**Santaella – Hiper e Transmídia**

Inicialmente, Santaella destaca o processo de evolução das mídias de informação para o meio digital, que de acordo com o texto é “a conversão de sons, imagens, textos, vídeos e formas gráficas em formatos legíveis ao computador”. Outro ponto de destaque é a velocidade de propagação da informação em rede que pelo fácil acesso, transduz a influência social do indivíduo, que de imediato traduz seu entendimento em feedback imediato, sem limite de opinião. Esses aspectos se concretizam no surgimento dos dispositivos pessoais, em que de um ponto apenas receptivo da televisão, jornal, rádio..., passou a se constituir um ambiente interativo para toda rede global de usuários, porém de fato se inserindo gradativamente acompanhando a perspectiva mercadológica da época. Tamanha liberdade de escolha entre veículos tradicionais ou a nova era de máquinas, trouxeram o diferencial entre a comunicação focada no marketing e o real ambiente digital, na qual modificou os circuitos tradicionais de emissão e recepção comunicacional das mídias em massa. O ciberespaço paradoxalmente virou uma simulação de aspectos e interesses quase tão fieis quanto a vida real dos usuários, trabalhado gerando desejos, expectativas, emoções, frustrações e descobertas, nasceu daí a cibercultura. A natureza heterogênea do ambiente virtual é tão comum para as pessoas que chega ao ponto em que é desnecessário o contato direto entre outros indivíduos ou grupos sociais. De certa forma, o progresso constante da tecnologia está fazendo um paralelo entre a nosso auto identidade e o envolvimento social físico direto, sendo a cibercultura computacional, de forma minuciosa, uma reconfiguração de todo e qualquer tipo de linguagem, justamente pela capacidade de aprendizado eficiente quase tão perfeito e inteligente como o cérebro de um ser humano. Outro destaque no texto é a narrativa transmitia que consiste em um processo midiático que transita por outros tipos do mesmo gênero, quase que simultaneamente, o que possibilita o compartilhamento em tempo real de experiências através de telas. “ Uma mesma narrativa se expande por diversas linguagens midiáticas levando ao potencial de entrega de cada uma delas”; dessa forma, além da articulação da fala, o usuário tem uma noção em partes diferentes no contexto em que acontecem os fatos da história, a medida que cada veículo de mídia condiciona seu próprio modo de transmitir o conteúdo, ampliando assim a visão de mundo do indivíduo. Sobre essa propagação audiovisual interligada entre as mídias, o texto cita como exemplo o design de games, na qual é necessário criação de contexto histórico baseado no preceito representativo de fatos do cotidiano real como referência, logo o game torna-se mais chamativo ao público pelos impactos que esse contexto provoca na vida real dos jogadores, não que o indivíduo passará a viver a mesmo modo, mas que o enredo áudio visual se tornará o motivo pelo qual levará ele a conhecer o game. O computador ou qualquer outro dispositivo provido de funcionalidades diversas por interfaces, normalmente não são apenas veículos de conteúdo e sim ferramentas que ampliam a capacidade humana de realizar trabalhos sem muito esforço; devido a seu nível complexo de inteligência, o mesmo também não se limita a uma mera ferramenta, pois até a inteligência artificial transforma – o podendo dialogar facilmente com um real ser humano, fato esse voltado a ocasião de interação humano computador na qual a própria maquina faz o papel de usuário. É importante lembrar segundo também que a tecnologia não é apenas um processo evolutivo, cada tipo desta possui suas especificidades de criação e sentido; as interfaces em tela possuem grande conteúdo signico direcional e dinâmico a inúmeras atividades, todas reduzidas apenas a equipamentos que antes pesados, hoje cabem na palma da mão e quebram um “galhão” em termos de necessidade do individuo social.