

publicado na revista Imagens (Editora da Unicamp), número 4, Abril de 1995 - os números em vermelho na margem direita do texto correspondem às páginas da publicação original

47

Ninguém sabe ao certo quantas pessoas têm acesso à Internet. Mas uma coisa é mais do que evidente: desse número desconhecido (calcula-se 30 milhões de pessoas), pelo menos 60% é formado por cidadãos dos EUA. O resto é o resto do mundo, como diz a revista Colors, da Benetton. Nesse caso, o resto do mundo é bem aqui, ou pelo menos no Terceiro Mundo do cyberspace: um Terceiro Mundo muito estranho, que não acompanha exatamente as estatísticas econômicas do "mundo real". Devemos nos consolar com a desgraça dos outros? Então temos motivos de sobra: a Europa e o Japão também estão sendo obrigados a se conformar com uma posição periférica e submissa nesse grande e admirável latifúndio-virtual novo.

Tal situação era mais do que previsível. Foram os militares norte-americanos que, em plena Guerra Fria, tiveram a idéia de criar uma grande rede de informações que acabou resultando na Internet. Tal rede não deveria ter um centro ou qualquer outro aparato técnico centralizado que pudesse se transformar em alvo fácil para um ataque de mísseis soviéticos. As informações deveriam poder continuar circulando mesmo com a destruição de parte da rede. Portanto, não seria tecnicamente permitido, a nenhum dos "nós" da Internet, a imposição de qualquer tipo de censura sobre as mensagens que passam através de seus computadores. A censura colocaria em risco o funcionamento de toda a rede, criando obstáculos para um tráfego de informações que deveria ser irrestrito. Quase como um efeito colateral perverso, os desejos e projetos mais racionais da estrutura militar totalmente hierarquizada do exército norte-americano estão na origem de uma estrutura de comunicação avessa a qualquer tipo de hierarquia.

48

Essa origem aparentemente paradoxal da Internet só confirma a tese, defendida por - entre outros pensadores de tendências filosóficas as mais variadas - Paul Virilio, de que todos os "avanços" tecnológicos são produtos da guerra, ou da preparação para a guerra. Essas criações militares, quando não permanecem secretas, passam para o mundo civil e adquirem usos e costumes nunca imaginados por seus criadores. Foi o que aconteceu quando as universidades e centros de pesquisa dos Estados Unidos descobriram a rede, e logo modificaram sua utilidade guerreira inicial (por exemplo, em vez de fazer pesquisa em computadores remotos, os cientistas passaram a trocar mensagens pessoais com seus colegas), incentivando aquilo que, por razões estratégicas sinistras, a nova rede tinha, encravado ali no seu coração tecnológico, de mais anárquico.

Por um bom tempo, até o início dos anos 80, a rede era um território quase que exclusivamente norte-americano. Os endereços eletrônicos atuais ainda deixam a dominação ianqui bem clara. Todos os usuários da Internet trazem nos endereços a marca de sua nacionalidade. Os endereços brasileiros terminam com as letras "br". Os ingleses terminam com "uk". Só os americanos não precisam ser identificados nacionalmente. Fica subentendido que quem não tem as duas letras no final do endereço só pode ser dos Estados Unidos. Em linguagem de computador: "us" é a opção default, a opção que não precisa ser explicitada.

Mas não é só a burocracia classificatória da rede que denuncia o ianquecentrismo do cyberspace. A Internet é um projeto "civilizatório" norte-americano, num sentido menos técnico e não muito

explícito. Os Estados Unidos, ou pelo menos os pioneiros norte-americanos da comunicação por computadores, acabaram construindo a rede a imagem e semelhança de seu mais politicamente correto sonho neo-liberal. Criada num momento decisivo do período histórico no qual o capitalismo começou a deixar de lado a produção de massa e o planejamento centralizado (vide as lições anti-hierárquicas e antiburocráticas que qualquer professor de business quer tirar da "derrocada" da IBM), a grande rede é uma espécie de campo de ensaio para os princípios "nomádicos" da subjetividade radicalmente individualista e da vida social estruturalmente individualizada.

Os primeiros propagandistas das vantagens da vida no cyberspace usaram argumentos que em tudo condiziam às suas filiações ao que mais "progressista" existe na academia norte-americana. Esses argumentos continuam em voga, vide a coluna assinada por Nicholas Negroponte, diretor do Media Lab (a mais influente instituição de pesquisa de novas tecnologias comunicacionais) do Massachusetts Institute of Technology, na revista Wired. Segundo essa nova cartilha, a Internet é a possibilidade "concreta" para que indivíduo tome controle do fluxo de informações já inevitavelmente e irreversivelmente globalizado. Estaria então chegando ao fim o predomínio dos meios de comunicação de massa: a rede daria sustento tecnológico à utopia da interatividade, onde a comunicação seria realizada em duas (ou muitas) vias e não apenas através da mão-única massificante do exibidor/distribuidor/produtor para o espectador. Além disso, o modem, aparelho que liga o computador à linha telefônica, seria nossa chave para um mundo onde a minoria tem mais facilidade de autoreprodução do que a maioria silenciosa, já condenada ao desaparecimento. No cyberspace (o paraíso neo-liberal e o inferno de Baudrillard), o usuário quase não consegue ficar calado, sem interagir; e mesmo se optar pelo silêncio, essa será uma opção extremamente consciente.

A utopia é realidade (virtual). Milhares de grupúsculos, tantos que até Félix Guattari ficaria entediado, amontoam-se em todos os pontos de encontro eletrônicos do planeta. É uma retumbante (quem consegue dormir com um ciberbarulho desse?) explosão de "espaços discursivos" e microminorias para todos os gostos. A lista de grupos de discussão que existem dentro da rede é infindável e de uma variedade estonteante: pode-se encontrar desde debates sobre James Bond até comentários sobre as últimas novidades do estudo sobre fungos filamentosos. Nessa selva de gigabytes, o usuário modelo da Internet, com sua individualidade de gostos e curiosidades cultivada ao extremo, parece levar à sério aquela música da Madonna, express yourself. Expressa-se e escreve-se muito na rede, em todos os estilos. E não é difícil encontrar parceiros para qualquer experiência ou "resistência" cibernética.

O risco da descentralização é conhecido: cuidando da preservação da diferença, pode-se produzir um mundo que não sabe mais lidar com o diferente, pois não tem mais um espaço comum onde as fronteiras entre as diferenças são negociadas ou onde as trocas entre experiências sociais diferentes acontecem (ou tudo aquilo que a socióloga Dominique Wolton escreveu, discutindo o caso da televisão, em seu *Eloge du grand public* - Flammarion, Paris, 1990). O mundo se transformaria numa coleção de micro-micro-guetos sem nenhum contato uns com os outros, e hipersensíveis à qualquer intromissão alienígena. As famosas flames, os bate-bocas intermináveis e geralmente desinteressantes que freqüentemente enchem de mensagens raivosas as caixas-postais eletrônicas de todos usuários da Internet, acontecem muitas vezes por incompreensões diante de estilos de cyberperformance diferentes, que são imediatamente tomados como agressivos.

Com todo esse marketing grupuscular/individualista, o cyberspace não apresentaria mais novidades e seria apenas um supermercado da escolha minoritária infinita. Seria esse o beco sem saída de nossa vida virtual, se os usos da tecnologia fossem previsíveis ou determinados culturalmente de forma mecânica. Contra essa guetificação da Internet, outras utilizações da comunicação eletrônica teimam em estabelecer ligações entre territórios que pareciam estar condenados a ser, para sempre, apenas "diferentes".

Uma das mais populares estratégias antiguetos é a mudança de gênero virtual. São incontáveis as narrativas de experiências de homens que se dizem mulheres no cyberspace e vice-versa. Como a comunicação na Internet é ainda feita basicamente pela escrita, o corpo não interfere decisivamente nas simulações transgênero que são criadas todo dia na rede. E essas simulações pegam carona em outros "fluxos desejantes": pode-se transformar em qualquer coisa ou membro de qualquer minoria dentro de, por exemplo, espaços radicais de convivência eletrônica como os MUDs, ambientes virtuais ficcionalizados de conversas ao vivo. Pode-se também ter várias identidades diferentes atuando em

mundos virtuais diferentes. Depende do talento de cada usuário o sucesso nessa empreitada esquizóide.

Outra possibilidade de desconstrução do imaginário guetificado da Internet já ameaça virar o padrão de navegação virtual. Pouca gente poderia prever, há poucos anos atrás, que o hipertexto se transformaria na principal "interface" entre o usuário e a brutal quantidade de informações contida nos computadores da rede. Mas hoje, programas baseados em técnicas hipertextuais, como o Mosaic e seus clones - leitores do hipertexto World Wide Web (WWW), são as ferramentas de navegação mais utilizadas em todo o cyberspace.

O hipertexto, uma idéia proposta pela primeira vez na década de 40, também nos Estados Unidos, é basicamente um texto não linear. Sua leitura pode seguir inúmeros caminhos diferentes, acabando com a "ditadura" do começo/meio/fim do texto tradicional. No hipertexto mais simples, algumas palavras - conhecidas como palavras-quentes ou hot-words - dão acesso ao leitor a outros textos, que têm outras palavras-quentes, e assim por diante. Por exemplo: se este texto fosse um hipertexto, e se sua leitura fosse feita através de um programa de computador, eu poderia ter transformado a palavra "hipertexto" numa palavra-quente, e o leitor poderia clicar seu mouse na palavra "hipertexto" para ter acesso a textos sobre a história da idéia de hipertexto. Cada palavra-quente seria uma elo, uma ponte, um "ponteiro", ou um link, entre vários textos, que não necessariamente têm ligações hierárquicas uns com os outros.

Com a evolução dos softwares, e com o aumento tanto da capacidade de armazenamento de memória dos computadores pessoais como da velocidade de transmissão de dados entre os vários computadores, as palavras-quentes não precisam ser mais palavras. Um hipertexto gigantesco como o WWW reúne imagens (pode ser fotografia ou vídeo, ou qualquer outra imagem), sons e textos. Os links entre as várias "páginas" ou os vários "documentos" (metáforas antigas e territoriais para se falar sobre essas novas formas de arrumação das informações desterritorializadas) do WWW torna possível a "navegação" rápida entre eles. Além disso, cada usuário da Internet pode criar suas próprias páginas de WWW e estabelecer links com quaisquer outras páginas existentes na rede, independente da localização geográfica dos computadores que armazenam essas páginas. A não-linearidade do hipertexto permite, ao clicar do mouse, o inter cruzamento de mundos individuais/culturais situados a anos-luz de distância espacial ou simbólica.

Um bom exemplo desses inter cruzamentos é encontrado numa "página" do WWW que existe para que os gays da Internet assumam publicamente/virtualmente suas orientações sexuais. Aquilo que poderia ser um gueto ou um espaço para a discussão de um único assunto, o homossexualismo, é na realidade um território de mediação entre vários mundos. Os indivíduos são, felizmente, mais complexos do que o individualismo mais radical pode suspeitar. Os "assumidos" da Internet, em suas páginas pessoais, abrem atalhos para todas as direções, que em última instância abarcam toda a rede. Numa dessas páginas está a porta de entrada para tudo que existe na Internet sobre o Lego.

Noutra está o "ponteiro" para quem quiser entrar no estranho mundo do coletivo artístico conhecido como The Residents. Quem "entrou" naquelas páginas por interesses gays pode acabar se interessando também por Lego ou pelo The Residents. Ou vice-versa: quem tem interesse por Lego ou pelo The Residents pode, por acaso, acabar navegando pelas páginas pessoais gays, sem nunca ter tido nenhum interesse na questão gay.

O mesmo acontece nas páginas pessoais feministas, de militantes do movimento negro, de DJs da música techno, de fissurados em xadrez, de biólogos da auto-organização. Nas rizomáticas (vide Deleuze & Guattari, que anunciaram toda essa desterritorialização cibercapitalista e suas linhas de fuga) auto-estradas do WWW, qualquer texto é construído com pedaços de outros textos, escritos com outras vozes, que passam a ter outros sentidos (e ter ainda mais outras vozes) quando colocados em outros contextos, perto de outros pedaços de textos, escritos com outras vozes e assim por diante. É óbvio que, em tempos hipertextuais, a noção da autoria entra mais uma vez em crise profunda. O WWW é uma criação coletiva, feita em regime de auto-organização, onde não se obedece a nenhuma instância central de produção nem a nenhuma regra cultural específica. O WWW é o sonho polifônico e dialógico de Bakhtin tornado realidade por meios eletrônicos e independente da existência de mediadores artísticos geniais como Dostoiévski ou Rabelais. No WWW toda página é uma instância mediadora entre todas as outras páginas existentes. Todo texto, toda imagem e todo som são passagens para outros textos, outras imagens e outros sons, que são combinados das maneiras as mais improváveis pelos diferentes leitores, que quase nunca sabem quem foi o autor dos pedaços de páginas consultados.

Portanto, as páginas pessoais do WWW, que geralmente aparecem assinadas e com uma fotografia simpática de seus autores, sempre beiram a impessoalidade. O gueto de um só indivíduo se conecta com milhares de outros guetos, reafirmando aquela máxima não tão moderna de que o indivíduo é legião. A tendência para a guetificação, seja ela individualista ou "minoritária", coexiste com tendências para o "multiculturalismo", para a dissolução de egos individuais e coletivos na matéria eletrônica que forma a rede. As duas tendências não são necessariamente contraditórias, e podem mesmo, em muitos momentos, estabelecer pactos de aliança entre suas várias vertentes virtuais. Tal como acontece na realidade "real": a globalização se combina com rearranjos neotribais e neonacionalistas; a heterogeneidade cultural pode ser parceira de projetos homogeneizadores. Tudo isso fica mais claro, mais evidente, na Internet, que nos serve então como um video-game educativo, onde aprendemos a ser os novos indivíduos, ao mesmo tempo pessoais e impessoais, que o novo capitalismo ao mesmo tempo global e setorial quer que sejamos. Ou aprendemos a ser outra coisa, que nem ainda imaginamos qual seja. As páginas pessoais/impessoais do WWW, tenham elas a multiplicidade de vozes que o leitor desejar, nos revelam a plurisubjetividade do inconsciente maquínico da Internet, que bem (e Win Wenders tinha razão quando disse que os americanos colonizaram nosso inconsciente) pode ser o único inconsciente que nos resta.