

EDUARDO LUÍS FIGUEIREDO DE LIMA

*NAS PEGADAS DE ALICE:*  
**METÁFORAS DO CIBERESPAÇO**

EDUARDO LUÍS FIGUEIREDO DE LIMA

*NAS PEGADAS DE ALICE:*  
**METÁFORAS DO CIBERESPAÇO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Câmpus de Três Lagoas da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.  
Área de Concentração: Estudos Literários.  
Orientador: Prof. Dr. Edgar César Nolasco.

Três Lagoas  
2007

Dissertação defendida e aprovada em 12 de julho de 2007, pela banca examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Edgar Cezar Nolasco (UFMS – Orientador)

Prof. Dr. André Luis Gomes (UNB)

Profa. Dra. Rosana Cristina Zanelatto Santos (UFMS)

Aos meus pais, Tácito e Trindade (*in memoriam*),

À minha esposa, Ana Cristina, e à minha filha Ana Carolina,

este trabalho é dedicado.

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho é fruto do concurso de muitas mãos, a maior parte não visíveis, mas essenciais para sua concretização. A todos, os meus mais sinceros agradecimentos.

À minha família, esposa, filha, irmão, Paulo, e sua esposa, Patrícia e meus sogros, Élide e Romeu, pelo apoio constante;

Ao meu cunhado André, pelo apoio e elaboração do *abstract* deste trabalho;

Ao orientador, Prof. Edgar Cezar Nolasco, pela amizade, colaboração e, especialmente, por acreditar na viabilidade deste trabalho;

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Letras de Três Lagoas, pelo constante incentivo e amizade: José Batista de Sales, Antonio Rodrigues Belon, Sheila Maciel, Paulo Sérgio Nolasco dos Santos, Vânia Maria Lescano Guerra e Rosana Cristina Zanelatto Santos;

Aos colegas de trabalho do Câmpus de Três Lagoas;

Aos colegas de trabalho da Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Assuntos Estudantis da UFMS;

Aos meus chefes de serviço, pelo apoio constante que recebi para concluir este trabalho: Prof. Dr. Dercir Pedro de Oliveira, Profa. Dra. Marlene Durigan; Prof. Dr. Marcelo Santos Turine e Profa. Msc. Rosa Maria Fernandes de Barros;

Aos colegas mestrandos e mestres do Programa de Pós Graduação em Letras da UFMS/Três Lagoas, com quem sempre partilhei alegrias e esforços.

*Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo “ser”, mas o rizoma tem como tecido a conjunção “e... e... e...” Há nesta conjunção força suficiente para sacudir e desenraizar o verbo ser.*

*Entre as coisas não designa uma correlação localizável que vai de uma para outra e reciprocamente, mas uma direção perpendicular, um movimento transversal que as carrega uma e outra, riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio.*

Gilles Deleuze e Félix Guattari

## Manifesto dos Planetários

*Ei-nos aqui. Nós. Os planetários. Nós dirigimos os mesmos carros, nós pegamos os mesmos aviões, nós desembarcamos nos mesmos hotéis, nós temos as mesmas casas, as mesmas televisões, os mesmos telefones, os mesmos computadores, os mesmos cartões de crédito. Nós nos informamos na câmara de eco das mídias globalizadas. Nós navegamos na Internet. Nós temos nosso site. Nós participamos da silenciosa explosão do hipercórtex infinitamente reticulado da World Wide Web. Nós escutamos músicas de todos os cantos do mundo: raï, rap, reggae, samba, jazz, pop, sons da África e da Índia, do Brasil ou das Antilhas, música celta e música árabe, estúdios de Nashville ou de Bristol... Nós dançamos como loucos ao ritmo tecno mundial nas festas raves rajadas de repetitivos clarões estroboscópicos. Nós lemos nossos livros e nossos jornais na grande biblioteca mundial unificada de Babel. Nós afluímos, turistas misturados, em museus cujas coleções cruzam as culturas. As grandes exposições de que gostamos giram em torno do planeta como se a arte fosse um novo satélite da Terra. Nós estamos todos interessados nas mesmas coisas: todas as coisas. Nada do que é humano nos é estrangeiro.*

**Pierre Lévy**

## RESUMO

O mundo virtual é uma presença constante na literatura. Obras como o romance *Alice no país das maravilhas* de Lewis Carroll, ou “O Aleph”, de Jorge Luis Borges, simbolizam aspirações do humano para romper as barreiras sensoriais do que julgamos ser a realidade. No século XXI, uma nova mídia, a internet, surge trazendo consigo a emergência de um novo mundo virtual, possivelmente o mesmo antevisto por Carroll e Borges. Esse novo universo constituído pela internet, pelo ciberespaço e gerador da cibercultura é explorado em praticamente todas as áreas do conhecimento humano e em especial no espaço literário, por meio de uma múltipla produção de textos. A crônica, gênero de leitura rápida e leve, típica da segunda metade do século XX, ressurge como instrumento de diálogo entre o “novo” e a tradição.

Palavras-chave: ciberespaço; cibercultura; literatura.

## ABSTRACT

The virtual world is constantly present in literature. Books such as the romance *Alice in wonderland* from Lewis Carroll or “The Aleph” from Jorge Luis Borges represent the aspirations of the human being to break the sensorial barriers of what we use to interpret as reality. A new type of media, the internet, appeared in the XXI century, bringing along the very surfacing of a new virtual world, which may well be the world foresaw by Carroll and Borges. This new universe constituted by the internet and the cyberspace, generates the cyber culture and is explored in practically all the areas of human knowledge, especially in literature, by means of a multiple production of texts. The chronicle, typically a piece that allows a fast and light reading, common in the second half of the XX century, reappears as an instrument of communication between the “new” and the tradition.

Keywords: cyberspace; cyber culture; literature.

## SUMÁRIO

Introdução Nas pegadas de Alice .....	10
Capítulo I Rizoma: os caminhos da rede .....	14
A dissolução do sentido .....	16
Um texto vivo e rizomático .....	25
O novo mundo mágico de Alice: internet, ciberespaço e cibercultura .....	36
Três proposições para o ciberespaço .....	37
Linguagem, Percepção e Cultura. As metáforas do mundo virtual .....	39
Linguagem na rede: a palavra em <i>bits</i> .....	39
O grande texto partido. Escrituras da rede .....	42
Que importa quem fala? .....	44
Um chá para a eternidade .....	50
Percepção: o embaralhamento dos sentidos .....	52
Cultura, identidade e representação na rede .....	57
Capítulo II Uma trajetória para a Cibercultura .....	61
Antecedentes históricos: ecos de um futuro que não veio .....	63
Uma geração construtora de sonhos e computadores .....	67
Do mouse ao chat .....	73
Você sabe aonde quer chegar? .....	77
Os dois mil da Embratel .....	78
Monopólios ameaçando o mundo ciber .....	80
A revolta dos cibers .....	82
A sociedade invisível do ciberespaço .....	86
Capítulo III Cenas do Ciberespaço .....	89

A Biblioteca de Babel.....	91
O percurso da memória e o hipertexto.....	93
A multiplicidade da narrativa moderna por Calvino .....	100
Da crônica ao blog.....	103
Do blog à crônica.....	109
Uma conclusão, múltiplos caminhos .....	121
Referências .....	126
Específicas .....	126
Na WEB.....	128
Gerais.....	129
Glossário.....	130

## Introdução

### Nas pegadas de Alice

O século XXI nasce com uma nova mídia de dimensões planetárias. Se, no passado, vimos a consolidação da mensagem impressa, com a decorrente alfabetização de quase todas as populações e culturas do mundo, e o surgimento do rádio, do cinema e da televisão, como as grandes janelas da comunicação em massa (e esse termo, “comunicação em massa”, passa a existir e somente tem sentido a partir daqueles momentos), agora uma forma nova de mídia começa rapidamente a roubar a cena e a provocar sucessivas revoluções em todos os níveis da comunicação. A *Internet*, ou “grande rede”, é singular em relação a todas as outras. No rádio, na televisão, no cinema, ou mesmo no jornal impresso, *um fala para muitos*. Essa é uma regra geral da mídia. A *Internet* subverte desde o primeiro momento essa regra. O *um* pode ser *muitos*, pode falar para muitos. E *muitos* podem falar apenas para *um*. A rede (neste trabalho usaremos *internet* e “rede” indistintamente) começou a existir rudimentarmente nos anos 1970

apenas em grandes centros de tecnologia para fins de troca de tímidas mensagens textuais. O desenvolvimento tecnológico possibilitou não apenas a ampliação da rede, mas também que, junto com textos, qualquer outro tipo de mensagem pudesse ser armazenado e transmitido. Assim, a rede converge para tornar-se a convergência de todas as mídias. Sons e imagens já são transmitidos livremente há alguns anos. A rede só existe enquanto fenômeno múltiplo, por causa do barateamento e da vulgarização dos computadores. O PC, *Personal Computer*, é hoje acessível ao cidadão comum. Diversos países, entre eles o Brasil, têm feito esforços para difundir computadores, incentivando a fabricação de “computadores populares” e oferecendo linhas de crédito subsidiado para que a população de baixa renda possa adquiri-los. A rede é um constructo da soma de todos os computadores do mundo e de suas ligações. Por isso, cresce na exata medida em que aumenta o número de computadores existentes no planeta tanto quanto cresce a quantidade de ligações e sua intensidade. Grandes *infovias* agora ligam todos os continentes da terra. Quantidades imensas de informações passam por essas “estradas virtuais” em frações de segundos. Em poucas décadas, um mundo novo, virtual, com leis, costumes, linguagem, ética e cultura surge do nada.

O que acontece quando estamos utilizando esse novo universo? Valem nele as mesmas relações de causa e efeito, de certo e errado, de começo, meio e fim a que estamos acostumados? O texto literário na rede tem comportamento e fortuna crítica equivalentes ao meio impresso?

Pela nossa experiência de vida, participamos (na proporção de uma gota para um oceano) da construção desse universo. Publicamos algumas das primeiras páginas do Estado de Mato Grosso do Sul, entre elas, a do Câmpus de Três Lagoas e a do *Jornal do Povo* (o primeiro periódico do estado a ser editado regularmente na internet). Acompanhamos sucessivos fenômenos de popularidade na rede. Em poucos anos, impérios gigantes foram

criados para atuar exclusivamente *dentro* da rede. Também milhares de iniciativas pequenas surgiram, floresceram e muitas já desapareceram. O mundo assistiu atônito ao frenesi da grande onda dos “pontocom” que se revelaram muito mais virtuais que a própria rede. Essa rápida busca ao eldorado desapareceu tão bruscamente quanto surgiu, cedendo seu espaço a múltiplas iniciativas de foro mais realista, sobretudo daqueles que tecnicamente, ou instintivamente, aprenderam a conviver com o virtual.

E como se dá essa convivência? É correto falar em *cultura* na rede? É possível controlá-la? Ou a rede é um nada, apenas um lugar para vadios e tolos, como argumentam seus críticos? Acreditamos que ela seja uma grande metáfora da vida. E, como num mundo metafórico, não necessariamente os processos serão uma cópia fiel do chamado mundo real.

O momento atual guarda algumas características mágicas, nunca antes vividas pela humanidade. Assistimos à possível vitória de um projeto hegemônico de poder. Mas, paradoxalmente, nunca antes tantas culturas foram vistas, fizeram-se presentes, incomodam e exercem influência. Esse paradoxo tem seu grande palco na *Internet*. A globalização não impede que lanchonetes *MacDonalds* sirvam café em Buenos Aires, *sushi* em Tóquio, ou *pão com lingüiça* no Brasil. A dicotomia entre o múltiplo e o uno trafega, no mundo real, pela margem. Na internet, a margem é centro e o centro margem.

E o texto literário nesse novo mundo virtual? Será apenas a repetição do que já havia no mundo da escrita impressa ou a nova mídia cobrará ajustes e imporá novas hegemonias?

Este trabalho procura estudar esse universo rico em paradoxos do mundo virtual. Sugerimos a busca da teoria contemporânea como suporte superestrutural para a rede. A relação do mundo mágico vivido nas obras de Lewis Carroll (*Alice no país das maravilhas* e *Alice no país do espelho*) e de Jorge Luis Borges (os contos “O Aleph” e “Biblioteca de Babel”) com o virtual, e os estudos de Deleuze & Guattari sobre Rizoma, publicados no

volume I da série *Mil Platôs, Capitalismo e Esquizofrenia*, são o ponto de partida. Trabalhos de diversos pesquisadores que buscam entender a multiplicidade dos fenômenos de alguma forma ligados à virtualidade dão seqüência a essa busca por um conjunto de teorias que possam explicar a quais fenômenos estamos sujeitos nesse mundo virtual. Procuramos demonstrar que, na rede, esses fenômenos acontecem em três universos distintos e simultâneos: o da linguagem, o da percepção (ou sensorial) e o da cultura. Alguns exemplos e o que parte da teoria literária oferece são utilizados.

No segundo capítulo, buscamos oferecer uma trajetória para o universo constitutivo da *cibercultura*. O foco desse caminho são, simultaneamente, o *local*, a cidade de Três Lagoas e o impacto que o avanço da rede nos causava, e o *universal*, com alguns dos acontecimentos do mundo virtual que influenciaram a sociedade e a cultura mundial.

O terceiro capítulo pretende aprofundar a relação entre o rizoma de Deleuze-Guattari, o hipertexto, como proposto por Lévy, e o encontro destes em textos tanto de fortuna crítica consagrada quanto os encontrados hoje na internet. O espaço da publicação individual, por meio dos *blogs* na internet, será comparado ao da crônica tradicional, com exemplos de ambos os casos.

Nas conclusões, procuraremos apontar respostas para as questões levantadas.

**Capítulo I**  
**Rizoma: os caminhos da rede**



O coelho branco de *Alice*: uma crítica precursora à noção de tempo e espaço do século XIX? Ilustração de John Tenniel para a edição original de *Alice no país das maravilhas*.

## ***A dissolução do sentido***

“Gatinho de Cheshire” (...) “Poderia me dizer, por favor, que caminho devo tomar para sair daqui?”

“Isso depende bastante de onde você quer chegar”, disse o Gato.

“O lugar não me importa muito (...)” disse Alice.

“Então não me importa que caminho você vá tomar”, disse o Gato.

“... desde que eu chegue a algum lugar”, acrescentou Alice em forma de explicação.

“Oh, você certamente vai chegar a algum lugar”, disse o Gato, “se caminhar bastante.”.

*Lewis Carroll. Alice no país das maravilhas, p. 84.*

Uma ferramenta da Internet, o *Google Earth*, popularizou-se na rede no ano de 2005. Sua proposta é atordoante: oferecer imagens de qualquer parte do planeta. Em poucos segundos manuseando-a, pudemos ver as três lagoas que simbolizam a cidade onde vivi por cerca de trinta anos, o obelisco da Avenida 9 de Julio, em Buenos Aires, e a Avenida Beira Mar no Rio de Janeiro, lugares onde estive há algum tempo. Essa ferramenta, uma extensão do maior portal de buscas da internet, o *Google*, propõe a exibição fotográfica de qualquer localidade do globo terrestre, por meio de uma busca empírica, sensorial e intuitiva. Ao iniciá-la, o usuário vê o planeta Terra, por inteiro, e, à medida que vai-se aproximando, escolhe também o ponto do mapa que deseja ver. A maioria dos pontos escolhidos não apresenta nitidez. Mas outros lugares famosos, como as grandes capitais turísticas, entre elas o Rio de Janeiro, Paris e Roma ou Buenos Aires, e mesmo as três lagoas citadas, exibem uma alta resolução, podendo-se identificar até modelos de automóveis. Também as maiores cidades americanas aparecem com grande nitidez. Levada ao seu limite, a proposta final do *Google Earth* poderia levar à visão do mundo todo, em tempo real ou com atrasos de apenas algumas horas, para a tela do computador de seu usuário.

Que estranhos mecanismos são esses, que parecem atravessar os sentidos, metaforizando o mundo? Que desafiam a lógica sensorial e que unem pessoas em pontos distantes ou próximos? Essa rede incomum nascida da necessidade, autêntica ou imaginária, de se criar uma base descentrada de computadores, capaz de, numa eventual guerra mundial, sobreviver a múltiplos ataques, acabou por transcender as barreiras de seu tempo, da guerra fria e iniciou a pavimentação da infovia que já existe, praticamente, em todo o mundo. O descentramento está, assim, na própria gênese da rede. Não há um ponto uno, irradiador da cultura, do conhecimento, da técnica. Há, sim, múltiplos pontos, formando um emaranhado

irregular de conexões. A rede é construída por metáforas, e uma das primeiras, a da teia ou *web*, é bastante apropriada. Na rede, uma mensagem pode partir da cidade de Três Lagoas e, rumo à cidade de Dourados, ambas em Mato Grosso do Sul, Brasil, encontrar um atalho virtual em um grande centro urbano americano, como Seattle ou Massachusetts, ou ainda Bangladesh, na Ásia. Parece não haver limites para os caminhos da virtualidade.

A compreensão de como a rede existe fisicamente é amplamente descrita nos manuais de ciência da computação e não é objeto deste trabalho. Procura-se, aqui, lançar um olhar sobre os mecanismos cognitivos que propiciaram a criação da rede enquanto um fenômeno disseminador e gerador de cultura e como esses mecanismos são capazes de operar o texto literário. Para a análise desses mecanismos, emprestaremos o conceito de *rizoma* proposto por Deleuze-Guattari, combinado com os estudos de Lévy sobre *simulação*, por meio dos quais procuraremos demonstrar como a rede pode ser observada como um grande texto virtual e como, por meio dele, se comportam a intertextualidade e a multiplicidade enquanto fenômenos da teoria literária. Os aspectos culturais serão abordados sempre a partir da noção da multiplicidade, da desterritorialização, da análise da relação margem-centro-margem e, especialmente, de como essa relação perde sentido quando vista a partir do rizoma de Deleuze-Guattari.

O conceito clássico de cultura, proposto por Azevedo (1971, p. 30) indicava que

[...] a cultura se apresenta como o modo de vida social, a parte do comportamento humano que, proveniente do meio exterior, material, intelectual e histórico, “faz dos indivíduos o que eles se tornam”. O conceito de cultura, no sentido anglo-americano, ampliou-se como o de civilização em francês, passando a abranger não só os elementos espirituais, mas todos os modos de vida e, portanto, também as características materiais da vida e da organização dos diferentes povos.

O conceito de “cultura” caminhava, portanto, junto ao de “civilização”. A cultura seria, portanto, o “ato civilizatório” que legitima a presença daquele que *é*, ou seja, do *agente*

*cultural*. Esse conceito é baseado em um t $\hat{o}$ nus, ou *corpus* que opera como disseminador de um padr $\tilde{a}$ o cultural que parte de um centro (ou raiz), indo em dire $\tilde{c}$ o  $\tilde{a}$ s margens<sup>1</sup>.

Para al $\acute{e}$ m dessa vis $\tilde{a}$ o do fen $\acute{o}$ meno cultural, somam-se os de identidade e de centros de poder, como descritos por Bhabha (2003, p. 19-42). Por esse prisma, a cultura, ainda que a consideremos como algo imanente ao ato civilizatr $\acute{o}$ rio, emerge de m $\acute{u}$ ltiplas fontes, criando fronteiras difusas nos seus “entre lugares”:

Os pr $\acute{o}$ prios conceitos de culturas nacionais homog $\acute{e}$ neas, a transmiss $\tilde{a}$ o consensual ou cont $\acute{i}$ gua de tradi $\tilde{c}$ oes hist $\acute{o}$ ricas, ou comunidades  $\acute{e}$ tnicas “org $\tilde{a}$ nicas” – enquanto base de comparativismo cultural -, est $\tilde{a}$ o em profundo processo de redefini $\tilde{c}$ o. O extremismo odioso do nacionalismo s $\acute{e}$ rvio prova que a pr $\acute{o}$ pria id $\acute{e}$ ia de uma identidade nacional pura, “eticamente purificada”, s $\acute{o}$  pode ser atingida por meio da morte, literal e figurativa... (BHABHA, p. 24).

O fim do s $\acute{e}$ culo XX trouxe n $\tilde{a}$ o somente o primado da distopia, mas colocou a humanidade diante de exemplos agudos de suas contradi $\tilde{c}$ oes. A globaliza $\tilde{c}$ o, se entendida como um sistema completo e coerente, confere *alguma normaliza $\tilde{c}$ o* a todos os sistemas culturais, mas ao mesmo tempo modifica-se continuamente nesse contato. O territ $\acute{o}$ rio da cultura, portanto,  $\acute{e}$  t $\tilde{a}$ o difuso quanto desterritorializado. Os estados nacionais, de estrutura forte e autorit $\acute{a}$ ria, aqueles que lutaram pela pureza de suas culturas, em quase todo o s $\acute{e}$ culo XX, viram suas ilus $\tilde{c}$ oes te $\acute{o}$ ricas dilu $\acute{i}$ rem-se em banhos de sangue. O irregular, o marginal, o perif $\acute{e}$ rico, a cada momento roubam a cena do pano cultural. A margem torna-se centro, o centro margem.

Os acontecimentos na Fran $\tilde{c}$ a, no primeiro semestre de 2006<sup>2</sup>, s $\tilde{a}$ o reprises melanc $\acute{o}$ licas dos ventos de maio de 1968. N $\tilde{a}$ o mais estudantes e intelectuais em barricadas

---

<sup>1</sup> Ver modelo arb $\acute{o}$ reo apresentado neste trabalho.

<sup>2</sup> Em maio de 2006, milhares de imigrantes e filhos de imigrantes residentes em sub $\acute{u}$ rbios da capital francesa rebelaram-se contra as condi $\tilde{c}$ oes prec $\acute{a}$ rias de suas habita $\tilde{c}$ oes, bem como pela falta de perspectiva econ $\acute{o}$ mica que esses jovens, filhos de imigrantes, t $\tilde{e}$ m enfrentado na Fran $\tilde{c}$ a.

pela democracia, pela revolução das idéias. O que vemos é a margem, os excluídos do *ideal branco* querendo seu lugar na existência. É quase possível ouvi-los gritar “o mundo é uma grande festa, para a qual não fomos convidados”. Seus ecos assustam a Europa branca, ameaçando valores e conceitos consagrados.

Se, nos destroços da guerra fria, surgiu apenas um modo de agir e pensar, pulverizando a antiga dicotomia *leste/oeste*, existem hoje novos horizontes de conflito. A trincheira não está mais para além da cortina de ferro. Ela agora reside em toda parte e pode vir até em um voo doméstico da *America Airlines*<sup>3</sup> desviado para Nova York. O mundo de hoje é do uno tanto quanto do múltiplo. Relações do tipo Casa Grande e Senzala, Metrópole e Colônia, cederam lugar a uma geopolítica marcada pela transitoriedade.

O susto também vive na América Latina. No Brasil, há um Estado invisível, ou *paraestado* formando-se. Ele vem tanto dos morros cariocas quanto da zona norte paulistana, dos migrantes, dos desterrados de toda sorte. A cultura *funk* do Rio de Janeiro, como observa Yúdice (2004, p. 175), “implica em uma total reconfiguração do espaço social”. A “civilização branca”, no seu conceito mais explícito e primário, é incomodada a ponto de ceder espaço. Não há como ignorar ou descartar “essa gente”, pois dela o “mundo branco” depende totalmente. Não pode (ainda que tenham tentado) impedir-lhes a mobilidade. Necessita deles na construção civil, na limpeza das ruas, de suas próprias casas. O ônibus que conduz o *funkeiro* conduz também a empregada doméstica, o balconista, o peão da obra. Acuada, a “cultura ocidental” vê continuamente terminarem em fracasso (ou comédia) quaisquer tentativas de se mostrar como hegemônica ou superior. Sobra-lhes o auto

---

<sup>3</sup> Em 11 de setembro de 2001, quatro voos domésticos da companhia aérea americana *America Airlines* foram seqüestrados e atirados contra alvos americanos. Dois chocaram-se contra o edifício *World Trade Center* na cidade de Nova York, um contra o Pentágono, na cidade de Washington, e a quarta aeronave não atingiu alvo algum, vindo a cair. O total de vítimas desses atentados foi superior a três mil e constituiu-se no maior ataque estrangeiro em solo americano.

confinamento, construindo oásis sociais para a classe média, como o *shopping center* ou condomínios fechados.

Com o advento da internet, é construído um novo conceito, o da civilização virtual, que interage com a primeira, refletindo-a de forma difusa, controversa. Essa nova civilização desconhece as guaritas das *alfavilles* ou os muros dos *shoppings*. Nela trafegam impunemente os *funkeiros* dos morros cariocas, os suburbanos de todo o mundo, os formadores de opinião, os “melhores”, a “gente de bem”. O internauta, usuário da Internet, é, em princípio, anônimo, desprovido de cor, classe, orientação religiosa, política ou sexual. É apenas mais um ente a compor o infinito mosaico que constitui a grande rede.

A internet é o *corpus* físico do *ciberespaço* e, deste, decorre a *cibercultura*. Em obra homônima (*Cibercultura*), Levy (2000, p. 247) toma o cuidado de não definir esse conceito explicitamente; apenas indica que *cibercultura* é, de certa forma, aquilo que “acontece” ou “existe” no “ciberespaço”:

Longe de ser uma subcultura dos fanáticos pela rede, a cibercultura expressa uma mutação fundamental da própria essência da cultura. De acordo com a tese que desenvolvi nesse estudo, a chave da cultura do futuro é o conceito de universal sem totalidade. Nessa proposição, o “universal” significa a presença do virtual da humanidade para si mesma. O universal abriga o aqui e agora da espécie, seu ponto de encontro, um aqui e agora paradoxal, sem lugar nem tempo claramente definíveis. (...) o horizonte de um ciberespaço que temos como universalista é o de interconectar todos os bípedes falantes e fazê-los participar da inteligência da espécie no seio de um meio ubiqüitário. (...) a cibercultura inventa uma outra forma de advir a presença do virtual do humano frente a si mesmo que não pela imposição da unidade do sentido.

Neste início de século XXI, a internet tem-se popularizado em um ritmo crescente de aceleração. No início dos anos 1990, o computador era pouco mais que uma máquina de escrever sofisticada e um instrumento de diversão pessoal. O advento da Internet tornou o microcomputador uma interface do homem para o mundo. Diversos programas, em especial os navegadores de internet, os *browsers* (navegadores), possibilitam relações ativas e passivas

com o ciberespaço. A velocidade da transferência de informações e a facilidade de acesso à internet propiciaram o surgimento de diversas comunidades virtuais, ou seja, grupos ligados por interesses culturais comuns, ainda que distantes no espaço. Não há nesse ambiente uma hierarquia: a rede subsiste e resiste a controles governamentais, econômicos ou culturais.

A Internet é o *não-lugar*. É o não-lugar da política, o não-lugar da literatura, o não-lugar da cultura. Essa torre de Babel eletrônica e neo-contemporânea recebe diariamente uma massa incalculável de informações, de textos, de imagens, de toda sorte de manifestações culturais. *Navegá-la* é a cada dia mais complexo. Um labirinto sofisticado, quase infinito e em constante mutação, erige-se diante de quem a desafia, ou apenas deseja “surfear” pelos seus meandros. Não por outro motivo, originam-se as imagens desse meio estranho aos oceanos. Programas para acesso de páginas hipertextuais são chamados de “navegadores”. Acessar diferentes páginas é “surfear”, “singrar pelos mares da virtualidade”. Mas, ao contrário da época dos descobrimentos, das grandes navegações, da circunavegação de todos os oceanos, a exploração hoje é plural (não apenas para poucos intrépidos), acessível a quase todos. Alegre, viva, rebelde ou oficialista, a Internet não mais pode ser vista como a união de máquinas conectadas por um protocolo computacional comum. A Internet é a união de pessoas. E essas pessoas, em qualquer parte, tempo, ou circunstância, estão a expressar sua cultura. Em um lócus descentrado, sem controle geopolítico ou temporal. No mesmo ambiente, convivem informações instantâneas e outras, produzidas há meses, anos. Assim, a Internet *existe* metaforicamente como uma interface de diversas camadas diante da percepção humana. Sobre o senso comum que aponta o impacto desse novo mundo diante da cultura, afirma Lévy (2000, p.21):

As técnicas viriam de outro planeta, do mundo das máquinas, frio, sem emoção, estranho a toda significação e qualquer valor humano, como uma certa tradição de pensamento tende a sugerir? Parece-me, pelo contrário, que não somente as técnicas

são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal. (...).

Assim, como aponta o autor, a tecnologia que dá origem à rede não surge do nada. Ela vem de um constructo epistemológico que a suporta, em suas características físicas e imanentes.

O clássico de Lewis Carroll (1998), *Alice no País das Maravilhas*, é uma das inúmeras amostras precursoras da aspiração humana por um mundo que transcenda o real. Em *Lógica do Sentido*, a partir dos passos de Alice, Deleuze traça um roteiro para o entendimento da percepção humana. Para Deleuze (2003, p.1), a obra de Carroll trata dos acontecimentos puros:

Tal é a simultaneidade de um devir cuja propriedade é furtar-se ao presente. Na medida em que se furta ao presente, o devir não suporta a separação nem a distinção do antes e do depois, do passado e do futuro. Pertence à essência do devir avançar, puxar nos dois sentidos ao mesmo tempo: Alice não cresce sem ficar menor e inversamente. O bom senso é a afirmação de que, em todas as coisas, há um sentido determinável; mas o paradoxo é a afirmação dos dois sentidos ao mesmo tempo.

Noutro momento, Deleuze (2003, p. 3), ao resgatar o pensamento estóico, define que “o único tempo dos corpos e estados de coisas é o presente”. A personagem Alice, que transita por um universo estranho, perde o controle de suas formas, de sua razão e até mesmo de sua identidade pessoal, como observa o autor citado:

Pois a incerteza pessoal não é uma dúvida exterior ao que passa, mas uma estrutura objetiva do próprio acontecimento, na medida em que sempre vai nos dois sentidos ao mesmo tempo e que esquarteja o sujeito segundo esta dupla direção. O paradoxo é, em primeiro lugar, o que destrói o bom senso como sentido único, mas, em seguida, o que destrói o senso comum como designação de identidades fixas (DELEUZE, 2003, p. 5).

Se o universo mítico narrado por Lewis Carroll perturba, atravessa o *sentido*<sup>4</sup>, confundindo-o, como observou Deleuze, também o espaço dito virtual apresenta-se como um desafio para a lógica comum. Essa lógica é fundamentada no pensamento dicotômico e na relação centro-periferia. Os modelos propostos por Deleuze-Guattari em sua obra *Mil Platôs* procuram desmontar essa relação, expô-la ao extremo de suas contradições.<sup>5</sup>

Lévy (1996, p. 5.) opõe o atual e o virtual, indicando que o virtual nada mais seria que a potência do real, a possibilidade de realizá-lo, ou o próprio devir.

No ambiente metaforizado da internet, convivem, de forma descentrada, corporações transnacionais, páginas pessoais, páginas de informação diversas, páginas comerciais e toda a sorte de informação textual. A internet, ao menos nesse começo de século XXI, é textual e, basicamente, um ato de escritura e leitura. O texto escrito é a marca axial da rede. Atravessa-a em toda a sua extensão, quebra-se, liga-se infinitamente página por página. Cada um desses textos possui ligações ou *hiperlinks* reais que os levam a outros lugares. Não há do ponto de vista do observador ou *internauta* comum condições para precisar a origem de um segmento de texto, sua autoria ou veracidade. Imagina-se que esses conceitos serão adaptados a esse novo meio.

Como procuro demonstrar neste texto, a informação, a mensagem ou palavra escrita na rede vale por si só e independe de sua origem individual. O texto *ciber* tem a autoria das vozes que o qualificam. É plural, pois sua origem individual é frequentemente desconhecida. É, num só momento, *atual* e *extemporâneo*. Por vezes, é comum comparar a rede a uma

---

<sup>4</sup> É comum, ao leitor iniciante da obra de Deleuze, a confusão com a palavra *sentido*, utilizada por este autor em uma de suas mais conhecidas obras, *Lógica do Sentido*. Nesta, *sentido* aparece imperiosamente como *direção*, *rumo*, *caminho*, contudo, na obra de Carroll, e no próprio projeto intelectual de Deleuze, observa-se o *contrasenso*, o *nonsense*, ou seja, *sentido* tomado como *percepção*. Na obras de Carroll estudadas, *Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho*, há sempre problemas que afrontam a percepção do que seja crível pela lógica cartesiana, pelo senso comum. Assim, tanto um conceito (*direção*) quanto outro (*percepção*) são frequentemente embaralhados na leitura de ambas as obras de Carroll.

<sup>5</sup> Em *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*, a dupla Deleuze-Guattari apresenta o conceito de rizoma em contraposição ao de raiz arbórea (ver adiante neste trabalho).

imensa biblioteca multilíngüe. Essa comparação tem limitações, uma vez que o texto virtual possui comportamento diverso do texto impresso. Ele não está em lugar algum e, por causa disso mesmo, pode estar em todos os lugares. A rede é, portanto, o grande palco do *nonsense*. Ali, as relações de direção e percepção sofrem constantes choques. É um mundo para além da toca do coelho, ou para além do espelho.

### ***Um texto vivo e rizomático***

O “gatinho de Cheshire” é uma das mais estranhas figuras de *Alice no país das maravilhas*. Ele se revela em partes, como na epígrafe deste capítulo, e, a exemplo de um oráculo, suas respostas não são diretas. Essa personagem bem pode ser uma metáfora do *Corpo sem Órgãos* (CsO) descrito por Deleuze-Guattari<sup>6</sup>. O CsO seria um plano de consistência a partir do qual o organismo se desenvolve por dobramentos e estratificações. Dessa forma age o gato na narrativa de *Alice...*, como um paradoxo. Seu corpo não pode ser visto por inteiro, mas mesmo quando não pode ser visto, *existe* de fato na narrativa.

O conceito de CsO remete-nos ao de *rizoma*, também descrito pela dupla Deleuze-Guattari. E o conceito de rizoma conecta-se com o da rede de computadores, internet, como veremos neste capítulo.

Pierre Lévy descreve os *Três Pólos do Espírito*: pólo da oralidade primária, pólo da escrita e pólo informático-mediático. Sob o regime da oralidade primária, quando a humanidade ainda não dominava a tecnologia da escrita, “o coletivo humano era um só com sua memória” (LÉVY, 1997, p. 119). O conhecimento era exercido pela narrativa e baseado na ritualidade.

---

<sup>6</sup> DELEUZE & GUATTARI. *Mil Platôs*, (v. 3). p. 9-16.

No pólo da escrita o conhecimento deixa de ser apenas narrativo-ritual para ser basicamente interpretativo. Praticamente todo o conhecimento humano é baseado na escrita. A linearidade desse conhecimento, uma de suas principais características, exigiu a sua compartimentação em *saberes específicos*, levando à *especialização* do conhecimento, da forma como a conhecemos hoje (LÉVY, 1997, p. 127).

O pólo informático-mediático exerce o conhecimento pela múltipla simulação de modelos. A verdade, a memória e a crítica são revistas enquanto valores imanentes, conforme afirma Lévy (1993, p.129):

A simulação toma o lugar da teoria, a eficiência ganha da verdade, o conhecimento através de modelos digitais soa como uma revanche de Protágoras sobre o idealismo e o universalismo platônicos, uma vitória inesperada dos sofistas sobre o organon de Aristóteles. O conhecimento por simulação, por sinal, só tem validade dentro de um quadro epistemológico relativista. Se não, o criador de modelos poderia se deixar levar pela crença de que seu modelo é “verdadeiro”, que ele “representa” no sentido forte a “realidade”, esquecendo que todo o modelo é construído para determinado uso de determinado sujeito em um momento dado.

Deleuze-Guattari (1995) fazem a crítica do que acreditam ser o sistema de radícula, ou binário, onde cada conhecimento é especificamente derivado de outro. Esse sistema, também chamado de “arbóreo”, é metaforizado como uma grande árvore e, a exemplo desta, possui tronco, galhos e inúmeras ramificações. Esse é o *organum* a que se contrapõe o já mencionado CsO. Para esses filósofos, a natureza não segue esse modelo binário. As raízes (ramificações) do conhecimento não seriam meramente binárias ou pivotantes, com estruturas *arbóreas*. Em seu lugar eles propõem a estrutura rizomática, que a exemplo da organização cerebral humana, é composta pela multiplicidade de ligações (ou *sinapses*, como no exemplo citado) e dos múltiplos planos do conhecimento. O Rizoma, imagem igualmente extraída da biologia, é um tipo de raiz não pivotante que se espalha por meio de múltiplos bulbos e pode estabelecer infinitas e aleatórias conexões. O Rizoma, portanto, é uma espécie de CsO que se compõe e

decompõe de forma múltipla e contínua. A exemplo do *gato de Cheshire*, nunca pode ser visto na sua integridade, apenas por um conjunto parcial de bulbos.

Sobre o rizoma, Deleuze-Guattari (1995, p. 15-22) estabeleceram seis princípios de imanência: princípios de *conexão e heterogeneidade*; princípio de *multiplicidade*; princípio de *ruptura* e princípios de *cartografia e decalcomania*.

Os princípios de conexão e heterogeneidade indicam que “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 15), diferente do sistema arbóreo, onde cada ponto se conecta ou se refere a um ponto apenas. No sistema rizomático, não há ordem aparente nas ligações ou conexões. O sistema adquire, portanto, características espaciais diferenciadas do sistema radicular. A *heterogeneidade* advém do fato de qualquer ponto ser conectável a qualquer outro, fenômeno diverso do sistema radicular, uma vez que neste as ligações são restritas a determinados pontos, o que leva à homogeneização do sistema.

O princípio da *multiplicidade* implica que “somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto...” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 16). O *múltiplo* é, portanto, sujeito enquanto seu próprio conjunto, mas não pode ser reduzido a uma de suas partes. Nas palavras de Gallo (2005, p. 93),

(...) uma árvore é uma multiplicidade de elementos que pode ser ‘reduzida’ ao ser completo e único árvore. O mesmo não pode acontecer com o rizoma, que não possui uma unidade que sirva de pivô para uma objetivação/subjetivação: o rizoma não é sujeito nem objeto, mas múltiplo.”

Princípio da *ruptura a-significante*: “um rizoma pode ser quebrado, rompido em qualquer lugar” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 18). As estruturas que compõem o rizoma possuem múltiplas linhas de fuga, o que lhe garante impedir uma estratificação hierarquizada.

Não há uma relação de dependência entre suas ligações. Sua geografia, ainda que existente, está em constante devir.

No princípio da *cartografia* e da *decalcomania* o rizoma é geográfico e pode, portanto, ser mapeado, cartografado. Mas essa geografia é dinâmica e contínua. O decalque pressupõe sistematização, hierarquia e repetição. A cópia repete fielmente o original por reproduzir-lhe seu modelo, seu eixo genético: “do eixo genético ou da estrutura profunda, dizemos que eles são, antes de tudo princípios de *decalque*, reprodutíveis ao infinito”. (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 21).

Para Deleuze-Guattari (1995, p. 21-22), o rizoma é *mapa* e não *decalque*:

se o mapa se opõe ao decalque é por estar inteiramente voltado para uma experimentação ancorada no real. O mapa não reproduz um inconsciente fechado sobre ele mesmo, ele o constrói. Ele contribui para a conexão dos campos, para o desbloqueio dos corpos sem órgãos, para sua abertura máxima sobre um plano de consistência. Ele faz parte do rizoma. O mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente.

É possível observar que os princípios propostos ao rizoma por Deleuze-Guattari atuam na Internet. Qualquer ponto da rede pode ser ligado a outro ponto qualquer. As ligações são continuamente escritas e reescritas. Um nó ou segmento existe em si, mas não é o mesmo que o todo. É diferente, é *heterogêneo* do todo (conexão e heterogeneidade). A rede pode ser substantivada, mas seu todo é um conjunto vivo, pulsante, variável, heterogêneo e, portanto, múltiplo de segmentos (multiplicidade). A rede opera com extrema tolerância ao erro. Seus nós podem ser continuamente rompidos. Não há hierarquia obrigatória (ruptura a-significante) ainda que se admitam regras e hierarquias transitórias. É possível mapear a rede, mas as suas características dinâmicas geram sempre resultados defasados (cartografia e decalcomania). A visualização e a reprodução da Internet em modelos resultam em cópias degradadas que não alcançam a integridade do que se pretendia reproduzir, ou, por vezes, alteram-na.

No decorrer de nossa pesquisa, procuramos elaborar maquetes que, no todo ou simbolicamente, representassem estruturas arbóreas e rizomáticas. Os modelos a seguir, feitos com pinos magnéticos e esferas, fotografados e trabalhados com um editor de imagem, procuram fazer uma representação gráfica de uma estrutura radicular e de outra rizomática.

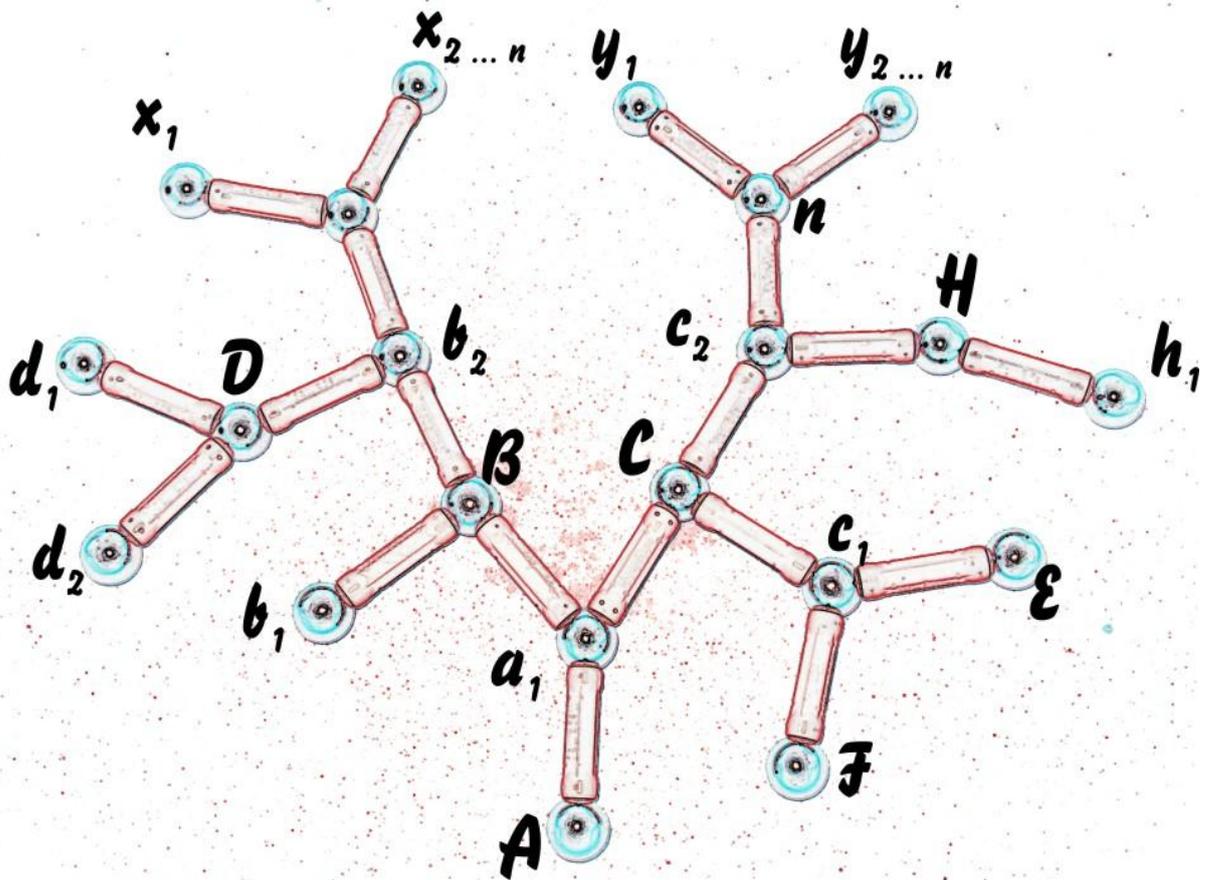


Figura 1. Arquétipo de estrutura arbórea ou binária.

A Figura 1 representa uma estrutura arbórea ou binária. O nó inicial “A” leva a “a<sub>1</sub>” que se desdobra em “B” e “C” e estes originam “b<sub>1</sub>”, “b<sub>2</sub>” e “c<sub>1</sub>”, “c<sub>2</sub>” e assim continuamente, o que gera uma cadeia binária planificada, levando a “x...n” e “y...n”. A cartografia deste modelo é facilmente reproduzível (decalque, ou *decalcomania*); pode-se observar que toda a seqüência de cadeias repousa sobre apenas um plano e o conjunto de encadeamentos é facilmente verificável. O significante “B” origina-se obrigatoriamente de “a<sub>1</sub>” e não guarda relação com “E”, “F” e “H” e seus derivantes. O texto visto desse prisma guarda uma estrutura

rígida, linear e suas ligações são sempre limitadas a poucos pontos ou nós. Sobre a Figura 1, ainda cabe lembrar que encontramos facilidade na sua montagem, esquematização e posterior reprodução fotográfica.

Segundo Deleuze-Guattari (1995, p. 13), esta é a estrutura do *livro-raiz*, como a descrevem:

Um primeiro tipo de livro é o livro-raiz. A árvore já é a imagem do mundo, ou a raiz é a imagem da árvore-mundo. É o livro clássico, como bela interioridade orgânica, significante e subjetiva (os estratos do livro). O livro imita o mundo, como a arte, a natureza: por procedimentos que lhes são próprios e que realizam o que a natureza não pode ou pode mais fazer. A lei do livro é a da reflexão, o **Uno que se torna dois**<sup>7</sup>. Como é que a lei do livro estaria na natureza, posto que ela preside a própria divisão entre mundo e livro, natureza e arte? Um torna-se dois: cada vez que encontramos essa fórmula, mesmo que enunciada estrategicamente por Mão Tsé-Tung, mesmo compreendida o mais “dialeticamente” possível, encontramos diante do pensamento mais clássico e o mais refletido, o mais velho, o mais cansado. A natureza não age assim: as próprias raízes são pivotantes com ramificação mais numerosa, lateral e circula, não dicotômica. [...]

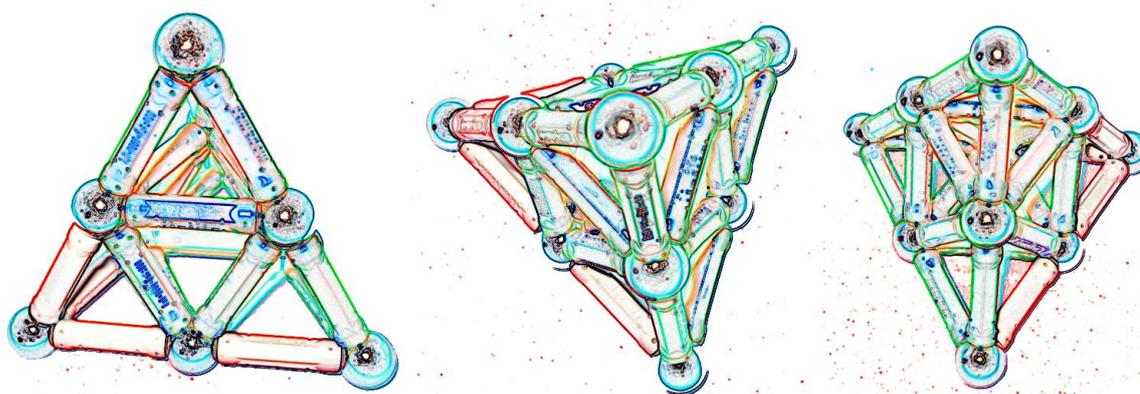
O “livro-raiz” descrito pelos autores é o significante básico, o primeiro verbo, a primeira mensagem que teria “gerado” todas as outras idéias ou significantes, a partir daquilo que chamam de “o pensamento mais clássico e o mais refletido, o mais velho, o mais cansado”(DELEUZE-GUATARI, 1995, p. 13). Ele ainda reflete o modo de pensar contemporâneo, a esquematização do conhecimento, o estruturalismo, a compartimentação e a segmentação que ainda vigoram em todas as áreas do conhecimento. Para seu contraponto, apresentam o rizoma, como mimese real do que acontece na natureza, na estrutura cerebral humana, nas múltiplas, infinitas conexões que o conhecimento é capaz de operar.

As três fotos da figura a seguir mostram uma das diversas representações que logramos experimentar para simbolizar uma estrutura rizomática. As três fotos representam apenas uma única figura fotografada em três ângulos diferentes. As esferas (que representam

---

<sup>7</sup> Grifo nosso.

as idéias ou nós) e os pinos (que simbolizam as ligações entre os nós) foram conectados de modo a formarem um tetraedro composto de múltiplos tetraedros internos, gerando uma figura tridimensional e que, portanto, não é representada corretamente a partir de um único plano (como pode ser observado na ilustração). Mesmo apresentando um nível de sofisticação bastante superior ao da ilustração da Figura 1, a forma proposta não consegue alcançar satisfatoriamente o modelo de rizoma, uma vez que, neste, a multiplicidade das conexões entre os nós é muito maior. Ainda assim, entendemos que pode ser útil para exemplificar a complexidade do modelo rizomático como veremos adiante na ilustração da Figura 3, que descreve o conjunto de nós e conexões do portal *Wikipedia* na internet.



**Figura 2.** Uma representação possível para o rizoma.

Na ilustração da Figura 2, ou da Figura 3, que representa o portal *Wikipedia*, é possível observar a multiplicidade efetiva encontrada nas ligações entre os nós, bem como perceber que aquelas (sobretudo as da Figura 3) são facilmente enquadradas nos princípios propostos por Deleuze-Guattari para a conceituação de rizoma. O arquétipo da Figura 2 foi apresentado a partir de três ângulos diferentes e seus nós podem ser observados de maneiras diversas em cada uma delas. A Figura 3, obtida no próprio *website* da *Wikipedia*, representa apenas uma das inúmeras visadas possíveis para aquele modelo *naquele momento*. As ligações entre o

*website* da *Wikipedia* e outros *websites* dependentes são passíveis de alternância a cada instante. O próprio *corpus* daquele *website* “gravita” em inúmeros hospedeiros. A internet obedece ao princípio da computação distribuída (e/ou distributiva), em que as páginas e *websites* são hospedados simultaneamente em um ou múltiplos computadores. Para aquele que vê, acessa ou *usa* um determinado *website*, nem sempre é possível saber em que lugar se está. Assim, os planos possíveis são múltiplos, tanto no espaço quanto no tempo.

A rede é pura linguagem e os textos nela abrigados formam um uno de múltiplas partes dependentes e independentes. É uma estrutura não de raiz, mas de radícula, como a concebem Deleuze-Guattari. Seus segmentos são como bulbos, tubérculos integrantes de um corpo sem órgãos. Não há um ponto fundador ou raiz-mãe, mas múltiplos pontos (ou tubérculos) em constante segmentação. O texto na rede é fluido ou

(...) uma cadeia semiótica (que) é como um tubérculo que aglomera atos muitos diversos, lingüísticos, mas também perceptivos, mímicos, gestuais, cogitativos: não existe língua em si, nem universalidade da linguagem, mas um concurso de dialetos, de patoás, de gírias, de línguas especiais. Não existe locutor-auditor ideal, como também não existe comunidade lingüística homogênea. (...) Não existe uma língua-mãe, mas tomada de poder por uma língua dominante dentro de uma multiplicidade política (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 16).

Deleuze-Guattari definem os princípios da multiplicidade que caracterizam os rizomas: os de conexão e heterogeneidade e o de multiplicidade. Nos dois primeiros “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 15); no terceiro, afirmam que “é somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto, como realidade natural ou espiritual, como imagem e mundo” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p. 17). Dessa forma, concluem que as multiplicidades são *rizomáticas*, pois o rizoma difere de outras estruturas naturais, como a raiz *pivotante* ou *imagéticas*, como a dicotomia e a estrutura binária. A

diferença principal entre esses dois conceitos repousa nos conceitos origem, causa, efeito e sentido. A raiz *pivotante* é a fundadora e centro de outras, subdividindo-se em duas, quatro, oito, sucessivamente. A radícula *rizomática* é um bulbo descentrado onde o todo é uno e o uno é apenas parte. Para Deleuze-Guattari, a linguagem segue esse princípio, o da relação múltiplo - uno. Entendemos neste trabalho, ao estudarmos a grande rede, que sua relação com a linguagem é a mesma mostrada por Deleuze-Guattari na obra citada. O ciberespaço é constituído primariamente de linguagem. Um conjunto de signos que estabelece continuamente relações intertextuais, que seguem os princípios da multiplicidade descritos pelos autores: “as multiplicidades se definem pelo fora: pela linha abstrata, linha de fuga ou desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras” (DELEUZE-GUATTARI, 1995, p.17).

É possível perceber o fenômeno da rede rizomática quando deparamos com a estrutura existente na rede de computadores. Os *links*, *hiperlinks*, ou simplesmente *ligações*, são as múltiplas rotas, direções que o texto oferece para ser percorrido. Todo o texto contido na rede subsiste de maneira abstrata, podendo ser construído ou reconstruído a cada acesso. Mais que isso, atualmente os instrumentos de busca existentes na rede criam novas e dinâmicas formas de ligação, constituindo-se em verdadeiras *sinapses* virtuais. Portanto, os *hiperlinks* não são mais (caso algum dia tenham sido) estruturas rígidas. Como sinapses, eles surgem e desaparecem continuamente, conferindo ao texto virtual a sua multiplicidade e heterogeneidade, atuando em múltiplos planos em um corpo sem órgãos. A seguir, reproduzimos uma ilustração encontrada no portal *Wikipedia* ([www.wikipedia.org.br](http://www.wikipedia.org.br)) e que descreve as múltiplas ligações físicas que os servidores que mantêm o serviço da *Wikipedia* possuem com outros servidores de acesso. Essa figura retrata apenas as ligações principais de servidores e portais conectados. A ilustração a seguir pode ser observada no verbete *hiperlink*:



O portal *Wikipedia* ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)), mantido pela fundação *Wikimedia*, é uma enciclopédia virtual dinâmica e multilingual. Dinâmica, pois é produzida por milhares de colaboradores voluntários de todo o mundo; multilingual, pois é simultaneamente desenvolvida em 205<sup>9</sup> línguas e dialetos. A Figura 3 mostra a rede de servidores que hospedavam simultaneamente as páginas dessa enciclopédia virtual. Em cada segmento, há um nó que se torna centro em potência e em relação a seus vizinhos. Uma estrutura *rizomática*. Se, por qualquer motivo, um desses segmentos desaparecer, os outros continuarão a funcionar normalmente, em muitos casos, sem que haja sequer percepção de que aquele nó desapareceu.

Um texto valerá mais pelas conexões que consegue estabelecer do que por aspectos convencionais de autoria ou verossimilhança, como observa Bittencourt (2005, p. 9):

Atualmente, diante do processo de Globalização e dos avanços dos meios digitais e informatizados, bem como da ascensão dos chamados Estudos Culturais, a Literatura Comparada se encontra diante de um novo impasse, que afeta inclusive o seu status disciplinar, que é posto em xeque, com a diluição de suas fronteiras, já que é o próprio conceito de literatura que se dilata, abrigando novos objetos e manifestações, fazendo com que o literário, antes considerado critério de valor, perca muito de sua força e representatividade.

Bittencourt relaciona a estrutura textual, sua significação e a característica de, por meio da teoria da desconstrução de Jacques Derrida, poder o texto ser fracionado em diversas partes inter-relacionadas e interligadas. Essas interligações podem ser comparadas aos “hiperlinks” da WEB, alterando a percepção de como a leitura é feita pelo leitor/usuário.

O hipertexto, como estrutura significativa, além de enfatizar as relações intertextuais e de propiciar uma abertura em que desaparecem as hierarquias, prevê a presença de um leitor/internauta cúmplice, que se converte no verdadeiro construtor do sentido e participante ativo do processo de criação.

---

<sup>9</sup> A quantidade de idiomas disponíveis tem aumentado rapidamente.

Portanto, pode-se dizer que o hipertexto, na medida em que pressupõe um processo constante de intertextualidade, sendo concebido como um modo de ‘encarnação’ do conceito pós-estruturalista de texto, representa a mais recente faceta dos estudos comparatistas, na sua interface com os Estudos Culturais, mostrando-se, no entanto, como um campo ainda pouco explorado e mesmo desacreditado por alguns setores da Crítica. (BITTENCOURT, 2005, p. 9)

A diferença entre o ato da escrita convencional e a de um computador é explorada por Baudrillard (2002, p. 132):

(...) Em nome da domesticação, dizem-nos: o computador não passa de uma máquina de escrever mais prática e complexa. É falso. A máquina de escrever é um objeto perfeitamente exterior. A página flutua ao ar livre, e eu também. Tenho uma relação física com o ato de escrever. Toco na página branca ou na página escrita com os olhos, o que não posso fazer com a tela. O computador é uma verdadeira prótese. Tenho com ele uma relação não somente interativa, mas tátil e intersensorial. Torno-me um ectoplasma da tela. Daí, sem dúvida, nessa incubação de imagem virtual e do cérebro, as falhas que afetam os computadores e são como os lapsos do próprio corpo.

Baudrillard afirma que a identidade no ciberespaço é a da rede, e não a do indivíduo, o que, em parte, resolve os problemas identitários e de alteridade, uma vez que a dissimulação passa a ser o ponto médio constante da rede.

### ***O novo mundo mágico de Alice: internet, ciberespaço e cibercultura***

A obra de Lewis Carroll (1998), *Alice no país das maravilhas*, é, possivelmente, a metáfora fundadora da moderna relação virtual/real. Alice segue o apressado coelho branco e atrás dele invade um mundo onde as relações de tempo e espaço ganham lógica própria. O movimento, as noções de perto, longe, grande, pequeno são, como demonstrou Deleuze (2003), incertas. Sobre todas elas, domina o devir.

A Internet é um constructo concreto, real. É fruto do engenho de pesquisadores, técnicos da ciência da informação. Uma longa teia de cabos e computadores interagindo entre si por meio de sistemas computacionais diversos, todos seguindo a mesma regra técnica, o

protocolo de rede, ou “IP”, de *Internet protocol*. Essa estrada física onde os sentidos, a percepção e lógica humanas fundem-se em uma nova compreensão de devir.

Neste trabalho, entendemos como **Internet** o que é físico, tangível, como descrito acima. Mas a união de computadores nua, despida de energia e informação é estéril. Da mesma forma que um computador é um amontoado de cabos, fios, placas de silício e metal e capa plástica, se não possuir informações sistematizadas que possam conferir-lhe identidade e utilidade, a rede só existe a partir dos diferentes sistemas computacionais unidos por uma regra única de comunicação que os técnicos da área chamam de “protocolo”. A somatória desse conjunto cria um fenômeno virtual. Tal fenômeno é comumente descrito como “*infovia*” ou **ciberespaço**. Este último termo é o que julgamos adequado utilizar. Assim, o ciberespaço é o constructo virtual, a soma de todas as coisas intangíveis: os programas, as ações, as telas que o usuário vê quando se defronta com seu navegador. Toda a informação já contida na rede existe somente no ciberespaço.

Construídos os caminhos físicos e virtuais, nada haveria ali sem o terceiro componente. Animar esse mundo virtual é povoá-lo. A cada segmento da rede, o trinômio matéria, virtualidade e humanidade compõe o elemento ativo que confere sentido e caráter à rede. Tudo o que *acontece* na rede *é* e faz parte da **cibercultura**.

### **Três proposições para o ciberespaço**

O nosso coelho branco guia da era virtual é o *hiperlink*. Ao entrarmos no novo mundo de Alice, despimo-nos de nossos corpos físicos para assumir identidades diversas. A palavra é o *ente* fundador dessa nova identidade. É a palavra que nos guia e nos identifica durante a viagem no virtual. Assim, acreditamos que, primariamente, **o ciberespaço é um fenômeno de linguagem** e estará sempre inscrito nesse universo.

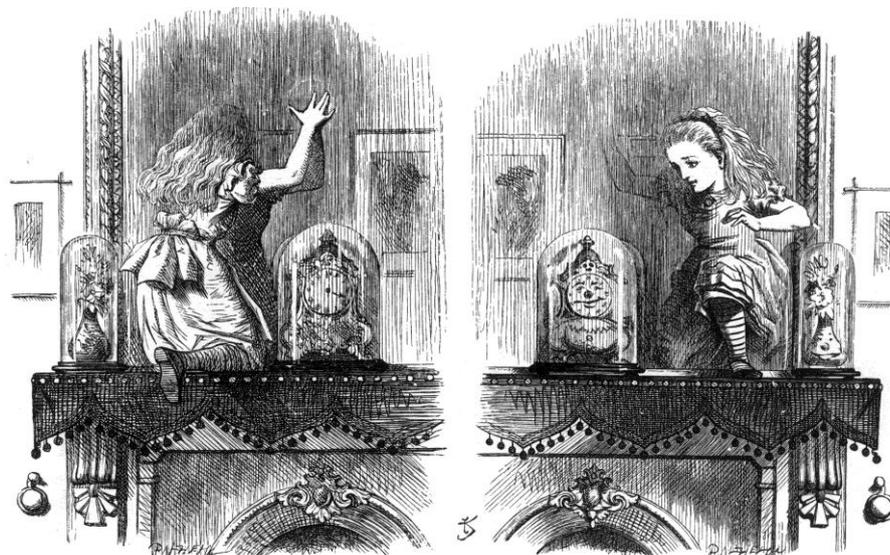
Tal como no mundo de Alice, tudo acontece ao mesmo tempo na rede. Simultaneamente, Alice pode estar em qualquer parte. No mundo virtual, pouco importam o sentido e a direção. O usuário simplesmente **existe**. Sua identidade atravessa na velocidade da luz o mundo virtual. O antes e o depois se confundem em poucos *hiperlinks*. Aliás, se o coelho branco é o *hiperlink*, o usuário (ou internauta) é o *mouse* e o teclado, ou melhor, os pulsos enviados por esses dois instrumentos, somados ao que se vê e ouve enquanto se navega. A rapidez desse novo mundo é uma de suas principais características. A quase instantaneidade com que as informações transitam de um lugar ao outro nos conectam ao mundo de Alice. **O ciberespaço é, portanto, um fenômeno de sentido<sup>10</sup> e percepção.**

A Alice moderna somos nós. Mas quem somos nós? Lévy (2003) sonha com uma nova comunidade, uma comunidade planetária, conectada, onde cada pessoa estaria ao alcance de uns poucos *hiperlinks*. Mas o plural não exclui o singular. Pelo contrário, o que é visto diariamente na rede é um conjunto cada vez mais expressivo dos singulares. São esses singulares que compõem essa rede, conferindo-a múltiplas identidades. Cada um desses, transferindo para a rede fragmentos de sua existência, de seus conhecimentos, de sua cultura. A rede é o não-lugar da cultura, pois abriga todos os lugares. **Portanto, sobre qualquer outro fenômeno, na essência, o ciberespaço é um fenômeno cultural.** É o novo e grande palco da cultura humana.

---

<sup>10</sup> Aqui usado como *direção*. Deleuze em *Lógica do Sentido* utiliza a palavra *sentido* como *direção*. A simultaneidade dos sentidos (direções), fenômeno que ocorre tanto no ciberespaço quanto em *Alice no País das Maravilhas*, provoca rupturas na percepção do *devir* (antes - depois, pequeno - grande, semente - árvore), gerando o *non-sense* do universo de Alice que é explorado por Deleuze.

## ***Linguagem, Percepção e Cultura. As metáforas do mundo virtual***



**Figura 4:** *Alice no país do espelho*. Ilustrações da edição original por John Tenniel.

### **Linguagem na rede: a palavra em *bits***

Se, no século XIX, a palavra escrita e impressa atingiu a sua maioridade, tornando-se objeto de uso das massas, o século XX viu o surgimento de novas formas de narrativa. O rádio, o cinema e a TV surgem como difusores da mensagem. A palavra escrita, cuja principal limitação era o letramento da população, é, em parte, substituída pela mensagem oral (rádio) e visual (cinema). Jameson (2004) aponta o vídeo como a forma midiática dominante de transmissão da narrativa no final do século XX. Para ele, a grande velocidade com que as informações podem ser transmitidas por esse meio é determinante para se entender o ritmo do processo cultural contemporâneo, no qual a cultura é, como todo o resto, um bem de consumo. O vídeo, a televisão, por meio de múltiplas imagens, fragmentam a narrativa. A informação chega de forma rápida, imediata e órfã de seus fatos coadjuvantes.

O ciberespaço, por sua vez, é constituído por diversas *sub-mídias* ou plataformas. A mais conhecida e utilizada é a *World Wide Web* ou simplesmente *WEB*, uma plataforma gráfico-visual, baseada em hipertextos e desenvolvida em 1989 pelo centro de pesquisas da Organização Européia para Investigação Nuclear, onde o pesquisador inglês Tim Berners-Lee construiu, naquele ano, o sistema protótipo que se tornou um modelo do que hoje é a *WEB*. É por meio dessa plataforma que a maioria das informações trafega, utilizando-se para isso os navegadores ou *browsers*, como a *Internet Explorer* e o *Mozilla Firefox*. Nesse local virtual, ou *não-local*, encontram-se as páginas, os portais de informação, os *blogs*, os grupos de discussão, os fóruns, os mercados eletrônicos, as páginas de aplicações diversas (portais bancários, governamentais, institucionais, científico-acadêmicos), páginas de relacionamento, entre outras. Em todas essas modalidades de exibição da *web*, a *palavra grafada* é a personagem dominante.

Quantas páginas existem hoje no ciberespaço? O maior portal de buscas da rede, o *Google* ([www.Google.com](http://www.Google.com)), catalogava em um dos momentos da escrita deste trabalho (30 de agosto de 2006) 25 bilhões e 270 milhões de páginas em todo o mundo. O número é, contudo, muito maior, uma vez que esse portal, ainda que seja o mais eficiente, não é capaz de registrar todas as páginas. Estima-se que menos de dez por cento de todas as páginas existentes são catalogadas pelo *Google*, o que pode, em boa medida, oferecer uma noção do universo atual de páginas disponíveis no ciberespaço. Somente em língua portuguesa, registrou o *Google* nesse mesmo dia e hora a existência de aproximadamente 347 milhões de páginas e, originadas no Brasil, a maioria, cerca de 180 milhões. Nesse universo não estão inclusos os programas e sistemas de correio eletrônico e de conversação instantânea, de compartilhamento de arquivos e outros de transmissão de arquivos computacionais, de finalidades geralmente específicas. O protocolo da internet ou *internet protocol* possui

milhares de canais (chamados tecnicamente de *portas*). Apenas *uma* (a *porta 80*) é utilizada pelas páginas da *web*.<sup>11</sup>

A informação é codificada em partes mínimas, os *pacotes*. Cada um desses pacotes possui um grupo de códigos, os *bytes*, e cada um desses bytes é composto por um grupo de oito *bits*. O *bit* é apenas um sinal, positivo ou negativo, ou ainda um número *zero* ou um número *um*. O “átomo” da informação eletrônica é, portanto, uma raiz *binária*, ou *pivotante*, como diriam Deleuze-Guattari (1995), mas, contraditoriamente, a estrutura do ciberespaço, desde a sua concepção, é, como tentamos demonstrar, *rizomática*.<sup>12</sup>

O texto puro é leve e facilmente transmitido na rede. Uma das mais importantes obras da literatura brasileira, *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, é encontrada na íntegra no ciberespaço e possui aproximadamente 370 mil caracteres, contando-se os espaços. Como cada letra (no mundo digital, “espaço” também é letra) é equivalente a um *byte*, a mais conhecida obra de Machado de Assis, transformada em um arquivo binário simples, possui o tamanho de 370 mil *bytes* ou aproximadamente 370 *kilobytes*. Uma conexão para a Internet residencial comum no Brasil hoje possui a capacidade média (o termo utilizado é “banda”) de 600 kbps ou seiscentos mil *bits* por segundo. Assim, um usuário comum pode transmitir em sua casa conteúdo equivalente ao texto de *Dom Casmurro* em menos de três minutos. A conexão total da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul é, atualmente<sup>13</sup>, de 98 mps ou *noventa e oito milhões de bits por segundo*, o que significa que mais de uma dúzia de “Dons Casmurros” poderiam ser transmitidos em apenas um segundo pela rede dessa universidade.

---

<sup>11</sup> As demais portas são utilizadas para a transmissão de dados em processos não necessariamente ligados à WEB, como, por exemplo, a troca de arquivos entre servidores, a transmissão de vídeo, o sistema de *voz sobre IP*, entre outros.

<sup>12</sup> Pode parecer existir um contrasenso nessa afirmação. Afinal a rede é toda escrita em linguagem binária (cadeias de algarismos “zeros” e “uns”). Mas, apesar disso, sua estrutura, como foi demonstrado, foi construída de forma múltipla. O próprio termo “Internet” significa “entre redes”, ou seja, a internet nasceu a partir de diversas e diferentes redes pré-existentes que, por meio de um protocolo de comunicação comum, passaram a coexistir de forma única (o múltiplo tornando-se uno).

<sup>13</sup> Em 2006-2007, conforme dados do Núcleo de Informática da UFMS.

A conexão nacional do Serviço de Processamento de Dados (SERPRO) do Governo Federal é de três *gps* ou três bilhões de *bits* por segundo, o que permitiria a transmissão de dezenas de milhares de *Dons Casmurros* em apenas um segundo.

Essa estrutura moderna e que continua em franca expansão, com aumento periódico de capacidade, é que permite a existência dinâmica do *corpus* rizomático da rede.

## **O grande texto partido. Escrituras da rede**

Primariamente o ciberespaço é um fenômeno de linguagem. Quase na velocidade da luz, a mensagem caminha, seja por signos, textos, seja por sons ou vídeos, que lhe propiciam as estruturas físicas da rede. Tudo que é possível ser reduzido (ou reescrito?) nos zeros e uns.

Para Derrida a escritura linear cederá espaço a outra, de estrutura múltipla, algo como uma “magnetoteka” que transporá a linearidade a múltiplas interligações. Nesse momento, a estrutura livresca, o livro, terá o seu fim:

O fim da escritura linear é efetivamente o fim do livro, mesmo que, ainda hoje, seja na forma do livro que se deixam – bem ou mal – embainhar novas escrituras, quer sejam literárias ou teóricas. Aliás, trata-se menos de confiar ao invólucro do livro escrituras inéditas do que de ler, enfim, que, começando-se a escrever sem linha, relê-se também a escritura passada segundo uma outra organização do espaço. Se o problema da leitura ocupa hoje a dianteira da ciência, é em virtude deste suspenso entre duas épocas da escritura. Porque começamos a escrever, a escrever de outra maneira, devemos reler de outra maneira. (DERRIDA, 2004, p. 108)

Ainda que o contexto da obra de Derrida não se referisse ao ciberespaço, imaginamos que seja possível aplicá-lo, por princípio, às relações de linguagem existentes no leitor/escritor imerso no ciberespaço. Santaella (2004, p. 26) investiga essas relações e elege três tipos de leitores: o contemplativo, o movente e o imersivo. O primeiro é ainda da era pré-digital. O segundo é o típico leitor do século XX, hiperestimulado pelas luzes da urbe, é “o *flâneur*, aquele que passeia pela cidade com olhar contemplativo, ondulante e aberto à

vertigem das alteridades”. A mensagem livresca é, para esse tipo de leitor, mais um tipo de consumo que se alimenta da publicidade e da crítica, *movendo-se*, assim, entre a escritura (mensagem, a obra) e a reescritura (a crítica). Esse leitor é movido pelo desejo de consumo e de espetáculo que a sociedade moderna lhe propicia. A escritura assume também novas formas imagéticas; o cinema e a televisão tornam a velocidade de transmissão da mensagem muito mais rápida. A mesma história é contada por meio do livro (um *best seller*), do filme e, não raro, é revivida em jogos temáticos. A série de livros infanto-juvenis *Harry Potter*, escrita pela inglesa J. Rowling, conta a história de um bruxo que é criado por tios, pessoas normais. Até o presente momento, seis livros foram lançados em escala planetária, três filmes contam as três primeiras aventuras e, além deles, o leitor afofado tem à disposição um jogo para cada filme, em que pode reviver de várias maneiras as aventuras descritas nos livros e nos filmes.

O terceiro tipo de leitor, efetivamente o que nos interessa dos três descritos por Santaella, é o *leitor imersivo, virtual*. Esse leitor usufrui dos benefícios do ciberespaço, como explica:

O aspecto sem dúvida mais espetacular naquilo que vem sendo chamado de “era digital”, na entrada do século XXI, está no poder dos dígitos para tratar toda e qualquer informação – som, imagem, texto, programas informáticos – com a mesma linguagem universal, bites de 0 e 1, uma espécie de esperanto das máquinas. Graças à digitalização e à compressão dos dados, todo e qualquer tipo de signo pode ser recebido, estocado, tratado e difundido, via computador. Aliada à telecomunicação, a informática permite que esse dados cruzem oceanos, continentes, hemisférios, conectando numa mesma rede gigantesca de transmissão e acesso, potencialmente qualquer ser humano no globo. Tendo na multimídia seu suporte e na hipermídia sua linguagem, esses signos de todos os signos estão disponíveis ao mais leve dos toques, no clique de um mouse. Nasce aí um terceiro tipo de leitor, um leitor imersivo, distinto dos anteriores, (SANTAELLA, 2004, p. 32).

Desta forma, o leitor imersivo é o agente operador do texto fragmentado. Ainda que, como observa a pesquisadora, o leitor do texto digital guarde semelhanças com o leitor dos rolos de texto da antiguidade, pois “rola” a tela do vídeo com auxílio do *mouse* ou do teclado,

esse novo fazer, além da própria inconsistência do virtual que guarda em si, é por natureza multifacetado. Um texto na rede é construído continuamente, seu todo em partes. A própria mecânica da transmissão de um ponto a outro da rede segue esse princípio. A informação é desmontada em pacotes que são rotulados com códigos binários e tudo é transmitido de forma fracionada. Essa fragmentação ocorre para todas as mídias transmitidas. Mesmo o texto que requer muito menos recursos para ser armazenado, é recortado e distribuído nesses pequenos pacotes que, pelas próprias regras da rede, não precisam necessariamente fazer o mesmo caminho para se encontrarem reconstruídos diante da percepção de quem o lê.

É essa fragmentação do texto que coloca em risco a hegemonia da escrita linear. O livro, como estrutura complexa e una, é posto novamente em xeque diante da rede. Já havia sido anteriormente, com o advento do rádio, do cinema, e da televisão, mas, na rede, há a novidade do *texto*. Ali o texto é novamente grafado, escrito. O usuário volta a ser um leitor/escritor, em contraposição ao espectador/ouvinte da televisão, cinema e rádio. Ainda que novas tecnologias permitam quantidades fantásticas de transmissão<sup>14</sup>, é o signo grafado que orienta o usuário/leitor. A rede é o império das linguagens. Talvez sua maior metáfora. E o texto ocupa o papel principal como agente operador desse fenômeno.

## Que importa quem fala?

A lagarta e Alice olharam-se por algum tempo em silêncio. Por fim, a lagarta tirou o narguilé da boca e dirigiu-se a Alice com uma voz lânguida e sonolenta:

“Quem é você?” Disse a lagarta.

Não era um começo de conversa muito estimulante. Alice respondeu um pouco tímida: “Eu... eu... no momento não sei, minha senhora... pelo menos sei quem eu era quando me levantei hoje de manhã, mas acho que devo ter mudado várias vezes desde então”, (CARROLL, 1998, p. 60).

---

<sup>14</sup> Este computador está hoje, em 2006, conectado à rede com uma ligação de 600 kbps, o que, em tese permite a transmissão de 600 mil *bits* por segundo. Essa ligação é maior que a disponível para todo o Centro-Oeste brasileiro há dez anos.

No texto virtualizado da rede, é a linguagem e não a autoria que se impõe. Ali as relações de autoria cedem espaço à força da palavra, da mensagem. É a característica do descentramento da rede e, de certa forma, a ilusão recorrente do anonimato que permitem o esmaecimento quase total da noção de autoria. A cada dia, dezenas de milhares de páginas novas, contendo textos de toda a espécie, são inseridas na rede. Textos antigos são replicados, modificados e novamente replicados incessantemente. Todos os dias o usuário leitor acessa conteúdos em páginas, fóruns de discussão ou simplesmente recebe em sua caixa postal textos reescritos. Em todo esse percurso, a autoria, a relação escritor/texto é frequentemente quebrada. Textos novos são atribuídos a escritores famosos; textos desses escritores são republicados com a sugestiva assinatura de “autor desconhecido”. Quase como a materialização daquilo que foi proposto por Foucault (1992), a rede torna-se uma “terra de ninguém” ou a desterritorialização da autoria, declarando a primazia da linguagem sobre esta.

Durante a elaboração deste trabalho, acompanhamos as ocorrências de um texto publicado na internet de língua portuguesa, “Do coração de uma mulher”, da escritora sul-mato-grossense Lucilene Machado. Esse texto, uma crônica, aparece inicialmente em algumas páginas de amigos da autora e também na do *Projeto Releituras*, um *website* de língua portuguesa, sediado no Brasil, que busca oferecer uma breve antologia de escritores novos e consagrados da língua portuguesa, detentores de sua própria fortuna crítica.

O texto inicialmente publicado e assinado por Machado é uma crônica que reproduz a fala de uma mulher para um hipotético referente masculino.

Do coração de uma mulher

A bem da verdade, não sou essa mulher fatal que você pensa que eu sou. Aquelas histórias de sedução foram todas inventadas e esse ar superior, de quem sabe lidar com a vida, é apenas autodefesa.

Aquelas frases filosóficas, foram só pra te impressionar, pra te passar essa ilusão de intelectual... na verdade eu ainda nem sei se acredito nos valores que me ensinaram, quanto mais em frases feitas e opiniões formadas!

Senta aí, vai! Deixa eu tirar os sapatos, desmanchar o penteado, retirar a maquiagem... quero te mostrar que assim de perto não sou tão bonita quanto pareço, por isso uso todos esses artifícios. É que no fundo tenho um medo terrível de que você me ache feia, de que você encontre em mim uma série de imperfeições. [...]  
(MACHADO. [www.releituras.com](http://www.releituras.com))

Utilizando-nos do segmento de texto “aquelas frases filosóficas”, contido no segundo parágrafo do texto de Machado, por meio do *website* de buscas *Google*, pudemos encontrar a reescritura desse texto em diversos lugares.

No *website* de uma adolescente ([http://fotolog.terra.com.br/reflex: 349](http://fotolog.terra.com.br/reflex:349)), o texto ressurgiu na íntegra, mas atribuído a “autor desconhecido”, publicado em 26/4/2006, às 20h30min. Nesse caso, não há alterações na estrutura do texto ou no sujeito do narrador. Notou-se apenas a quebra de parágrafos, diferente do texto original.

No *website* da lista de discussão da *Academia Novak do Brasil*, o título original “Do coração de uma mulher” desaparece, transformando-se em “A bem da verdade”. O texto, de voz claramente feminina, surge fragmentado e na voz masculina; o publicador modifica o texto, impondo-lhe uma linguagem vulgar em alguns trechos, como reproduzimos a seguir:

A bem da verdade.  
Bonita palavra. Mas "a bem da verdade" acho que não sou esse homem forte que alguns pensam que eu sou. Aquelas histórias foram todas inventadas e esse ar superior, de quem sabe lidar com a vida, é apenas uma autodefesa.  
Aquelas frases filosóficas, foram só pra impressionar, pra passar essa ilusão de intelectual...não quero mais escrever!  
Eu nem sei se acredito nos valores que eu aprendi, por que não me ensinaram nada... quanto mais e em frases feitas e opiniões formadas! Na verdade minha própria vida me ensinou a caminhar com as minhas pernas. E isso é tudo que tenho!  
Opa. Desculpa minha falta de educação... senta aí, de leve vai! Deixa eu tirar minha camiseta, meu tênis, retirar minha toca... quero te mostrar que assim de perto sou tão bonito quanto pareço, não sei por que uso todos esses artifícios.  
É que no fundo tenho um medo terrível de que alguém me ache feio, de que alguém encontre em mim uma série de imperfeições. Quem não tem? Sabe, não quero mais usar essa máscara de macho dominante inatingível, de homem forte com punhos de aço... de badboy! Quero ser uma pessoa simplesmente. [...]  
(<http://www.academianovak.com.br/comunidade/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=141>)

Em outra ocorrência, desta vez em um *website* originado em Portugal (o *Blog Blogamus*), “Do coração de uma mulher” transforma-se em “Máscaras”, e há uma inversão em sua narrativa. Se o original insinua a confissão de uma suposta mulher para um leitor presumidamente masculino, em “Máscaras” o narrador permanece na voz feminina, mas agora se referindo a um suposto homem, detentor de uma máscara protetora de sua masculinidade. Aqui também o texto é bastante modificado, incluindo-se gírias, e a narrativa torna-se mais próxima à usada em Portugal.

#### Máscaras

A bem da verdade, não és esse homem fatal que tu pensas que és. Aquelas histórias de sedução foram todas inventadas e esse ar superior, de quem sabe lidar com a vida, é apenas autodefesa.

Aquelas frases filosóficas, foram só para me impressionar, para me passar essa ilusão de intelectual... na verdade tu ainda nem sabes se acreditas nos valores que te ensinaram, quanto mais em frases feitas e opiniões formadas!

É que no fundo tens um medo terrível de que eu te ache feio, de que eu encontre em ti uma série de imperfeições.

Sabes, escusas de usar essa máscara de homem inatingível, de homem forte com punhos de aço.

- Tira o casaco, tira o cansaço... hoje o dia deixou-te carente... A convicção de independência afectiva? É tudo treta tua! O que querias mesmo era dividir os sentimentos, os sonhos, as ilusões e alguns segredos.

Quantas vezes te inventam e até te convences da tua identidade? Administra a tua liberdade. Decide o teu destino com mais segurança! Tu não previstes que na linha da tua vida estivesse demarcada uma paixão inesperada. [...]

([http://blogamus.blogspot.com/2004\\_06\\_01\\_blogamus\\_archive.html](http://blogamus.blogspot.com/2004_06_01_blogamus_archive.html))

Em outro *Blog*, publicado em 28 de outubro de 2004, o texto perde o título e ganha novamente ares de confissão, como tendo sido escrito pelo responsável pela página. As mudanças no texto são mais discretas, mas o texto também é alterado:

Pensando bem, não sou essa mulher que pareço queu (sic) sou. Aquelas histórias de sedução foram todas inventadas e esse ar superior, de quem sabe lidar com a vida, é apenas autodefesa.

Aquelas frases filosóficas, foram só pra te impressionar, pra te passar essa ilusão de intelectual... Na verdade, eu ainda nem sei se acredito nos valores que me ensinaram quando criança e quanto mais em frases feitas e opiniões formadas!

Senta aí, vai! Deixa eu tirar os sapatos, colocar um camisetaão, desmanchar o penteado, retirar a maquiagem, deixa você me ver de pernas para o ar ... Quero te mostrar que assim de perto não sou assim o quanto pareço, por isso uso todos esses

artifícios. É que no fundo tenho um medo terrível de que você me ache feia, não sinta desejos,  
de que você encontre em mim uma série de imperfeições.  
Sabe, não quero mais usar essa máscara de mulher inatingível, de mulher forte com punhos de aço... No íntimo me sinto uma pequena ave indefesa, leve demais para enfrentar o vento e que deseja ficar no aconchego do ninho e ser mimada até adormecer.  
Olha pra mim, às vezes minha intimidade não tem brilho nenhum e você terá que me amar para suportar essas minhas impotências.  
Deixa eu tirar o casaco, tirar o cansaço... Essa jornada dupla me deixa tão carente... A convicção de independência afetiva? É tudo balela! Eu queria mesmo era dividir a cama, a mesa, o banho... Queria dividir os sentimentos, os sonhos, ilusões... Um pedaço de torta, uma xícara de café, algum segredo... [...]  
(euetu, <http://www.euetu.theblog.com.br/inicial.html>)

A prosa de Lucilene Machado ressurge em versos no *blog* da *Garota TPM*, publicado em 19 de junho de 2003 e acessado em 26 de abril de 2006. Nessa versão, o texto está mais próximo da escrita original, mas com os parágrafos fragmentados, sugerindo a existência de versos.

Do coração de uma mulher...  
A bem da verdade, não sou essa mulher  
fatal que você pensa que eu sou.  
Aqueles histórias de sedução  
foram todas inventadas e esse  
ar superior, de quem sabe lidar  
com a vida, é apenas autodefesa.

Aqueles frases filosóficas, foram  
só pra te impressionar, pra te passar  
essa ilusão de intelectual...  
Na verdade eu ainda nem sei se acredito  
nos valores que me ensinaram, quanto mais em frases feitas e opiniões formadas!

Senta aí, vai! Deixa eu tirar os  
sapatos, desmanchar o penteado,  
retirar a maquiagem...  
quero te mostrar que assim de perto  
não sou tão bonita quanto pareço,  
por isso uso todos esses artifícios.  
É que no fundo tenho um medo  
terrível de que você me ache feia,  
de que você encontre em mim uma  
série de imperfeições.  
(<http://asifall.weblogger.terra.com.br/index.htm>)

Uma ocorrência descrita pela própria autora conta que essa crônica também foi utilizada como texto de apresentação de um homem no *website* de relacionamento interpessoal *Orkut*. Obviamente trocando-se o gênero do narrador.

Em todos os casos citados, persiste a força da mensagem original, uma espécie de confissão, talvez em tom de desabafo, proposto pela autora de “Do coração de uma mulher”. A mensagem ganha roupagens e finalidades próprias. As publicações de versões de “Do coração de uma mulher” encontradas ocorreram nos anos de 2003 e 2004, conforme aponta o *Google*. Contudo, algumas ainda permanecem na rede, podendo ser revisitadas e, possivelmente, lidas, copiadas e reescritas em outros endereços.

Este trabalho não se ocupa em definir ou conceituar as ocorrências descritas como plágio, cópia, pastiche ou qualquer outra designação cabível. O foco aqui é observar como a mensagem percorre a rede e, em cada nó, adquire roupagens ou fins diferentes. Julgamos interessante o caso citado por ele ter adquirido relativa amplitude e atingido pessoas tão diversas quanto adolescentes em *blogs*, um lutador de *Jiu Jitsu* em um fórum, um homem de meia idade em um portal de relacionamento sediado nos Estados Unidos, mas acessado hegemonicamente por brasileiros e outros falantes de língua portuguesa em *websites* originados em Portugal, ou ainda reescrito em versos por uma menina em seu *blog*.

Esse exemplo, ainda que possa ser insuficiente para sugerir um padrão de comportamento, evidencia uma das características mais importantes da rede, a de que nela a linguagem, e, em particular, a mensagem, sobrepõem-se à origem. A rede, tanto em sua constituição física quanto na lógica e imagética, é pouco dada a respeitar relações de originalidade, propriedade, autoria e centramento. O *website Projeto Releituras* é, provavelmente, o portal mais visitado e conhecido que abrigou a íntegra do texto de “Do coração de uma mulher”, mas não se pode dizer sequer que tenha sido o primeiro a hospedar

essa crônica e a própria autora diz não possuir um *website* próprio, de onde *se originem* seus textos. Imagina-se que ela mesma tenha publicado inicialmente a crônica em algum lugar, bem como a enviou pessoalmente para o Soares Feitosa, do *Projeto Releituras*, mas a partir daí fica praticamente impossível saber de onde a crônica saiu e como ressurgiu, algumas vezes na íntegra, outras parcialmente ou bastante modificada. Cada uma dessas ocorrências é *periferia* em relação à que antecede, mas *centro* em relação às que a ela se sucederem. Em todas, contudo, é a linguagem o elo que as mantém unidas.

### ***Um chá para a eternidade***



Figura 5. O “chá maluco” de Alice no país das maravilhas. Ilustração de John Tenniel.

A mesa era grande, mas estavam todos aglomerados num de seus cantos. “Não há lugar! Não há lugar!”, gritaram quando viram Alice se aproximar. “Há muito lugar!”, disse Alice indignada, e ela se sentou numa grande poltrona junto a uma das pontas da mesa.

“Tome um pouco de vinho”, disse a Lebre de Março num tom encorajador.

Alice olhou ao redor de toda a mesa, mas não havia nada a não ser chá. “Não estou vendo nenhum vinho”, observou.

“Não há”, disse a Lebre de Março.

“Então não foi muito polido de sua parte oferecer”, disse Alice zangada.

“Não foi muito polido de sua parte sentar-se sem ser convidada”, disse a Lebre de Março.

“Não sabia que a mesa era sua”, disse Alice. “Está posta para muito mais que três pessoas.” (Carroll: 1998, 90)

O diálogo acima acontece na obra de Carroll (1998) quando Alice vai até a casa do Chapeleiro Maluco e senta-se à mesa de chá sem o consentimento dos três outros comensais. A mesa era grande, provavelmente nove ou doze lugares, e os três participantes do chá, o Chapeleiro Maluco, a Lebre de Março e um Arganzaz<sup>15</sup> (que dormia o tempo todo, servindo de apoio para os outros dois), estavam todos juntos em um dos cantos da mesa. A Lebre de Março, ao ver Alice sentando-se, adverte-a dizendo que os lugares estão todos tomados. Ela retruca, indignada, pois muito mais que a metade da mesa está vazia e mantém-se sentada, mesmo sem a boa vontade dos outros dois. No segmento seguinte da narrativa, a Lebre de Março olha tristemente seu relógio de bolso e constata (novamente) que ele continua parado. O relógio parou na hora do chá e, por causa disso, a ação naquele local mantém-se em *continuum* ou *looping*<sup>16</sup>. Essa permanência temporal obriga os participantes do chá a manterem-se continuamente à mesa, apenas alternando os lugares. Por esse motivo, a irritação quando Alice entrou no *circuito* daquela ação. Efetivamente, *todos* os lugares estavam ocupados, pois eram usados alternadamente pelos três.<sup>17</sup>

Da mesma forma, um texto transita na rede. Ainda que a maioria das páginas tenha algum mecanismo de datação, como no caso dos *blogs*, é comum que a mensagem textual seja continuamente escrita e reescrita em diversas instâncias da rede virtual. Os exemplos citados, do texto de Lucilene Machado, publicação inicial e em cópias, tiveram seu início no ano de

---

<sup>15</sup> Roedor de pequeno porte nativo da Europa e Estado Unidos. Na tradução de Maria Luísa X. A. Borges, publicada pela Zahar Editora, esse animal aparece como *Caxinguelê*.

<sup>16</sup> Sub-rotinas de programas computacionais que se repetem percorrendo um determinado ciclo.

<sup>17</sup> Um dos fenômenos mais interessantes da rede é o da *alternância*. Esse fenômeno permite que diversos usuários acessem de modo praticamente simultâneo um sistema de arquivos. Na verdade, apenas um usuário acessa a cada instante, contudo a velocidade com que cada um se alterna no acesso (milionésimos de segundos) produz a sensação de que todos acessam simultaneamente. Assim, se acelerássemos o tempo da cena do chá, teríamos a impressão de que todas as cadeiras estariam ocupadas.

2003, mas a maioria dos casos de reescritura ainda permanecia na rede no momento da escrita deste trabalho (2007). Isso acontece pelas próprias características físicas da Internet, que possui dezenas de milhares de servidores de arquivos em lugares muitas vezes não conhecidos com exatidão e que não fazem o controle do que é publicado. Assim, o que deveria ser passageiro, efêmero, como um chá das seis horas, acaba por permanecer anos a fio passível de ser relido e reescrito múltiplas vezes. O tempo, muitas vezes, pára na rede.

### **Percepção: o embaralhamento dos sentidos**

“O que você acharia de morar na Casa do Espelho, Kitty? Será que lhe dariam leite lá? Talvez o leite do Espelho não seja gostoso... ”.  
Lewis Carroll

O que exatamente acontece quando utilizamos a rede? No atual estágio em que nos encontramos é razoável pensar que o usuário, vulgo *internauta*, para utilizar-se da rede e acessar diferentes *websites* e suas páginas, precisará de um computador e acessórios de *entrada* de dados, como o teclado e o mouse, e outros de *saída* de dados, como o monitor de vídeo e, opcionalmente, uma impressora. Esse conjunto envolve o usuário a tal ponto que este passa a ter a sensação de que está mesmo *dentro* da rede, navegando página a página, agindo e interagindo em seu interior. Em *Através do Espelho*, de Lewis Carroll, a continuação de *Alice no país das maravilhas*, Alice atravessa o espelho para entrar em um mundo bizarro, onde, novamente, animais e coisas assumem identidade própria e diversa da que possuem.

Em *Matrix*, filme norte-americano produzido na década de 1990, a personagem principal, o programador Thomas Anderson, é convidado por Morpheus a escolher entre duas pílulas; a primeira o devolveria para casa; a segunda, o levaria para o mundo real, ou, ao caminho da verdade. A cena seguinte é claramente inspirada na passagem de *Através do Espelho*: Thomas olha para um grande espelho e tem a sensação de que ele está se

dissolvendo. Ao tocá-lo, o espelho e seu próprio corpo passam a ser uma coisa única, até que ele próprio se dissolve, sendo “engolido” pelo espelho. Quando acorda, Thomas não é mais Thomas, mas *Neo*, o codinome que ele próprio havia escolhido para identificar-se enquanto navegava na rede. O mundo *para além* daquele espelho era diferente para Neo e ele descobre que ele é que era real, e não Thomas. Thomas era apenas uma invenção da rede e Neo era a sua identidade real. Em *Matrix*, há um claro espelhamento: a realidade inicial cede lugar e se evapora, revelando ser apenas uma criação, não da mente humana, mas de uma sofisticada I.A.<sup>18</sup>, um complexo de máquinas e computadores interligados que teriam dominado a humanidade transformando-a em apenas sua fonte primária de energia.

Em *O Aleph*, Jorge Luis Borges fala de um ponto capaz de remeter a que nele olhasse para todos os pontos do mundo. O Aleph seria o *um* e o múltiplo, como vemos nesta bela passagem:

Nesse instante gigantesco, vi milhões de atos agradáveis ou atroz; nenhum me assombrou mais que o fato de todos ocuparem o mesmo ponto, sem superposição e sem transparência. O que os meus olhos viram foi simultâneo; o que transcreverei será sucessivo, pois a linguagem o é. Algo, entretanto, registrarei. Na parte inferior do degrau, à direita, vi uma pequena esfera furta-cor, de brilho quase intolerável. Primeiro supus que fosse giratória; depois, compreendi que esse movimento era uma ilusão produzida pelos vertiginosos espetáculos que encerrava. O diâmetro do Aleph seria de dois ou três centímetros, mas o espaço cósmico ali estava, sem diminuição de tamanho. Cada coisa (o cristal do espelho, digamos) era infinitas coisas, porque eu a via claramente de todos os pontos do universo. Vi o populoso mar, vi a aurora e a tarde, vi as multidões da América, vi uma prateada teia de aranha no centro de uma negra pirâmide, vi um roto labirinto (era Londres), vi intermináveis olhos próximos perscrutando em mim como num espelho, vi todos os espelhos do planeta e nenhum me refletiu, vi num pátio da Rua Soler os mesmos ladrilhos que, há trinta anos, vi no saguão duma casa de Frey Bentos, vi cachos de uva, neve, tabaco, listras de metal, vapor de água, vi convexos desertos equatoriais e cada um de seus grãos de areia, vi em Inverness uma mulher que não esquecerei, vi a violenta cabeleira, o altivo corpo, vi um câncer no peito, vi um círculo de terra seca numa vereda onde antes existia uma árvore, vi numa quinta de Adrogué um exemplar da primeira versão inglesa de Plínio, a de Philemon Holland, vi, ao mesmo tempo, cada letra de cada página (em pequeno, eu costumava maravilhar-me com o fato de as letras de um livro fechado não se misturarem ou se perderem no decorrer

---

<sup>18</sup> Abreviatura de Inteligência Artificial. Segundo a *Wikipedia* I.A. “uma forma de inteligência baseada em computador que consiga raciocinar e resolver problemas uma forma de I.A. forte é classificada como autoconsciente”. (<http://www.wikipedia.com.br>, verbete I.A. Acesso em maio de 2006).

da noite), vi a noite e o dia contemporâneo, vi um poente em Querétaro que parecia refletir a cor de uma rosa em Bengala, vim meu dormitório sem ninguém, vi num gabinete de Alkmaar um globo terrestre entre dois espelhos que o multiplicam indefinidamente, vi cavalos de crinas redemoinhadas, numa praia do Mar Cáspio, na aurora, vi a delicada ossatura de uma mão, vi os sobreviventes de uma batalha, enviando bilhetes postais, vi numa vitrina de Mirzapur um baralho espanhol, vi as sombras oblíquas de alguns fetos no chão de uma estufa, vi tigres, êmbolos, bisontes, marulhos e exércitos, vi todas as formigas que existem na terra, vi um astrolábio persa, vi numa gaveta da escrivaninha (e a letra me fez tremer) cartas obscenas, claras, incríveis, que Beatriz dirigia a Carlos Argentino, vi um adorado monumento na Chacarita, vi a relíquia cruel do que deliciosamente fora Beatriz Viterbo, vi a circulação de meu escuro sangue, vi a engrenagem do amor e a modificação da morte, vi o Aleph, de todos os pontos, vi no Aleph a terra, e na terra outra vez o Aleph e no Aleph a terra, vi meu rosto e minhas vísceras, vi teu rosto e senti vertigem e chorei, porque meus olhos haviam visto esse objeto secreto e conjectural cujo nome os homens usurpam mas que nenhum homem tem olhado: o inconcebível universo.<sup>19</sup>

O universo todo em um único ponto pode, em termos, ser uma remissão à mais conhecida teoria que explica a sua gênese, a da grande explosão, teoria esta que já existia à época da primeira publicação de *O Aleph* (1949, segundo a *Wikipedia*). Por essa teoria, o universo estaria em contínua expansão e teria sido originado a partir de um único ponto, descrito como *singularidade*. A explosão desse ponto (que continha toda a matéria que existe e toda a que surgiria depois) teria ocorrido em todas as direções, gerando estrelas, sistemas estelares, galáxias, constelações e tudo o que hoje é conhecido na astronomia. Em certa forma, nesse *ponto* o narrador conhece ou (re) conhece a si mesmo (viu suas “vísceras”, a circulação de seu “escuro sangue”, e mais, viu-se múltiplas vezes, como que dentro de um jogo de espelhos)<sup>20</sup>.

Em 1970, Borges escreveu, para uma das edições em língua inglesa de *O Aleph*, que “a eternidade é para o tempo como o Aleph é para o espaço”<sup>21</sup>. Nesse ponto, podemos

---

<sup>19</sup> BORGES. *O Aleph*, p. 170.

<sup>20</sup> Na edição de brasileira de *O Aleph*, publicada pela editora Globo em 1997 - com reedições - há um prefácio de Maria Kodama, viúva de Borges, que conta algumas das circunstâncias da escrita de *O Aleph*: “(...)Borges, talvez para atenuar sua ansiedade enquanto esperava por Estela Canto, dedicou-se a observar em um caleidoscópio o infinito e rítmico fazer-se e desfazer-se de formas geométricas, de estrelas em fuga, de iridescentes cores, e concebeu então a história com que a presentearia, uma vez terminada, junto com o caleidoscópio.” (p. 12).

<sup>21</sup> BORGES. *O Aleph*. p. 7.

estabelecer diversos paralelismos entre a obra de Borges, o conceito de rizoma de Deleuze-Guattari e *Alice no país das maravilhas*, de Carroll.

O rizoma, por sua natureza múltipla, rompe com a planicidade do conhecimento. Nele, surgem múltiplos planos e estes se constituem em um (ou vários) *Corpo sem Órgãos*, um sujeito múltiplo, dinâmico e intangível cujos entes, componentes, pontos ou nós estão em contínua mutação e movimento. Em *Alice...*, o narrador conta a história de uma menina que, ao seguir um coelho falante, de colete, relógio, entrou em sua toca e, a partir desse instante, deixou para trás seu mundo, entrando em outro onde as relações tempo-espço, causa-efeito tornam-se diferentes e inesperadas.

A internet, como já procuramos demonstrar, é capaz de operar como a “toca do coelho” ou o ponto luminoso de onde é possível enxergar todos os outros pontos. Basta o acesso a uma página e esta, por meio de suas conexões, levará o usuário ao quase infinito de possibilidades de acesso.

O Aleph é “o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do mundo”<sup>22</sup>. Essa limitação clara que a linguagem possui com a simultaneidade foi, em parte, superada pela televisão, embora. Mas mesmo esta possui o caráter *sucessivo*, como descreve Borges. Mas a sucessibilidade é quebrada ou ao menos embaralhada em *Alice no país das maravilhas*, e analisada por Deleuze (2003) em *Lógica do Sentido*.

O clássico de Lewis Carroll (1998), *Alice no País das Maravilhas*, é uma das inúmeras amostras precursoras da aspiração humana por um mundo que transcenda o real. Deleuze, em *Lógica do Sentido*, como já citamos, fala de uma série de paradoxos que envolvem a ordem dos acontecimentos puros. O devir, ou o *devir louco* deleuzeano, furta-se ao presente, pois é a potência múltipla do ser, em todos os seus estágios. Essa multiplicidade é algo tão complicado

---

<sup>22</sup> BORGES. *O Aleph*. p. 166.

de se registrar com a linguagem escrita quanto três dimensões em apenas duas. Ou ainda: a percepção da quarta dimensão, a temporal. Na rede, esses fenômenos de percepção embaralham-se continuamente. Ali não há longe e perto, ou grande e pequeno. E mesmo o ontem e o hoje são, por vezes, difíceis de achar.

É compreensível o “desespero de escritor” narrado por Borges em *O Aleph* se, como ele mesmo afirma, “toda linguagem é um alfabeto de símbolos cujo exercício pressupõe um passado que os interlocutores compartilham; como transmitir aos outros o infinito [...]?” (BORGES, 2001, p. 166). Neste trabalho, acredita-se que a metáfora do infinito virtual revive *O Aleph* na rede.

O usuário, leitor e *internauta*, em sua imersão no ciberespaço, mantém diversos mecanismos de cognição enquanto *navega* pelas páginas da rede. Experimenta, por vezes, o mesmo sentimento de perplexidade e espanto experimentado por Barthes (1984, p. 12) em *A Câmara Clara*, ao narrar o dia em que viu os olhos de Jerônimo, irmão de Napoleão Bonaparte, em uma foto antiga. Naquele momento, teve a perturbadora sensação de estar *conectado* a um ente que, por sua vez, fizera parte da vida de Napoleão, “vejo os olhos que viram o Imperador”. A fotografia, enquanto objeto, é um ente que guarda a totalidade de um instante. A visão da lente é diversa dos olhos humanos e produz algo próprio, diverso da realidade, pois esta é tetradimensional e a fotografia, apenas um plano imagético fixado de modo puntiforme no tempo. Assim, por exemplo, o interesse de Barthes para com a ontologia da foto é perfeitamente compreensível. O tempo *pára* em uma imagem que, fisicamente, prossegue *atravessando o tempo* e, assim, causa novos e constantes impactos.

O ciberespaço, por sua vez, opera na multiplicidade imagética. As páginas publicadas não são indistintamente acessadas pela rede, podendo ser vistas *simultaneamente* em vários lugares diferentes ou em um mesmo local em instantes diversos. A mesma imagem, publicada

em uma determinada página, poderá ser infinitamente replicada de modo a ter sua origem perdida, da mesma forma como acontece com a autoria de textos, como já vimos anteriormente.

Mais que isso, se a imagem barthesiana era um microcosmo fechado no breve espaço de um instante, mas reproduzindo fielmente esse momento, na imagem digital não há compromisso algum com qualquer forma de realidade. A fotografia, e também o filme, são, no espaço digital, apenas um agrupamento de signos binários ordenados que obedecem a um tipo específico de regras (ali chamadas de *algoritmos*). Uma simples recombinação desses signos binários pode fazer sorrir a quem aparece sério em uma imagem, abrir olhos anteriormente fotografados fechados, ou mesmo adicionar ou subtrair pessoas ou coisas de uma cena. O ciberespaço não é apenas virtual em seu *corpus*, mas também pode ser (e frequentemente o é) em seu conteúdo.

### ***Cultura, identidade e representação na rede***

O conceito de cultura depende diretamente, para ter sentido, de outros que lhe completam e um dos mais importantes é o de *identidade*. Hall (2005, p. 10) divide o desenvolvimento dessa idéia em três momentos distintos: a do *sujeito do iluminismo*, a do *sujeito sociológico* e a do *sujeito pós-moderno*. Na primeira, a identidade parte de apenas um único referente, no caso o próprio homem e sua singularidade, dotado de um núcleo interior autônomo e independente ou, como diz Hall (2005), totalmente “individualista”. Esse sujeito era apenas o homem (masculino) branco. E cada homem centrava sua identidade em si próprio. O *sujeito sociológico* é o sujeito da era contemporânea. Nesse predominam as inter-relações pessoais. O núcleo do sujeito não mais se julga autônomo, mas admite que sua identidade interaja com muitas outras, resultantes da complexidade da sociedade

contemporânea. O sujeito, nas palavras de Hall (2005, p. 11), “ainda tem um núcleo ou essência interior que é o ‘eu real’, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais ‘exteriores’ e as identidades que esses mundos oferecem”. No *sujeito pós-moderno*, que Hall afirma ser o agente da identidade cultural da *modernidade tardia*, ou *pós-modernidade*, desaparece o núcleo único identitário. O sujeito passa a constituir-se de diversas identidades e as representa multiplamente. Assim, um homem pode identificar-se com causas diversas. Os múltiplos movimentos socioculturais geram constantes interconexões e enfrentamentos. Movimentos por igualdade étnica podem, por vezes, ser apoiados por outros, de perfil conservador, tanto quanto por outros, de perfil progressista. Fatos de interesse geral, como descriminalizar o uso das drogas, o aborto ou a pena de morte, podem causar impactos múltiplos entres os simpatizantes deste ou daquele grupo e, freqüentemente, unem pessoas de origens e orientações culturais completamente diferentes.

No ciberespaço, a multiplicidade impera. Se não há como definir origem certa em todas as páginas da rede, como então conferir-lhes identidade fixa? É sabido de todos que hoje a mídia menos sujeita a controles (e não por isso menos *vigiada*) é a internet. Grupos que defendem e fazem apologia a causas dissensuais, polêmicas ou apenas minoritárias encontram na rede um lugar fácil, barato e relativamente acessível para defender suas idéias. Assim, é comum encontrar na rede páginas de conteúdo racista, páginas que defendam o autoritarismo como regime de governo, páginas de seitas e filosofias obscuras ou pouco conhecidas, ou quaisquer outras que, possivelmente, não têm ou teriam qualquer acesso a/em outras mídias. Em todo o mundo, surgem iniciativas estatais para tentar *controlar* tanto o acesso quanto a expressão na rede. Essas iniciativas têm, até o momento, logrado êxito relativo, especialmente porque, pelas características do meio, é muito complicado identificar a responsabilidade e autoria de páginas, e, por vezes, até sua origem. E, como ainda não existem normas universais

sobre toda a postura na rede, é comum que páginas originadas em um determinado país tenham por alvo outros, onde, se fossem publicadas, incorreriam em transgressão ao ordenamento jurídico local.

No ano de 2005, o Estado brasileiro organizou um referendo sobre a comercialização de armas de fogo no país. A pergunta a que os cidadãos brasileiros deveriam responder era “O comércio de armas de fogo e munição deve ser proibido no Brasil?”. No início daquele ano pesquisas de opinião indicavam que a maioria da população repudiava o comércio de armas de fogo e seria favorável à proibição. Contudo, durante os meses que antecederam o plebiscito, diversos movimentos a favor do “não” no referendo (portanto contra a proibição do comércio de armas) organizaram-se e, especialmente na internet, expressaram seus pontos de vista. Mais que isso: na rede, uma intensa campanha pelo “não” circulou em *blogs*, listas de discussão, fóruns e em *e-mails*, que circulavam aos milhares em forma de correntes, enviados e reenviados múltiplas vezes pelos *internautas*. Ao final, o “não” à proibição teve sessenta e quatro por cento dos votos, enquanto o “sim” levou trinta e seis por cento. Não há como afirmar que a internet tenha sido o principal agente responsável, mas parece claro que as discrepâncias entre as estratégias de defesa entre o “sim” e o “não” na internet favoreceram os defensores desta última opção. Na própria rede ainda existem diversas páginas sobre o assunto. Além das publicadas antes e pouco após o plebiscito, há outras páginas que retomam o tema. Em uma delas, mantida pelo *website Desarme.org*, analisa-se justamente as causas da derrota do “sim” e qual o papel que a internet poderia ter desempenhado:

[...] o sociólogo Bernardo Sorj, autor do artigo *Internet, espaço público e marketing político: entre a promoção da comunicação e o solipsismo-moralista*, examina o papel da internet utilizada como mídia pelas duas frentes envolvidas no referendo. Sorj compara a liberdade de expressão da internet à economia de mercado em que quanto “maior a liberdade, melhores serão os resultados” e argumenta que “o espaço público exige um esforço de educação, de construção de espaços coletivos e um mínimo de regulação para funcionar de forma responsável”.

Para o sociólogo, a frente que defendia a proibição da venda de armas a civis não soube aproveitar as possibilidades da internet sendo massacrada pela eficiência com que a frente do 'não' utilizou a internet em termos de mídia. "As ONGs no Brasil não estão preparadas para campanhas políticas em que o adversário utiliza todas as armas possíveis para desqualificar o opositor", conclui.  
(<http://www.desarme.org/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=5055&sid=16> acessado em 22 de setembro de 2006, 12h56)

Assim, não apenas como ferramenta para a livre expressão de opiniões, mas também como forte instrumento de propaganda desta ou daquela causa, a rede tem-se feito presente.

Na parte seguinte deste trabalho, procuro mostrar a trajetória da formação da rede e seu universo imagético, de seus desdobramentos e da *cibercultura* como um fenômeno global.

**Capítulo II**  
**Uma trajetória para a Cibercultura**



**O sorriso e o gato Cheshire: o percurso é mais importante que o destino. Ilustração de John Tenniel para a primeira edição de *Alice no país das maravilhas*.**

### ***Antecedentes históricos: ecos de um futuro que não veio***

A imagem de um mundo plasticamente diverso do real, envolto em alta tecnologia, existe, provavelmente, desde o início do século XX, sonhado como uma consequência natural das descobertas científicas e do clima de modernidade reinante no início deste século. Na literatura um pouco antes, consagra-se o gênero da “ficção científica”, e sua expressão mais eloqüente no século XIX são as obras de Júlio Verne como, por exemplo, *Da Terra à Lua*, de 1865, onde já se imaginava a possibilidade de uma viagem espacial. Já no século XX, em 1927, o cineasta alemão Fritz Lang lança o seu longa metragem “Metrópoles”, que, além de ser um dos primeiros produzidos no mundo (a versão original, perdida, possuía cerca de duas horas e meia de duração), era o primeiro grande filme produzido no gênero ficção científica. Este é precursor de outros tantos que surgirão, ora como esperança, ora como alerta, crítica ou sátira, dos futuros fantásticos que seriam reservados à humanidade. O mundo de *Metrópoles* é

todo novo, “moderno”, robótico, mas ao mesmo tempo opressivo. Mais que um sonho, provavelmente um pesadelo com pesada crítica social. O legado de Metrópolis<sup>23</sup> no cinema e na *pop-art* fez-se presente em quadrinhos como Flash Gordon (1927) onde a temática espacial é constante, por meio de um imaginário repleto de naves espaciais, armas de raios laser e robôs.

Desde o início do século XX, os computadores são realidade, mas até o terceiro quarto desse século eram associados apenas à alta tecnologia, à dominação e ao poder. Por todo esse período, é profícua a imagem divulgada pelo cinema do cientista mau, vestido em um jaleco branco e disposto, quase sempre, com ajuda de computadores gigantescos, a dominar o mundo. A fantasia de um cérebro cibernético passar por um “despertar de consciência” e lutar contra a humanidade também é uma constante no imaginário popular, sobretudo, com os estímulos que recebeu da indústria cinematográfica de Hollywood. O excelente *2001 – Uma odisséia no espaço* (1967), de Arthur Clark, narra a história de uma viagem espacial a Júpiter, cuja nave é controlada por um super computador, modelo “Hall - 9000”. Este seria, em tese, imune a falhas, mas quando é flagrado em um erro elementar de programação, torna-se temente de sua própria existência e, para se preservar, passa a eliminar os integrantes da espaçonave.

Efetivamente, computadores eram ligados à imagem de dominação, controle e poder, porque somente grandes corporações e governos podiam ter acesso a eles. Ainda antes de se tornarem populares, já começavam a ser ligados em redes. O Projeto ARPANET, de 1969, pretendia a interligação de diversos computadores de alta capacidade (na época conhecidos como *mainframes*) com o duplo fim de aperfeiçoar o processamento de dados e, especialmente, diluir o conteúdo de informações e sistemas, replicando-os de tal forma que se

---

<sup>23</sup> Ver [http://www.persocom.com.br/brasil/metrop\\_p.htm](http://www.persocom.com.br/brasil/metrop_p.htm).

constituíssem em uma rede rizomática, não nuclear, descentrada. Com a ARPANET surge o conceito de rede de computadores, não uma rede universal, mas uma rede restrita a centros de tecnologia acadêmica e militar. O computador ainda era, no final dos anos 60 e até meados dos anos 70, um fetiche típico do poder institucional. No imaginário popular dessas décadas, computadores eram comumente associados a filmes e desenhos de ficção científica e a cientistas de reputação duvidosa vestidos em jalecos brancos e, não raro, desejosos de conquistarem o mundo. Uma das imagens que me vem mais forte é a do Dr. Silvana, o vilão das histórias em quadrinhos do Capitão Marvel da DC Comics dos anos 1970. Silvana estava sempre envolto em diversos computadores e era a encarnação do mal sobre a terra.

O mundo do pós-guerra constitui-se num precário equilíbrio bipolar entre ocidente e oriente. Todas as grandes promessas anunciadas pela modernidade, no início do século XX, ruíram diante dos pesadelos fascistas e suas fábricas de cadáveres nos *Vernichtungslage*<sup>24</sup> alemães. O projeto moderno, com as maravilhas prometidas pela ciência, os carros voadores, a juventude eterna, a imortalidade, cederam vez a uma dura e cruel realidade: a de que a humanidade, ainda que unvida de novos conhecimentos, fosse capaz de ser tão ou mais selvagem do que sempre havia sido. A ciência, o constructo científico não apenas não libertara a humanidade da ignorância, da barbárie, como também possibilitou sua existência em dimensões e escala inimagináveis. Milhões de pessoas mortas de forma sistemática nos campos de concentração nazistas; outros milhões mortos em campos de batalha ou em bombardeios e 110 mil mortos instantaneamente em Hiroshima e outros 60 mil mortos em Nagasaki.

Dos escombros do pós-guerra, emerge um mundo assustado, neurótico. Um equilíbrio frágil entre o grupo liderado pelos Estados Unidos (única potência da guerra a não sofrer

---

<sup>24</sup> Do alemão “Campo de Extermínio”. Fonte: Wikipedia ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

bombardeio em seu território continental) e pelo grupo socialista, liderado pela extinta URSS. A paz entre os dois grupos era mantida apenas pela fraca justificativa de que um novo conflito em escala global acabaria por dizimar todo o planeta. Esse período, mais conhecido como Guerra Fria, estendeu-se até o final dos anos 80, quando, incapaz de manter a escala de produção bélica, o aglomerado de países conhecido como União Soviética ruiu sob o impacto de seu próprio peso e de uma crise econômica sem precedentes.

Um dos principais aspectos do período conhecido como “guerra-fria” era o controle rígido da informação em cada um dos lados. As idéias, a ideologia e a ciência estavam presas, reduzidas ao bipolarismo construído pela “Cortina de Ferro” e pelo “Muro de Berlim”. Do “nosso” lado, o ocidental, a poderosa indústria de entretenimento americana, por todos os seus meios disponíveis, cinema, teatro, televisão, literatura, esforçava-se para mostrar o quão difícil era a vida “sem liberdade” do bloco soviético e evidenciava todas as “vantagens” de se viver em uma “sociedade livre”. Do outro lado, as desigualdades sociais, a miséria, o analfabetismo, muito mais comuns no mundo capitalista que no socialista, eram explorados também ao extremo por estes. Os órgãos de informação dos dois blocos eram monitorados de tal forma que a informação sempre fosse, de alguma maneira, partidária da ideologia preconizada pelo bloco.

No final dos anos 60, esse universo limitado e bipolar da guerra fria encontrou, provavelmente, seu ponto alto de contestação com o surgimento da contracultura, um fenômeno global que contestava o clima de tensão constante em que se vivia na época e propunha novos valores e soluções. O movimento, cujo estopim político foi provavelmente originado na revolta estudantil de maio de 1968 na França, é assim lembrado por Hobsbawn (2002, p. 274):

... Em um ou dois dias ela se transformou, mais do que uma revolta de estudantes, em uma greve nacional de operários, causando profunda crise no regime do general De Gaulle. Dentro de poucos meses os “acontecimentos de maio” foram estendidos como o epicentro de uma explosão bi continental de rebelião estudantil, atravessando as fronteiras políticas e ideológicas de Berkeley e da Cidade do México, no Ocidente, a Varsóvia, Praga e Belgrado, no Leste.

Os acontecimentos de 1968 foram, em parte, os germes de um sentimento de mudança global, de descontentamento social diante de um mundo militarizado e cercado por muros, reais ou ideológicos, que, a todo instante, tolhiam as liberdades individuais. Um dos principais ícones desse tempo foi o movimento Hippie e seu lema “Paz e Amor”, repetido mundialmente. No início dos anos 70, John Lennon e Yoko Ono iniciaram o movimento “Make Peace, not War” (faça a paz, não a guerra) deitados nus em uma cama de um quarto de hotel. Essa foi a senha da contracultura, também vista na literatura *beat*, de Allen Ginsberg ou nos quadros de *pop art* de Andy Warhol. Com esses movimentos, a cultura deixava definitivamente o olhar monopolista ao centro para ser um fenômeno de massas, popular. O futuro plástico e apolítico prometido pelos arautos da ciência pura não chegou. Em seu lugar roubam a cena os grandes movimentos de massa da segunda metade do século XX: a revolução tecnológica, a miniaturização dos componentes eletroeletrônicos e seu subsequente barateamento, o rádio, a televisão, a grande mídia ocupando um papel cada vez mais importante no cenário global.

O mundo virtual fica a um passo de existir.

### ***Uma geração construtora de sonhos e computadores***

Na primeira metade dos anos 70, em pleno florescimento da contracultura, surge nos Estados Unidos uma geração de jovens estudantes de eletrônica apaixonados pela utilização dos computadores em larga escala. Conscientes da relação computador e poder, o objetivo desses jovens era a construção de equipamentos eletrônicos que fizessem operações

computacionais a baixo custo. No início dos anos 70, computadores ainda eram sinônimos de equipamentos de alto custo e especialização, utilizados e programados somente por cientistas. Não era cabível imaginar a presença desses aparelhos nos lares americanos. Sobre esse período, escreve Lévy (1995, p. 44):

Milhares de jovens divertiam-se desta forma, fabricando rádios, amplificadores de alta fidelidade e, cada vez mais, dispositivos de telecomunicação e de cálculo eletrônico. O *nec plus ultra* era construir seu próprio computador a partir de circuitos de segunda mão. As máquinas em questão não tinham nem teclado, nem tela, sua capacidade de memória era ínfima e, antes do lançamento do Basic em 1975 por dois outros adolescentes, Bill Gates e Paul Allen, elas também não tinham linguagem de programação. Estes computadores não serviam para quase nada, todo o prazer estava em construí-los.  
... a paixão pela bricolagem eletrônica (grifo nosso) se misturava então a idéias sobre o desvio da alta tecnologia em proveito da “contracultura” e a slogans tais como Computers for the people (computadores “para o povo” ou “ao serviço das pessoas”).

Nesse tom meio festivo, meio de contestação, surgem os primeiros experimentos de micro informática. Como observa Lévy (1993), esses micros computadores rudimentares não se prestavam a tarefas práticas. Quando muito, poderiam ser utilizados como calculadoras rudimentares e não possuíam memória de massa<sup>25</sup>, tendo apenas uma exígua memória volátil. Muitos sequer utilizavam teclados. Um desses primeiros equipamentos, o *Blue Box*, construído pelos jovens estudantes Steven Jobs (futuro fundador da Aple) e Steven Wozniac, era, como o nome indicava, pouco mais que uma caixa, mas tornou-se popular entre as comunidades de “nerds” da Califórnia pela sua (única) função: ligado a uma rede telefônica dos Estados Unidos, era capaz de fraudar ligações interurbanas, confundindo o sistema de tarifas das companhias. O equipamento logo foi retirado de circulação após seus desenvolvedores perceberem o risco legal que estavam correndo.

---

<sup>25</sup> “Memória de massa” aplica-se às unidades de armazenamento permanente capazes de armazenar dados mesmo após o desligamento de um sistema computacional; “memórias voláteis” são dispositivos agregados ao sistema que se descarregam ou “perdem” todos os dados armazenados após o desligamento.

A criação do *Basic*, em 1975, pelos estudantes Bill Gates e Paul Allen (futuros criadores da Microsoft), torna possível a programação desses equipamentos rudimentares. O Basic era, contudo, apenas uma rudimentar linguagem de programação de alto nível<sup>26</sup>. O “Altair”, um kit de peças vendido para ser montado pelo próprio usuário, possuía circuitos que tinham gravadas as instruções iniciais dessa linguagem, podendo, caso o usuário agregasse um teclado, receber ordens em *Basic* e assim desempenhar funções matemáticas ou gráficas.

Como salienta Lévy (1993), eram ainda tempos de “bricolagem”, enquanto os usuários de micro computação eram, por vezes, também os construtores de seus equipamentos e programadores ou mesmo desenvolvedores dos sistemas neles existentes.

Curiosamente, até o início dos anos 80, os grandes fabricantes de computadores, em especial a IBM, não se interessaram pela idéia de fabricar microcomputadores. O próprio conceito parecia um tanto abstrato. No início dos anos 80, uma divisão de pesquisas da Xerox desenvolveu a primeira interface gráfica com dispositivo apontador (*mouse*). A idéia pareceu abstrata demais para os executivos daquela empresa, e os direitos dessa interface e do dispositivo apontador foram vendidos para a empresa Aple que, em 1984, lançou o primeiro micro doméstico com interface gráfica.

No começo dos anos 80, com uma histórica associação entre a recém fundada Microsoft e a gigante computacional IBM, é lançado o primeiro micro computador IBM PC (PC, de *personal computer*). Tratava-se, sim, junto com os modelos da Aple, de um sistema computacional completo, pois possuíam todos os elementos básicos encontrados nestes: processamento, cálculo aritmético, memória volátil, memória de massa e um conjunto de

---

<sup>26</sup> Entenda-se “linguagem de alto nível” aquela em que os significantes ou comandos, operam em signos inteligíveis ao ser humano, como o caso do *basic*. “Linguagens de baixo nível” são aqueles cujos significantes não podem, *a priori*, ser entendidos pelo ser humano, operando diretamente no processador, como, por exemplo, os “0s” e “1s” das linguagens binárias.

instruções pré-programadas que, interagindo com o meio físico, gerenciava essas unidades de memória (fixas ou removíveis). Ou seja, de um lado, o *hardware* completo e, de outro, um conjunto de instruções mais conhecido como “sistema operacional”. No caso, o DOS (de *Disk Operacional Sistem* ou “sistema operacional de disco”), produzido pela Microsoft para ser integralizado junto ao produto final da IBM.

Esse sistema era um tanto inferior aos produzidos pela Aple. Contudo, ao menos dois fatores foram decisivos para que o produto da parceria Microsoft/IBM sobrepujasse de forma absoluta ao da Aple: a IBM permitiu a fabricação, sem pagamento de *royalties*, de clones, cópias exatas de seu novo produto a qualquer empresa que o desejasse e, além disso, liberou os direitos do novo sistema operacional para que a Microsoft o vendesse para quem quisesse comprá-lo. Assim, em poucos anos, centenas de pequenos fabricantes passaram a produzir micros idênticos aos da IBM com a designação “IBM PC Clone” e todos com o sistema operacional DOS da Microsoft.

Os recém criados micro-computadores dessa era “pós-bricolagem”, como já foi dito, eram versões rudimentares dos atuais, uma vez que possuíam, em forma reduzida, todas as características básicas dos melhores computadores hoje existentes. Uma delas, a possibilidade de comunicação, desde que acrescentando um dispositivo modulador de sinais (o *modem*), que passou a permitir a ligação entre dois ou mais computadores PCs à distância. Também, por meio de dispositivos de rede, era possível criar facilmente sistemas computacionais compartilhados, ainda que ligados a um mesmo servidor ou computador principal (intranets). Mais atraentes para o usuário doméstico, eram as conexões possíveis com os primeiros servidores externos de arquivos, que permitiam, até mesmo, uma rudimentar comunicação entre computadores, as BBSs ou *Bulletin Board System*, um sistema interativo entre usuários domésticos e um computador central, que buscava oferecer diversos serviços a seus usuários.

O conceito do hipertexto já existia nesses sistemas, mas o usuário poderia apenas se comunicar com o mantenedor do serviço (programador da BBS) e, eventualmente, com outros usuários do sistema. Esses serviços popularizaram-se nos EUA na segunda metade da década de 80 e, no Brasil, na primeira metade dos anos 90, praticamente desaparecendo com o surgimento em escala comercial e mundial da internet.

Em 1991, a Microsoft lança a versão 3.1 de sua interface gráfica “Windows”. Naquela época, um computador PC ainda precisava possuir o sistema operacional DOS, que era totalmente textual, implantando-se, a partir deste, como uma segunda camada, a interface gráfica. E, apenas na versão 3.1 desta interface gráfica, o Windows ganha real funcionalidade e passa a ser uma opção real e prática de uso. Um pouco depois da versão 3.1, a empresa de Bill Gates lança a versão 3.11, praticamente idêntica à primeira, mas voltada para o uso comercial em redes. Dois anos depois, coloca em circulação o Windows NT, este, um sistema operacional muito mais robusto e com menos falhas que os anteriores (ainda que com a mesma aparência). Mas apenas em 1995, com o lançamento do Windows 95, a empresa – e os próprios PCs – passa a ser realmente um fenômeno mundial. Esse novo sistema operacional vinha com um trunfo incontestável em relação aos anteriores: além de mais amigável, já possuía, pré-programados, os protocolos de comunicação que davam acesso à recém popular internet.

No Brasil, posso relatar minhas próprias experiências. Na década de 80, vigorava aqui a Lei de Reserva de Informática, que praticamente impedia a entrada de todo e qualquer equipamento computacional e seus componentes vindos do estrangeiro. Por causa dessa dificuldade de aquisição, havia uma indústria incipiente que produzia equipamentos bastante defasados em relação ao primeiro mundo. Em 1986, já havia a Microsoft e o micro computador IBM PC XT já possuía todas as características básicas de um PC Moderno

(teclado, *mouse*, sistema operacional, unidades de disco rígido e de discos removíveis e dispositivos de comunicação), mas o que era possível encontrar no país eram consoles com circuitos obsoletos, anteriores ao PC. Naquele ano, adquirei dois destes: um, o TK-95, que se constituía em aparelho com a aparência de um tijolo preto com um teclado de borracha em uma de suas faces e que possuía uma saída VHF<sup>27</sup> comum, que permitia a conexão com um televisor doméstico. Embutido na memória EPROM<sup>28</sup> do equipamento, havia uma versão específica do sistema *Basic* (a *Synclair*, de origem inglesa) e uma exígua memória de 16 kilobytes para programar. A partida do computador era rápida, mas, para se conseguir a execução de alguma função ou até de um jogo rudimentar, era necessária a digitação de todos os códigos adaptados para a linguagem Basic-Synclair. E, após ser desligado, tudo era perdido.

O outro console que comprei era o MSX, um pouco mais moderno que o primeiro, e cujo teclado embutido lembrava mais o de um computador PC moderno. Esse equipamento padecia das mesmas deficiências do primeiro, possuía apenas uma linguagem Basic gravada em sua EPROM (no caso, a MSX-Basic) e perdia todas as instruções ao ser desligado. Contudo, logo após, comprei um gravador do tipo cassete, adaptado para gravar e recuperar instruções digitadas, o que permitiu até mesmo a utilização de programas já comprados prontos, como um jogo e um processador de textos<sup>29</sup>. Ainda para esse último console da era pré-PCs, adquirei uma unidade externa de disquetes de 5 ¼<sup>30</sup>, que, para a época, constituiu-se

---

<sup>27</sup> Do inglês *Very High Frequency*. Sistema comumente utilizado nas televisões de sinal aberto.

<sup>28</sup> Do inglês *erasable programmable read-only memory*. Tipo de memória acondicionada em um circuito integrado e que mantém informações mesmo em períodos de inatividade.

<sup>29</sup> O armazenamento dos programas em fitas cassete era uma operação delicada, complicada e imprecisa. Era muito difícil garantir a qualidade dos dados gravados e, de cada três tentativas de fazê-lo, cerca de duas eram frustradas.

<sup>30</sup> Esse disquete possuía a mesma característica física dos disquetes para PC desse formato, mas a formatação do sistema MSX possibilitava a gravação de apenas um terço da capacidade de memória destes, ou 128 kilobytes.

de uma verdadeira revolução no armazenamento de informações. Um único disquete poderia guardar a informação de diversas fitas e o nível de segurança era muito melhor.

Nessa mesma época, visitando uma loja de aparelhos eletrônicos, vi, pela primeira vez, um *mouse*. Perguntei ao vendedor o que era aquele estranho aparelho. Ele disse que não sabia direito qual a sua utilidade, mas que, uma vez instalado no micro computador, uma “setinha” se movia na tela. Lembro-me de ter pensado que aquilo era apenas uma engenhoca inútil e sem futuro, sem saber que estava, pela primeira vez, diante da futura “mão” da cibercultura.

### ***Do mouse ao chat***

A década de 80, como afirma Lemos (2004), é decisiva para a evolução do conceito “cibercultura”. O ano de 1984 marca o lançamento do primeiro micro computador com interface gráfica (e mouse), o “Elisa” da Aple. É também o ano em que se passaria a ficção pesadelo homônima de George Orwell (Orwell, 1984). Em 1984, o mundo é dividido em poucas nações continentais dominadas por regimes totalitários que mantêm sobre controle ideológico rígido os seus cidadãos. Winston, o protagonista, trabalha no Ministério da Informação e sua função é “adequar” os registros históricos à realidade do momento. Isso era feito para que previsões sobre crescimento, alianças de governos passadas, e até guerras, fossem alteradas da memória social de modo a se manterem coerentes com a conveniência. Nesse mundo, a televisão, ou “tele-tela” como é chamada, tem um papel decisivo na vida dos cidadãos, vigiando a todos, em qualquer situação. Pairando sobre todos, há a imagem do pseudo líder nacional, o “Grande Irmão” que a todos vigia e dita regras de comportamento e postura social.

Na modernidade do pós-guerra, assim como previra Orwell (1984), o vídeo passa a ter uma importância fundamental na organização social e comunicação de massas. Como afirma

Jameson (2004), o cinema e seu irmão menor, o vídeo, é o principal gênero narrativo do século XX. Como observa Jameson, a relação com o tempo narrativo ganha velocidade com a introdução do cinema e uma quase instantaneidade com o vídeo. A televisão, sugere Jameson (2004), possui sua narrativa entrecortada por espaços pré-definidos onde a qualidade da informação é alterada continuamente. O espectador alterna sua audiência entre programas e comerciais e, além destes, por meio do “zapeamento” de canais. Esta é, contudo, uma relação assimétrica ou unidirecional. O espectador da era do vídeo é apenas isto: um espectador. Ele absorve conteúdos massivos a um ritmo muitas vezes superior ao do leitor de romances e magazines do século XIX. Mas sua autonomia enquanto espectador vai apenas até o poder de escolher a qual canal assistir ou de, simplesmente, manter ligado o aparelho receptor. Felizmente este leva uma clara vantagem em relação à “tele-telas” de 1984, quando era impossível desligá-las. A dominação do vídeo dá-se, de forma sutil, seja pela propagação de uma ideologia, seja pelo hábito de se manter um receptor de TV ligado.

Em tudo isso, difere radicalmente o computador. De espectador totalmente passivo, passa a ser sujeito de ação. As primeiras gerações de PCs com interfaces gráficas e, portanto, mais atraentes a usuários leigos, surgem em meados dos anos 80, e, no Brasil, no início dos anos 90. Aqui no Brasil, com a já citada Reserva da Informática ainda em vigor, computadores PCs eram muito caros (por volta de 4 mil dólares, modelos da segunda geração de PCs em 1991). Mas já nos primeiros anos da década de 1990, os PCs com o conjunto DOS/Windows começavam a despertar interesse na classe média e empresas, sobretudo entre profissionais liberais, professores universitários, setor gráfico, órgãos públicos e adolescentes. A década de 90 viu nascer no Brasil a sua primeira geração de “micreiros”, usuários adolescentes maravilhados com as infinitas possibilidades oferecidas por esses estranhos aparelhos. Aqui, os “micreiros” viviam esse universo da informação automatizada apenas por

pura diversão. É dessa geração que, com cerca de dez anos de atraso em relação aos Estados Unidos, saíram os primeiros profissionais em C&T do país. Inicialmente, a diversão era apenas comprar as peças dos computadores, preferencialmente no contrabando, montá-las e “configurar”<sup>31</sup> o PC, enchendo-o dos mais variados programas, quase sempre, sem registro legal (cópias piratas).

Em 1992, eu mesmo empreendi uma (ao menos para mim) ousada viagem até uma cidade paraguaia fronteiriça do Brasil e comprei a “preços módicos” as peças do que seria meu primeiro computador PC. Na época, consegui comprar um computador PC 386 com 4 megas de memória RAM e 80 gigas de HD, unidade de disquete 3 ½ e monitor de baixa resolução. O equipamento todo custou no Paraguai U\$ 1.500, 00, menos de um terço do que eu pagaria no Brasil. Esse PC, rudimentar pelos padrões de hoje, foi motivo de espanto entre colegas e vizinhos. O sistema operacional que instalei após montá-lo era o MS DOS 5.01 e interface gráfica Windows 3.1.

Nessa época, a comunidade de usuários era introspectiva. Cada computador ligado e configurado ao gosto de seu dono era como uma ilha, ainda que densamente povoada, isolada do resto do mundo. Mas as principais manias daqueles tempos eram as execuções de jogos, cada vez melhores, e, para quem pudesse, a ligação dos computadores em rede local, quer fosse para diversão pura (agindo cooperativamente em jogos de ação, ou jogando cartas, por exemplo), fosse para fins “mais nobres” como o compartilhamento doméstico de periféricos (tais como impressoras, *scanners* e CD ROMs) ou de informações. O contato entre os

---

<sup>31</sup> No universo da informática brasileiro “configurar” significa ajustar o equipamento ou sistema de modo a que funcione da melhor forma possível.

“micreiros” (cibers, ou *ciberpunks*? <sup>32</sup>) nesses tempos ainda se dava, geralmente, em nível físico, pessoal.

A partir da terceira geração de PCS (os 386s), que no Brasil começa a se tornar popular a partir de 1993, torna-se comum também o acréscimo de dispositivos de comunicação nos PCs, os *modems*. Com eles, era possível simular um aparelho de fax em um PC ou conectá-lo a outro que dispusesse de um aparelho similar. O diálogo tornava-se possível, porém não prático ou vantajoso. Usar uma conexão discada entre dois PCs para uma troca de mensagens via teclado era perda de tempo, pois a conexão entre os dois estaria sujeita ao mesmo sistema de tarifação de uma ligação telefônica comum. Nessa época, a conexão entre dois PCs era utilizada somente para a troca de informações binárias (programas de computador ou arquivos de texto). Uma fonte de socialização comum na primeira metade dos anos 90 eram as revistas especializadas, as revistas de informática. Os micreiros da época expunham seus casos, faziam perguntas, trocavam informações de todo o tipo. Geralmente, a seção “cartas” era a mais interessante dessas revistas.

Empresas de todos os portes descobriram rapidamente as vantagens de se utilizar computadores com interface gráfica. O acesso de comandos via *mouse* tornava os treinamentos muito mais simples e intuitivos. Essas mesmas empresas viram o rendimento do trabalho de seus empregados aumentar com a introdução das intranets ou redes locais. Particularmente no Brasil, o processo de automação bancária foi rápido e sistemas bancários complexos foram desenvolvidos em poucos anos.

Ainda antes da internet, intranets locais e regionais já ligavam multidões de empregados de algumas corporações. Junto com os próprios sistemas de computação em rede,

---

<sup>32</sup> Neste trabalho, para fins de enfoque, entendo que o correspondente ao “ciberpunk” descrito por LEVY e LEMOS em suas obras homônimas “Cibercultura” tem o seu correspondente no Brasil no grupo de aficionados da informática comumente designados de “micreiros”.

surgiram os programas de comunicação, de bate papo, ou *chat*, como são conhecidos em inglês. Provavelmente nas esferas acadêmicas e de grandes corporações, surgiram as primeiras conversas eletrônicas da história<sup>33</sup>. Ainda sobre temas específicos e profissionais.

As BBSs, já citadas neste trabalho, difundem-se e popularizam-se e, ao final de 1994, já existiam às centenas no Brasil. Serviços tímidos, textuais e pelos padrões de hoje nada atraentes, mas o suficiente para interessar os *ciberpunks* da época e usuários de toda sorte e prepará-los para a sua principal aventura: a entrada no que viria a se tornar o ciberespaço.

### ***Você sabe aonde quer chegar?***

A frase acima, título da campanha milionária do lançamento mundial do sistema operacional Windows 95, ocorrida em 26 de agosto de 1995, parece hoje ter algum sentido profético. Esse sistema operacional marca o início de uma nova era para os PCs e a própria microinformática. A plataforma gráfica passa a ser o próprio sistema operacional e não apenas uma “capa” a ser colocada sobre um sistema gerenciador de disco rudimentar, como era o DOS. Os computadores ganham mais flexibilidade, a instalação de componentes novos, como *modems*, *scanners*, impressoras e outros é facilitada, o ambiente ganha mais resolução gráfica e quantidade de cores. Acima de tudo isso, o sistema já vem capacitado, ou seja, com os protocolos necessários, para acessar a insurgente internet. A passagem do ambiente totalmente textual para um imageticamente construído inicia a grande revolução do mundo virtual. O *Windows 95* possibilita que a então já popularizada plataforma *PC* praticamente abandone a necessidade de se digitarem comandos em uma tela preta para se acessarem programas ou obter do computador algum resultado. Em lugar disso, surge a *área de trabalho* (ou *work*

---

<sup>33</sup> No Brasil, a Bitnet, uma rede similar à Internet, mas puramente textual, existia em algumas universidades desde os anos 80. Era comum naquele período o aluguel de “LPs”, as ligações permanentes entre empresas e lugares onde já trafegavam serviços de voz e informação.

*place*, do original em inglês), com um novo espaço virtual e ícones que passam a orientar todas as ações do usuário no computador. Assim, o computador passa a ser realmente doméstico, possível de ser utilizado por qualquer pessoa. Com a popularização dos *personal computers*, tornar-se-á nos anos seguintes, um fenômeno de massa.

### **Os dois mil da Embratel**

Um ano antes do lançamento do Windows 95, a estatal brasileira que monopolizava os serviços de telefonia, a Empresa Brasileira de Telecomunicações, - EMBRATEL - inicia os trabalhos para a implantação da internet no País, ou, como era conhecida à época, pelo jargão técnico: “a instalação dos Pontos de Presença”. Os primeiros foram instalados no Rio de Janeiro e em Brasília, sede da empresa. No fim de 1994, ela divulgou em jornais de circulação nacional que iniciaria o serviço de provimento de internet experimentalmente e, por isso, aceitaria o cadastro virtual de interessados a ser feito em uma BBS específica da empresa. A inscrição seria feita apenas por meio eletrônico, o que era uma forma de selecionar apenas usuários “mais aptos” a tentarem a experiência, uma vez que nem todas as pessoas (em números gerais, muito poucas) tinham computadores, *modems* e sabiam conectar-se em BBS.<sup>34</sup>

Apenas duas mil pessoas no país receberam o “privilégio” de participar dessas primeiras conexões. Participamos desse projeto até o final de 1995 (após agosto de 1995, com o computador já “agraciado” com o *Windows 95*, as conexões ficaram bem mais simples e eficientes). Em 1995 os *websites* existentes para acesso no Brasil não iam muito além da

---

<sup>34</sup> O autor deste trabalho que preenchia na época esses pré-requisitos e teve a boa sorte de ter lido o edital da empresa estatal, fez sua inscrição na BBS da Embratel e, alguns meses depois, em março de 1995, recebeu um envelope da empresa, sem qualquer programa de computador, mas com dezenas de páginas de instruções, uma boa parte delas incompreensíveis, sobre como ajustar meu computador para fazer o acesso discado a um servidor localizado em Brasília, DF.

página de boas vindas da própria Embratel, de alguns jornais que começavam a publicar resumos de notícias, como o *Jornal do Brasil* e *O Globo*, do Rio de Janeiro, e o *Zero Hora*, de Porto Alegre, além de umas poucas páginas institucionais de universidades públicas brasileiras. Os *websites* mais interessantes para visitar eram o do jornal americano *New York Times*, do museu do Louvre, na França, ou do Museu do Vaticano. A escassez de usuários e a falta de intimidade com o meio ainda não estimulavam páginas ou programas de *chats*, mas o mundo virtual dava seus primeiros passos no Brasil.

No ano seguinte, entram no ar as páginas da *Folha de São Paulo* e outras que, logo após, darão origem ao conceito de “Portais”, ou seja, um *website* que é porta de entrada para muitos outros *websites* e serviços na internet. Na Universidade Federal do Mato Grosso do Sul, a internet é implantada oficialmente em 1997, época em que também começam a funcionar provedores de acesso comerciais em todo o estado de Mato Grosso do Sul. Um dos primeiros do interior foi o *Netx*, de Três Lagoas, que começou a operar no início daquele ano. *O Jornal do Povo*, de Três Lagoas, foi, em junho desse mesmo ano, o primeiro jornal de Mato Grosso do Sul a publicar suas edições na grande rede, que eram atualizadas semanalmente<sup>35</sup>.

Um acontecimento que mudaria rapidamente aquele cenário foi o fim do monopólio das telecomunicações, então pertencente à EMBRATEL e imposto pelo Congresso Nacional ainda naquele ano. A privatização da EMBRATEL (e de todo o sistema TELEBRAS), foi outro fator que garantiu agilidade ao setor das telecomunicações e tornou possível a explosão de crescimento da internet que se verificaria nos anos seguintes.

Ainda em maio de 1997, cerca de 200 periódicos brasileiros já ofereciam, inicialmente de forma gratuita, suas páginas na Internet. A informação lida na tela dos computadores começava a se tornar comum. Nesse mesmo ano, popularizam-se os programas de

---

<sup>35</sup> Participamos do processo, construindo e fazendo a publicação das primeiras edições desse periódico no mês de maio de 1997.

comunicação, entre os quais, os servidores de “bate-papos” como o *mIRC*<sup>36</sup>, que utilizavam um curioso sistema de subservidores e canais de teleconferências, e o bem mais simples ICQ<sup>37</sup>, cuja pronúncia das letras, em inglês sugeriam a frase *I see You* ou “eu olho você”. Esse foi o primeiro programa de comunicação utilizado em larga escala no ciberespaço e, a exemplo dos que existem hoje, consistia em um sistema onde o usuário se cadastrava em um grande servidor e adicionava contatos entre os existentes no cadastro desse servidor. Poderia também ser convidado a se relacionar com outros usuários, com o direito de aceitar o convite ou não.

Esse tipo de serviço tornou-se um sucesso rápido entre os usuários da internet e gerou diversos outros programas análogos, como o *Yahoo Messenger*, o *Odigo* e, anos mais tarde, o hoje quase hegemônico *Microsoft Messenger* ou simplesmente *MSN*.

Inicialmente, esses programas transmitiam apenas diálogos digitados no teclado do PC e, posteriormente, com o incremento dos recursos de transmissão da internet, passaram a transmitir sinais de voz e até de vídeo. Desta forma, o ciberespaço, ainda no final dos anos 1990, torna possível e até corriqueiro um velho sonho tecnológico do século XX: uma versão barata do “vídeo fone”.

## ***Monopólios ameaçando o mundo ciber***

Desde o começo de sua popularização, a internet foi vista como um negócio bilionário. Com a supremacia da dupla PC e DOS na microinformática, a Microsoft teve aberto um caminho que seria, um pouco mais tarde, a grande estrada para se tornar uma das maiores companhias do mundo e transformar seu fundador, Willian Gates III, o “Bill” Gates, no

---

<sup>36</sup> mIRC é a abreviatura para *m Internet Relay Client*, sendo o “m” a inicial do sobrenome de seu desenvolvedor, Mardan-Bey. Trata-se de um sistema de clientes para servidores múltiplos, com o fim de conversação e trocas de arquivos.

<sup>37</sup> As letras não formam qualquer sigla.

homem mais rico do mundo. Lamentavelmente, porém, as práticas comerciais adotadas pela empresa de Gates, desde a fundação de sua empresa, não foram bem vistas até mesmo pelo governo norte-americano, que, por várias vezes, a processou por monopólio e práticas predatórias à livre concorrência. Basicamente, a atuação da Microsoft ao longo dos últimos dez anos consistiu em observar as tendências de crescimento do ciberespaço e aglutinar ou clonar programas que fossem líderes em determinadas áreas.

Em 1995, a primeira versão do *Windows 95*, ainda que possuísse em seu sistema os protocolos de acesso à internet, não os trazia previamente instalados. Também aquele sistema operacional em sua primeira versão não dispunha de um navegador para Web eficiente. Rapidamente, a equipe da Microsoft percebeu o sucesso do navegador *Netscape* e o interesse crescente das pessoas pelo acesso à WEB. O *Netscape* era oferecido na internet no regime de *shareware*, ou seja, em tese não seria pago, mas cada usuário, após obtê-lo na própria rede, poderia optar por fazer o pagamento pedido ou mantê-lo sem fazer o registro.

Logo após o lançamento da primeira versão do *Windows 95*, em agosto de 1995, a Microsoft lança novas e sucessivas versões do *Internet Explorer*, mas não consegue, inicialmente, abalar a hegemonia conquistada pelo navegador *Netscape*. Então, um ano após o lançamento do *Windows 95*, a empresa de Gates, a título de “aperfeiçoamento”, lança uma nova versão daquele sistema operacional, a ser instalada em computadores novos (o que na indústria de informática é chamado de “regime de OEM”), que inclui uma versão bastante razoável do *Internet Explorer*. Mais ainda: desenvolve e inclui o conceito de *active desktop* no seu sistema operacional: a partir dele, a área local, onde estão inseridos os programas e arquivos do usuário, confunde-se com a área da internet. Novos conceitos de virtualidade surgirão com essa iniciativa, entre eles o disco virtual (armazenamento de arquivos e perfil de usuário em um servidor de arquivos localizado *fora* do computador do usuário, em uma área

da internet). Essa manobra da empresa feriu de quase morte a todos os outros navegadores da WEB, tornando o *Internet Explorer* não apenas quase único, mas também obrigatório em todos os sistemas windows.

Isso custou diversas ações judiciais e a obrigação da *Microsoft* de divulgar um “*patch*”<sup>38</sup> que tornava o *Internet Explorer* dispensável do Sistema Operacional<sup>39</sup>.

Além do caso do *Internet Explorer*, a *Microsoft* derrubou também a hegemonia do gerenciador de e-mails *Eudora*, de diversos aplicativos de escritório, tais como os *Wordstar* e *Wordperfect* (processadores de textos) e do *Lótus 123* e *Supercalc* (planilhas de cálculo) entre outros. O primeiro programa de comunicação instantânea, já citado neste trabalho, o *ICQ*, era o preferido dos internautas até o início desta década, mas foi substituído pelo comunicador da *Microsoft* pelo mesmo motivo do *Netscape*: o *Messenger*, comunicador da *Microsoft* que era um programa separado do ambiente operacional até o *Windows 2000*, passa a ser incluído “dentro” do novo sistema operacional, lançado em 2002, o *Windows XP*. Protesto à parte, a *Microsoft* firma-se como uma gigante da informática conseguindo a quase unanimidade de presença em microcomputares do tipo *IBM PC/clone*.

## ***A revolta dos cibers***

No início dos anos 1990, ficava claro que o mundo dos PCs seria dominado pelos sistemas operacionais da *Microsoft*. Como os próprios PCs já representavam praticamente todo o universo da informática e do ciberespaço, muitos se preocuparam com o óbvio: apenas uma empresa concentraria poderes inimagináveis em uma multidão planetária de pessoas,

---

<sup>38</sup> Programa ou conjunto de instruções que visa a aprimorar ou corrigir falhas em um aplicativo ou sistema operacional.

<sup>39</sup> Na prática, essa opção tornou-se inócua. A operação era complicadíssima, inviável para usuários comuns e, pouco tempo depois, a nova versão do *Windows*, a 98, também trazia o navegador da *Microsoft* incorporado em seu sistema operacional.

usuários, ou consumidores. Dessa forma, qualquer iniciativa que pudesse ser minimamente viável à utilização de softwares *Microsoft*, sobretudo os próprios sistemas operacionais, tenderia a ganhar estímulo internacional. Foi o que aconteceu com a iniciativa do estudante finlandês Linus Torvalds, que, em 1991, divulgou que estava trabalhando em um novo sistema operacional para ser utilizado nos processadores 80386<sup>40</sup>. O sistema operacional, o *Linux*<sup>41</sup>, uma espécie de re-escritura de sistemas mais sofisticados, como o de grande porte da empresa *SUN*, o *Unix*, ganhou quase de imediato uma maciça adesão mundial de programadores voluntários.

Outro dado importante é que, anos antes, justamente em 1984, um grupo de programadores autônomos, liderados pelo americano Richard Stallman, talvez já vislumbrando o surgimento de grandes monopólios no mundo ciber, ou apenas preocupados em terem a liberdade de utilizar os insurgentes computadores livremente, cria um novo e, de certa forma, revolucionário conceito de autoria e propriedade intelectual: a *General Public License*, também conhecida como GNU. Toda a propriedade intelectual regida sobre essa licença especial de uso, sobretudo *softwares*, poderia ser copiada livremente, alterada, ajustada ou aperfeiçoada sem qualquer ressarcimento ao desenvolvedor ou autor. Cria-se assim o conceito de *software* livre, que passa a ser utilizado pela equipe multidisciplinar e multinacional de Stallman no desenvolvimento de um sistema operacional que, fosse tão eficiente quanto o *Unix*, da *SUN*, mas que nada devesse (autoralmente) a este. Quando a equipe de Stallman, que em 1991 já tinha desenvolvido diversas partes do sistema operacional, soube da existência do recém nascido *Linux*, ficou interessada e, comprovando

---

<sup>40</sup> Código referente aos processadores da terceira geração de PCs, vulgarmente conhecidos como “386”.

<sup>41</sup> Grosseiramente: o Unix do Linus. Mas não foi o próprio Talvords que o batizou e sim as primeiras pessoas que recebiam os arquivos do sistema e o repassavam apelidando de Linux.

sua eficácia, agregaram-no à GNU (com a óbvia permissão de Linus Talvords) e declararam guerra à hegemonia, já naquela época existente, da *Microsoft*.

A partir desse momento, surgiram não um, mas centenas de *Linux*, ou “distros”, como ainda são conhecidas no Brasil, cada uma das diversas versões derivadas do projeto original de Talvards-Stallman. Em boa parte do mundo, esse novo sistema operacional por ter sido construído baseado em sistemas mais complexos e, especialmente, por ser gratuito, caiu no gosto de empresas diversas que desejavam possuir computadores servidores de arquivos, de internet e de toda sorte de funções, que fossem baratos e confiáveis. A maioria do mundo acadêmico utiliza computadores servidores com alguma das inúmeras versões do *Linux*. As versões *desktop*, ou seja, para usuários finais, não deram (ainda) muito certo, uma vez que, mesmo sendo fáceis e rápidas de serem instaladas, não são muito práticas, não aceitam programas escritos para os sistemas da *Microsoft* e não aceitam a maioria de periféricos modernos com facilidade (câmaras digitais, *scanners*, discos removíveis e até impressoras podem não funcionar nesse sistema) e, em especial, por derivarem de um sistema operacional muito mais robusto e complexo, apresentam um universo de comandos que só entusiasma mesmo os “micreiros” ou usuários mais fanáticos. Os comandos do *Linux* são simplesmente ininteligíveis para os usuários comuns.

Os pequenos do mundo *Linux*, do conceito GPL, cresceram mundialmente e assustaram não apenas a *Microsoft*, mas a toda a sólida indústria da informática. Curiosamente, foi uma iniciativa de cidadãos do maior país do mundo a defender a propriedade privada a criar a primeira tentativa bem sucedida de uma propriedade pública e coletiva, voltada para o bem comum.

No Brasil, já existem, há alguns anos, versões do *Linux*; uma das que cresce de forma constante é a do paulista Carlos Maremoto, a *Kurumin*, na sua 7 versão e continuamente

aperfeiçoada. A instalação desse sistema operacional é relativamente fácil e bem mais rápida que a do Windows. Mas os usuários domésticos que se decidirem por utilizar apenas esse sistema operacional terão, inevitavelmente, problemas com *hardwares*, como por exemplo impressoras e câmaras digitais. Ou seja, o *Linux* ainda é um sistema para fascinados no mundo virtual, não para pessoas comuns.

A idéia e o conceito de GPL calaram fundo no universo da virtualidade. Diversos programas, mesmo que escritos para a plataforma *Windows*, são regidos pela licença GPL. Hoje, podem ser encontrados processadores de textos, planilhas, bancos de dados e muitos outros regidos por essa licença. Deve-se, contudo, observar que nem todos os programas considerados “gratuitos” encontrados na internet são regidos pela licença GPL. Bons exemplos são diversos aplicativos da própria *Microsoft*, considerados gratuitos para seus usuários, mas que não podem ser alterados, modificados ou redistribuídos, como são os casos de versões novas do *Internet Explorer*, do *Microsoft Messenger*, *Outlook Express* entre outros.

Outra frente, ainda que muito discutível contra o monopólio, é a prática da pirataria. Em países como o Brasil, quase 8 em cada 10 computadores instalados utilizam cópias piratas do sistema operacional da *Microsoft*. Para o caso dos aplicativos (processador de textos, planilhas etc.), essa relação ainda é mais alta. A prática da pirataria é uma forma duvidosa de se combater o monopólio das empresas, uma vez que o usuário não abre mão de possuir os programas hegemônicos, apenas não paga pelo uso destes. Assim, fica à mercê dos riscos diretos e indiretos desse ato: não tem direito a atualizações e suporte técnico, não tem como verificar de forma consistente se há problemas na instalação de seu computador, uma vez que a cópia que utilizou para instalar pode ser ruim, etc., além de toda sorte de problemas legais a que se está sujeito.

O ideal, para todos aqueles que adotarem os lemas de liberdade da cibercultura, seria o rompimento com os programas de autoria restrita e adoção somente de *softwares* livres, com todas as vantagens e desvantagens advindas desse ato.

### ***A sociedade invisível do ciberespaço***

Consagrada inequivocamente como um fenômeno de massa, a internet e seu meio virtual, o ciberespaço, é uma estrutura abstrata, não nuclear, rizomática e em constante expansão, fértil ao surgimento contínuo de diversas comunidades. No ano de 2004, ganharam força as comunidades de relacionamento por afinidades. A mais famosa, o *Orkut*, gerido pela neo-gigante *Google*, caiu no gosto dos internautas brasileiros, que criaram milhares de subgrupos com os mais diferentes e variados assuntos. Basicamente um pouco de tudo passou a ser discutido dentro de seus muros virtuais: do novo corte de cabelo do jogador Ronaldo às preferências sexuais deste ou daquele político ou astro de televisão. São comuns comunidades de estudiosos (ou simples fãs), de filósofos, escritores, obras famosas e toda sorte de temas. Para entrar nessa grande “cidade virtual”, o interessado precisa, inicialmente, “ser convidado” por um participante<sup>42</sup>, aceitar o convite e convidar novas pessoas para serem seus “amigos” virtuais. Ele também escolherá de quais comunidades deseja participar e poderá também criar suas próprias comunidades de discussão. Dentro de uma comunidade, o participante é convidado a opinar sobre o tema em questão, responder a dúvidas existentes ou replicar afirmações de outros participantes. O *Orkut* é uma iniciativa norte americana, mas, segundo a própria *Google*, sua mantenedora, a maioria dos participantes é brasileira (mais de 6 em cada grupo de dez pessoas).

---

<sup>42</sup> O autor deste trabalho foi convidado a participar do *Orkut* por sua filha, que, por sua vez, o foi por uma de suas inúmeras amigas virtuais.

No ciberespaço, em especial o de língua portuguesa “brasileira”, vive-se também a explosão dos *blogs*. Essa expressão deriva da contração do inglês *web* mais *logs* (registro), ou seja, um registro na web. Basicamente consiste em uma página pessoal escrita, publicada e constantemente atualizada, geralmente, por uma pessoa. Os temas são os mais variados possíveis, e cada inserção de conteúdo, ali denominada de *post*, dá direito a réplicas dos eventuais leitores. Essas páginas, verdadeiros “mini-websites”, são mantidas por servidores especializados, podendo ser pagos ou gratuitos, de acesso público ou restrito, podendo o *blog* neste caso, receber uma senha para somente ser acessado pelo seu autor.

A imediata associação é a de um diário virtual.<sup>43</sup> É possível admitir que muitas dessas mini-páginas se prestem a isso. Mas, diferente do que ocorre em um diário real, quase todos os *blogs* são de livre acesso, podendo receber comentários de qualquer pessoa, mesmo anônimas. Além disso, o autor do *blog* está sujeito às regras pré-estabelecidas pelo mantenedor do serviço, podendo ser retirado do ar caso as infrinja. Assim, diferente de um diário real, a autonomia autoral não é totalmente plena; está sujeita às limitações legais e às regras estipuladas pela organização servidora.

Além dessa utilização, os *blogs* são hoje empregados por escritores desejosos de divulgar suas obras; jornalistas que divulgam em primeira mão reportagens; aficionados por temas específicos de toda a sorte.

O ciberespaço, diferente da cibercultura, é um fenômeno muito recente. Com pouco mais de dez anos de vida, já atingiu praticamente todos os países e quase todas as camadas sociais. A sua ampliação dá-se em escala quase exponencial. O sistema de buscas do *Google*, por ocasião da conclusão deste trabalho, catalogava 8,4 bilhões de páginas da internet.

---

<sup>43</sup> Ver *Blogs e diários: do contemporâneo ao clássico*, de LIMA, Eduardo Luís Figueiredo & MACIEL, Sheila Dias. In: *Revista Guavira Letras* n. 2 p. 12-21. [http://www.ceul.ufms.br/guavira/numero2/guav\\_2\\_lima\\_maciel.pdf](http://www.ceul.ufms.br/guavira/numero2/guav_2_lima_maciel.pdf)

Estima-se que esse serviço consiga alcançar pouco mais de um por cento de todo o universo da WEB. A *comunidade planetária* sonhada por Lévy em seu livro homônimo é um grande texto contando frações de toda a cultura humana. É a concretização do sonho da “Noosfera” previsto por Teilhard de Chardin, em 1925, e que uniria, numa grande rede, todo o conhecimento e pensamento do mundo. A história da internet e do ciberespaço é amplamente contada na própria rede. Uma das mais interessantes iniciativas é a “Wikipedia”<sup>44</sup>, uma super enciclopédia virtual e multilingual escrita em diversas línguas por milhares de voluntários, anônimos ou não<sup>45</sup>, que discorrem sobre os mais diversos temas do conhecimento humano. A Wikipedia vive de doações (voluntárias) e não cobra o acesso de suas informações a seus usuários, que podem permanecer anônimos no ato de suas pesquisas. A versão em inglês já está com quase um milhão de verbetes, a em português, com cerca de 10 por cento desse universo.

Ainda que seja virtual, esse mundo novo não precisa – nem deve – ser utópico: o ciberespaço deve ser o local de uma nova cultura, mundial, multiface, descentrada e que poderá, pelos meios mais democráticos possíveis, apontar soluções para os enormes e graves problemas que enfrentará a humanidade nas próximas décadas.

No próximo capítulo, a partir do conceito já visto de *rizoma*, procuramos estabelecer um diálogo entre este e os princípios do hipertexto, descritos por Lévy, e as propostas para o terceiro milênio de Ítalo Calvino para que, à luz destes, possamos analisar alguns textos pré e pós internet.

---

<sup>44</sup> [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

<sup>45</sup> Recentemente, a Fundação Wikipedia sofreu problemas legais por recusar-se a revelar a identidade de seus colaboradores. É provável que, por imposições legais de diversos países, a organização passe a aceitar somente colaborações identificadas.

## **Capítulo III**

### **Cenas do Ciberespaço**



A Biblioteca de Babel. Metáfora do universo e o infinito: antevisões da integração tecnológica do século XXI? (Ilustração retirada do *website* “Zênite fanzine” - <http://www.zenite.nu/fanzine>)

## ***A Biblioteca de Babel***

A Biblioteca é uma esfera cujo centro cabal é qualquer hexágono, cuja circunferência é inacessível.

**Jorge Luis Borges**

A comparação entre o conto de Borges “A Biblioteca de Babel” e o ciberespaço é comum e recorrente na própria internet. Borges morreu em 1986 e, portanto, não chegou a conhecer a Web, desenvolvida em 1990 (ver capítulo 2). O ciberespaço desenvolve-se em todos os sentidos e seria lícito imaginar uma grande esfera, como a descrita no conto

borgiano. O “número indefinido e, quiçá, infinito de galerias hexagonais”<sup>46</sup> pode, com facilidade, ser comparado à multiplicidade dos *websites* existentes no ciberespaço. Cada uma dessas galerias seria composta de 640 livros de 410 páginas.<sup>47</sup> O produto da multiplicação dos números de “A biblioteca de Babel” possivelmente não leve a qualquer grande descoberta, ainda que, acreditamos, seja impossível ao leitor mais atento resistir à tentação de fazer as multiplicações insinuadas no conto.

Um Hexágono contém:	
4	Muros com prateleiras
20	Prateleiras com 32 livros cada
640	Livros com 410 páginas cada
262.400	Páginas com 40 linhas cada
10.496.000	Linhas com 80 letras da cor preta (aproximadamente)
839.680.000	Letras da cor preta (aproximadamente).

Tabela 1. Os números de cada hexágono

Ao fazermos as multiplicações, chegamos ao imponente número de oitocentos e trinta e nove milhões, seiscentas e oitenta mil “letras da cor preta” (Tabela 1) em cada hexágono. Deixando os possíveis aspectos “numerológicos” à margem, o que nos atrai no conto borgiano é a descrição de um universo constituído de partes idênticas em sua estrutura e únicas em seu conteúdo. Cada livro de 410 páginas contém todas as combinações possíveis de caracteres, não existindo dois livros idênticos. No ciberespaço, como observa Santaella (2004), as informações fluem por meio de pacotes, método comum a muitos outros tipos de redes. Esses pacotes são pequenos agrupamentos de *bits* constituídos de partes de uma determinada informação (texto, som, imagens e vídeo), e alguns *bits* são utilizados para a verificação de origem, destino e posição que aquele pacote deve integrar quando atingir seu destino. Assim, se imaginarmos a internet como uma imensa biblioteca, esta seria constituída de um número igualmente quase infinito (a exemplo da biblioteca de Borges) de *bits*, bytes e pacotes.

<sup>46</sup> Borges, Jorge Luis. *Ficções*, p. 86.

<sup>47</sup> Borges faz uma detalhada descrição dos números de cada hexágono: quatro paredes com cinco prateleiras cada, contendo em cada prateleira trinta e dois livros.

A biblioteca de Borges subsiste *ab aeterno* e, com a múltipla variação de 25 caracteres, “*não há, na vasta Biblioteca, dois livros idênticos*”; mais que isso, certamente haveria um livro contando a vida inteira de cada um dos homens (bibliotecários). Mas o conto borgiano mostra a grande frustração humana pela busca do conhecimento. Por todos os tempos, os bibliotecários buscaram em vão os livros que recuperariam os seus conhecimentos, encontrando apenas livros repletos de caracteres sem sentido, línguas desconhecidas ou mensagens desconexas. “Também há letras no dorso de cada livro; mas essas letras não indicam ou prefiguram o que dirão as páginas”<sup>48</sup>. A referência às letras do dorso de cada livro e a “inconexão” aparente com o seu conteúdo é que Borges aponta como “talvez o fato capital da história”<sup>49</sup>. No ciberespaço, a informação é, como vimos, fragmentada em “pacotes” e trafega livremente de um ponto a outro de conexão. Os pacotes mencionados guardam entre si caracteres de identificação que lhes permitem chegar a seus destinos. Cada local, documento ou simplesmente página escrita do ciberespaço, é indexado por meio de caracteres próprios. Na biblioteca borgiana, os homens (ou bibliotecários) buscaram por séculos um livro que lhes permitir-se a compreensão (e acesso) a todos os outros. Esse livro atingiria a onisciência e poderia ser comparado à biblioteca inteira e, por extensão, à divindade. A Biblioteca, acreditava Borges, persistiria para além da existência da humanidade, guardando seus segredos eternamente.

## **O percurso da memória e o hipertexto**

Imagine, se um belo dia, você, leitor, resolve organizar e colecionar todos os seus conhecimentos, acumulados ao longo de, digamos, quatro décadas de existência. Pois bem, você resolve começar por seus conhecimentos filosóficos, até porque acredita que a Filosofia é a fonte primeira de todo o conhecimento da humanidade. Papel branco, outros artefatos de escrita, você anota - Grécia, em seguida - Platão,

---

<sup>48</sup> BORGES. *Ficções*. p. 86.

<sup>49</sup> Idem ao anterior.

imediatamente se lembra de Homero, de Helena de Tróia, de poesia. Aí passa-lhe pela cabeça deixar de lado a Filosofia e recomeçar colecionando poetas, mas, em literatura, você é mais dado à prosa, não conhece tantos poetas assim, risca o já anotado e escreve Machado - Brasil. Depois de pensar um pouco, parte para a organização dos conhecimentos geográficos, assimilados em viagens. Volta à Grécia e lhe acodem lembranças das ruínas da Acrópole, imediatamente você se lembra da bela estudante de História que lhe serviu de guia e com quem tomou um vinho delicioso na Plaka. Que tal partir para a gastronomia? Você para, depõe os artefatos de escrita, toma um café e conclui que colecionar conhecimentos, armazená-los e compartimentalizá-los corretamente é tarefa de biblioteca pública.<sup>50</sup>

O texto acima, de Dias (2000), metaforiza a dificuldade de se estabelecer um fio condutor linear da memória. Como vimos no Capítulo I, por meio do conceito de Rizoma de Deleuze-Guattari, o cérebro humano não possui uma estrutura linear e hierarquizada, semelhante ao modelo arbóreo, mas uma estrutura rizomática onde as ligações acontecem de forma múltipla. Essa multiplicidade cerebral reflete a igual multiplicidade que o caminho do pensar realiza e, por complemento, como pode ser organizado.

A metáfora empregada por Borges remete-nos à nossa própria dificuldade em recuperar o caminho de nosso pensamento. Qualquer informação só pode ser recuperada quando provida de algum contexto e historicidade. Do contrário, terá valor pouco maior que os livros de caracteres aleatórios da Biblioteca. Em 1945, o físico e matemático Vannevar Bush publica um artigo intitulado *As We May Think?* que, para Lévy (1997), pode ser entendido como o precursor do hipertexto. Para este, a maior parte dos sistemas de indexação e organização de informações em uso na comunidade científica eram artificiais, cada item sendo classificado apenas sob uma única rubrica, sob uma ordenação puramente hierárquica (classes, sub-classes, etc.). Esse modelo, segundo Bush, não correspondia ao fluxo do pensamento humano, que permitia não apenas a hierarquização simples, mas a multiplicidade de conexões. Bush idealizou, então, um mecanismo, que denominou de *Memex*, que poderia

---

<sup>50</sup> DIAS, Maria Helena Pereira. *Hipertexto* - o labirinto eletrônico, uma experiência hipertextual. Tese de doutoramento. <http://www.unicamp.br/~hans/mh/memex.html>, acesso em 19/4/2007.

fazer a múltipla indexação (e arquivamento) de toda sorte de documentos, fossem textos, sons ou imagens. Segundo Lévy (1997, p. 28),.

Bush reconhece que certamente não seria possível duplicar o processo reticular que embasa o exercício da inteligência. Ele propõe apenas que nos inspiremos nele. Imagina então um dispositivo denominado Memex, para mecanizar a classificação e a seleção por associação paralelamente ao princípio da indexação clássica

Se, como procuramos demonstrar, o modelo de rizoma proposto por Deleuze-Guattari é capaz de descrever uma estrutura análoga à internet, esta só existe por estar totalmente estruturada por meio de hipertextos. A rede, enquanto um grande texto, é um conjunto de múltiplos subgrupos textuais ou hipertextuais. O meio de ligação entre os pontos da rede, cada segmento de rede, é o *hyperlink*. A rede comporta-se como a biblioteca borgiana, como uma esfera onde o centro é qualquer lugar-texto onde se esteja e seus limites (a “circunferência”) são inacessíveis.

Sobre hipertexto, Lévy (1997, p. 33). afirma:

(...) um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, seqüências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos.

Seis princípios do hipertexto são citados por Levy (1997. p. 25):

1. Princípio da metamorfose. A rede hipertextual está em constante construção e renegociação. Ela pode permanecer estável durante um certo tempo, mas esta estabilidade é em si mesma fruto de um trabalho. Sua extensão, sua composição e seu desempenho estão permanentemente em jogo para os atores envolvidos, sejam eles humanos, palavras, imagens, traços de imagens ou de contexto, objetos técnicos, componentes destes objetos, etc.
2. Princípio da heterogeneidade. Os nós e as conexões de uma rede hipertextual são heterogêneos. Na memória serão encontradas imagens, sons, palavras, diversas sensações, modelos, etc., e as conexões serão lógicas, afetivas, etc. Na comunicação, as mensagens serão multimodais, analógicas, digitais, etc. O processo sociotécnico colocará em jogo pessoas, grupos, artefatos, forças naturais de todos os tamanhos, com todos os tipos de associações que pudermos imaginar entre estes elementos.
3. Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas. O hipertexto se organiza em um modo “fractal”, ou seja, qualquer nó ou conexão, quando analisado, pode

revelar-se como sendo composto por toda uma rede, e sendo assim por diante, indefinidamente, ao longo da escala dos graus de precisão. Em algumas circunstâncias críticas, há efeitos que podem propagar-se de uma escala para outra: a interpretação de uma vírgula em um texto (elemento de uma microrrede de documentos), caso se trate de um tratado internacional, pode repercutir na vida de milhões de pessoas (na escala da macrorrede social).

4. Princípio de exterioridade. A rede não possui unidade orgânica, nem motor interno. Seu crescimento e sua diminuição, sua composição e sua recomposição permanente dependem de um exterior indeterminado: adição de novos elementos, conexões com outras redes, excitação de elementos terminais (captadores), etc. Por exemplo, para a rede semântica de uma pessoa escutando um discurso, a dinâmica dos estados de ativação resulta de uma fonte externa de palavras e imagens. Na constituição da rede sociotécnica intervêm o tempo todo elementos novos que não lhe pertenciam no instante anterior: elétrons, micróbios, raios X, macromoléculas, etc.

5. Princípio de topologia. Nos hipertextos, tudo funciona por proximidade, por vizinhança. Neles, o curso dos acontecimentos é uma questão de topologia, de caminhos. Não há espaço universal homogêneo onde haja forças de ligação e separação, onde as mensagens poderiam circular livremente. Tudo que se desloca deve utilizar-se da rede hipertextual tal como ela se encontra, ou então será obrigado a modificá-la. A rede não está no espaço, ela é o espaço.

6. Princípio da mobilidade dos centros. A rede não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis, saltando de um nó a outro, trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, de rizomas, finas linhas brancas esboçando por um instante um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens do sentido.

É possível associar os seis princípios propostos por Lévy para o hipertexto com os igualmente seis princípios propostos por Deleuze-Guattari. Estes, como vimos no Capítulo I, atribuem ao rizoma os princípios de conexão, heterogeneidade, multiplicidade, ruptura, cartografia e decalcomania. Já Lévy, possivelmente inspirado nesses princípios, atribuiu ao hipertexto os princípios de metamorfose, de heterogeneidade, de multiplicidade e de encaixe das escalas, de exterioridade, de topologia e, finalmente, de mobilidade dos centros. Em ambos os casos, coincidem, até na denominação, os princípios de heterogeneidade e de multiplicidade, que aparecem nos dois sistemas (de hipertexto e rizomático); os outros quatro princípios também guardam semelhanças importantes. A seguir, estão as duas séries de princípio e seu relacionamento.

Quadro relacional: Princípios do Rizoma e Princípios do Hipertexto.

<b>Rizoma (Deleuze-Guattari)</b>	<b>Hipertexto (Lévy)</b>
<p>A e B) Os princípios de <i>conexão e heterogeneidade</i> indicam que “qualquer ponto de um rizoma pode ser conectado a qualquer outro e deve sê-lo”, diferente do sistema arbóreo, onde cada ponto ser conecta ou refere a um ponto apenas. No sistema rizomático, não há ordem aparente nas ligações ou conexões. O sistema adquire, portanto, características espaciais diferenciadas do sistema radicular. A <i>heterogeneidade</i> advém do fato de qualquer ponto ser conectável a qualquer outro, fenômeno diverso do sistema radicular, uma vez que neste, as ligações são restritas a determinados pontos, o que leva a homogeneização do sistema.</p>	<p>1. <i>Princípio da metamorfose.</i> A rede hipertextual está em constante construção e renegociação. Ela pode permanecer estável durante certo tempo, mas esta estabilidade é em si mesma fruto de um trabalho. Sua extensão, sua composição e seu desempenho estão permanentemente em jogo para os atores envolvidos, sejam eles humanos, palavras, imagens, traços de imagens ou de contexto, objetos técnicos, componentes destes objetos, etc.</p>
<p>C) O princípio da <i>multiplicidade</i> implica que “somente quando o múltiplo é efetivamente tratado como substantivo, multiplicidade, que ele não tem mais nenhuma relação com o uno como sujeito ou como objeto...”. Portanto, o <i>múltiplo</i> é sujeito enquanto seu próprio conjunto, mas não pode ser reduzido a uma de suas partes</p>	<p>2. <i>Princípio da heterogeneidade.</i> Os nós e as conexões de uma rede hipertextual são heterogêneos. Na memória serão encontradas imagens, sons, palavras, diversas sensações, modelos, e as conexões serão lógicas, afetivas. Na comunicação, as mensagens serão multimodais, analógicas, digitais. O processo sociotécnico colocará em jogo pessoas, grupos, artefatos, forças naturais de todos os tamanhos, com todos os tipos de associações que pudermos imaginar entre estes elementos</p>
<p>D) Princípio da <i>ruptura a-significante</i>: “um rizoma pode ser quebrado, rompido em qualquer lugar”. As estruturas que compõem o rizoma possuem múltiplas linhas de fuga, o que lhe garante impedir uma estratificação hierarquizada. Não há uma relação de dependência entre suas ligações. Sua geografia, ainda que existente, está em constante devir.</p>	<p>3. <i>Princípio de multiplicidade e de encaixe das escalas.</i> O hipertexto organiza-se em um modo “fractal”, ou seja, qualquer nó ou conexão, quando analisado, pode revelar-se como sendo composto por toda uma rede, operando indefinidamente, ao longo da escala dos graus de precisão. Em algumas circunstâncias críticas, há efeitos que podem propagar-se de uma escala para outra: a interpretação de uma vírgula em um texto (elemento de uma microrrede de documentos), caso se trate de um tratado internacional, pode repercutir na vida de milhões de pessoas (na escala da macrorrede social).</p>
<p>E e F) Princípio da <i>cartografia</i> e da <i>decalcomania</i>: O rizoma é geográfico e pode, portanto, ser mapeado, cartografado. Mas essa geografia é dinâmica e contínua. O decalque pressupõe sistematização, hierarquia e repetição. A cópia repete fielmente o original por reproduzir-lhe seu modelo, seu eixo genético: “Do eixo genético ou da estrutura profunda, dizemos que eles são, antes de tudo princípios de <i>decalque</i>, reproduzíveis ao infinito.” (DELEUZE; GUATTARI, 1995. p. 15-22).</p>	<p>4. <i>Princípio de exterioridade.</i> A rede não possui unidade orgânica, nem motor interno. Seu crescimento e sua diminuição, sua composição e sua recomposição permanente dependem de um exterior indeterminado: adição de novos elementos, conexões com outras redes, excitação de elementos terminais (captadores) etc. Por exemplo, para a rede semântica de uma pessoa escutando um discurso, a dinâmica dos estados de ativação resulta de uma fonte externa de palavras e imagens. Na constituição da rede sociotécnica intervêm o tempo todo, elementos novos que não lhe pertenciam no instante anterior: elétrons, micróbios, raios X, macromoléculas.</p>
	<p>5. <i>Princípio de topologia.</i> Nos hipertextos, tudo funciona por proximidade, por vizinhança. Neles, o curso dos acontecimentos é uma questão de topologia, de caminhos. Não há espaço universal homogêneo onde haja forças de ligação e separação, onde as mensagens poderiam circular livremente. Tudo que se</p>

	desloca deve utilizar-se da rede hipertextual tal como ela se encontra, ou então será obrigado a modificá-la. A rede não está no espaço, ela é o espaço
	6. <i>Princípio da mobilidade dos centros</i> . A rede não tem centro, ou melhor, possui permanentemente diversos centros que são como pontas luminosas perpetuamente móveis, saltando de um nó a outro, trazendo ao redor de si uma ramificação infinita de pequenas raízes, de rizomas, finas linhas brancas esboçando por um instante um mapa qualquer com detalhes delicados, e depois correndo para desenhar mais à frente outras paisagens do sentido (LÉVY. 1997, p. 25-26).

Quadro relacional 2: tópicos de relacionamento

<b>Rizoma (Deleuze-Guattari)</b>	<b>Hipertexto (Lévy)</b>
A	6
B	2
C	3 e 4
D	3, 1 e 4
E	5
F	1 e 6

Para efeitos práticos, desmembramos os princípios de conexão e heterogeneidade<sup>51</sup> (A e B) e de cartografia e decalcomania (E e F).

O princípio de conexão do rizoma (A) guarda afinidades com o de Mobilidade dos Centros do Hipertexto (6). Se, no rizoma, “qualquer ponto pode ser conectado a qualquer outro” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 15), o descentramento da rede (hipertextual) permite que uma infinidade de nós estabeleçam conexões de tal ordem que possibilitem múltiplas ramificações (e portanto novas ligações), de modo que a sensação de “centro” possa ser percebida em qualquer parte da rede.

A heterogeneidade do rizoma (B) advém da possibilidade de cada ponto ser conectável a qualquer outro, não estando, portanto, restrito à homogeneização hierárquica de um sistema

---

<sup>51</sup> Os princípios de conexão e heterogeneidade e de cartografia e decalcomania, como descritos por Deleuze e Guattari (1995), são apresentados em conjunto, pois da compreensão de cada um deles depende o outro. Contudo, alguns autores, como, por exemplo, Gallo (2005), fizeram o desmembramento desses para fins didáticos.

arbóreo. Essa relação (diferente/conexão) guarda similitude ao princípio de heterogeneidade do hipertexto (2), uma vez que são heterogêneos os nós e conexões de uma rede, capaz de ligar pontos de tipos, características e situações diferentes.

O princípio da multiplicidade do rizoma (C) tem sua equivalência no princípio da multiplicidade do hipertexto (3). No rizoma, a multiplicidade implica uma característica em que a parte é constituinte do todo, mas *diferente* deste. As múltiplas séries diferentes (ou heterogêneas) constituem um sujeito diverso de cada uma de suas partes. Não há organicidade, ainda que exista um *corpus* (*Corpo sem Órgãos*). A multiplicidade hipertextual, por sua vez, é a condição que permite a fractalidade da rede. Cada sub-rede pode ser segmentada em diversas outras sub-redes. Por sua vez, uma pequena sub-rede pode influenciar outra muito maior.

O princípio da ruptura a-significante do rizoma (D) estabelece que “um rizoma pode ser quebrado, rompido em qualquer lugar” (DELEUZE; GUATTARI, 1995 p. 18). Se o rizoma pode ser conectado em qualquer parte, é factível imaginar que também possa ser rompido em qualquer um dos seus pontos. Esse princípio pode ser relacionável ao princípio da metamorfose do hipertexto (1), uma vez que a ruptura a-significante leva o rizoma a um constante devir e, portanto, a uma constante construção e renegociação.

O princípio da cartografia do rizoma (E) determina que este é um *corpus*, é um ser geográfico. Assim, pode ser mapeado, cartografado e copiado. A sobreposição do mapa original sobre essas cópias, como afirma Gallo (2005, p. 95), pode levar a encaixes imperfeitos, mas as cópias podem ser, com sucesso, sobrepostas ao mapa original, no princípio da decalcomania (F). Esses princípios do rizoma são comparáveis ao princípio da mobilidade dos centros (6) e ao da metamorfose (1) do hipertexto. A rede está em constante metamorfose, o que infere na contínua mobilidade dos centros. Os mapas são desenhados por

instantes, esboçando ramificações infinitas. Essas novas estruturas podem sobrepor-se ao mapa original, não podendo, necessariamente, ser sobrepostas por este.

Acreditamos ser possível estabelecer diversas outras conexões entre os princípios de rizoma e hipertexto, mas o mais importante neste trabalho é observar a similitude entre esses sistemas e, por extensão, a relação que deles pode ser extraída para os estudos literários e culturais.

### ***A multiplicidade da narrativa moderna por Calvino***

Menos de um ano antes de morrer, em 1984, o pensador Italo Calvino foi convidado a fazer um ciclo de seis conferências para a universidade norte-americana de Harvard, em Cambridge, no estado de Massachussets. Desse convite, surgiram os textos para cinco das seis conferências, nunca realizadas por Calvino, que, posteriormente, foram publicadas sob o título de *Seis propostas para o próximo milênio* (no original: *Lezioni americane Sei proposte per il prossimo millennio*). Nessas conferências, Calvino enumeraria as seis características que julgava importantes e constitutivas para a narrativa no século XXI, mas conseguiu concluir apenas cinco das seis propostas<sup>52</sup>: “leveza”, “rapidez”, “exatidão”, “visibilidade” e “multiplicidade”. Uma análise mais pormenorizada das cinco propostas existentes poderia levar a uma comparação aos princípios já mencionados de rizoma e hipertexto, em especial na última proposta escrita, a “multiplicidade”. Nesta, Calvino emprega o mesmo termo utilizado por Deleuze-Guattari e Lévy, guardando semelhanças na forma com que desenvolve esse conceito. Para desenvolver seu conceito de multiplicidade, Calvino inicia seu texto citando um fragmento do romance italiano *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana* (*Aquela confusão louca da via Merulana*), de Carlo Emilio Gadda. Para Calvino, esse romance é

---

<sup>52</sup> A sexta proposta/conferência seria “consistência”.

representativo da característica do romance contemporâneo como enciclopédia, método de conhecimento e, particularmente, “como rede de conexões entres os fatos, entre as pessoas, entre as coisas do mundo”<sup>53</sup> Essa narrativa parte de múltiplos centros que, frequentemente, deslocam turvam, deslocam ou mesmo desaparecem com seu foco principal, como explica Calvino (2005, p. 122):

Nos textos breves de Gadda, bem como em cada episódio de seus romances, cada objeto mínimo é visto como o centro de uma rede de relações de que o escritor não consegue se esquivar, multiplicando os detalhes a ponto de suas descrições e divagações se tornarem infinitas. De qualquer ponto que parta, seu discurso se alarga de modo a compreender horizontes sempre mais vastos, e se pudesse desenvolver-se em todas as direções acabaria por abraçar o universo inteiro.

Dessa forma, a multiplicidade apontada pelo texto póstumo de Calvino refere-se a uma narrativa segmentada, cujo detalhamento é capaz de estabelecer múltiplas conexões intertextuais. Essa característica também pode ser transposta ao rizoma, uma vez que, neste, o múltiplo é heterogêneo da parte, assim como nos romances de Gadda, segundo Calvino, os detalhamentos são como partes independentes e diferentes, histórias dentro da história principal. Essa idéia da “história dentro da história” também pode remeter-nos à noção de fractalidade, que é essencial no princípio da multiplicidade, como apresentado por Lévy. Assim, as obras descritas por Calvino para esboçar sua proposta de multiplicidade poderiam ser vistas tanto como rizomáticas quanto como hipertextuais. Não por acaso, o pensador italiano refere-se a essas obras como “hiper-romances”<sup>54</sup>.

O objetivo dessas associações para este trabalho é demonstrar que teorias distintas e relativamente complexas podem apresentar fulcro semelhante ou, por vezes, idêntico. Também poderíamos correlacionar a insistência pela quantidade de propostas (seis nos três

---

<sup>53</sup> Calvino. *Seis propostas para próximo milênio*, p. 123.

<sup>54</sup> Calvino, op.cit. p. 136.

casos), ainda que, ao menos em Calvino, houvesse uma justificativa prática pelo número seis (eram seis as conferências). Borges, na sua “Biblioteca de Babel”, recriou o universo em uma biblioteca constituída de hexágonos e justificou a escolha dessa maneira como “uma forma necessária do espaço absoluto ou, pelo menos, de nossa intuição do espaço.”<sup>55</sup>. Se o número seis é uma necessidade filosófica ou apenas um fetiche numerológico, não temos como analisar, contudo, seja no conto de Borges, seja nas teorias de Deleuze-Guattari, Lévy ou Calvino, há sempre a idéia do múltiplo, do universal, da segmentação e da representação do mundo pela narrativa.

Ainda sobre a multiplicidade na narrativa, Calvino subdivide essa característica em quatro possibilidades distintas: a do texto que, mesmo sendo unitário, por desenvolver-se como discurso de uma única voz, “se revela interpretável a vários níveis” (CALVINO, 2006, p. 132); a do texto múltiplice, cuja unicidade do eu pensante é substituída por múltiplas vozes (polifonia); a da narrativa que “no anseio de conter todo o possível não consegue dar a si mesma uma forma nem desenhar seus contornos, permanecendo inconclusa por vocação constitucional” (CALVINO, 2006, p. 132); e a da narrativa que contém um raciocínio não sistemático, “que procede por aforismos, por relâmpagos puntiformes e descontínuos” (CALVINO, 2006, p. 132). Para esta última subdivisão, Calvino evoca como representativos os textos de Paul Valéry e de Jorge Luis Borges. Esses textos, ainda segundo Calvino, possuem o “gosto da ordem intelectual e da exatidão”. Sobre Borges, afirma que:

(...) cada texto seu contém um modelo do universo ou de um atributo do universo – o infinito, o inumerável, o tempo, eterno ou compreendido simultaneamente ou cíclico; porque são textos contidos em poucas páginas, com exemplar economia de expressão; porque seus contos adotam freqüentemente a forma exterior de algum gênero da literatura popular, formas consagradas por um longo uso, que as transforma quase em estruturas míticas (CALVINO, 2005, p. 133).

---

<sup>55</sup> Borges, *Ficções*, p. 85.

Julgamos a pertinência da inclusão, por Calvino, da “multiplicidade” como característica para a narrativa do século XXI, sobretudo porque entendemos que o “múltiplo” é a marca desses últimos tempos. Calvino menciona Borges, para quem cada texto contém um modelo de universo, uma representação do infinito. O leitor atento, sobretudo o conhecedor da obra citada de Calvino, poderá supor que as características abordadas por ele não se refira necessariamente às narrativas do fim do século XX. Escritores como Borges e Gadda morreram bem antes do fim do século e tiveram a maior parte de sua obra publicada em meados do século XX. Calvino faz referência também a narrativas bem menos recentes, como as de Proust, Kafka e Paul Valéry, dando destaque a este último. Se todos esses autores citados estiveram imersos no contexto histórico-literário do século XX, os seus textos ultrapassaram aos limites de suas contextualidades e fazem-se presentes de maneira direta ou indireta na contemporaneidade.

### ***Da crônica ao blog***

A crônica, segundo Sylvia Perlingeiro Paixão<sup>56</sup>, é um gênero leve e de leitura mais fácil que interpreta um fato conhecido por todos, revestido da subjetividade do narrador que, com isso, confere “um sabor novo” àquele fato. Esse aspecto de informalidade e de leveza com que a crônica geralmente se reveste, para dialogar com a tradição e com o leitor, tornou esse gênero ideal para a publicação em jornais, sendo comum que cronistas ocupassem espaços pré-formatados regularmente nos principais periódicos brasileiros. Em boa parte das vezes, com cores confessionais ou jornalísticas, a crônica costuma ser o simulacro de um momento, um instante, uma situação ou mesmo uma lembrança. Ou talvez esses pequenos

---

<sup>56</sup> PAIXÃO, *in*: LISPECTOR. *A descoberta do mundo*. Rio de Janeiro: Rocco. Comentário extraído da orelha do livro.

pedaços textuais possam engendrar um projeto literário maior. Sobre essa questão nos reportamos a Nolasco (2001, 2004). Para este, as crônicas escritas por Clarice Lispector no *Jornal do Brasil* (RJ) e publicadas entre agosto de 1967 e dezembro de 1973<sup>57</sup> “transmigraram para dentro de textos maiores<sup>58</sup>”, os romances *Uma aprendizagem ou o livro dos prazeres*, de 1969, e *Água Viva*, de 1973. Como essas obras foram escritas por Clarice contemporaneamente às crônicas que publicava no *Jornal do Brasil*, pode-se argumentar que estas fossem não mais que o subproduto dos projetos maiores, ou ainda, como afirma Nolasco, “restos de ficção” do projeto intelectual de Lispector. Essa é uma questão que guarda um grande valor para a compreensão da narrativa do século XX.

Neste trabalho, fizemos a leitura de uma revisão de *A descoberta do mundo*, publicada no ano de 1984. Acreditamos que a transposição literal dos textos de Clarice publicados postumamente nessa obra poderia ser feita sem maiores dificuldades para as páginas de um *blog* contemporâneo. O tom jornalístico, opinativo e confessional utilizado por Lispector em suas crônicas no *Jornal do Brasil* é, por vezes, idêntico aos de dezenas de *blogs* comumente acessados na internet. Alguns destes, como mostraremos adiante, originaram projetos maiores que o de um simples registro.

Quanto aos textos de Clarice Lispector, cuja seara teórica e fortuna crítica é riquíssima tanto quanto vasta, interessa-nos apenas neste trabalho apontar os textos publicados em *A descoberta do mundo* como exemplares da estética narrativa já apontada por Calvino. A seguir, reproduziremos uma série de três de suas crônicas publicadas no mesmo dia e integrantes de *A descoberta do mundo*:

---

<sup>57</sup> Essas crônicas de Clarice Lispector foram reunidas e publicadas postumamente com o nome de *A descoberta do Mundo*, em 1984. O volume que utilizamos para este trabalho é uma recompilação dessas crônicas publicado em 1999 pela Rocco Editores.

<sup>58</sup> NOLASCO, *Restos de ficção*, p. 157.

20 de setembro.

“Ao correr da máquina”

Meu Deus, como o mundo sempre foi vasto e como eu vou morrer um dia. E até morrer vou viver apenas momentos? Não, dai-me mais do que momentos. Não porque momentos sejam poucos, mas porque momentos raros matam de amor pela raridade. Será que eu vos amo, momentos? Responde, a vida que me mata aos poucos: eu vos amo, momentos? Sim? Ou não? Quero que os outros compreendam o que jamais entenderei. Quero que me dêem isto: não a explicação, mas a compreensão. Será que vou ter que viver a vida inteira à espera de que o domingo passe? E ela, a faxineira, que mora na Raiz da Serra e acorda às quatro da madrugada para começar o trabalho da manhã na Zona Sul, de onde volta tarde para a Raiz da Serra, a tempo de dormir para acordar às quatro da manhã e começar o trabalho na Zona Sul, de onde. — Eu vou te dar o meu segredo mortal: viver não é uma arte. Mentiram os que disseram isso. Ah! existem feriados em que tudo se torna tão perigoso. Mas a máquina corre antes que meus dedos corram. A máquina escreve em mim. E eu não tenho segredos, senão exatamente os mortais. Apenas aqueles que me bastam para me fazer ser uma criatura com os meus olhos e um dia morrer. Que direi disso que agora me ocorreu? Pois ocorreu-me que tudo se paga — e que se paga tão caro a vida que até se morre. Passear pelos campos com uma criancinha-fan-tasma é estar de mãos dadas com o que se perdeu, e os campos ilimitados com sua beleza não ajudam: as mãos se prendem como garras que não querem se perder. Adiantaria matar a criancinha-fantasma e ficar livre? Mas o que fariam os grandes campos onde não se teve a providência de plantar nenhuma flor senão a de um fantasmilha cruel? Cruel por ser criancinha e exigente. Ah! sou realista demais: só ando com os meus fantasmas.

“O livro desconhecido”

Estou à procura de um livro para ler. É um livro todo especial. Eu o imagino como a um rosto sem traços. Não lhe sei o nome nem o autor. Quem sabe, às vezes penso que estou à procura de um livro que eu mesma escreveria. Não sei. Mas faço tantas fantasias a respeito desse livro desconhecido e já tão profundamente amado. Uma das fantasias é assim: eu o estaria lendo e de súbito, a uma frase lida, com lágrimas nos olhos diria em êxtase de dor e de enfim libertação: "Mas é que eu não sabia que se pode tudo, meu Deus!"

“O erudito”

Ele é agora gerente de uma loja de sapatos. Não porque escolheu, mas foi o que lhe restou. Perguntava-se sempre: onde está o meu erro? O erro em relação a seu destino, queria ele dizer. Não há grandes motivos a procurar no fato de alguém ser gerente numa loja de sapatos. Mas uma vez que ele mesmo se pergunta e estende sapatos como se não pertencesse a esse mundo — o motivo de indagação aparece. Por que realmente? Fora, por exemplo, o melhor aluno de História e até por Arqueologia se interessava. Mas o que parecia lhe faltar era cultura histórica ou arqueológica, ele tinha apenas a erudição, faltava-lhe a compreensão íntima de que fora neste mundo e com esses mesmos homens que haviam sucedido os fatos, que fora na terra em que ele pisava que não houvera um dia habitantes e que os peixes que se haviam transformado em anfíbios eram aqueles mesmos que ele comia. E até hoje é como um erudito que ele estende sapatos — como se não fosse em contato com esta áspera terra que as solas se gastam.<sup>59</sup>

Esses três fragmentos textuais compõem o que Clarice publicou no dia 20 de setembro de 1969. Aparentemente desconectados permitem, todavia, múltiplas ligações a partir das

---

<sup>59</sup> Linspector. *A descoberta do mundo*, p. 232-233.

questões primordiais que a humanidade sempre perseguiu: o infinito, a vida, o que somos, nosso papel no mundo. No primeiro, Clarice esboça o choque causado pela percepção de um vasto mundo, sua grandeza espacial e temporal, com a completa finitude da vida humana. Estabelece-se a tensão quanto a tudo aquilo que, em uma existência humana, não se poderá ver, ouvir, sentir. Em “O erudito”, um relato breve, narra o lamento do inconformismo contido de um gerente de uma loja de sapatos: “Perguntava-se sempre: onde está o meu erro?”, a sua erudição (real ou apenas imaginada) não o impediu de viver uma existência de mediocridade, o que nos remete ao primeiro fragmento (“Ao correr da máquina”) e à frustração da narradora diante da constatação de que a vida é apenas um longo desfile de momentos e que os “momentos raros matam de amor pela raridade”. A vida cobra um alto preço para ser vivida, preço este que se paga com a morte, conclui. O fragmento textual “O livro desconhecido” é uma metáfora que faz a ponte e completa os dois outros fragmentos. A busca da narradora de “um livro que eu mesma escreveria” pode ser entendida como a busca pelo conhecimento de si mesma, de seu papel histórico diante do mundo. Talvez seja este o Livro da Verdade, que enfim lhe daria todo o conhecimento e, com este, a narradora alcançaria a “libertação”. Essa é a busca chave empreendida pela humanidade e muito bem retratada pelo conto que abre este capítulo: “A biblioteca de Babel”. Nele, em um dado momento, os bibliotecários, ao perceberem que na infinita biblioteca poderiam encontrar o livro que revelaria suas existências, lançam-se na inútil empreitada de procurá-los:

Quando se proclamou que a Biblioteca abarcava todos os livros, a primeira impressão foi de extravagante felicidade. Todos os homens sentiram-se proprietários de um tesouro intato e secreto. Não havia problema pessoal ou mundial cuja eloquente solução não existisse: nalgum hexágono. O universo estava justificado, o universo usurpou bruscamente as dimensões ilimitadas da esperança. Naquele tempo falou-se muito das Vindicações: livros de apologia e de profecia, que vindicavam para sempre os atos de cada homem do universo e guardavam arcanos prodigiosos para seu futuro. Milhares de cobiçosos abandonaram o doce hexágono natal e precipitaram-se escadas acima, movidos pelo oco propósito de encontrar sua Vindicação. Esses romeiros disputavam nos corredores estreitos, proferiam obscuras

maldições, estrangulavam-se nas escadas divinas, lançavam os enganosos livros no interior dos túneis, morriam despenhados pêlos homens de regiões longínquas. Outros enlouqueciam. As Vindicações existem (observei duas que se referem a pessoas do futuro, a pessoas talvez não imaginárias), mas os investigadores não recordavam que a possibilidade de que um homem encontre a sua, ou alguma pérfida variante da sua, é computável em zero.<sup>60</sup>

O interessante diálogo entre o fragmento textual de Clarice e o conto de Borges remete-nos ao aspecto da multiplicidade como exposto por Calvino neste trabalho. Todo o universo pode estar contido em apenas três fragmentos textuais e estes, portanto, nos remetem a inúmeros outros fragmentos, criando uma rede de hipertextos. Os fragmentos escolhidos possuem características atemporais que lhes permitem releituras atuais. Na crônica a seguir, e último fragmento de Clarice escolhido para este trabalho, publicada em 6 de junho de 1970, em tom autobiográfico, Clarice conta sua primeira experiência com a idéia de eternidade e de como isso, em um primeiro momento, lhe pareceu maravilhoso, além da decorrente transformação dessa maravilha em tortura:

#### Medo da eternidade

Jamais esquecerei o meu aflitivo e dramático contato com a eternidade. Quando eu era muito pequena ainda não tinha provado chicletes e mesmo em Recife falava-se pouco deles. Eu nem sabia bem de que espécie de bala ou bombom se tratava. Mesmo o dinheiro que eu tinha não dava para comprar: com o mesmo dinheiro eu lucraria não sei quantas balas.

Afinal minha irmã juntou dinheiro, comprou e ao sairmos de casa para a escola me explicou:

— Tome cuidado para não perder, porque esta bala nunca se acaba. Dura a vida inteira.

— Como não acaba? — Parei um instante na rua, perplexa.

— Não acaba nunca, e pronto.

Eu estava boba: parecia-me ter sido transportada para o reino de histórias de príncipes e fadas. Peguei a pequena pastilha cor-de-rosa que representava o elixir do longo prazer. Examinei-a, quase não podia acreditar no milagre. Eu que, como outras crianças, às vezes tirava da boca uma bala ainda inteira, para chupar depois, só para fazê-la durar mais. E eis-me com aquela coisa cor-de-rosa, de aparência tão inocente, tornando possível o mundo impossível do qual eu já começara a me dar conta. Com delicadeza, terminei afinal pondo o chiclete na boca.

— E agora que é que eu faço? — Perguntei para não errar no ritual que certamente deveria haver.

---

<sup>60</sup> Borges, *Ficções*, p. .89.

— Agora chupe o chicle para ir gostando do docinho dele, e só depois que passar o gosto você começa a mastigar. E aí mastiga a vida inteira. A menos que você perca, eu já perdi vários.

Perder a eternidade? Nunca.

O adocicado do chicle era bonzinho, não podia dizer que era ótimo. E, ainda perplexa, encaminhávamo-nos para a escola.

— Acabou-se o docinho. E agora?

— Agora mastigue para sempre.

Assustei-me, não saberia dizer por quê. Comecei a mastigar e em breve tinha na boca aquele puxa-puxa cinzento de borracha que não tinha gosto de nada. Mastigava, mastigava. Mas me sentia contrafeita. Na verdade eu não estava gostando do gosto. E a vantagem de ser bala eterna me enchia de uma espécie de medo, como se tem diante da ideia de eternidade ou de infinito.

Eu não quis confessar que não estava à altura da eternidade. Que só me dava era aflição. Enquanto isso, eu mastigava obedientemente, sem parar. Até que não suportei mais, e, atravessando o portão da escola, dei um jeito de o chicle mastigado cair no chão de areia.

— Olha só o que me aconteceu! — Disse eu em fingidos espanto e tristeza. Agora não posso mastigar mais! A bala acabou!

— Já lhe disse, repetiu minha irmã, que ela não acaba nunca. Mas a gente às vezes perde. Até de noite a gente pode ir mastigando, mas para não engolir no sono a gente prega o chicle na cama. Não fique triste, um dia lhe dou outro, e esse você não perderá.

Eu estava envergonhada diante da bondade de minha irmã, envergonhada da mentira que pregara dizendo que o chicle caíra da boca por acaso.

Mas aliviada. Sem o peso da eternidade sobre mim.<sup>61</sup>

O peso da eternidade revela-se em uma simples goma de mascar no cenário que a narradora faz parecer verossímil dentro do universo da pequena menina. O texto, pequeno e em linguagem simples, esconde um universo de questões, entre elas as verdadeiras intenções de sua irmã mais velha. As questões irrespondidas operam como rotas de fuga que poderiam levar a novas narrativas em múltiplas direções, como observamos no início deste capítulo e também no capítulo I <sup>62</sup>. É possível, tanto na prosa elegante de Borges quanto no “informalismo” de Lispector, encontrar essa característica que, como afirma Calvino (2006), seria elemento importante para a narrativa do século XXI. É lícito imaginar que as propostas de Calvino, mais que um tom premonitório, guardariam a medida das características que aquele escritor e pensador do século XX viu de mais relevantes no século em que viveu. Borges e Clarice podem ser vistos como expoentes dessa literatura. Ambos com trânsito

---

<sup>61</sup> Lispector, *A descoberta do mundo*, p. 289.

<sup>62</sup> Ver conceito de rizoma no capítulo I.

irrestrito entre o local, o simples e o cotidiano e as grandes questões da humanidade. Ambos viveram em um mundo pré-globalizado, a menos de dois passos da revolução tecnológica que mudou a face do planeta nas duas últimas décadas do século XX. Mas a qualidade de suas narrativas lhes possibilitou anteceder a linguagem que viria a se estabelecer.

O contexto sócio-histórico vivido por Clarice Lispector (a urbanidade, a grande cidade, o deslocamento cultural) persiste neste início de século e, de forma ampliada, continua a gerar o *locus* ideal para a crônica. E esta agora encontra não apenas nas páginas dos grandes diários nacionais, mas também no espaço da virtualidade, um terreno fértil para prosperar, como veremos a seguir.

### ***Do blog à crônica***

A internet, como já procuramos descrever, é um *corpus* multi-relacional que abriga milhares de subsistemas independentes (ainda que em constante ligação). A maior parte do universo conhecido da internet reside nas páginas acessadas pela *web*. Apenas o sistema de buscas *Google* registrava, em maio de 2007, mais de 14 bilhões de páginas em todo o mundo ou 19 milhões de páginas escritas em língua portuguesa e ainda 26 milhões de páginas originadas no Brasil<sup>63</sup>. Para o contexto literário, interessa-nos estudar um segmento específico da *web* (esta mesma, um segmento da internet), o segmento dos *Blogs*. Se, como já observamos no capítulo anterior, os *blogs* nasceram no início da década com um tom pessoal e confessional, já há algum tempo ocupam os mais variados espaços da escrita. Os textos, por sua natureza estrutural,<sup>64</sup> são curtos, limitando-se a *posts* (publicações) de poucas linhas. Um *website* que acompanha e cataloga os *blogs* em todo o mundo, o Technorati ([www.technorati.com](http://www.technorati.com)).

---

<sup>63</sup> Estima-se que os registros do *Google* reúnam no máximo dez por cento do universo da WEB.

<sup>64</sup> Boa parte dos servidores de *blogs* impõem limitações de caracteres para cada *post*.

technorati.org), mantém registros de 75 milhões de *blogs* (em maio de 2007) e aponta em média a criação de 120 mil novos *blogs* por dia. O universo brasileiro dos *blogs* (a “blogosfera brasileira”) não excederia a dois por cento desse total.

No ciberespaço persiste a interatividade entre a escrita e a leitura. O já citado recurso do *blog* é a ferramenta mais utilizada para o exercício dessa interatividade. O *leitor imersivo*, como descrito por Santaella<sup>65</sup>, transmigra-se com muita facilidade para o universo de publicador bastando apenas para isso acessar um *website* dotado de servidor de *blogs* e já estará apto a publicar suas mensagens. O *blog* é recente, um fenômeno já do século XXI, tendo surgido, portanto, quase dez anos após a grande explosão do ciberespaço e se, como é dito, em sua origem teria sido a virtualização do diário pessoal (como ainda sugere o seu nome, que é a contração da expressão inglesa *web log* ou “registro na *web*”), esta ferramenta, pela facilidade e simplicidade de uso e acesso, passou a ser utilizada para todo e qualquer fim e até como diário virtual.

Basicamente, um *blog* é composto de uma seqüência de textos (os *posts*) inseridos por um autor-publicador. Em cada *post* há um campo reduzido para a criação do título e outro maior para o corpo do texto da mensagem. Em cada *post*, há também um espaço para a interatividade entre escritores e leitores, são os campos para comentários ou *coments*. Qualquer pessoa que acessar um *website* de *blog* poderá fazer um comentário para a mensagem mais recente do escritor “blogueiro”<sup>66</sup> ou para qualquer outra, uma vez que as mensagens vão se “empilhando” no *blog* de modo que a mais recente sempre ficará no início da área visível da página. No caso de blogueiros muito ativos, é comum que sucessivas páginas sejam empilhadas de modo que se possam visualizar com pouco trabalho todas as

---

<sup>65</sup> Ver p. 44 deste trabalho

<sup>66</sup> São comuns no ciberespaço de língua portuguesa os termos blogosfera, que é o universo dos *blogs*, e blogueiro (abrasileiramento do ing. *blogger*) que é aquele que mantém ou publica um ou mais *blogs*.

mensagens (ou *posts*) publicadas pelo autor do *blog*. Os comentários são uma parte importante do processo, pois atuam como indicadores da popularidade ou não de determinado *blog*, podendo influir também no texto do blogueiro exercendo o papel de crítica. Há casos, contudo, em que os blogueiros vetam o acesso a comentários ou, pelo menos, censuram aqueles que julgam não apropriados de constar em seu *blog*.

Por sua vez, o cronista do século XX era refratário aos comentários de seus leitores. Enquanto cronista, era comum que Clarice recebesse cartas de leitores que comentavam as crônicas publicadas na véspera, ou mesmo emitissem qualquer tipo de opinião ou lhe oferecessem textos para reflexão, como aparece, por exemplo, em “Mario Quintana e sua admiradora”<sup>67</sup>, ou “De como evitar um homem nu”<sup>68</sup>. Obviamente, pelas características do meio, a relação entre o cronista e o leitor que lhe envia cartas e o blogueiro e o leitor que lhe faz os comentários on-line, guardam similitude no propósito, mas, no segundo caso, a instantaneidade que caracteriza a ação do comentário virtual garante ao blogueiro um retorno rápido, quase imediato, do resultado de sua escrita. O diálogo, nos tempos da Clarice cronista, seguia em termos mais formais e era filtrado por todas as dificuldades inerentes àquele processo (escrever, publicar, aguardar a leitura do que foi escrito, e esperar que a motivação daquilo que foi lido inspirasse por parte dos leitores, a escrita de uma carta que teria que ser postada e enviada para a redação do jornal). Já no caso atual, realizar um comentário sobre um *post* de um *blog* é ainda muito mais fácil e simples que *postar* no próprio *blog*.

Em 2003, Rachel Pacheco, uma jovem paulistana que se apresentava “garota de programa” e utilizava o pseudônimo de “Bruna Surfistinha”, criou um *blog* e começou a publicar regularmente o relato de suas aventuras no mundo da prostituição. Sua narrativa era simples, direta e de cunho confessional, a exemplo de qualquer outro *blog* de jovens ou

---

<sup>67</sup> Lispector, op. cit. p. 153.

<sup>68</sup> Lispector, op. cit. P. 382.

adolescentes. A linguagem de “Bruna” diferia, contudo, da então já característica e codificada na blogosfera pelos jovens e era um tanto mais sofisticada que esta, muito mais parecida com o português coloquial; suas descrições diretas oscilavam entre o chulo e o elegante, criando narrativas de alto teor erótico. O *blog* de Rachel (com o pseudônimo de Bruna Surfistinha”) rapidamente tornou-se conhecido em todo o país, ganhando espaço na grande mídia. Os *posts* quase diários de Rachel atraíam milhares de leitores todos os dias, o que a levou a abandonar o *blog* original e criar um *website* próprio em junho de 2004<sup>69</sup>. Em 2005, Rachel já havia abandonado o anonimato e revelado seu nome. Nesse mesmo ano, lança seu primeiro livro, *O doce veneno do escorpião*, que reforça o tom erótico dos *posts* dos *blogs* e faz uma recompilação das histórias descritas no *website*, criando uma seqüência lógica que o transforma em um romance autobiográfico em que narra desde o fim da infância, o dia em que decide abandonar a casa dos pais para iniciar-se na prostituição, à fama adquirida com o *blog* e a internet até a véspera de abandonar a prostituição com a publicação daquele livro. O livro, até o final de 2006, já tinha alcançado a 17ª. edição e, segundo a própria autora em seu *website*, será publicado em diversas línguas e países. O texto de Rachel interpõe o coloquial natural e o erótico, como se vê a seguir:

Interfone. Ele chegou! Deixei subir. Enquanto ele pega o elevador, checo os últimos detalhes: cabelos escovados, pele cheirosa, boca pronta para o que der e vier. No quarto, a cama à espera, a luz bem leve. Para completar o clima, coloco um CD (se ele for chato, toco baladinhas, techno, para agitar um pouco; se for legal, prefiro Jota Quest, Emerson Nogueira, uma coisa mais romântica). Visto uma saia bem curta e provocante, com um top que valoriza meus seios. Tudo fácil de tirar. Ou de ser tirado. Calço sandálias bem altas. Não que me importe de ser baixinha. Faz parte do meu charme. Toca a campainha. Atendo. Ele entra. Me beija no rosto e se apresenta, já que é sua primeira vez comigo. Mesmo sem precisar, faço o mesmo. Pego ele pela mão e o levo até o sofá. Em clima de namoro, a conversa começa e logo ruma para a putaria. (...)  
(...) O CD chegou ao final quase junto com o nosso segundo tempo. Game over. O fim do CD é o sinal de que a hora que ele tem comigo acabou. Se quiser, pode tomar um banho, pagar o que combinamos por telefone e... “Até logo”.

---

<sup>69</sup> <http://www.brunasurfistinha.com>

Transformada em celebridade, Rachel Pacheco continua narrando sua trajetória, agora não mais como prostituta, mas como uma jovem comum da classe média e faz *posts* quase diários em seu *website*. Um novo livro, continuação do primeiro, já está sendo preparado. Este, avisa Rachel, trará histórias inéditas, portanto não publicadas no seu *blog*.

A narrativa de Rachel/Bruna segue o tom estritamente biográfico e, portanto, foge um pouco do padrão das crônicas já descritas neste capítulo. A personagem Bruna não faz grandes questionamentos metafísicos, não discorre sobre as questões do mundo, não coloca a brevidade de sua existência em contraponto com a eternidade, como fez Clarice. Mas aqui também o menor, o fragmento textual, serve de tijolo para um produto ficcional maior. Neste caso, esse fragmento ficcional surgiu no espaço a virtualidade e, por causa disto, julgamos válida a sua menção neste estudo.

No ano de 2002 surge na blogosfera o *website Wunderblogs*<sup>70</sup>. Este reúne um time de onze participantes de estilos variados que regularmente farão *posts* bem ao estilo das crônicas publicadas em periódicos. Em 2004, o grupo que na época integrava o *website* lançou o livro *Wunde Blogs.com* onde foram publicados alguns *posts* de cada um dos participantes. Sobre este livro, julgamos pertinente reproduzir a íntegra do prefácio feito pelo escritor e cronista Ivan Lessa:

Notícias do Bloguistão

Ivan Lessa

Não há nada de errado com seu computador. Não é preciso dar nem safanão nem chamar o técnico. É assim mesmo. Também não há nada de errado com este livro. Ele simplesmente não tem áudio e nem precisa escrolar para cima, apesar de seu tempo real ser relativo como a teoria de Einstein. O que houve, neste caso, que acredito primeiro e único em brasileiro, é que tanto computador quanto livro deram uma bela congelada (friso, lato senso, o termo) e agora aí está para a apreciação daqueles que ainda não se atrevem, ou não sabem como - coitados! - singrar as singulares águas agitadas da Net.

Blogue é diário, registro. Mas não é só diarista, não se limita ao registrado. Ele vai mais além. Em primeiro lugar, não há primeiro lugar. Tudo são algoritmos.

---

<sup>70</sup> <http://www.wunderblogs.com>

Algoritmos aleatórios. Você, depois de comprar ou ganhar (embora roubar seja o ideal) seu primeiro computador, aprendeu a dar as primeiras braçadas e, após sair na mão, ou atravessar um mar de encrencas, sem dormir ou sonhar talvez (blogar - ou é bloguear? - exige muito jogo de cintura com citações cifradas), tacou lá na pastinha dos favoritos o que há e não há na linha, inclusive boy e boi. Você grampeou a coisa, moreno. Daí que, de uns tempos para cá, surgiram os blogues. Blogue tem que ser espontâneo e passado de boca em boca. Não vale tacar bandeirinha nele ou anunciar em outros veículos de comunicação (mídia é a mãe. O pai é desconhecido. Que reine a bastardia). Este livro é uma contradição em termos. Um purista talvez chegasse a afirmar tratar-se de contrafação. Devagar. O objetivo é não chegar a lugar algum, ficar exatamente onde se está. Daí então, claro, traçar o mapa, explicar o que, como e quando está acontecendo.

Capaz de brasileiro ter nascido para bloguear bem. Não vivem dizendo que nosso fôlego literário é curto? Que nosso negócio é o conto ou a crônica? Dalton, Rubens Braga e Fonseca? Que jamais chegaremos ao catatau? À Piada Infinita do David Foster Wallace (não se preocupem, blogueiro manja)? Então, pô?

Sem blague, mas com jogo de palavra, que eu sou antigão: eu caço blogues. Quero-os distantes e difíceis. Mas que não me lembrem nada da chatice insuportável que leio nos jornais que Dona Anete (pegamos intimidade) me oferece todo dia, como uma dona de pensão distribuindo marmitta. Dos blogues, quero esquecê-los cinco minutos depois de digeri-los. Tal como deve ser. Somos todos passageiros, à exceção de condutor e do motorneiro, como na época do bonde da Light.

(...)

Sou a favor da entusiástica, da embevecida, da erudita e até mesmo pretensiosa contemplação de nossos próprios umbigos e sua subsequente descrição, contanto que o processo seja feito com originalidade, verve e falte sistematicamente com a verdade. Mentir é o melhor remédio. Mentir é a única literatura. Um computador é o melhor plano de fuga do mundo. Releiam a frase, dêem uma parada e (sei que é duro) pensem no que acabou de ser dito. Depois, para variar, esqueçam.

O distinto e a distinta estão diante de um livro semovente ou de um *website* virtual paraplégico. Escolham. Trata-se de uma amostra gutenberguiana dos Wunderkinder, apesar de todos já terem idade para (espero) anular seus votos. Parabéns a todos. Estou sempre em torno de vosso *website*, sem sitiar mas apenas (apenas?) urubuservando. (Site, *website*, penas, urubu. Sacaram? Há que se prestar atenção, gente.)

E agora que a vaidade de todos foi satisfeita, se não for pedir demais, volta todo mundo a folgar no espaço virtual, combinado? O importante, sabemos, é o desencontro passageiro.<sup>71</sup>

Os *posts* da equipe do *Wunderblogs* seguem o estilo da crônica cotidiana e sua narrativa está muito mais próxima do literário tradicional do que da linguagem dos blogueiros típicos. Em seus textos é constante o diálogo entre um fato corriqueiro, particular e referências a um grande acontecimento, ou a um cânone literário, como vemos a seguir, neste *post* de FDR:

---

<sup>71</sup> wunderblogs. Autores diversos. São Paulo: Barracuda, 2004, p. 7.

dulcíssima dulcinéia

Sempre que corro o risco de ficar apaixonado, lembro Dom Quixote. Como você deve saber, Dom Quixote simplesmente enlouquece e começa a achar que é um cavaleiro andante. Vê singelas damas no lugar de fétidas prostitutas, gigantes no lugar de moinhos, feiticeiros no lugar de frades, etc. Como todo cavaleiro andante que se preza, tem que eleger uma donzela para dedicar seus feitos. Escolhe a que considera a mais bela do mundo e lhe dá o nome de Dulcinéia del Toboso. Na verdade, essa Dulcinéia é uma pobre camponesa que prepara porcos em sua aldeia, arrancando suas tripas e os salgando. Isso é o amor. Onde há uma desdentada camponesa salgadora de porcos, vemos uma Dulcinéia del Toboso. Fico me lembrando disso, mas receio que o sarro do Cervantes não seja suficiente para impedir os irresponsáveis e ambiciosos movimentos do meu coração. O que sinceramente lamento. Abaixo o amor.<sup>72</sup>

Neste *post*, FDR (Fábio Danesi Rossi) alude a Cervantes para fazer uma quase inconfessa declaração de amor, ou anunciar o risco de os “irresponsáveis e ambiciosos movimentos” de seu coração estarem levando-o para uma paixão indesejada. Na versão impressa, não é publicado nenhum dos comentários dos *posts*. Mas todos os *posts* publicados ainda podem ser encontrados no *website* Wunderblogs.com. O *post* citado acima recebeu dois comentários que a seguir reproduzimos:

dulcíssima dulcinéia

Não sou de Toboso, mas chamo-me Dulcinea e como por feitiço, sempre estive a espera de meu Dom Quixote. Pena que os Quixotes de hoje não tenham o mesmo olhar do velho Quixote de outrora. Os de hoje, olham as Dulcinéias como camponesas salgadoras de porcos, mesmo quando não são e buscam o corpo perfeito em detrimento de idéias, saberes e sentimentos. Fico feliz por vc ter um olhar diferente e continue assim, quem sabe vc não encontre a bella Dulcinea del Corazon. Posted by Dulcinea at agosto 13, 2004 4:34 PM

Gostei muito da sua alusão a Don Quixote. Quando estamos apaixonados, realmente vimos as coisas assim. Posted by Raquel at junho 12, 2004 5:02 PM

O *post* de FDR foi publicado em setembro de 2004. Os dois comentários existentes são registrados quase dois anos após, o que mostra o caráter atemporal das publicações virtuais. Ressalta-se que o número de comentários pode ter sido maior, uma vez que ao responsável pelo *post* é facultado o direito de excluir comentários que julgar impróprios. A

---

<sup>72</sup> [http://fdr.wunderblogs.com/archives/2002\\_09.html](http://fdr.wunderblogs.com/archives/2002_09.html) e wunderblogs.com, p. 133.

primeira autora, Dulcinéia, desconstrói o texto de FDR ao afirmar que os “Quixotes de hoje” não possuem o mesmo olhar de outrora e, para os olhos destes, todas as Dulcinéias se apresentam como “salgadoras de porcos”, mesmo que não sejam, dando prioridade à forma física e não ao espírito.

A alusão ao cânone confere elegância à narrativa de FDR e de sua interlocutora. Neste fragmento textual, o narrador para descrever um fato pessoal (o risco de estar apaixonado) vale-se da tradição literária. Aqui se instala uma interessante tensão entre o blogueiro/cronista e sua leitora. Ambos se valem da tradição para expor suas idéias. Para o narrador, a paixão é cega e, por isso, é inconveniente, perigosa, pois induz ao erro. Para a comentarista, os homens atuais apreciam apenas a forma e não os valores morais e intelectuais das mulheres.

Uma crônica de Alexandre Soares Silva teoriza sobre a estatura do romance:

abril 29, 2003

Literatura

A literatura pertence às artes visuais. As palavras são o meio. As imagens o fim. Um romance está mais perto de um quadro ou de um DVD do que de um livro de filosofia. Ponha um ao lado do outro, e parecem iguais. Mas um tem dentro dele uma tempestade em Hong Kong.

Escritores interessados em palavras à exclusão de tudo o mais são como massagistas interessadas nas próprias mãos à exclusão de tudo o mais.

O que é que sobra de um romance, cinco minutos depois de terminado? Não são palavras - são imagens, sons, emoções, talvez até sensações táteis. Mas não palavras.

O que sobra principalmente é uma estrutura no ar - uma imagem da estrutura do romance - com imagens específicas nos cantos: uma fábrica, uma piscina de hotel - até mesmo alguma coisa de tato - a sensação de um roupão usado num hotel em Frankfurt... Tudo isso é palavras no romance, mas uma vez lido, as palavras se descolam da estrutura e o que sobra é a estrutura do romance, não-verbal, cheia de imagens, cheiros, gostos - a Imaginação.

Como, então, é possível que "não haja nada fora do texto"? Um romance é uma estrutura não-verbal no ar antes de ser palavras, e depois de ser palavras.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> [http://soaressilva.wunderblogs.com/archives/2003\\_04.html](http://soaressilva.wunderblogs.com/archives/2003_04.html) e [wunderblogs.com](http://wunderblogs.com), p. 9. Nota: o comentário e réplica aqui reproduzidos e encontrados neste link, aparentemente, estão com datas trocadas, dando a estranha impressão que a réplica de Soares Silva foi feita *antes* do comentário de “Sudo”. Provavelmente devido a um erro do sistema gerenciador do *blog*.

O blogueiro Soares Silva faz uma interessante divagação sobre o diálogo da literatura com as artes plásticas. Se, para ele, a estrutura verbal antecede as palavras e o verbo é uma construção imagética, então o que sobra após a leitura de um romance são impressões, memórias adquiridas de outros, talvez à maneira borgiana em “As memórias de Shakespeare”, onde o protagonista adquire as memórias de Wiliam Shakespeare, que, antes de morrer, havia guardado em um lugar secreto. O principal sentido da literatura, como nos induz a crer Borges, no conto citado, é a recriação da memória do outro que surge sempre renovada a cada leitura. O *post* de Soares Silva ainda pode ser acessado no *website* Wunderblogs.com; nele, existem os registros de dezenove comentários. Reproduziremos apenas um destes comentários, assinado por “Sudo”, em maio de 2003 e, o mais interessante, um *post* do próprio Soares Silva, em réplica ao de “Sudo”

Alexandre.

Começo a aprender: Seria(sic) então as palavras um arauto da imagem, como um João Batista em relação ao Cristo (convêm que eu diminua para que ele cresça). O importante não é o arauto, apesar dele fazer parte do contexto, mas sim a imagem que ele introduz.

O perigo está em uma fixação no arauto, no mensageiro, a tal ponto que o que ele transmite não importa mais.

Não é por menos que muitos anos depois do Cristo morto e ressurreto(sic) ainda podia se encontrar seguidores de João Batista, :-)

Como vê estou aprendendo, talvez como os cães da parábola, que por não ter lugar a mesa, aproveitam os restos que caem do banquete, mas como eles, estou satisfeito com o que posso aproveitar, e muito feliz por estar em meio a festança ;-)

Abraços

Posted by M.R. Sudo at maio 1, 2003 2:40 PM

É Mário, sim, concordo. Claro, palavras são importantes para causar determinados efeitos. Mas me parece que realmente o importante, o que fica, são os efeitos no leitor, não as palavras. E que uma fixação mórbida em palavras é justamente isso, mórbida. Num sentido não-italiano (Hummm! Che morbido!)

Posted by Alexandre at abril 30, 2003 3:42 AM

O *post* “Literatura” de Soares Silva, o comentário de “Sudo” e a réplica de Soares Silva seguem a linha geral do livro e continuam a divagação sobre a relação dialógica entre a palavra e sua imagem. Nesse caso, não há polêmica.

O grupo que compõe o wunderblogs.com foi alterado nos últimos anos. Soares Silva e FDR ainda estão ativos e o grupo, em maio de 2007, segundo o próprio *website*, compunha-se de 20 integrantes publicando regularmente.

O último caso a ser visto neste capítulo é o do blogueiro anônimo português de codinome “Pipi”. O seu *blog* começou a ser postado em 2003 e logo se tornou um dos mais visitados pela blogosfera portuguesa. No ano de 2004, parte dos *post* do *blog* compuseram o livro *O meu Pipi*, que logrou diversas edições em Portugal e foi adaptado para a língua portuguesa, no Brasil, pelo escritor Mário Prata. O *blog* era totalmente anônimo e inicialmente não apresentava nem mesmo um pseudônimo. Segundo a edição brasileira de “O meu Pipi”, foram os próprios leitores que o alcunharam, a partir das leituras dos *posts*. O *blog*, cujo último *post* é de 15 de dezembro de 2003, contava as aventuras sexuais de um protagonista obscuro, não nominado, que, após alguns tantos *posts*, adotou o pseudônimo de Pipi. Em todos os *posts* há presença do satírico em contraponto ao pornográfico. Em suas crônicas, o escárnio desmonta a polidez do discurso da norma culta, mas sua linguagem não é primária; é concisa, direta e correta, como observa Mario Prata, que além de fazer a adaptação da edição brasileira, também a prefaciou:

(...)Uma coisa é certa. O anônimo Pipi não é um escritor principiante. Escreve divina e pornograficamente bem. O meu maior trabalho foi conservar o seu estilo, a sua narrativa, às vezes, impecável. Em alguns momentos tentei, ao máximo, não mexer nas suas expressões (e orgasmos) lusitanas. O meu pipi foi considerado um dos cinco melhores livros editados em Portugal em 2004, pela séria revista Ler. já está na oitava edição e vendeu mais de 40 mil exemplares.(...)

Os *posts*, como o que reproduziremos a seguir, juntos, integraram a composição da irreverente personagem descrita no *blog*:

Segunda-feira, 9 de junho

## CAIXA DE SUGESTÕES

Sou um sujeito profundo, um sujeito que questiona. Que não tem certezas, exceto uma: não se deve dar a bunda. Mas quem questiona alguma coisa, em última análise acaba sempre por questionar Deus. Se Deus tivesse uma caixa de sugestões (a propósito, é uma coisa em que devia pensar -não adianta se escandalizarem com a forma como eu trato Deus), colocaria lá esta reclamação:

Meu caro Amigo:

Segundo diz na Bíblia, e os caras que escreveram aquilo (o Harold Bloom diz que foi uma mulher, mas é mentira; se tivesse sido uma mulher que escreveu a Bíblia, haveria mais descrições da roupa de Cristo e dos apóstolos, dos enfeites da mesa da última ceia e o caralho-a-quatro); os caras que escreveram aquilo, dizia, estiveram atentos ao que você andou fazendo e dizem que você trabalhou durante seis dias para valer, mas no sétimo descansou. Pois bem, descansou no sétimo dia e até hoje, que se saiba, não fez mais nada.

São milhões e milhões de anos coçando os sagrados Colhões, porra. Esse Escroto deve estar em chagas. Mas enfim, isso não é o pior. O pior são as merdas que você deixou mal-acabadas e que devia repensar. Por exemplo, as mulheres. Há ali coisas bem feitas: fez a boca e a xota. Foi bem pensado. Assim, um sujeito tem à sua disposição beijos horizontais, que bebem no pau, e beijos verticais, que agasalham o pau. Muito bem. Mas faz falta, a meu ver, um par de beijos diagonais. Porque, tal como está, um indivíduo fica pensando: “Sim senhor, é muito agradável enfiar o caralho em beijos verticais e horizontais. Mas como será espetar o pau em beijos de esguelha?” E pensar nisto incomoda como andar na chuva - já dizia o bêbado que agora está ali sentado na Brasileira<sup>74</sup> levando merda de pombo em cima, para aprender que a chuva afinal não era assim tão incomodativa. Mas estou a tergiversar. E quem tergiversa demais, se não reage, acaba levando na bunda.

Vamos a mais críticas: a bunda. Bela invenção. Parabéns. Mas do meio da magnífica nádega, onde mora o mais apertado aro do corpo feminino, sai merda. Está gozando com a gente, porra? Não dava para pôr a merda saindo de outro lugar, para um sujeito ficar por ali mais à vontade? Quebra um galho para a turma.

Pipi

P.S.: Os peitos estão bem, mas dois é pouco. Mais alguns seriam bem-vindos. Obrigado.<sup>75</sup>

A relação do protagonista com a linguagem, como observamos, estabelece um diálogo entre a norma culta e a carnavalização da linguagem de modo a produzir uma personagem totalmente amoral, devassa, homofóbica, sexista, machista, cuja a impertinência diante de tudo é a sua maior característica, arma com a qual zomba de tudo e todos. Mesmo após ganhar notoriedade, o autor de Pipi não se revelou e não há mais textos novos da personagem. Pipi, além de um sucesso de leitura e crítica (em Portugal, mais que no Brasil), permanece envolvido pela aura de mistério que o cercou enquanto ainda postava ou quando o seu livro

---

<sup>74</sup> Referência à estátua de Fernando Pessoa, localizada no bar “A Brasileira”, no centro da cidade de Porto, Portugal.

<sup>75</sup> O meu Pipi, *a.d.* Trad. Mario Prata. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004. p. 72-73.

vendia sucessivas edições em Portugal. Ainda sobre esse misterioso personagem, conclui Mario Prata no prefácio que fez para a edição brasileira de *O meu pipi*

(...) O meu pipi é a prova definitiva de que na internet (nomeadamente nos *blogs*) está o futuro da literatura. Com bem diz o jornalista, blogueiro e escritor brasileiro Paulo Markun:

“Tenho certeza que os *blogs* serão para a literatura o que os campos de várzea foram para o nosso futebol. Parece pouco, mas pergunte onde é que todos os craques brasileiros começaram a jogar. E quem pensa que existe muita diferença entre escrever e bater bola, está redondamente enganado (sem trocadilho). Num jogo como outro, só se aprende suando a camisa.”

É isto: O meu pipi é um livro jogado na várzea, suando a camisa, estourando a camisinha e os seus suspensórios, de tanto rir.

Não temos como sacramentar as palavras de Paulo Markun, citadas por Prata, mas parece-nos claro que a grande profusão dos *blogs* vem impondo um novo dinamismo à escrita fragmentada, que é a própria essência do meio. Essa, por sua vez, revisita a crônica do passado, vertendo-a para a linguagem do século XXI. É possível que ainda seja cedo para quantificar corretamente a importância do ciberespaço para o contexto literário, se este oferecerá ou não ribalta para uma nova escrita que possa dialogar com a tradição e por isso mesmo renová-la. Mas pelos mares da virtualidade singraram, e ainda singrarão, muitos exemplos – e vimos alguns deles - de que a escrita, a narrativa, o ficcional, são plenamente compatíveis com o meio e os novos tempos.

## **Uma conclusão, múltiplos caminhos**

O maior desafio, neste trabalho, foi desde cedo, a definição de seu *corpus*. Não havia, como em alguns trabalhos típicos sobre a teoria literária, um *corpus literário*. Não era nosso intento estudar especificamente uma obra, um autor ou a relação intertextual de um ou mais autores, ou ainda de uma ou mais obras. Nosso objeto de estudo era o próprio corpo estrutural do ciberespaço e, neste, indicar possíveis caminhos para o desenvolvimento da narrativa no espaço virtual. Procuramos vencer esse desafio por meio do estudo de algumas obras de fortuna crítica já consagrada e a relação que estas, em seu tempo, tiveram sobre noções diferentes de virtualidade. Os estudos de alguns filósofos contemporâneos foram

imprescindíveis para oferecer as conexões necessárias ao entendimento deste trabalho: assim pudemos relacionar conceitos separados no espaço e no tempo, como rizoma, hipertexto e multiplicidade e, a nosso favor, aplicá-los ao ciberespaço.

O ciberespaço, objeto primário de nosso estudo, é frequentemente metaforizado como “estrada virtual”. Neste trabalho, procuramos demonstrar que, na virtualidade, não há apenas uma estrada, ou um caminho, mas tantos quantos possam ser imaginados. O primeiro que escolhemos levou-nos ao encontro do coelho branco de “Alice no país das maravilhas”. O coelho, escolhido por Carroll como chamariz inicial de sua história, estabelece uma relação paradoxal com o tempo. É ágil, veloz, mas se declara constantemente “atrasado” em relação a algo não revelado. Ele nos levará a Alice, personagem que simboliza a todos os “humanos” ou àqueles que, sendo “reais”, dialogam com o virtual.

É Alice que encontra o “Gato de Cheshire”, a quem consideramos a personagem de maior significação de “Alice no país das maravilhas”. O “Gato de Cheshire”, como procuramos afirmar, atua como um CsO e é elo condutor da narrativa de Carroll. Nesse ponto, atingimos um dos principais eixos de nosso estudo: as representações possíveis do virtual, como descritas por Carroll, são adaptáveis ao Rizoma de Deleuze-Guattari e este é uma descrição possível do ciberespaço.

Além das metáforas de Carroll, buscamos, em dois contos de Borges, já fartamente estudados pela crítica literária, mais subsídios para este estudo. Em “O Aleph”, encontramos a enorme tensão criada pela relação entre uma vida rotineira, apegada apenas a lembranças reais ou imaginárias e a possibilidade do *Aleph*, este, um objeto transcendental como nunca havia sido visto ou imaginado, capaz de revelar ao seu observador a totalidade do universo. A tensão borgiana em “O Aleph” é metáfora válida para a construção espaço temporal do ciberespaço. O cibernauta, uma espécie de “*flanêur* virtual”, vaga aleatoriamente pelo

ciberespaço. Em “A Biblioteca de Babel”, a narrativa borgiana transcende totalmente qualquer conexão com o comum ou o real. Essa narrativa leva-nos ao plano da virtualidade absoluta: homens são apenas leitores-bibliotecários e o universo é a biblioteca. Os livros dessa biblioteca metaforizam memórias concretas da humanidade, mas questões estruturais diversas acabam por impedir o livre acesso a essas memórias. A biblioteca é, em quase o seu todo, portanto, um depositário de informações inúteis ou incompreensíveis e, não por outro motivo, a biblioteca de Borges é frequentemente comparada ao ciberespaço em diversos textos encontráveis no próprio ciberespaço.

A rede é pura sobreposição de camadas. Ao descrever sua teoria sobre o Rizoma, os pensadores Deleuze-Guattari compararam-no a livros, que, para estes, teriam o comportamento de raízes rizomáticas com inúmeras rotas de fuga e interfaces. Se é lícito pensarmos em um fragmento narrativo ou textual como um tubérculo, como pretendiam esses filósofos, também podemos fazê-lo sobre o *corpus* do ciberespaço e, este, por sua vez, é um imenso depositário de textos, imagens, sons e informações dispostas – todas – da mesma maneira *rizomática* de seu *corpus* hospedeiro. Camadas e múltiplos planos de encaixe, ou o próprio CsO, fechando assim o ciclo epistemológico que nos dedicamos a estudar.

Restaria ainda questionar se o ato da escrita e leitura mantém igualdade no meio virtual e no meio do *real*. Sem nos deixarmos levar por uma discussão infinda sobre o que seria *real* e assumindo que, neste caso, *real* seria qualquer meio não ligado ao ciberespaço, podemos observar, como descreveu Baudrillard, que a escrita no virtual acontece de forma totalmente diversa da que ocorre no mundo real, pois, neste, existe o efetivo contato de quem escreve com *o meio* (o papel), o que é impossível diante da tela de um computador. E, a leitura, como afirma Santaella, acontecerá de forma *imersiva* no meio virtual. Nesse caso, o

leitor é também escritor, pois o ciberespaço é um hipertexto e, dessa forma, não há um condicionante obrigatório como roteiro de leitura.

Mas a rede, como procuramos comprovar, é um contínuo ato de escrita e leitura, sendo ela própria, como afirmou Lévy, um grande texto. E se todos os processos descritos pelos cânones da crítica teórica literária ali se fazem presentes, eles mesmos são observados seja por relações de igualdade, seja de diferença para com a mídia tradicional (o papel impresso).

Os estudos literários há tempos já dessacramentalizaram a figura do autor, liberando o texto para operar com e entre a multiplicidade das vozes. O ciberespaço é a novidade contemporânea para oferecer ribalta a esse mecanismo. Ele é a própria desterritorialização do sujeito, como apontou Baudrillard. E se a identidade de quem publica no ciberespaço cede espaço para o próprio meio, o texto virtualizado é imediatamente anexado ao *corpus* da rede, dela tornando-se parte constitutiva. Em *Alice no país das maravilhas*, Carroll joga com a perda momentânea dos referenciais identitários da protagonista, que a cada momento poderia assumir uma forma diferente daquela que lhe era referente. Isso acontece após Alice “entrar” no mundo virtual. Essa relação virtual/real, concreto/imaginado é um dos eixos que procuramos estudar neste trabalho. Foi essa relação que nos leva ao rizoma e ao CsO, propostos por Deleuze-Guattari: o Gato de Cheshire, cuja epígrafe abre o capítulo I, é, ao mesmo tempo, a síntese deste trabalho e metáfora ideal para a rede. Em “Alice no país das maravilhas” o Gato de Cheshire *existe* e é operador do enredo, mas nunca pode ser visto na sua integridade, pois esta subsiste em diversos planos, tal como o *Corpo sem Órgãos*, de Deleuze-Guattari. O Gato de Cheshire atua como alter-ego do próprio narrador de *Alice no país das maravilhas* e, no ciberespaço, é visto frequentemente como sinônimo de *hiperlink*.

Com todos esses elementos, chegamos ao final deste estudo concluindo pela sua validade e utilidade acadêmica, uma vez que pudemos observar a constância do literário na

rede, onde prevalecem – com mais intensidade e velocidade – fenômenos já consagrados da teoria literária. A rede em si é um *corpus* vivo e, cremos, será um campo vasto para estudos da teoria e crítica literária do século XXI.

## Referências

### ***Específicas***

- AZEVEDO, Fernando de. *A cultura brasileira*. 5. ed. São Paulo: Melhoramentos/USP, 1971.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara: a nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BAUDRILLARD, Jean. *Tela total: mitos-ironias do virtual e da imagem*. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.
- BITTENCOURT, Gilda Neves. A literatura comparada diante dos avanços tecnológicos. In: JOBIN, José Luís (org). *Palestras proferidas no X Encontro Regional da ABRALIC*. Rio de Janeiro: julho de 2005. *Anais do Congresso*.
- BORGES, Jorge Luis. A Biblioteca de Babel. In: Borges, Jorge Luis. *Ficções*. São Paulo: Abril Cultural, 1972. p. 84 - 94.
- \_\_\_\_\_. O Aleph. In: BORGES, Jorge Luis. *O Aleph*. São Paulo: Globo, 2001. p. 157 - 174.

- CALVINO, Ítalo. *Seis propostas para o próximo milênio – Lições americanas*. 3 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- CARROLL, Lewis. *Alice*. Edição comentada. Rio de Janeiro: Zahar, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Alice no país das maravilhas*. Porto Alegre: L&PM, 1998.
- \_\_\_\_\_. *Alice no país do espelho*. Porto Alegre: L&PM, 2006.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 1. São Paulo: Editora 34, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Mil Platôs - capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 3. São Paulo: Editora 34, 1995.
- FOUCAULT, Michel. *O que é um autor*. 2. ed. Portugal: Vega Editora, 1992.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- JAMESON, Fredric. *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. 2. ed. São Paulo: Ática, 2004.
- LEMONS, André. *Cibercultura, tecnologias e vida social na cultura contemporânea*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LÉVY, Pierre. *A conexão planetária: o mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Editora 34, 2003.
- \_\_\_\_\_. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Editora 34, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Cibercultura*. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2000.
- \_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- LISPECTOR, Clarice, *A descoberta do mundo*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- NOLASCO, Edgar César. *Clarice Lispector: nas entrelinhas da escritura*. São Paulo: Anna Blume, 2001.
- \_\_\_\_\_. *Restos de ficção: a criação biográfico-literária de Clarice Lispector*. São Paulo: Anna Blume, 2004.
- ORWELL, George. *1984*. 17. ed. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1984.
- PRATA, Mário (trad.). *O meu pipi*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2003. (Autor desconhecido).
- SANTAELLA, Lucia. *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.

SOUZA, Eneida Maria de. *Crítica cult*. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

SURFISTINHA, Bruna (Raquel Pacheco). *O doce veneno do escorpião*. São Paulo: Panda Books, 2005.

YÚDICE, George. *A conveniência da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 2004.

## Na WEB

Academia Novak: <http://www.academianovak.com.br/comunidade/modules.php?name=Forums&file=viewtopic&t=141>). Fórum de discussões da Academia Novak. Acessado em 26/4/2006.

Bruna Surfistinha: <http://www.brunasurfistinha.com/blogs/>. Acessado em outubro de 2006.

Eu e tu: euetu, <http://www.euetu.theblog.com.br/inicial.html>. *Blog* acessado em 26/4/2006.

Garota TPM: <http://asifall.weblogger.terra.com.br/index.htm>. *Blog* acessado em 26/4/2006.

GNU: <http://www.gnu.org/>. *Website* da Free Software Foundation, criadora da Licença GPL que regulamenta o uso de softwares livres no mundo inteiro. Acessado em janeiro de 2007.

Glossário de Informática de Jack London e Max Gehringer <http://www.viphostsystem.com/glossario/glossario.html> acessado em maio de 2007

Google: <http://www.Google.com.br>. Portal de buscas, versão brasileira. Acessado durante a elaboração deste trabalho

GUIA DO HARDWARE: <http://www.guiadohardware.net/index.php>. *Website* de Carlos Morimoto que mantém a distribuição “Kurumin” do Linux, relatada neste trabalho. Acessado em maio de 2007.

LIMA, Eduardo Luís Figueiredo & MACIEL, Sheila Dias. *Blogs e diários: do contemporâneo ao clássico* In: *Revista Guavira* Letras n. 2 pps. 12-21. [http://www.ceul.ufms.br/guavira/numero2/guav\\_2\\_lima\\_maciel.pdf](http://www.ceul.ufms.br/guavira/numero2/guav_2_lima_maciel.pdf). Acessado em maio de 2007.

Metrópolis, de Fritz Lang: [http://www.persocom.com.br/brasil/metrop\\_p.htm](http://www.persocom.com.br/brasil/metrop_p.htm) acessado em 20 de janeiro de 2006.

O meu pipi: <http://omeupipi.blogspot.com>. Acessado em setembro de 2006.

Orkut: <http://www.orkut.com>. Portal de relacionamentos interpessoais mantido pela *Google*. Acessado durante a elaboração deste trabalho.

Projeto Releituras <http://www.releituras.com.br>. Website sobre escritores de língua portuguesa.

Wikipedia: <http://www.wikipedia.org>. Acessado em 21 de janeiro de 2006.

Zênite fanzine: <http://www.zenite.nu/fanzine>. Acessado em 2 de maio de 2007.

## **Gerais**

CEBRIÁN, Juan Luis. *La red*. 2. ed. Madrid, ES: Punto de lectura, 2000.

EAGLETON, Terry. *Teoria da literatura: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto (org). *História da beleza*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HALL, Stuart. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HOBBSAWN, Eric. *Tempos interessantes: uma vida no século XX*. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

JOBIM, José Luís (org). *Literatura e informática*. Rio de Janeiro: FAPERJ/UERJ, 2005.

KOESPSELL, David R. *A ontologia do ciberespaço: a filosofia, a lei e o futuro da propriedade intelectual*. São Paulo: Madras, 2004.

LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (orgs.). *Janelas do ciberespaço: comunicação e cibercultura*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LÉVY, Pierre. *A inteligência colectiva: para uma antropologia do ciberespaço*. Lisboa, PT: Instituto Piaget, 1995.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP, 2003.

PELLANDA, Nize Maria Campos; PELLANDA, Eduardo Campos (orgs.). *Ciberespaço: um hipertexto com Pierre Lévy*. Porto Alegre: Artes & Ofícios, 2000.

RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura: perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

## Glossário<sup>76</sup>

**Arpanet:** Rede da qual surgiu a Internet. Projetada a partir do final da década de 50, era parte de um projeto de contra-espionagem da Agência para Desenvolvimento de Projetos Avançados (*Advanced Research Project Agency*, donde vem a sigla ARPA), do Ministério da Defesa dos Estados Unidos. A idéia era conectar grandes computadores de universidades e centros de pesquisa científica em vários pontos do país, algo que nem passava pela cabeça dos construtores dos primeiros computadores. A primeira conexão bem sucedida ocorreu em 1969, quando o computador da Universidade da Califórnia, na costa oeste americana, recebeu do computador da Universidade Stanford, na costa leste, uma mensagem com duas letras: um “L” e um “O”.

**Bit:** A menor medida de informação em um sistema de computação. É um semi-acrônimo para *Binary Digit*, dígito binário, expresso convencionalmente como 0 ou 1 (zero, a energia é bloqueada – um, a energia é transferida). Quando se lê que um micro é 32-*bits*, isso significa que ele consegue processar 32 unidades de informação ao mesmo tempo e, portanto, é mais rápido que um 16-*bits*. Oito *bits* compõe 1 byte, uma unidade completa de informação. Os *bits* são geralmente usados como uma medida de velocidade na transmissão de dados (um modem 14400 transmite 14400 *bits* por segundo), enquanto os bytes são associados à capacidade de armazenamento de dados (um disco rígido com memória de 20 gigabytes). V. Byte.

**Byte:** Embora os termos *bit* (uma unidade de informação) e byte (um conjunto de 8 *bits*) dêem a impressão de ter nascido no mesmo dia, o *bit* é 7 anos mais velho que o byte. Foi a IBM quem inventou o nome byte, em 1956, mas não há registros sobre o inventor, nem sobre sua inspiração. Há quem diga que byte significa *binary term* e há quem diga que ele é uma brincadeira com as palavras *bit* (pedacinho) e bite (morder).

**CsO:** Conceito desenvolvido pelos filósofos Giles Deleuze e Félix Guattari. O CsO seria um plano de consistência a partir do qual o organismo se desenvolve por dobramentos e estratificações.

**Google:** O buscador *web* mais popular do mundo, criado pelo americano Larry Page e o russo Sergey Brin. Sergey Brin (29 anos) natural de Moscou em 1998. Atualmente, mais que um buscador/indexador da internet, o *Google* tornou-se uma referência na *WEB* em diversos serviços, tais como o oferecimento de notícias, mapas, programas de utilização gratuita entre outros. Recentemente incorporou duas das principais novidades da *WEB*, o *YOUTUBE*, que permite a cada usuário adicionar vídeos pessoais, vê-los e compartilha-los na internet e o *GMAIL*, um dos mais populares serviços e e-mail gratuito da Internet. Criou o Orkut, principal portal de relacionamento utilizado em países como o Brasil e Japão.

**Hipertexto:** A linguagem da web, que permite a movimentação de textos, sons e figuras de um micro para outro. Foi desenvolvida – e doada gratuitamente à humanidade – pelo britânico Tim Berners-Lee, em 1990. Nós reconhecemos o hipertexto por duas abreviações: o HTML (*Hypertext Markup Language*, usado pelos programadores para criar as páginas) e o HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*, que permite o acesso dos usuários a elas.). A palavra hipertexto foi inventada em 1965 pelo engenheiro Ted Nelson, num estudo teórico sobre escrita não

---

<sup>76</sup> A maioria das definições de termos deste glossário foi retirada do “Glossário de Informática” de Jack London e Max Gehringer em <http://www.viphostsystem.com/glossario/glossario.html>.

seqüencial, a transferência de textos entre dois sistemas, não na base de um sinal gráfico de cada vez, como fazia o telégrafo, mas de blocos inteiros. A palavra combina o grego *huper*, muito além e o latim *textus*, tecido ponto a ponto. V. *Web*.

**http:** Protocolo de transferência de textos, ou Hypertext Transfer Protocol. Na rede, é o idioma dos browsers. Por isso, a sigla HTTP aparece antes de WWW nos endereços, para o sistema ficar sabendo que língua é aquela. V. Hipertexto.

**Infovia:** V. Internet.

**Internet:** do (ing.) *inter+net*. União de redes diversas por meio de um mesmo protocolo binário de dados, no caso, o “Protocolo IP” ou “*Internet Protocol*”.

**IP:** Protocolo da internet ou Internet Protocol. É o código numérico para cada endereço existente na web.

**Kilobyte:** Tamanho de memória. Corresponde a 1024 bytes ou 2 elevado à potência 10. A palavra quilo vem do grego khilioi, que significa mil.

**KURUMIN:** Distribuição (versão) do Linux organizado por Carlos Morimoto, de São Paulo, SP. Relativamente fácil de instalar e utilizar. Pode ser obtida gratuitamente no *website* <http://www.guiadohardware.net.br>

**Linux:** Linguagem de programação. Considerada uma espécie de Xanadu por quem a conhece bem, foi desenvolvida pelo finlandês Linus Torwalds em 1991. Baseada na linguagem Unix, o Linux funciona em qualquer sistema operacional, é gratuito, flexível e mais um monte de coisas. Quem quiser pode acompanhar a história de seu desenvolvimento passo a passo, por meio da reprodução de documentos da época e comentários do autor, no *website* [www.linux.org/linuxhistory.php](http://www.linux.org/linuxhistory.php) do próprio Torwalds. V. Unix.

**Megabyte:** Tamanho de memória. Corresponde a 1048576 bytes, ou 2 elevado à potência 20. O termo mega teve origem no grego *megas*, grande

**Megahertz:** É a medida para a velocidade de processamento de um computador. Um megahertz equivale a um milhão de ciclos por segundo e em termos científicos, serve para medir qualquer coisa que oscile a intervalos regulares, como as ondas de rádio, ou um bip contínuo. Quem tem por exemplo, um daqueles relógios de parede antigos, com pêndulo, notará que o pêndulo faz um vai-e-vem a cada dois segundos. O relógio, portanto, oscila a uma velocidade de 0,5 hertz (dois segundos divididos por quatro movimentos), ou 0,0000005 megahertz. Os computadores funcionam a mais de 200 milhões de ciclos por segundo, ou 200 megahertz.

**Memória:** A capacidade do computador para processar e armazenar dados. Há dois tipos de memória, a ROM e a RAM. A ROM, *Read Only Memory*, Memória Somente Para Leitura, ocupa um espaço pequeno e faz o micro funcionar ao ser ligado, ou lê dados contidos num disquete ou CD-ROM. Já a RAM, *Random Access Memory*, Memória de Acesso Randômico, é a que realmente trabalha quando um micro está em operação. Ela faz todos os cálculos e executa todas as instruções. Quanto mais memória RAM um micro tiver, mais rápido ele será. Randômico, palavra que significa ao acaso, vem do francês *randir*, galopar sem destino. No contexto de um micro, significa que a memória RAM não é uma série de instruções escritas e predeterminadas, o que vier ela traça. E, assim que o micro é desligado, nada fica armazenado na memória RAM, ela é apenas uma executora de tarefas. Memória vem do latim *memor*, pensante.

**PC:** Do (*ing.*) *Personal Computer* ou computador pessoal. Os primeiros computadores pessoais datam de meados dos anos 1970 e eram pouco mais que calculadoras eletrônicas sofisticadas. A sigla “PC” surge apenas em 1981 quando a empresa IBM lança no mercado norte-americano o seu IBM-PC, que, a partir dessa data, passa a ser o padrão global para micro-informática.

**Portal:** Página ou *website* inicial que agrega diversos outros, geralmente a partir de uma temática em comum, como educação, notícias, ciência e tecnologia, etc.

**Site:** Lugar. Embora a gente já tenha se acostumado a chamar uma página da web de site, na verdade o site é o local onde essa página pode ser encontrada na *web*. Vem do latim *situs*, posição da qual derivou também o português *sítio*, que no Brasil tem o sentido restrito de chácara, pequena propriedade rural, mas em Portugal quer dizer lugar. Neste trabalho, utilizamos preferencialmente o termo *website*.

**Unix:** Sistema operacional lançado em 1971 por Ken Thompson e Dennis Ritchie. Quando apareceu, o Unix tinha inúmeras vantagens: era distribuído gratuitamente, funcionava em qualquer computador e era tão flexível que podia ser moldado e reprogramado pelo próprio usuário, além de ser poderoso o suficiente para suportar grandes quantidades de dados. As desvantagens: era preciso ser um iniciado em computação para entendê-lo e a flexibilidade fez que centenas de versões do Unix comessem a pipocar no mercado. Usada principalmente por universidades e cientistas, a linguagem Unix começou a cair no gosto dos entendidos em microcomputadores quando surgiu o Linux, uma versão mais amistosa e mais acessível. V. Linux

**Web:** O lado gráfico da internet. A internet é a rede, enquanto a WWW, *World Wide Web* (teia do tamanho do mundo) é a parte visível dela, que podemos acessar e com a qual podemos interagir. O nome *World Wide Web*, de tão sonoro e ritmado, parece obra de agência de publicidade, mas foi sugerido por Tim Berners-Lee, durante um descontraído bate-papo, em maio de 1990, no restaurante da CERN, Organização Européia de Pesquisa Nuclear. A CERN é o berço do hipertexto, que deu à luz a web. V. Hipertexto.

**Windows:** Sistema operacional desenvolvido pela Microsoft. É o software que contém todas as instruções que fazem o micro funcionar. A palavra *windows* vem do inglês janela e o sistema adotou este nome por trabalhar por meio de diversas aberturas simultâneas que, metaforicamente, seriam janelas de utilização que permitem aos usuários a utilização de diversos programas/aplicações simultaneamente.