

A ADMIRÁVEL WEB HUMANA

Celso Candido

Todos os telefones estão tocando. Eles anunciam o advento de uma rede unificando a presença humana. O mundo eletrônico celebra o momento em que os circuitos se fundiram com os seres humanos. O mundo desdobrou-se em uma dimensão nova, uma realidade virtual. Os telefones estão, de fato, tocando. E eles tocam com perguntas metafísicas. Para quem pode você ligar? Parece que é tempo para a filosofia novamente!

Michael Heim

A admiração não foi pouca quando o *personal computer* veio à luz e os cidadãos comuns puderam adquirir o seu, sobretudo a partir dos anos oitenta, basicamente para ser usado como processador de textos eletrônicos.⁽¹⁾ Depois, logo veio a computação multimídia que, além de textos, permitia processar também imagens e sons; o PC, com seu inseparável CD-Rom, causava espanto pelos recursos de hipertextualidade e de potência de armazenamento de memória. A Internet, por sua vez, expandia-se, sobretudo, através das redes acadêmicas e de pesquisa. A admiração, entretanto, redobrou-se quando o potencial multimídia uniu-se ao potencial Internet. A rede mundial de computadores, que já era uma realidade como rede de comunicação basicamente textual, tornou-se um *grande centro de comunicação mundial altamente descentrado*, servindo conteúdos de imagens, áudios, vídeos, sobretudo, a partir da comercialização da Internet,⁽²⁾ quando, então, se abre para o grande público.⁽³⁾ Emerge, de forma inesperada, a World Wide Web (WWW), a Web multimídia digital de alcance mundial.⁽⁴⁾

A partir de então, começa-se uma nova experimentação das comunicações humanas, baseada nesses dispositivos de comunicação multimídia digitais, em redes interativas. Novas formas de criação, compreensão e comunicação de si, da cultura e do mundo estão sendo, desde

então, instituídas em uma velocidade e volume crescentes. Estas novas redes neuro-eletrônicas interativas constituem um novo *habitat* para a *psique* contemporânea. Trata-se, em uma palavra, de uma revolução comunicativa e cultural sem precedentes na história da humanidade.

A Internet é a grande rede de computadores, “a rede das redes” à qual estão conectados milhões de pessoas e milhares de instituições de todos os tipos e lugares do planeta. As ferramentas, *hardwares* e *softwares*, de comunicação e informação, concentradas em torno da Web, tendem a uma difusão incontrolável e cada vez maior de usos - com suas propriedades intrínsecas de alto poder de comunicação e informação, produção e reprodução cultural e científica. A Internet já está amplamente consolidada, econômica, cultural e socialmente. Mas sua importância crescerá em largos setores sociais ainda. Os números e as estatísticas, como se sabe, são sempre uma questão de interpretação. O fato de que, por exemplo, apenas cerca de 10% da população brasileira tenha acesso hoje à Web, pode ser visto de diferentes maneiras. Aparentemente isto pode significar simplesmente o “privilégio” de uma minoria “cultura e rica”, que tem acesso à rede⁽⁵⁾, mas, caso se olhe da perspectiva de um movimento no tempo, os números podem indicar um momento de crescimento, de expansão. Tal como aconteceu com os outros meios de comunicação, a difusão é lenta, muitas vezes, no início, mas, a partir de um certo momento, ela se espalha mais ou menos rapidamente pela sociedade. Apesar de o alfabeto ter sido inventado há cerca de 2700 anos, ainda hoje existem pessoas analfabetas no Brasil. Ainda na década de setenta do século passado, a televisão era um privilégio de uma minoria. E ninguém condenaria por isso nem o alfabeto nem a televisão. Em todo caso, é interessante conferir os dados estatísticos dos últimos anos para perceber o crescimento exponencial da Internet no mundo inteiro, sobretudo a partir da década de noventa.⁽⁶⁾

Entretanto, e mais importante, para além dos grandes ou pequenos números e estatísticas, existem as pessoas viventes para as quais a Web e suas múltiplas interfaces interativas significam concretamente um espaço de aventuras existenciais, afetivas, profissionais, econômicas, comerciais. Existem também uma economia e um mercado real. Hoje, qualquer grande

empresa, qualquer pesquisador, qualquer rede complexa institucional têm alguma forma de conexão com a grande rede. Os setores produtivos mais importantes estão envolvidos com procedimentos administrativos, de pesquisa e de produção, associados à manipulação da informação e do conhecimento em redes de computadores, como, por exemplo, a indústria e a pesquisa, o cotidiano empresarial, governamental, universitário, das grandes redes de comunicação e todo o *imenso setor produtivo diretamente* vinculado à criação de *hardwares* e *softwares*, ambientes, conteúdos os mais diversos para a Internet em geral e à Web em particular. Eles movimentam a vida de milhões de trabalhadores dos mais diversos contextos, sobretudo, dos megacentros urbanos, constituindo grande parte do conjunto das forças produtivas contemporâneas - sobretudo as de ponta, ou seja, aquelas que envolvem as habilidades mentais mais criativas e avançadas.

O novo teleespaço social

Assim, o mundo contemporâneo assiste ao emergir, em ritmo acelerado, quase como em um piscar de olhos, de uma geração um acontecimento tecno-intelectual de grandes proporções, que dá forma a um novo espaço de ação e interação humana. Segundo Pierre Lévy:

O espaço cibernético é um terreno onde está funcionando a humanidade, hoje. É um novo espaço de interação humana que já tem uma importância enorme sobretudo no plano econômico e científico e, certamente, essa importância vai ampliar-se e vai estender-se a vários outros campos, como por exemplo na Pedagogia, Estética, Arte e Política. O espaço cibernético é a instauração de uma rede de todas as memórias informatizadas e de todos os computadores.⁽⁷⁾

Essa rede é fundamentalmente um espaço de comunicação universal. Sem dúvida, a comunicação sempre foi um espaço relevante nas relações e disputas humanas pelo poder e dominação. E, contemporaneamente, tem exercido um papel de importância capital. O fato novo, entretanto, é que, de agora em diante, cada indivíduo, cada grupo, cada instituição será, a sua maneira e sob determinadas condições materiais, uma *potência comunicativa*

virtual. É o reino de Hermes.⁽⁸⁾ É o conjunto dos seres humanos que vivem sobre o planeta que são chamados a ocupar as redes digitais de comunicação cibernéticas e se tornarem protagonistas de suas próprias narrativas. Uma nova grande *autopoiese* comunicativa humana está em gestação.

Trata-se, então, da emergência de um novo espaço político-antropológico: o “espaço-informação”,⁽⁹⁾ a grande teia humana *desterritorializada em movimento virtual à velocidade da luz*. A ponta deste imenso *iceberg* é a World Wide Web. A cada dia, milhares de sites e páginas são publicados na Web e milhões de e-mails trocados pela Internet. Praticamente, não existe assunto relevante sobre o qual não se possa encontrar alguma referência na Web.⁽¹⁰⁾ Esse crescimento é exponencial e, em certo sentido, ilimitado. *Universo em expansão de interação e intercriação social e cultural*.⁽¹¹⁾ A complexa rede da “inteligência coletiva” já se constitui em um grande centro de referência, ação e colaboração social, com tendência a um crescimento sempre maior,⁽¹²⁾ de um modo tal que, em um sentido próprio, a questão será cada vez mais *estar ou não estar* na Web.

As redes bioeletrônicas da vida

Este movimento de articulação crescente através das redes cibernéticas de interação é inseparável das complexas estruturas mais amplas das *redes da vida*. A vida é uma rede de relações, um *complexo processo de interconexão e de colaboração entre seus diferentes estratos*. De fato, a vida não é apenas luta pela sobrevivência, luta de espécies, intra-espécies, em que sobreviveria o “mais forte”, conforme a vulgata darwiniana, mas também o contrário. Para que a vida possa existir, é necessário, ao mesmo tempo, um imenso trabalho e esforço de colaboração entre seus diferentes agentes. Sem essa interconexão de colaboração, a vida teria sido impossível.⁽¹⁴⁾

Já Aristóteles formulava a idéia da impossibilidade humana de viver para além do Estado, órgão que, essencialmente, tem como finalidade e princípio o bem viver da comunidade. O Estado, sendo uma determinação original e primeira da natureza, é anterior ao indivíduo. O Estado é o elemento que permite a existência concreta destes; por isso, a felicidade do

Estado - leia-se da "universalidade dos cidadãos" - é melhor e "mais divina" que a felicidade do indivíduo. O indivíduo é incapaz de viver sozinho, pois o todo vem antes e é mais importante que as partes.⁽⁴³⁾ Por isso, a Ética aristotélica está subordinada à "Ciência Política". A Ética só ganha sentido no interior dessa ciência, como de resto todas as demais artes e ciências, uma vez que a Política era a significação central da sociedade grega de então.⁽¹⁵⁾ Maturana, por sua vez, destaca que o modo de viver propriamente humano se define pelo compartilhar dos alimentos, ou seja, um modo de vida essencial colaborativo articulado e mediado pela linguagem.⁽¹⁶⁾

Nessa perspectiva, a vida em geral e a humana em especial se constituem no interior de uma rede de relações colaborativas sem as quais seriam inconcebíveis.

Assim, a World Wide Web, segundo seu principal criador, Tim Berners-Lee, foi inventada para ajudar as pessoas a interagirem e a colaborarem entre si. Segundo ele, "A Web é mais uma criação social do que técnica. Eu a projetei para efeito social - ajudar as pessoas a trabalharem juntas -, e não, como um brinquedo técnico. O objetivo último da Web é dar suporte e aperfeiçoar nossa existência em rede no mundo".⁽¹⁷⁾

Trata-se, então, de um novo espaço-tempo de cooperação intelectual que pode sustentar *grande parte dos bens imateriais* criados pela civilização, os quais se poderia acessar e manipular nas cada vez mais poderosas e menores "máquinas inteligentes" em redes com velocidades cada vez mais altas. Nesse sentido, a compreensão do mundo em que se vive é inseparável dessa interconexão digital planetária da "inteligência humana coletiva".

Redes de alta tensão e velocidade

Hoje, cada vez mais, as pessoas sentem-se pressionadas pelo tempo. Há uma sensação permanente de falta de tempo. As tarefas e as atividades profissionais urgem cada vez mais tempo e velocidade. Sem dúvida, este é um dos efeitos colaterais relevantes do ciberespaço. Na medida em que ele acelera as formas do intercâmbio e comunicação humanos, acaba por acelerar também o conjunto da vida e das relações sociais sobre o planeta.

O espaço-tempo contemporâneo é o do movimento e do aumento crescente da velocidade. Para Paul Virilio, seria preciso formular uma teoria política do *dromos*, do *movimento*, ou seja, a “dromocracia”, o poder do movimento.⁽¹⁸⁾ Assim, caso se recue no tempo uns poucos anos, vê-se como a geopercepção do planeta transformou-se desde a invenção dos aviões, dos trens, dos automóveis. Percorre-se distâncias a velocidades que seriam inimagináveis há poucas décadas atrás. Há tempo, já não se vive mais sobre uma terra natal bem localizada no mapa político mundial. Os indivíduos deslocam-se o tempo todo. Para trabalhar, cruzam bairros, cidades, às vezes, países e estados inteiros. Tornam-se vizinhos de pessoas distantes através dos correios, telégrafos, telefones, aplicativos Web de comunicação instantânea e por e-mail. Os cidadãos tornam-se cada vez mais planetários, *circulantes* de muitas cidades, ubíquos pela presença digital. Tornam-se habitantes de um planeta redobrado sobre si mesmo. E pensar nos sacrifícios das expedições marítimas da humanidade no tempo das grandes descobertas e invasões continentais. Hoje, em poucas horas, cruzam-se continentes. O que custou oitenta dias ao *Mr. Phileas Fogg*, o valente e singular herói de Júlio Verne, para dar a volta ao mundo, hoje, pode-se fazer em algumas horas e, virtualmente, à velocidade da luz.

Na verdade, a condição humana sempre foi a de estar em movimento. As épocas de maior estabilidade foram as que nasceram com a revolução agrícola e culminaram com as cidades e megalópoles industriais. O hesiódico trabalhador da terra, o campônio, está ligado a sua terra como o operário industrial a sua cidade e a sua periferia. Na vida pós-industrial, está-se em movimento constante. Movimento crescente nas ruas, nas estradas, nos céus. Nomadismo generalizado, que multiplica as formas de ser, de aparecer, de se parecer, em busca de informação e conhecimento.⁽¹⁹⁾

A telessociedade e a megalópole virtual

Grande parte do principal das atividades humanas e da produção contemporânea se processam justamente em conexão direta ou indireta com estas redes cibernéticas de interação e comunicação a distância. Isso tem a

ver com o monumental desejo humano de dominar, de vencer e superar distâncias. Estradas, avenidas, pontes aéreas, satélites, cabos transatlânticos, redes telefônicas e de computadores tornam, cada vez mais, a distância uma quimera.

Esta sociedade em redes virtuais então é, paradoxalmente, antes de mais nada, a *presença virtual ubíqua* de si constante do e no mundo. Vencem-se distâncias, trabalha-se, pesquisa-se, estuda-se, ama-se, milita-se percorrendo distâncias, encurtando-as, tornando presente imagens, falas e textos em qualquer ponto da teia digital planetária. *Na distância, as pessoas se aproximam cada vez mais*, tornam-se cada vez mais presentes, mais virtuais, nos quatro cantos do mundo.

Seja o nome que se queira dar a esta *telessociedade desterritorializada* - "sociedade pedagógica", "sociedade informática", "sociedade pós-industrial", "sociedade do conhecimento", "vida digital", "sociedade em rede", "sociedade elétrica" - trata-se sempre do espaço antropológico do movimento social à velocidade da luz no centro do qual se encontra a Web com suas ecovias digitais e suporte universal.

Esse é, pois, um novo espaço-tempo do fazer e pensar humano, do interconectar-se subjetivo, do agonismo político. Uma *telepolis* mundial digital. Uma megacidade eletrônica.

Principais características da Web

Surgida no princípio dos anos noventa, a WWW é, muitas vezes, confundida com a Internet. A Web não poderia existir sem a Internet que já existia desde os anos oitenta. Por outro lado, hoje, a Internet seria impensável sem a Web. Tim Berners-Lee procura distinguir os papéis e funções de uma e outra:

Muitos tipos diferentes de programas usam a Internet: o correio eletrônico, por exemplo, circulava por aí muito antes do sistema de hipertexto global que eu inventei e chamei de World Wide Web ('Web). Agora, a videoconferência e os canais de áudio em fluxo existem entre outras coisas

que, como a Web, codificam a informação em modos diferentes e usam linguagens diferentes entre os computadores (“protocolos”) para prover um serviço.

A Web é um espaço de informação abstrato (imaginário). Na Rede, você acha computadores - na Web, você encontra documentos, sons, vídeos,... informação. Na Rede, as conexões são cabos entre computadores; na Web, as conexões são *links* de hipertexto. A Web existe por causa de programas que se comunicam entre os computadores na Rede. A Web não poderia existir sem a Rede. A Web tornou a rede útil porque as pessoas estão realmente interessadas em informação (para não mencionar conhecimento e sabedoria!) e não querem saber, na verdade, sobre computadores e cabos.⁽²⁰⁾

A Web é mais *uma idéia* do que *uma máquina*. Entretanto, a idéia seria impensável sem a máquina que lhe dá suporte e a determina em suas diferentes funções. O conjunto dessas funções faz da World Wide Web um meio de comunicação essencialmente híbrido, na medida em que permite a conjunção em uma única interface das formas escrita e audiovisuais. Marshall McLuhan, para quem os meios de comunicação são “extensões do homem”, coloca assim a questão da emergência dos “meios híbridos”:

O híbrido, ou o encontro de dois meios, constitui um momento de verdade e revelação, do qual nasce a forma nova. Isso porque o paralelo de dois meios nos mantém nas fronteiras entre formas que nos despertam da narcose narcísica. O momento do encontro dos meios é um momento de liberdade e libertação do entorpecimento e do transe que eles impõem aos nossos sentidos.⁽²¹⁾

Nesse aspecto, uma das características principais desta nova *mídia híbrida* é a instauração de uma dinâmica interativa de comunicação em dimensão e radicalidade tal que seria praticamente impossível nas mídias eletrônica e impressa de massas tradicionais. Trata-se de um sistema dinâmico de informação e comunicação que se retroalimenta constantemente. O computador multimídia em rede é o *centro de uma comunicação* interativa *descentrada*, movimentando-se incessantemente. Ela está sempre aberta em si mesma, vasos comunicantes interessados, desejantes, muitas vezes, “linhas de fuga rizomáticas”, corredores e encruzilhadas as mais diversas.

A interação criativa intercultural transversal

Interagir aqui significa ser ativo no processo comunicativo. De um lado, significa dispor, pesquisar em um banco de dados sempre renovável, crescente e ao “alcance da mão”; é preciso escolher e deliberar constantemente e clicar. No movimento desse clicar, navegamos, dirigimos nossa nave pela “*noosfera*”. Processo de controle e autocontrole aberto de comunicação. De outro lado, interatividade significa poder participar como construtor direto destas mesmas fontes, sem a intermediação de um meio controlado exteriormente.

Na mídia tradicional como o rádio, o jornal e a TV, por exemplo, o controle e o autocontrole da produção e apropriação comunicativa escapam quase totalmente aos participantes. Esses meios de enunciação são fechados e hierarquizados rigidamente; mesmo que a televisão implique, como propôs McLuhan, uma intensa participação do telespectador,⁽²²⁾ castra-se o principal, ou seja, a interação criativa. Segundo Tim Berners-Lee, interatividade possível na Web,

...inclui não só a capacidade de escolher, mas também a de criar. Deveríamos ser capazes não somente de escolher algum tipo de documento na Web, mas também de produzir qualquer tipo de documento com facilidade. Capazes não somente de interagir com as outras pessoas, mas de criar com elas. *Intercriatividade* é o processo de fazer coisas e resolver problemas em grupo. Se a interatividade não é simplesmente sentar diante de uma tela passivamente, então, a *intercriatividade* não é simplesmente sentar ali diante de algo “interativo”.⁽²³⁾ (gm)

Sem dúvida, com a proliferação e diversificação dos canais de comunicação de rádio e televisão, com diferentes tecnologias de transmissão, uma possibilidade de controle e autocontrole e mesmo de autoprodução relativa se coloca. Existem “canais” dedicados aos diferentes gostos e grupos sociais: esportivos, musicais, cinematográficos, culturais, educativos etc., e dentro de cada um destes segmentos, programas dedicados a diferentes modalidades. De fato, o mercado comunicativo, cresceu, diversificou-se e hoje, mais que nunca, se esforça para tornar-se “interativo”, com programas

organizados pelos seus “telespectadores”, com participação direta do próprio público, por exemplo, os “programas de auditório” ou, então, indireta através de carta, telefone ou e-mail.

Em certa medida, essa diversificação e proliferação de agenciamentos de comunicação reduz o caráter de *metamáquina de produção da subjetividade* das grandes redes de comunicação de massa; entretanto, o modo de produção e consumo do “bem imaterial” da comunicação, pelas suas condições tecnológicas próprias irredutíveis, continua a ser essencialmente o mesmo: de um lado, os produtores e, de outro, os consumidores em uma dimensão de tempo e espaço controlados; calculados em milionésimos de segundos, seus procedimentos correspondem, de modo geral, à produção de bens próprios à era industrial. A “televisão aberta” situa-se plenamente ao modo de ser industrial: a padronização e consumo de massas em grandes estado-nações. Para Castells, esses meios de comunicação constituem uma forma de “comunicação de mão única”. Diz ele:

...a Galáxia de McLuhan era um mundo de comunicação de mão única, não de interação. Era, e ainda é, a extensão da produção em massa, da lógica industrial para o reino dos sinais e, apesar do gênio de McLuhan, não expressa a cultura da era da informação. Tudo porque o processamento da informação vai muito além da comunicação de mão única.⁽²⁴⁾

Por sua vez, a noção organizacional, o espaço-psíquico desta hipermídia interativa é a da *transversalidade*. Não se trata nem de estruturas horizontais, nem tampouco de estruturas verticais, ou não somente. A transversalidade seria uma dimensão de operacionalidade existencializante no interior dos processos inconscientes das tradicionais hierarquias institucionais alienantes. Ao mesmo tempo, a cultura transcende os tradicionais limites dos estados nacionais. No interior dessas redes interativas de comunicação, uma multitude de culturas se põem a comunicar, a narrar suas diferentes linguagens e modos de ser e viver. Aí convivem uma irresistível “diversidade de jogos de linguagem”⁽²⁵⁾, sendo a interculturalidade um dos fundamentos essenciais dessa mídia cibernética.

Conseqüentemente, as novas tecnologias intelectuais de interação possibilitam uma reapropriação comunicativa da cultura e, ao mesmo tempo, da cultura comunicativa, na medida em que elas, além de diversificarem e intensificarem a informação, sobretudo, a democratizam em sentido profundo, uma vez que o *poder de produção* e o *poder de comunicação* são transferidos para todos os integrantes da teia cibernética. Trata-se, então, de uma desterritorialização do poder de comunicação, antes extremamente concentrado e verticalizado para um modelo mais desconcentrado e transversal, interligando postos e hierarquias de comando, articulando saberes e projetos humanos, em escala mundial. A humanidade unifica-se, pela primeira vez; entretanto, não em torno de um modo de comunicação excludente de poucos-para-muitos, mas de um tipo de comunicação aberta, como potência criadora transversal universal, de muitos-para-muitos; eis a nova forma de comunicação interativa e universal em pleno vigor e crescimento.

A singularidade comunicativa

Cada participante da rede mundial agora é, então, uma potência virtual comunicativa *singular* produtora de sentido. *Eis a diferença essencial*. Enquanto, nos meios de comunicação de massas, a produção de sentido é determinada de modo essencialmente heterônomo, as redes digitais interativas de comunicação, como a Web, potencializam uma forma de comunicação essencialmente autoprodutiva.

Nesse contexto, a *opinião pública*, no interior da grande rede, é disputada em uma nova correlação de forças, na medida em que não estão em jogo apenas recursos materiais e financeiros, mas, sobretudo, recursos tecno-intelectuais humanos avançados, que envolvem a própria dinâmica da economia contemporânea e sua principal fonte de riqueza, o “capital intelectual”, de um lado, e recursos financeiros bem mais modestos, de outro.

Poder-se-ia dizer, então, que uma ou muitas contra-hegemonias estão em gestação, ou pelo menos são possíveis, no interior dessa supermídia. Em

todo caso, aí o estabelecimento de uma hegemonia torna-se praticamente impossível. Para tanto, seria necessária uma renúncia à autonomia intelectual, porque a hegemonia é sempre contrária à inteligência, à criatividade, autonomia e curiosidade intelectuais. A hegemonia é produtora de uma dessingularização intelectual radical. *Apenas onde o pensamento trabalha, há vida*; sob o signo da hegemonia de uma visão particular do mundo, o pensamento esgota-se e a vida perde cor.

A opinião pública neste contexto será necessariamente interativa e interessada. Ora, na medida em que o agenciamento individual ou coletivo de comunicação não é somente consumidor da informação, mas também produtor, a tendência é que se constitua uma forma da opinião pública. A opinião pública será não apenas determinada por estes ou aqueles editores de grandes meios de comunicação, mas também pela multiplicidade dos participantes envolvidos no processo de intercomunicação mediada por computador.

O que está em questão é, pois, uma transformação fundamental das interfaces e dos modos de comunicação humana sobre o planeta. Por isso, pode-se aqui falar de uma revolução cultural. Essa transformação da *interface de comunicação em escala internacional, geopolítica, econômica e subjetiva*, individual e social reorienta as formas de transação e o sentido da produção, do registro, da distribuição e do consumo de todos os bens que, direta ou indiretamente, dizem respeito à comunicação; os bens imateriais do conhecimento, da cultura e da informação que são suportados por estas interfaces; mas, além disso, define-se como mercado virtual de compra, venda e troca de bens materiais.

A nova interface comunicativa

Sob essa ótica, a principal interface de comunicação, a máquina-ferramenta da produção cultural, é o *personal computer*, que é *uma* interface *privilegiada* de comunicação. Todos aqueles que se encontram relativamente à vontade diante de um computador, logo percebem o seu potencial como meio de trabalho e pesquisa, de criação estética e intelectual, de diversão e

intercomunicação pessoal. Em *rede*, esse potencial se estende ao horizonte monumental da cultura humana.

Os meios de comunicação tais como se conhece hoje serão, pouco a pouco, transformados. O jornal de papel diário de massas tem, aparentemente, seus dias contados. E não será apenas uma transformação da forma do jornal, de *papel* para *digital*, será também uma transformação do *meio* jornal em um formato multimídia *on line*, sendo produzido e atualizado *o tempo todo*. O diário impresso de papel com hora marcada para sair a público terá cada vez menos importância no novo grande mercado eletrônico da informação que representa a Web digital.

O *computador multimídia em rede* é o meio através do qual se pode interagir não apenas com textos, mas também com sons, imagens e audiovisuais, sem falar das pesquisas avançadas do *nariz eletrônico* ou da *pele digital*. Ele é multimídia, também, no sentido de que concentra nele mesmo os meios tradicionais de comunicação, tais como a televisão, o rádio, o tape, o cd, a enciclopédia, o jornal, o livro, o vídeo, o telefone. Interativo, no sentido de que seu funcionamento implica uma atividade constante de seus participantes.

Em suma, o computador pessoal em rede - esteja ele nos escritórios, nas ruas, nas roupas e mesmo na pele, tenha ele o formato que tiver - tornou-se uma nova e vital interface de comunicação humana planetária.

Assim, a Web é uma rede cibernética que comporta a universalidade das tecnologias da inteligência no seu interior. O seu modo de funcionamento e organização é transversal em forma de rede. Seu tempo e espaço, desterritorializados. É interação maquínica de várias mídias tradicionais e particulares; transversalização de máquinas subjetivas artísticas, técnicas, políticas e intelectuais, de tecnologias culturais constituindo novos universos de referência éticos e estéticos, econômicos e ecopolíticos, novas interfaces para criação estética e política, novos meios de produção e expressão e novos meios de produção e divulgação do conhecimento.

A WWW constitui uma reorganização preliminar e ultrapassagem relativa dos meios tradicionais de comunicação, tais como o rádio, o jornal, a televisão. Ela será cada vez mais um grande centro tecno-intelectual da produção cultural e econômica. A partir dela, irão se estabelecer as grandes redes e meios de comunicação que serão necessariamente mundiais e desterritorializadas quanto ao tempo e ao espaço.

A Web é formada por uma complexa multiplicidade de tecnologias digitais de comunicação e informação, articulada em redes cibernéticas, em escala mundial, potencializando, quem sabe, o surgimento de uma “era pós-mídia”; assim como disse Félix Guattari, “as evoluções tecnológicas, conjugadas a experimentações sociais desses novos domínios, são talvez capazes de nos fazer sair do período opresso atual e de nos fazer entrar em uma *era pós-mídia*, caracterizada por uma reapropriação e uma ressingularização da utilização da mídia.”⁽²⁶⁾ A Web humana se torna um lugar contemporâneo de construção do grande hipertexto humano.

Desse modo, diante da importância econômico-cultural e das características próprias da Web, algumas questões são levantadas: como é que se coloca a produção de subjetividade nestas interações humano-maquínicas? Quais são as possíveis apropriações das novas tecnologias nos e pelos processos de subjetivação contemporâneos? Que mutações da subjetividade estão se processando e qual a sua grandeza e profundidade?

A abordagem de tais questões, ou melhor seria dizer, a abertura de grandes linhas de investigação e análise para aproximar-se de tais questões constitui o esforço central deste trabalho.

Notas

- (1) O que já era uma primeira revolução no *teukhein* do texto; tal a flexibilidade - velocidade, praticidade, interatividade infinitamente maior que a boa e velha máquina de escrever - que ele proporciona para quem escreve. Hoje, pode-se comprar pelo mesmo valor um computador de última geração muita vezes mais potente e com sofisticados recursos de hardware e software multimídias.
- (2) Esta abertura comercial da Web levantou protestos na comunidade Internet de então. Tais atitudes poderiam, sem dúvida, ser caracterizadas como “esquerdismo infantil”, pois a diversidade que, desde então, emergiu no seio da rede multimídia não teria jamais sido vista se a Internet ficasse restrita aos segmentos estritos acadêmico e militar. Outra coisa muito diferente é pensar, como fazem os velhos e novos liberais, que o mercado é capaz de resolver todos os conflitos humanos sobre a terra, bastando para tal eliminar-se esta coisa má que é *necessariamente* o Estado. É incrível o simplismo de certas teses - isso valeria também para aqueles que bradam duas bandeiras vermelhas ou não, “nada para o mercado, tudo para o Estado” - e estão loucos para agarrar o timão do Estado e nunca mais daí largar suas mãos pegajosas. De um lado e de outro, o que se revela é, tirando-lhes o véu, um simples modo de ver e pensar segundo uma vontade de poder estrita e exclusivista - tais modos de ver e ser parecem estar condenados a vegetar em seu próprio “ensimesmamento” - que não seria, por sinal, seu preço a pagar pela limitada visão de espírito?
- (3) Pode-se dizer que a evolução das tecnologias de comunicação e informação computadorizadas têm, até agora, pelo menos três períodos fundamentais desde a criação do primeiro computador nos anos 40, o Eniac. Em primeiro lugar, a invenção da máquina cibernética, o computador, pesando às vezes, toneladas. Grande centro cibernético autômato de manipulação, produção, registro, distribuição e consumo de informação. São os chamados *mainframes*, os supercomputadores disponíveis apenas para as grandes instituições públicas e privadas, por serem extremamente caros e de complexo funcionamento. O segundo momento se dá com a invenção do microprocessador e, conseqüentemente, do *computador pessoal*. Os famosos PC's começam a chegar às casas das pessoas, caros e inacessíveis a princípio, mas, em ritmo acelerado, seus preços são reduzidos e seu consumo aumenta exponencialmente. Cada vez mais, o computador se torna parte integrante do ambiente doméstico e de trabalho. Ainda neste momento, pode-se destacar a criação dos computadores que se utilizam de linguagem multimídia interativa, mas que permanecem ainda “fechados” em si mesmos. O terceiro grande momento acontece quando esses computadores, os mega e os pessoais, primeiro, fundamentalmente com recursos de texto e, depois, com recursos multimídia, articulam-se entre si e formam uma *rede mundial*. É a teia cibernética. O mundo WWW. Neste momento, emerge o grande hipertexto mundial; o *cybertime* e o *cyberspace* culturais. Para uma história da Internet e da Web, pode-se ver *Weaving the web*, de Tim Berners-Lee, e *How the web was born*, de R. Calliau e J. Gillies. Ver também CASTELLS (2000, p. 57-77 e cap. 5, p. 353-398) e WERTHEIM (2001, p. 163-167), entre outras.
- (4) É preciso reconhecer-se aqui, desde logo, uma evolução em contradição, um desenvolvimento “desigual e combinado” da Web. O virtual e o potencial, inscrito nas redes cibernéticas de comunicação, situam-se no seio das grandes contradições humanas contemporâneas.
- (5) CASTELLS (2000, p. 383/4)
- (6) Ver Anexo 2.
- (7) LÉVY, *A emergência do cyberspace e as mutações culturais*. << <http://www1.portoweb.com.br/pierrelevy/aemergen.html> >>, em 03/2002).
- (8) Ver artigo Os mitos de Prometeu e Hermes. << <http://www.agoravirtual.net/hipertexto/apendice2.pdf> >>
- (9) JOHNSON (2001).
- (10) A máquina de pesquisa Google, por exemplo, hoje (2003) pesquisa mais de dois bilhões de páginas registradas na Web. Endereço << <http://www.google.com> >>.
- (11) Em 2001, existiam cerca de “quinhentos milhões” de computadores comercializados no mundo, segundo Michel Dell (INFOEXAME, No. 178, jan. 2001) e um “bilhão de internautas”, segundo Nicholas Negroponte << <http://www.uol.com.br/mundodigital/colunas/negroponte/> >>, em 10.07.2001.
- (12) Na verdade, as redes de informação e comunicação, desde há muito, estão presentes na vida das pessoas, quer saibam ou não. Mesmo que muitas delas não tenham acesso direto aos computadores em rede, essas pessoas se encontram em grande parte dependentes destes - e talvez tanto mais quanto menos reconhecem esta evidência. Quando alguém assiste a um noticiário na TV, lê um artigo no jornal, acessa a conta bancária, recebe um pagamento, compra objetos, todos esses procedimentos são mediados, em alguma medida, pelas redes informáticas e comunicativas.
- (13) CAPRA (1999).
- (14) Justamente a teoria contratualista moderna parece ter invertido esta lógica: o estado, o contrato, resulta de um acordo entre partes, indivíduos que, para escaparem ao estado de natureza são como

que obrigados a pactuar, abrindo cada qual parcela de seu poder de natureza, para um poder social “acima das partes”, capaz de, enfim, coesionar os indivíduos, o coletivo humano para o bem deste próprio coletivo, ainda que perdendo a soberania que possuíam no estado de natureza.

- (15) Já os pré-socráticos destacavam o elemento integrador (autocontido) da existência de toda natureza, de toda a *physis* – a *arqué* não era exterior à *physis*, mas estava contida na mesma.
- (16) MATURANA (1997).
- (17) BERNERS-LEE (2000, p. 123). No original: “The Web is more a social creation than a technical one. I designed it for a social effect - to help people work together - and not as a technical toy. The ultimate goal of the Web is to support and improve our weblike existence in the world.” (Tradução: AZAMBUJA, C.; LOBO, T.).
- (18) VIRILIO (1997).
- (19) MCLUHAN (2001, p. 385).
- (20) BERNERS-LEE (in <http://www.w3.org/People/Berners-Lee/FAQ.html>, acesso em 04.11.2002). No original: “Lots of different sort of programs use the Internet: electronic mail, for example, was around long before the global hypertext system I invented and called the World Wide Web (‘Web’). Now, videoconferencing and streamed audio channels are among other things which, like the Web, encode information in different ways and use different languages between computers (‘protocols’) to do provide a service. The Web is an abstract (imaginary) space of information. On the Net, you find computers -- on the Web, you find document, sounds, videos,... information. On the Net, the connections are cables between computers; on the Web, connections are hypertext links. The Web exists because of programs which communicate between computers on the Net. The Web could not be without the Net. The Web made the net useful because people are really interested in information (not to mention knowledge and wisdom!) and don't really want to have know about computers and cables.” (Tradução: AZAMBUJA, C.).
- (21) MCLUHAN (2001, p. 75).
- (22) MCLUHAN (2001).
- (23) BERNERS-LEE (2000, p. 168). No original: “...includes not just the ability to choose, but also the ability to create. We ought to be able not only to find any kind of document on the Web, but also to create any kind of document, easily. We should be able not only to follow links, but to create them - between all sorts of media. We should be able not only to interact with other people, but to create with other people. *Intercreativity* is the process of making things or solving problems together. If interactivity is not just sitting there passively in front of a display screen, then *intercreativity* is not just sitting there in front of something ‘interactive’.” (Tradução: AZAMBUJA, C.; LOBO, T.).
- (24) CASTELLS (2000, p. 366).
- (25) LYOTARD (1986).
- (26) GUATTARI (1992, p. 15-16).