atalaia* (3), pp. 111-124.

- Andrade, Pedro (1996), “Sociologia (Interdimensional) da Internet”, In *Actas do 3.º Congresso Português de Sociologia, 7-9 Fev.*, Lisboa [In CD-ROM].
- ASCD (2002), *Increasing Student Learning Through Multimedia Projects*. ASCD.
- Baets, Walte & Van Der Linden, Gert (2003), *Virtual Corporate Universities – A Matrix of Knowledge and Learning for the New Digital Dawn*, Springer.
- Bakhtine, Mikhail (1981), *The Dialogic Imagination, Four Essays*, Austin: University of Texas Press.
- Becker, Howard (1982), *Art Worlds*, Berkeley: University of California Press.
- Bender, Tisha (2003), *Discussion-Based Online Teaching to Enhance Student Learning – Theory, Practice and Assessment*, Stylus Publishing.
- Berger, M. (2005), *Museums of Tomorrow: a Virtual Discussion*, Center for Art and Visual Culture.
- Blood, Rebecca (2002), *The weblog handbook – Pratical advice on creating and maintaining your blog*. Cambridge MA: Perseus Publishing.
- Boese, Christine (2003), “The Spirit of Paulo Freire in Blogland: Struggling for a Knowledge-Log Revolution”, *Into the Blogosphere: Rhetoric, Community and Culture of Weblogs*.
- Bourke, M. (2001), *The Museum Visit: Virtual Reality and the Gallery*, National Gallery of Ireland.
- Breck, Judy (2005), *109 Ideas for Virtual Learning – How Open Content Will Help Close the Digital Divide*, Rowman & Littlefield Education.
- Brooks, Kevin & Nichols, Cindy & Priebe, Sybil (2003), “Remediation, Genre and Motivation – Key Concepts for Teaching with Weblogs”, *Into the Blogosphere: Rhetoric, Community and Culture of Weblogs*.
- Burniske, R & Monke, Lowell (2001), *Breaking Down the Digital Walls – Learning to Teach in a Post-Modem World*, State University of New York Press.
- Callery, B. (2005), *Collaborative Access to Virtual Museum Collection Information: Seeing Through the Walls*, Haworth Information Press.
- Chandler, Annmarie (2005), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*, The MIT Press.
- Cordi, Jennifer (2004), *Engaging Knowledge – The Inference of Internet Content Development and Its Meaning for Scientific Learning and Research*, ScarecrowEducation.
- Davis, Richard (2005), *Politics Online: Blogs, Chatrooms, and Discussion in American Dem*, Routledge.
- Donaldson, M. (2006), *A case study of the effects of a virtual biology museum on middle school students’ learning engagement and content knowledge*.
- Dutton, Willia (2002), *Digital Academe – New Media in Higher Education and Learning*, Routledge.
- Gee, James (2004), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gooden, Andrea (1996), *Computers in the Classroom – How Teachers and Students Are Using Technology to Transform Learning*. Jossey-Bass.
- Gordon, David (2003), *Better Teaching and Learning in the Digital Classroom*. Harvard Educational Pub Group.
- Greene Rachel (2004), *Internet Art*, Thames & Hudson.
- Habermas, Jurgen (1991), *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*, The MIT Press.
- Haraway, Donna J. (1991), *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Free Association Books.
- Hazemi, Reza (2001), *The Digital University – Building a Learning Community*. Springer.
- Heide, Ann; Henderson, Dale (2001) *Active Learning in the Digital Age Classroom*, Heinemann.
- Hird, Anne (2000), *Learning from Cyber-Savvy Students – How Internet-Age Kids Impact Classroom Teaching*. Stylus Publishing.

- Hong, J. et al. (2001), *Research and Advanced Technologies for Digital Libraries*, Springer Berlin.
- Horton, William (2001), *Evaluating E-Learning*. ASTD.
- http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/moving_to_the_public.html [Consultado em 2006-05-11]
- http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/remediation_genre.html [Consultado em 2006-05-11]
- http://blog.lib.umn.edu/blogosphere/the_spirit_of_paulo_freire.html [Consultado em 2006-05-11]
- Iverson, Kathleen (2004), *E-Learning Games – Interactive Strategies for Digital Delivery*. Prentice Hall.
- Jakubowski, Maxim (2005), *The Mammoth Book of Sex Diaries: Online Confessions and Call-Girl Adventures-The Best of the Sex Blogs*, Carroll & Graf.
- Johnson, Doug (2003), *Learning Right from Wrong in the Digital Age – An Ethics Guide for Parents, Teachers, Librarians, and Others Who Care About Computer-Using Young People*. Linworth Publishing.
- Johnson, Kay & Magusin, Elaine (2005), *Exploring the Digital Library – A Guide for Online Teaching and Learning*. Jossey-Bass.
- Keene, S. (1998), *Digital Collections, Museums and the Information Age*, Butterworth-Heinemann.
- Kravitz, Noah (2004), *Teaching and Learning with Technology – Learning Where to Look*. Scarecrow Education.
- Lowe, Charles (2003), “Moving to the Public: Weblogs in the Writing Classroom”, *Into the Blogosphere: Rhetoric, Community and Culture of Weblogs*.
- Maeroff, Gene (2003), *A Classroom of One – How Online Learning is Changing our Schools and Colleges*, Palgrave Macmillan.
- McClellan, A. (2003), *Art and its Publics: Museum Studies at the Millennium*, Blackwell Publ.
- Moonen, Collis (2001), *Flexible Learning in a Digital World – Experiences and Expectations*. Falmer.
- Ohler, Jason (2004) *Then What? Everyone’s Guide to Living, Learning and Having Fun in the Digital Age*. Brinton Books.
- Palser, Barb (2003), *Free to blog? Three journalists are told by their employers to cease their Web musings, (The Online Frontier)*, University of Maryland.
- Pan, Zhigeng (2006), *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment – First International Conference, Edutainment 2006, Hangzhou, China, April 16-19 (2006) Proceedings*. Springer.
- Pfeiffer (2005), *Engaging Learning: Designing e-learning Simulation Games*. Pfeiffer.
- Pollock, G. (2006), *Encounters in a Virtual Feminist Museum*, Routledge.
- ProQuest. Hin, L (2005), *E-learning and Virtual Science Centers*, Information Science Publ.
- Renninger Ann (2002), *Building Virtual Communities – Learning and Change in Cyberspace*. Cambridge University Press.
- Rose, David; Meyer, Anne (2002), *Teaching Every Student in the Digital Age – Universal Design for Learning*, Association for Supervision & Curriculum Deve.
- Selwyn, N. (2005), *Adult Learning in the Digital Age – Information Technology and the Learning Society*, Routledge.
- Serfaty, Viviane (2004), *The Mirror and the Veil: An Overview of American Online Diaries and Blogs*, Rodop.
- Stallabrass, Julian (2003), *Internet Art : The Online Clash of Culture and Commerce*, Tate.
- Stephenson, C. (1999), *Delivering Digital Images: Cultural Heritage Resources for Education*, Getty Trust Publications.
- Sumner, Thomas (2005), *Untidy: The Blogs on Rumsfeld*, Ed. Thomas Sumner, William James & Company.
- Tan, Leo & Hin, Wee (2005), *E-learning and Virtual Science Centers*, Information Science Publishing.
- Thomas, S. (1998), *The Virtual and the real: Media in the Museum*, Amer. Assoc. of Museums.
- Turkle, Sherry (1997), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, Simon & Schuster (1997).

- Turkle, Sherry (2005) *The Second Self: Computers and The Human Spirit*, MIT Press.
- Tyner, Kathleen (1998) *Literacy in a Digital World – Teaching and Learning in the Age of Information*. Lawrence Erlbaum Associates.
- van Weert, Tom (2004), *Lifelong Learning in the Digital Age – Sustainable for All in a Changing World*. Springer.
- Weibel, Peter (2001), *net_condition: art and global media*, The MIT Press.
- Weigel, Van (2001), *Deep Learning for a Digital Age – Technology’s Untapped Potential to Enrich Higher Education*. Jossey-Bass.