



Deus em bits e pixels: Um estudo sobre interface em sites católicos ¹

God in bits and pixels: A study on interface in Catholic websites

Moisés Sbardelotto²

RESUMO As mídias digitais online são hoje ambientes para a experiência da fé católica a partir de estratégias permeadas por lógicas e operações midiáticas, que se constroem por meio da interface interacional. Depois de analisar este conceito, este artigo analisa os níveis tecnológicos e simbólicos de alguns sites católicos, a partir dos quais ocorrem a construção de sentido e a experiência religiosa do fiel. São descritos quatro níveis de interface interacional: a tela; periféricos como teclado e mouse; a estrutura organizacional das informações (menus); e a composição gráfica das páginas. Por fim, concluiu-se argumentando que a religiosidade digital traz consigo uma materialidade totalmente própria, que também altera a religião

PALAVRAS-CHAVE Interface; interação; experiência religiosa; religião; materialidade.

ABSTRACT The online digital media is today an environment to the experience of Catholic faith as from strategies permeated by mediatic logics and operations, which are built through the interactional interface. After analyzing this concept, this essay analyzes the technological and symbolic levels of some Catholic websites, through which the construction of meaning and the religious experience of the faithful occur. It describes four levels of interactional interface: the screen; peripherals such as keyboard and mouse; the organizational structure of information (menus); and the graphic composition of the pages. Finally, it concludes by arguing that digital religiosity brings with itself a materiality substantially of its own, which also changes religion.

KEYWORDS Interface; interaction; religious experience; religion; materiality.

1 Versão revista e ampliada do artigo científico apresentado ao eixo temático "Comunicação Corporativa e Práticas de Produção e Consumo Online", do V Simpósio Nacional da ABCiber, Florianópolis, novembro de 2011.

2 Mestre e doutorando em Ciências da Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), São Leopoldo/RS. Bolsista do CNPq. Colaborador do Instituto Humanitas Unisinos (IHU) e ex-coordenador do Escritório da Weltethos Stiftung no Brasil. Possui graduação em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). E-mail: msbardelotto@yahoo.com.br.



Introdução

Com o surgimento de uma nova ambiência social, impulsionada pelas tecnologias comunicacionais digitais, configura-se um novo tipo de interação comunicacional fiel-sagrado³. Por meio da internet, estabelece-se uma “ação entre” o fiel e elementos de sagrado, o que possibilita uma experiência religiosa⁴ na rede.

Assim, as religiões⁵ também constroem e geram sentido ao fiel por meio de processualidades midiáticas, reconstruindo e ressignificando práticas religiosas tradicionais de acordo com os protocolos da internet. Todo esse fenômeno é ilustrado, na prática, pela existência de inúmeros sites que oferecem possibilidades para novas práticas religiosas e para manifestações de novas modalidades de discurso religioso, fora do âmbito tradicional do templo. Aqui, interessamo-nos pelo ambiente católico brasileiro online, tema ainda pouco estudado e que merece atenção, porque é nesses ambientes que também se promove e se incentiva a relação e o vínculo do fiel com seu Deus: o fiel põe em prática a sua fé também no âmbito digital online. Ou seja, as pessoas passam a encontrar uma oferta de experiência religiosa não apenas nas igrejas de pedra, nos padres de carne e osso e nos rituais palpáveis, mas também na religiosidade existente e disponível nos bits e pixels

3 Por sagrado, entendemos aquilo que costuma se chamar por Deus, a dimensão da transcendência, o “totalmente Outro”, enfim, o “mistério divino”.

4 Conforme Martelli (1995), a experiência religiosa pode ser definida como “uma relação interior com a realidade transcendente”. Boff (2002: 39) afirma que experiência é a “ciência ou o conhecimento que o ser humano adquire quando sai de si mesmo (ex) e procura compreender um objeto por todos os lados (peri)”, “objeto” que, na experiência religiosa, é o sagrado, Deus ou a própria religião.

5 Tanto a religião quanto a religiosidade apontam para uma relação, uma re-ligação entre o humano e o sagrado. Não nos interessam aqui os aspectos estruturais da religião, mas sim a prática religiosa e a experiência da fé em mediação. Portanto, neste artigo, entendemos religião e religiosidade como “duas faces complementares”: “A religiosidade é a pergunta. A religião é a resposta” (Libanio, 2002: 100).

da Internet (cf. SBARDELOTTO, 2011).

Chamam a nossa atenção aqui, portanto, estratégias para uma vivência de fé, uma modalidade interacional de experiência religiosa por meio da internet, ou seja, uma modalidade de “percepção da presença do sagrado por parte do sujeito que a faz” (LIBANIO, 2002: 92). Isto é, o “dar-se conta”, o “tomar conhecimento” das hierofanias (manifestações do sagrado) que ocorrem na vida pessoal, “uma relação interior com a realidade transcendente” (MARTELLI, 1995: 135) que hoje passa a ocorrer também via internet. Assim, são ofertas de sentido religioso por meio das quais o fiel, onde quer que esteja, quando quer que seja – diante de um aparelho eletrônico conectado à internet – desenvolve um novo vínculo com o sagrado e um novo ambiente de culto. Portanto, a experiência da fé pode ser vivenciada por meio de serviços religiosos que se configuram como aquilo que chamamos de *rituais online*, em que o fiel experiencia o sagrado e interage, por meio do sistema católico online⁶, com Deus: versões online da Bíblia e de textos sagrados; orientações online com líderes religiosos; pedidos de oração; as chamadas “velas virtuais”; programas de áudio e vídeo; dentre muitas outras opções.

Todo esse processo acima descrito não é simples, nem instantâneo, nem automático. Deus ou o sagrado é codificado, relido, reapresentado, ressignificado em uma processualidade de operações de sentido sócio-computacional-comunicativas. Por isso, a partir do conceito de mediação e de uma abordagem sistêmico-complexa, buscamos compreender aqui como se dá a interação entre os elementos do sistema católico online e os fiéis conectados. A “complexidade

6 Entendemos por sistema “um complexo de elementos em interação” (BERTALANFFY, 1977: 84). Aqui, ao usar o conceito, referimo-nos ao sistema comunicacional dos sites católicos analisados, ou seja, ao conjunto de elementos comunicacionais e religiosos que interagem no interior das páginas eletrônicas das instituições, elementos que, como afirma o autor, diferem em número, em espécie e em relações.



organizada” que se manifesta nos sites e serviços religiosos católicos e na relação destes com o fiel-usuário apresenta claros sinais de um sistema de “elementos em interação”. E “interações são ações recíprocas que modificam o comportamento ou natureza de elementos, corpos, objetos, fenômenos em presença ou em influência” (MORIN, 2002: 72). No caso da internet, são *ações-entre* fiel e sistema católico online para a construção de sentido religioso. Por meio dessas ações e transações, fiel e sistema se “agitam”, formam associações, ligações, combinações: em suma, comunicam-se. Portanto, a comunicação se constrói na interação, e a interação constrói comunicação, já que a interação sempre é um processo comunicacional. Mas interação não pressupõe necessariamente simetria nem linearidade entre os interagentes, como no caso do modelo conversacional: interagir é negociar (cf. SANTAELLA, 2004).

Nesse sentido, a interação social que se constrói nas e a partir das mídias é “uma produção objetivada e durável, que viabiliza uma comunicação diferida no tempo e no espaço, e permite a ampliação numérica e a diversificação dos interlocutores” (BRAGA, 2000: 8). A interação, portanto, é um processo complexo, pois, no caso dos rituais online, diversos elementos do sistema católico online interagem e coexistem em uma mesma ambiência religiosa, e essas inter-relações envolvem ainda outros sistemas (social, econômico, político etc.), assim como subsistemas. “Trata-se de relações amplas entre um subsistema produtor/produto e um subsistema receptor/produtor permeadas ainda em outras mediações” (BRAGA, 2000: 9).

Assim, partimos do pressuposto de que, apesar das simetrias ou assimetrias entre os interagentes nas trocas simbólico-comunicacionais, em processos midiáticos *sempre há interação*. De outra forma, não haveria comunicação. Em vez, portanto, de nos focarmos na existência ou não de interatividade – pois a consideramos como dada

–, merece nossa atenção *como a interatividade* (a capacidade de permitir interações) *parece estar sendo operada*.

Assim sendo, “todas as experiências culturais, no fundo, podem ser definidas como uma forma de interação. [...] Toda comunicação intermediada por um computador é interativa, por isso [precisamos] desenvolver termos diferentes para os diversos tipos de interatividade” (MANOVICH apud CABRAL, 2009: s/p). Precisamente nas mídias digitais, “não temos que analisar os objetos concretos, e sim as interações. Devemos seguir os internautas enquanto eles navegam por um site e analisar os caminhos pelos quais andam, em vez de apenas analisar o conteúdo do site. [...] Com isso, poderemos usar a tecnologia para captar traços de personalidade e emoções das pessoas enquanto elas lêem um livro, assistem a um filme e interagem com as novas mídias” (MANOVICH apud CABRAL, 2009: s/p).

Se a comunicação (suas lógicas, seus dispositivos, suas operações) está em constante evolução, a religião, ao se apropriar daquela, também acompanha essa evolução e é por ela impelida a algo diferente do que tradicionalmente era. Interessamos, precisamente, essa complexidade de interface entre o fenômeno da comunicação e o fenômeno religioso, a partir dos usos e práticas sociais em dispositivos comunicacionais. Para tal, analisamos aqui dois sites católicos – A12⁷ e Irmãs Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus – Província do Paraná⁸

7 Disponível em www.a12.com. O site A12 é a página oficial do Santuário Nacional de Nossa Senhora da Conceição Aparecida, localizado na cidade de Aparecida, São Paulo. Segundo dados oficiais disponíveis no site, o portal A12 possui mais de mais de 3 milhões de pageviews por mês e recebe 21.530 visitantes únicos por dia.

8 Disponível em www.apostolas-pr.org.br. O site da Província do Paraná do Instituto das Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus reúne conteúdos sobre a congregação religiosa fundada em 1894. A Província do Paraná abrange os estados do Sul do Brasil e o Mato Grosso do Sul, além de quatro países da América Latina.



– que mais nos oferecem rastros, pistas, marcas e sinais simbólicos das interações ocorridas entre o sistema católico online, o fiel e o sagrado.

Como a interação fiel-sistema não está dada nem ocorre automaticamente, mas depende de complexos dispositivos comunicacionais, analisamos aqui uma categoria específica que favorece esse vínculo e experiencição religiosa: a *interface interacional*, ou seja, a materialidade tecnológica e gráfica dos sites católicos, âmbito que, a partir da internet, vai conhecendo novas possibilidades e limites⁹. A interface possibilita a interação fiel-sistema, mas não a esgota: são os usos e as apropriações dos fiéis – as operações por eles desenvolvidas no interior do sistema – a partir dela que permitem que a experiência religiosa ocorra na internet.

Interface interacional: Novas materialidades do sagrado

Em uma interação fiel-sistema, o sagrado que é acessado pelo fiel passa por diversos níveis de *codificação* por parte do sistema. Ou seja, a interação é possibilitada porque o fiel decodifica o sagrado a partir de sua configuração computacional ofertada pelo sistema. Por meio de instrumentos e aparatos físicos (tela, teclado, mouse) e simbólicos presentes na linguagem computacional e online (navegadores, botões, links, menus), o fiel “manipula” o sagrado ofertado e organizado pelo sistema e navega pelos seus meandros, uma gramática de ações em “um campo de possibilidades cujas proporções são suficientemente grandes para dar a impressão de infinitude” (SANTAELLA, 2004: 163).

Interface, portanto, é o *código simbólico que*

⁹ Em Sbardelotto (2011), além da interface (a materialidade tecnológica e gráfica dos sites católicos), analisamos ainda o discurso (coisa falada e escrita nos sites católicos) e o ritual (operações, atos e práticas do fiel), âmbitos que favorecem o vínculo e a experiência religiosos e que, a partir da internet, vão conhecendo novas possibilidades e limites.

possibilita a interação fiel-sistema e também a *superfície de contato simbólico entre fiel-sistema*. Em um sentido mais restrito, referimo-nos aqui à *interface tecnológica e gráfica* dos sites, os elementos não textuais presentes no sistema e que orientam a leitura, a construção de sentido e a experiência religiosa do fiel: os aparatos, o layout e a organização interna das informações disponíveis no sistema.

Antes mesmo de qualquer interação online entre fiel-sagrado no interior do sistema, existem elementos tecnológicos e simbólicos que moldam esse vínculo e também ajudam a construir o sentido religioso dessa experiência de fé. Aqui, portanto, percebe-se a *interposição da técnica*, claramente manifestada, na interação entre fiel e sites católicos, pela presença de uma tela (de computador, celular, leitores digitais etc.) e de periféricos de contato, como teclado e mouse. Por outro lado, no interior do sistema católico online, o fiel também se depara com *códigos simbólicos* que possibilitam a sua interação com o sistema. Em uma interação fiel-sistema, portanto, o sagrado que é acessado pelo fiel é decodificado mediante a interface. Dessa forma, a internet, técnica convertida em mídia, se oferece e se apresenta também como mediação ao sagrado.

Assim, é por meio da interface que o fiel interage com o sistema: este informa ao usuário seus limites e possibilidades, e aquele comunica a este as suas intenções: o sistema não apenas indica ao fiel uma forma de ler o sagrado, mas também uma forma de *lidar* com o sagrado. Essa “forma de lidar” raramente é neutra ou automática: ela carrega consigo sentidos e afeta a mensagem transmitida. A interface oferecida pelo sistema molda, dentro de seus limites, a forma como o fiel pode interpretar os símbolos religiosos acessados pela internet e também fornece linhas pré-determinadas de decodificação do sentido religioso desses símbolos ao organizá-los de determinada forma, como no layout das páginas e em seus menus.



Como sintetiza Scolari (2004: 239, tradução nossa), “cremos usar as interfaces, mas na realidade também elas estão nos modelando”. Assim, “longe de ser uma janela transparente para as informações de dentro de um computador [ou da internet], a interface traz consigo fortes mensagens de si mesma” (MANOVICH, 2000: 65, tradução nossa). Porém, a ativação dessas propriedades ocorre a partir do “clique” do usuário: é ele que *faz funcionar* a interface, é ele que a *atualiza* a partir de seus usos e apropriações. Sem ele, a interface só existe virtualmente. Em suma, “a navegação responde às nossas escolhas” (SANTAELLA, 2003: 93), embora pré-delimitadas no interior do sistema.

Nessa perspectiva, esses dois tipos de interface interacional – tecnológica e simbólica – orientam a leitura e a construção de sentido, e a experiência religiosa do fiel. Analisaremos aqui aqueles elementos tecnológicos e simbólicos que estão a serviço das interações propriamente ditas, que ocorrem no interior do sistema católico online. Faremos esse estudo a partir de quatro níveis de interface interacional: a tela; periféricos como teclado e mouse; a estrutura organizacional dos conteúdos; e a composição gráfica das páginas em que se encontram disponíveis os serviços e rituais católicos.

A tela

Em um primeiro nível de interface interacional, o fiel se conecta ao sistema por meio de uma tela, seja ela fixa, como no caso de um computador pessoal, ou móvel, como em celulares e demais mídias móveis. Conectada à rede, essa tela torna-se uma janela de acesso a lugares distantes: é por meio dela que o sistema *fala e mostra* ao fiel, e, por meio dela, o fiel *imerge* nesse “amplo mar” de navegação. A tela também exige a total atenção do usuário ao que se encontra dentro de sua moldura,

ignorando o espaço físico “do lado de fora”: nesse sentido, ela filtra e torna inexistente tudo o que não se encontra dentro do seu marco. Diante de uma tela, o fiel concede ao sistema a “permissão” de dirigir o seu olhar pelos meandros do sagrado. Diferentemente de uma igreja territorializada, por exemplo, em que temos uma visão abrangente do todo e em que, aos poucos, vamos dirigindo nosso olhar àquilo que mais nos atrai, o fiel conectado ao sistema olha para aquilo que este lhe permite ver, hierarquizado e condicionado (não determinado) pelos enquadramentos oferecidos pelo sistema e pelos menus disponíveis.

Além da janela principal da tela, outras janelas internas – dos programas e dos demais aplicativos do computador – emolduram um determinado conteúdo, separando-o dos demais dentro da tela. Em seu interior, portanto, a tela é um somatório de janelas (de vários programas, de várias janelas do mesmo programa, de várias molduras dentro de uma mesma janela etc.), cada uma remetendo a um “mundo” diferente, em que o usuário é convocado a fazer coisas diferentes: cabe a ele saber gerir essas ofertas, concedendo-as a importância e a relevância que lhe pareça mais apropriada.

Em alguns ambientes online, a tela não é apenas uma janela: é também um portal de “entrada” para outro ambiente, totalmente digital, em que o fiel pode “visitar” um santuário do outro lado do mundo e “caminhar” dentro das suas dependências. Esse é o caso da *Peregrinação Virtual*¹⁰ do site A12, em que o fiel-internauta pode “peregrinar virtualmente pelo Santuário Nacional de Aparecida e pelos principais pontos da cidade que o fará meditar a fé e devoção na Padroeira do Brasil” (Fig. 1).

A tela também se torna uma janela de acesso ao sagrado no link *Adoração ao Santíssimo* da

10 Disponível em http://www.a12.com/santuاريو/multimedia/peregrinacao_virtual.asp.



Figura 1 - "Peregrinação Virtual" do site A12

"Capela Virtual" das Apóstolas do Sagrado Coração de Jesus¹¹. Nesse ambiente, após uma animação automática que exhibe o acendimento das velas e

capela do mundo offline, com os bancos vazios, o tapete vermelho que cobre o piso, a luz do sol que entra pelas janelas à direita, os quadros sagrados na parede à esquerda, e, à frente, o altar com velas, flores e o ostensório¹³ que exhibe a hóstia consagrada (Fig. 2).

Diante dessa tela, o fiel concede ao sistema a "permissão" de dirigir o seu olhar, em "adoração", à hóstia. Dessa forma, o fiel conectado ao sistema olha para aquilo que este lhe permite ver – e totalmente a sós, como indicam os bancos vazios.

Em ambos os casos, os ambientes digital e físico parecem coincidir, visto que o fiel *se sente presente no santuário e na capela*, e a técnica *transparece* para o usuário: a tela "desaparece" para o fiel, ele só vê o (e só se vê no) ambiente online. Somada ao sistema de som do computador, o sistema torna ainda mais realista essa sensação, com sons



Figura 2 - Página do ritual "Adoração ao Santíssimo" do site das Apóstolas

a abertura da portinhola do sacrário¹², o sistema mostra ao fiel uma imagem do espaço físico de uma

11 Disponível em <http://www.apostolas-pr.org.br/capela/capela.htm>.

12 Pequeno armário em que são conservadas as hóstias consagradas, que, para os católicos, são o corpo de Cristo transubstanciado no pão.

ambientes ou músicas sacras, que remetem a um ambiente religioso e envolvem a oração do fiel. Por outro lado, essa reconstrução simbólica do ritual religioso produz uma *sensação de sacralidade* para o fiel, que não apenas se sente naquele ambiente,

13 Objeto sacro em que a hóstia consagrada é exposta.



mas também sente (vendo, ouvindo, “apalpando” etc.) o sagrado por meio das processualidades comunicacionais. Quanto mais eficaz é essa sensação, mais transparente é a técnica e mais eficiente é a interface comunicacional nessa interação.

Os periféricos

Em um segundo nível de interface interacional, isto é, com a ajuda dos demais periféricos como teclado e mouse, o computador se torna “um ser inteligente capaz de se engajar conosco em diálogo” (MANOVICH, 2000: 94, tradução nossa): é por meio deles que o fiel *se comunica* com o sistema e *manifesta a sua presença* em seu interior. Como vimos no exemplo anterior, o teclado e o mouse permitem que o fiel tenha um nível de interação ainda maior com o santuário digital do que apenas com a tela: é por meio das teclas desses periféricos que o usuário pode indicar ao sistema o que deseja fazer, como abrir novas páginas ou navegar por essa ambiência online. Assim, o cursor do mouse indicado na tela – nos conteúdos em geral, sob a forma de uma seta, ou sobre os links, em que o ícone usado para indicar o cursor é uma imitação de uma mão com o dedo indicador esticado – é uma espécie de extensão do tato na ambiência digital, possibilitando ao fiel-internauta a sua interação com os objetos digitalizados.

O cursor localiza o fiel nos conteúdos da página digital, diz-lhe onde deve pôr a sua atenção, informa-lhe com a seta o que é apenas conteúdo “estático” (como os espaços “vazios” ou imagens e textos que não remetem a outros conteúdos) e, com o cursor em formato de dedo indicador (e também por meio de outras alterações, como o sublinhado abaixo de uma palavra ou modificações na cor de determinado item), o cursor indica o que é conteúdo “dinâmico” (como os links). Assim, por meio de um clique, o

cursor possibilita que o fiel *manuseie* o sagrado digitalizado. Esses aparatos de interface instauram uma dinâmica interacional, ou seja, um *regime de visão e de ação* para o fiel-usuário: por meio deles, o fiel não interage com o sistema *de qualquer forma ou como quiser*, mas sim, como dizíamos, por meio de um determinado tipo de vínculo, moldado, regulado e condicionado – com possíveis fugas e escapes – por essas interfaces.

Essa interação, em termos de *sensorium* (ONG apud O’LEARY, 2004), passa pela ponta dos dedos, pelo uso do teclado, do mouse ou de uma tela sensível ao *toque*, que permitem que o usuário opere e interaja com os símbolos religiosos digitalizados e disponibilizados na internet. Por outro lado, a interface interacional possibilita a experiência religiosa por meio de um complexo diferente dos sentidos, ou seja, por meio de um *sensorium* particular da vida digital, o que também traz consigo um profundo impacto sobre a formação da identidade religiosa (cf. O’LEARY, 2004). Por meio dessa interface, embebida pelas lógicas da linguagem computacional e da Internet, desenvolve-se uma espécie de *sinestesia* em que todos os sentidos passam por meio de olhos e dedos.

O fiel-internauta, por isso, é um ser que não lida mais diretamente com as coisas sagradas, por exemplo, mas apenas com coisas “imateriais” (velas digitalizadas, altares imagéticos etc.). Assim, na ambiência digital, “as teclas são dispositivos que permutam símbolos e permitem torná-los perceptíveis” (FLUSSER, 2010: 63). Portanto, o fiel não faz mais ações concretas; é apenas um *performer*. Ele busca sensações: não quer ter ou fazer; quer vivenciar, experimentar, desfrutar. Porém, aqui também, durante a experiência religiosa online do fiel, a técnica *transparece* para o usuário: por não poder se ocupar de incontáveis tarefas ao mesmo tempo, o fiel-internauta precisa automatizar



alguma(s) delas para que as outras possam ser controladas eficientemente. Se o fiel se concentra na leitura de uma oração ou na assistência de uma missa online, o movimento da mão sobre o teclado e o mouse se automatiza, e a técnica (neste caso, a interface) novamente “transparece”. Pela radicalização do *sensorium* digital, tela e periféricos tornam-se, assim, uma extensão do corpo (do tato, da visão etc.) no ambiente online.

Estrutura organizacional dos conteúdos

Em um terceiro nível de interface interacional, analisamos a organização e a estrutura dos conteúdos do sagrado ofertados ao fiel. Essa estruturação, primeiramente, só é possível devido aos programas computacionais específicos que permitem o acesso à internet. A partir deles, a gramática da interface computacional, ao longo do tempo e das práticas sociais, foi se compondo por – e cada vez mais se cristaliza em – “menus”, ou seja, catálogos com diversas opções que direcionam o usuário a outros programas, aplicativos e links da internet.

Como quaisquer outros sites da internet, as páginas católicas também são marcadas por essa estrutura organizacional de menu-catálogo, que permite a seleção e o acesso a itens específicos dentro de um grande banco de dados: por meio dessa estrutura, o sistema indica ao fiel um *mapa de navegação*, e o fiel, interpretando-o de acordo com seus desejos e interesses, navega no seu interior. Por isso, a imagem da navegação é rica: em alto mar, tomam-se decisões frequentemente, devido ao balanço do mar, à direção do vento, à resposta do barco etc. Ou – não mais como um navio ou um surfista, mas sim como um peixe – é possível ainda ir ao encontro de inúmeras gotas de informação “do mesmo oceano mundial de signos flutuantes” (LÉVY, 2003: 202). Ou seja, o fiel recebe do sistema

certa influência sobre o acesso à informação e um certo grau de controle sobre os resultados a serem obtidos (cf. SANTAELLA, 2003). Em suma, o que o fiel faz é escolher e selecionar determinadas coisas em um número pré-definido de menus.

Além de ser uma forma de organizar o conteúdo interno, a composição temática dos menus escolhida pelo sistema é também uma forma de hierarquizar seus conteúdos de acordo com certa estrutura, colocando mais à esquerda ou mais acima os conteúdos considerados mais importantes pelo sistema, na tentativa de direcionar e condicionar, assim, a seleção que será feita pelo internauta. A oferta de sagrado, assim, se torna uma opção dentre inúmeras outras. Ela fica subordinada ou subordina determinadas opções. E o fiel, por sua vez, tem acesso a esse sagrado a partir de uma determinada organização das informações nos sites, por meio de um determinado caminho oferecido pelo sistema, que às vezes destaca essa oferta e outras vezes a “esconde” sob outros links. A interface interacional, portanto, promove a oferta do sagrado (serviços e rituais online) com certo nível de importância dentre as demais opções ofertadas pelos sites.

Assim, o fiel se encontra diante de uma *lógica da seleção*, que leva a uma nova forma de controle por parte do sistema. Como indica Manovich (2000: 224, tradução nossa), “a era do computador trouxe consigo um novo algoritmo cultural: realidade mídia dados banco de dados”. Para o autor, a noção de banco de dados (*database*) como coleção estruturada de dados é fundamental para compreender o fenômeno da digitalização. Dessa forma, o que os computadores permitem (e a rede complexifica ainda mais) é uma *determinada forma de organizar* os conteúdos, promovendo que os dados sejam buscados e encontrados rapidamente. Na internet, o banco de dados é uma forma cultural, que nos ajuda a compreender como o fiel-usuário



se relaciona com essas coleções de dados e seus menus de oferta (e, portanto, com o próprio sagrado): navegando entre os dados e selecionando aqueles que mais lhe afetam pessoalmente.

Assim, instauram-se *gramáticas* da interface interacional específicas da era digital, que também se encontram presentes nos demais programas e aplicativos computacionais: na vida offline, por exemplo, não existem menus que, ao passar o dedo sobre determinada opção, mostrem subconteúdos. Nem podemos “pressionar” determinado botão para que a hóstia consagrada se revele a nós quando queiramos adorá-la, ou que nos transportem instantaneamente para o outro lado do santuário territorializado em nossas peregrinações. Por isso, para o fiel, essa é uma nova forma de se relacionar com a oferta de sagrado digital, que lhe permite, por meio da sensação de sacralidade construída pelo sistema, “manusear”, “tocar”, sentir e experienciar o religioso.

A partir de toda essa organização de conteúdos, no fundo, o que significa, por parte do fiel, pressionar uma tecla para clicar em determinado link que direciona para uma determinada opção do menu dos sites analisados? Poder-se-ia dizer que o internauta, nesse caso, toma uma decisão, faz uma escolha, e, portanto, é livre. Entretanto, ao pressionar determinada tecla, ao selecionar determinado link, o fiel desencadeia um processo que já estava *programado pelo programa*, ou *sistematizado pelo sistema*. Ou seja, é uma opção pré-definida pelo sistema católico online. Não é uma decisão tão livre assim, já que é tomada dentro dos limites do sistema, de acordo com as suas regulações. É uma liberdade programada, uma escolha de possibilidades prescritas (cf. FLUSSER, 2010). Embora com uma oferta de opções virtualmente infinitas (links que levam a links que levam a outros links e assim indefinidamente), o fiel

sempre estará dentro dos limites (e das limitações) do sistema católico online – e, em um nível mais amplo, dentro dos limites macrossistema-Internet. Ou seja, independentemente da decisão que o fiel tomar dentro das opções do sistema (dentro de uma mesma página ou indo para uma página totalmente nova), ele ainda navega através de uma estrutura em rede formada por objetos e opções pré-definidos e pré-organizados (em uma determinada hierarquia) pelo sistema.

No entanto, em uma perspectiva complexa, a construção final do sentido religioso por parte do fiel será de sua coautoria, para além do que o sistema se reserva a ofertar: o sistema o convida a selecionar e a fazer determinadas coisas e a percorrer determinados caminhos, mas, no fim, cabe ao fiel decidir quais são essas coisas, como elas serão feitas e o que será feito com elas, e ainda qual será o mapa final dos caminhos percorridos, embora sejam coisas e caminhos virtualmente já previstos pelo sistema (isto é, o fiel escolhe e faz coisas e percorre caminhos específicos que fazem parte de um grande “todo” que é o macrossistema online). De link em link, o fiel atravessa o banco de dados do sistema seguindo uma *determinada trajetória*, a partir de seus desejos e necessidades pessoais e dos convites feitos pelo sistema.

Por isso, como a construção de sentido religioso por parte do fiel a partir do que foi estabelecido pelo programador do sistema e por ele ofertado é feita por meio de um caminho totalmente próprio a este fiel, dentre as inúmeras outras trajetórias possíveis, chamamo-la aqui de *hipernarrativa* – em uma analogia a hipertexto. É uma narrativa construída a partir dos elementos de sagrado ofertados pelo sistema, com uma lógica própria de conexão e de ligação entre elementos executada pelo próprio fiel (outro fiel construirá uma hipernarrativa totalmente outra). Embebida pela lógica da seleção,



a religiosidade experienciada pelo fiel obedece ao enquadramento do sistema em opções de menus e catálogos digitais, que são ofertados ao fiel, e este, por sua vez, seleciona o que mais corresponde aos seus desejos e interesses. Interagindo, fiel e sistema recondicionam a circulação da mensagem religiosa (construção, consumo e reconstrução), dando-lhe novo sentido, para além das limitações impostas pelo sistema e dos interesses específicos do fiel – em uma nova ambiência comunicacional.

Composição gráfica

Em um quarto nível de interface interacional, analisamos a composição gráfica das páginas referentes especificamente aos serviços religiosos dos sites católicos. Nesse nível, ocorre a transmutação de elementos do sagrado do mundo offline para a internet: isto é, imagens, fotos e vídeos do sagrado offline que são digitalizados e ressignificados para o ambiente online. E também a composição digital de elementos do sagrado ou uma combinação de elementos digitais e não digitais do sagrado, *off* e online, elementos do mundo externo e elementos gerados no computador. O que é comum a todos esses elementos – e a tudo o que faz parte do mundo digital online – é a sua fluidez: tudo pode ser modificado, substituído ou simplesmente deletado do sistema com um simples comando computacional.

A “Capela Virtual” do site das Apóstolas, por exemplo, produz uma sensação de sacralidade por meio de animações como a do ritual *Adoração do Santíssimo*, analisado anteriormente, em que o sistema oferece ao fiel uma ambiência digitalizada de solidão, retiro, quietude, em que o sol brilha, as velas se acendem, a hóstia se revela automaticamente com o acesso do fiel: *Deus se oferece privadamente* a ele. Essa construção simbólica faz com que o fiel se abstraia das processualidades da técnica

comunicacional e vivencie apenas o que está vivenciando no ambiente online.

Já na “Capela Virtual” do site A12¹⁴, assim que se acessa a página, uma imagem de Nossa Senhora Aparecida surge automaticamente, em um movimento de em zoom crescente, do fundo do quadro da “Capela Virtual”, até preencher o centro dessa moldura (Fig. 3).



Figura 3 - Página inicial da “Capela Virtual” do site A12

Uma aura de brilho acompanha a imagem animada, enquanto cinco mãos surgem da parte inferior da imagem (como se saíssem do meio dos fiéis), direcionadas à imagem. Ao pairar sobre as mãos, a imagem derrama pontos de luz sobre elas, remetendo às bênçãos e graças que “descem” da santa. Em comparação aos casos anteriores, o sistema, agora, faz uso de novas processualidades e de um texto mais complexo para fomentar a sensação de sagrado por parte do fiel, dizendo-lhe que a “capela virtual” é um ambiente em que Nossa Senhora Aparecida se faz presente e se coloca acima de nós para “derramar” suas bênçãos.

Em geral, portanto, por meio da composição gráfica da interface interacional, o fiel se relaciona com elementos de sagrado codificados e digitalizados, ressignificados para o ambiente

14 Disponível em <http://www.a12.com/santuاريو/capela/default.asp>.



online: se relaciona, em suma, com números (cf. LÉVY, 1999). Assim, o sagrado em bits pode ser considerado como um subtratamento (cf. MORIN, 2002), um subproduto do sagrado dos ambientes offline, visto que sua totalidade (em termos de *sensorium*) é deixada de lado. Justamente por isso, a tentativa do sistema é a de radicalizar ao máximo a sensação de sacralidade, fazendo uso de todas as possibilidades do *sensorium* digital (animações, música, cliques). Como se pode ver, elementos de sagrado *off* e online são sintetizados em formas que agradam ao programador do sistema e que lhe parecem ser mais “amigáveis”, de mais fácil acesso por parte do fiel-usuário, para que a navegação responda às escolhas deste (cf. SANTAELLA, 2003).

O que chama a atenção nos casos citados é a capacidade do sistema de desenvolver técnicas gráficas para criar uma única imagem convincente, reunindo elementos do ambiente offline e elementos criados digitalmente. O sistema mistura e combina elementos de sagrado de uma forma até então desconhecida pelo fiel tradicional: nenhuma imagem voa sobre nossas cabeças assim que entramos em um santuário, derramando “pontos de luz” sobre nossas cabeças; também ainda não foram criadas capelas tão automatizadas a ponto de reconhecerem a entrada de um fiel e darem início a um ritual religioso (como a adoração ao Santíssimo), sem nenhuma interferência humana (como a de um sacerdote ou ministro). Manifesta-se, portanto, um ambiente doutrinal mais fluido (cf. DAWSON & COWAN, 2004), que leva a uma experimentação religiosa e espiritual mais maleável e aberta.

Pistas de conclusão

As mídias digitais online, como vimos, passam a ser ambientes de experiência da fé católica – e não só – a partir de estratégias permeadas por lógicas e operações midiáticas. Assim, a internet passa a ser

uma plataforma virtual para a construção de novos gêneros de experiência e narração religiosas. É por meio da interface interacional, aqui analisada em seus níveis tecnológicos e simbólicos, que ocorrem a construção de sentido e a experiência religiosa do fiel.

A interface indica ao usuário seus limites e possibilidades com relação ao sistema, e aquele, por meio da interface, comunica ao sistema suas intenções: assim, o sistema não apenas oferece ao fiel uma forma de ler o sagrado, mas também uma forma de *lidar* com o sagrado. Os elementos tecnológicos e simbólicos que estão a serviço dessas interações, portanto, foram por nós estruturados e analisados em quatro níveis: a tela; periféricos; a estrutura organizacional; e a composição gráfica dos sites.

O que podemos perceber é que a religiosidade digital traz consigo uma *materialidade* totalmente própria, numérica, de dígitos, que podem ser alterados, deletados, recombinados de acordo com a vontade do sistema, embora com resquícios de uma religiosidade pré-midiática, como a “adoração ao Santíssimo”, por exemplo, que manifestam que a complexidade da técnica não pressupõe o abandono de tradições discursivas. Porém, elas são ressignificadas: na “capela virtual”, o sol sempre brilha, as flores sempre estão abertas, vivas e coloridas, as velas até se acendem sozinhas, e a cerimônia inicia assim que o fiel entra, dispensando outras mediações humanas.

Portanto, em vez de uma “desintermediação” (cf. LÉVY, 2003) ou de uma relação “direta” com Deus, o fiel se depara – embora sem perceber – com novas intermediações – até mesmo *reintermediações* – com o sagrado: agora, o sistema e seus protocolos se colocam como novas camadas “intermediatórias” entre o fiel e o sagrado. Porém, toda essa racionalidade que se constrói a partir dessas novas



práticas de sentido passam despercebidas pelo fiel, reforçando a *transparência* da técnica: a sensação de sagrado construída pelo sistema alimenta (ou reforça) a crença de que o fiel está *diante* de (e apenas de) Deus. E essa construção simbólica se dá por meio de códigos binários (bits), que buscam substituir digitalmente a vivência e a experiência do sagrado, códigos fluidos, suaves, *soft* (e por isso *software*), que podem ser reconstruídos e alterados constantemente de acordo com os interesses do sistema e do fiel-internauta. Se o ser humano, ao longo dos séculos, construiu simbolicamente o sentido do sagrado pelo fogo, e o do fogo pela vela, hoje o sentido da vela é construído simbolicamente pela sua representação digital. Um meio considerado simbólico da pós-modernidade como a internet ajuda a viver uma fé marcada por elementos pré-modernos e tradicionais. Criando esses novos símbolos e ressignificando outros signos tradicionais ao ambiente online, busca-se uma nova “mediação” entre fiel e mundo, para poder dar-lhe sentido. Portanto, ao invés de uma lógica da substituição, a fé se depara com uma *lógica da complexificação*. A internet não “substitui” os suportes materiais e simbólicos das práticas de fé tradicionais, mas gera novos modos de percepção, de expressão, de prática, de vivência e de experienciamento da fé.

Nesse contexto, percebemos que ocorrem microalterações da religião, marcada por uma hibridização do humano (religião) com o além-do-humano das tecnologias comunicacionais digitais. Disso, nasce não só outra religiosidade, mas também uma *outra religião*, a partir das interações entre o fiel e o sistema católico online digital, que provocam microalterações também na forma como as próprias religiões se concebem em sua relação com o mundo.

Assim, no âmbito restrito de sua manifestação, cremos que vai ocorrendo, a partir da midiatização

digital do fenômeno religioso, uma *midiamorfose da fé*¹⁵, somada aos diversos outros âmbitos sociais e históricos que evidenciam esse processo. Segundo Morin (2010: s/p), “quando um sistema é incapaz de tratar os seus problemas vitais, ele se degrada ou se desintegra ou então é capaz de suscitar um metassistema capaz de lidar com seus problemas: ele se metamorfoseia”. A religião e a fé, como a história demonstra, já passaram por (ou mesmo tiveram início a partir de) inúmeras metamorfoses, por transformações históricas radicais, mas sempre conservando sua “matéria viva”, seu patrimônio histórico-cultural. A midiamorfose da fé, portanto, é a criação midiatizada de uma metaorganização religiosa que surge a partir de um ponto de saturação da organização original, que começa “por uma inovação, uma nova mensagem desviante, marginal, pequena, muitas vezes invisível para os contemporâneos” (Morin, 2010: s/p), como os rituais online aqui analisados.

Portanto, cremos estar diante de “um estágio de começos, modestos, invisíveis, marginais, dispersos” (Morin, 2010: s/p) de novas religiosidades, a partir das novas materialidades apontadas anteriormente. Mas nem a técnica (internet) determina o humano (religião), nem o humano determina a técnica: é a indeterminação do devir dessa interação que merece análise posterior, ou seja, os processos pelos quais os sujeitos se apropriam dos modos de existência através dos quais as técnicas são oferecidas, em uma coevolução dos predicados comunicacionais e religiosos.

15 O conceito de midiamorfose é de Roger Fidler (cf. *Mediamorphosis: Understanding New Media*. Pine Forge Press, 1997), do qual aqui nos apropriamos, mas com outro significado, como veremos.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERTALANFFY, Ludwig von. Teoria geral dos sistemas. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

BOFF, Leonardo. Experimentar Deus: A transparência de todas as coisas. Campinas: Verus, 2002.

BRAGA, José Luiz. Interatividade e recepção. Trabalho apresentado no IX Encontro Anual da Compós – Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Porto Alegre, 2000.

CABRAL, Rafael. Para Lev Manovich, falar em “cibercultura” é negar a realidade. Link. [Post]. 21 ago. 2009, s/p. Disponível em: <<http://migre.me/8MbHz>>. Acesso em 5 jul. 2012.

DAWSON, Lorne L.; COWAN, Douglas E. Religion online: Finding faith on the internet. Nova York: Routledge, 2004.

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: Por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. A revolução contemporânea em matéria de comunicação. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juremir Machado da (orgs.). Para navegar no século XXI: Tecnologias do imaginário e cibercultura. 3ª ed. Porto Alegre: Sulina, 2003, p.183-204.

LIBANIO, João Batista. A religião no início do milênio. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MANOVICH, Lev. The language of new media. London: The MIT Press, 2000.

MARTELLI, Stefano. A religião na sociedade pós-moderna: Entre secularização e dessecularização. São Paulo: Paulinas, 1995.

MORIN, Edgar. O método 1: A natureza da natureza. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. Elogio da metamorfose. Site do Instituto Humanitas Unisinos, São Leopoldo, 9 jan. 2010, s/p. Tradução do original em francês. Disponível em <<http://migre.me/8MaMS>>. Acesso em 5 jul. 2012.

O’LEARY, Stephen D. Cyberspace as sacred space: Communicating religion on computer networks. In: DAWSON, Lorne L.; COWAN, Douglas E. Religion online: Finding faith on the internet. Nova York: Routledge, 2004, p.37-58.

SANTAELLA, Lucia. Substratos da cibercultura. In: Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. Navegar no ciberespaço: O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SBARDELOTTO, Moisés. “E o Verbo se fez bit”: Uma análise da experiência religiosa na internet. Cadernos IHU. São Leopoldo: Instituto Humanitas Unisinos, ano 9, nº. 35, 2011b. Disponível em <<http://goo.gl/wUvK1>>. Acesso em 5 jul. 2012.

SCOLARI, Carlos. Hacer clic: Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Barcelona: Gedisa, 2004.

Deus em bits e pixels: Um estudo sobre interface em sites católicos
Moisés Sbardelotto

Data do Envio: 2 de abril de 2012.
Data do aceite: 8 de junho de 2012.

