

Admirável mundo cívrido  
Por Giselle Beiguelman

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem-fio com possibilidade de conexão à Internet<sup>1</sup> apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo cívrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off line.

Para além do fetichismo da robotização humana, é fato que em um mundo globalizado e mediado pelas telecomunicações, o corpo conectado às redes torna-se a interface entre o real e o virtual sem que, por isso, denote que nos tornaremos equipamentos de carne obsoletos.

Afinal, ao mesmo tempo em que esses corpos são diluídos em uma massa descarnada, feita de informação, essa mesma massa de dados duplica sua existência como telepresença e presença física.<sup>2</sup>

E é essa duplicidade o que interessa entender, do ponto de vista da produção cultural, interrogando que tipo de leitor e leitura se interpõem nesse contexto de recepção e interação “ciborguizado”, agenciado pela cibridização.

Instrumentos especialmente desenvolvidos para a adequação a situações de trânsito e deslocamento, os PDAs (Personal Digital Assistants) são ferramentas de adaptação a um universo urbano de contínua aceleração e afetam sensivelmente as formas de percepção, visualização e comunicação remota.

Trata-se agora de refletir sobre a recepção em ambientes de constante fluxo, em condições entrópicas, onde o leitor está sempre envolvido em mais de uma atividade (dirigindo, olhando um painel eletrônico e falando ao telefone, por exemplo), interagindo com mais de um dispositivo e desempenhando tarefas múltiplas e não-correlatas.

Criar para essas condições implica, por isso, repensar as condições de legibilidade e as convenções e formatos da comunicação no âmbito de práticas culturais relacionadas à ubiquidade, ousando questionar se de fato rumamos para a tão alardeada convergência de

---

<sup>1</sup>De acordo com a eTforecasts, em 2005, 48% dos acessos à Internet serão feitos via dispositivos sem fio. Dados apurados pela revista *Veja*, em edição dedicada à tecnologia e consumo, publicada em 2001, apontavam um crescimento trimestral de 200% no mercado de Palms no Brasil, que já contava nesse período com mais de 500 mil usuários. Pesquisa realizada pela Jupiter Media Metrix, por outro lado, afirmava que no final de 2001, 35 milhões de pessoas estariam conectadas à Internet por sistemas sem fio (wireless). Outra empresa de pesquisa, a Allied Business Intelligence, prevê que até 2006, os usuários de sistemas de conexão wireless somarão 1 bilhão. Estima-se, ainda, conforme prognósticos da Anatel, que até 2005, quando os celulares de terceira geração estiverem implantados no Brasil, teremos mais de 57 milhões de usuários do sistema no país.

<sup>2</sup> São essas as premissas, aliás, que referendaram a exposição *Multiple Choices*, realizada, em 2002, por ocasião do festival Intermedium 2, no ZKM (Museu de Arte e Mídia da Alemanha), com curadoria de Sabine Himmelbasch, diretora de exposições dessa instituição desde 1999.  
<http://hosting.zkm.de/intermedium/e/> .

mídias ou se, ao contrário, o que se impõe é um cenário de leitura distribuída em inúmeras mídias (celulares, painéis eletrônicos, rádios, entre outras), respondendo às demandas pontuais de um leitor em trânsito permanente.

Cumpre, portanto, interrogar um contexto de leitura mediado por interfaces conectadas em rede que permitem experiências de leitura agenciadas pela hibridização das linguagens e cibridização dos espaços (on line e off line), que corrompem a estrutura clássica da página e a lógica da janela como dispositivo perspectivo, unificador do ponto de vista.

Essa corrosão, entretanto, não é um epifenômeno da técnica e demanda uma reflexão acerca de seus rearranjos semióticos e epistemológicos, a qual pouca atenção tem sido dada, confundindo-se as estratégias correntes da publicidade com um incipiente discurso crítico.

Alimentada pelas pressões do e-biz, a publicidade voltada para a indústria da informática assume contornos quase apocalípticos, impondo um falso confronto entre o fim e o começo de uma nova era, estabelecendo polaridades entre as culturas impressa e digital que se valem de antinomias inexistentes.

Essas supostas polaridades reiteram o já entediante bla-bla-blá sobre a grande teia que nos envolveria candidamente em uma aldeia global, prometendo um mundo plug & play e criando um panorama “transhistórico e transpolítico” dentro do qual todos os fatos são esvaziados de significado. (Baudrillard 1998)

Resulta desse esvaziamento uma esquizofrenia discursiva peculiar. Por um lado, alardeia-se a novidade que faz tábua rasa do que lhe é anterior. Por outro, utilizam-se todas as estratégias de marketing para convencer o público de que nada muda em seu repertório cognitivo, tanto que ele é capaz de reconhecê-lo através de ícones como o do envelope, da casa e das setas de voltar e avançar, muito embora essa iconografia não diga respeito às especificidades do ciberespaço.

Talvez a metáfora do site (sítio) para designar a situação de não-localidade que estrutura o cyberspace esteja na raiz desses mecanismos metafóricos, que não são inconvenientes por serem errôneos, mas por mascararem a situação inédita de uma espacialidade independente da noção de lugar.

A possibilidade de uma cultura híbrida, pautada pela interpenetração de redes on line e off line, que incorpore e recicle os mecanismos de leitura já instituídos, apontando para novas formas de significar, ver e memorizar demanda, portanto, uma reflexão que ponha em questão os regimes clássicos de leitura, que tem na página seu signo mais potente.

Tão paradigmática é ainda a cultura impressa que não se conseguiu inventar um vocabulário próprio para as práticas de leitura e escrita on line. Alguns poucos exemplos elucidam essa afirmação, bastando lembrar que as telas de qualquer web site dispõem páginas, critérios biblioteconômicos de organização do conteúdo regem os diretórios, como o Yahoo, e que a armazenagem de dados é feita de acordo com padrões arquivísticos de documentos impressos, seguindo à risca o modelo de “pastas e gavetas”.

Isso não nos remete a um mero problema de erro de termos. A identificação do conteúdo on line com a página reitera a linearidade de uma história sobre o mesmo que se faz pelo apaziguamento das instabilidades, criando uma continuidade tranquilizadora que inibe e mascara as transformações e as contradições em curso.

Sabemos, conforme nos ensinou Michel Foucault, o quanto essa configuração é devedora do estabelecimento de padrões de ordem implicado pela continuidade do tempo e pelas relações de similaridade que constituíram as práticas simbólicas da modernidade, elaboradas no século 19, e da qual todavia ainda não saímos.

Contudo, o desenvolvimento desse novo horizonte de leitura, que o mundo cibernético promete, e a proliferação dos dispositivos móveis corrobora, impõe que se pense no que queremos dos textos, da memória e das próprias tecnologias de conhecimento.

É verdade que a longa história da leitura e da cultura escrita mostra que as revoluções nas práticas são muito mais lentas que as tecnológicas e é suficiente lembrar que novas formas de ler não sucederam, imediatamente, nem foram simultâneas à invenção da imprensa. Entretanto, não se pode negar a originalidade que diferencia as transformações que hoje se processam das ocorridas em outros períodos. Enquanto no passado elas eram desconjuntadas, hoje ocorrem de forma integrada, permitindo pensar novas experiências de leitura no âmbito das transformações técnicas e tecnológicas, haja vista que implicam “uma revolução da técnica de produção dos textos, uma revolução do suporte do escrito e uma revolução das práticas da escrita.” (Chartier 2002: 113 - 4)

Essa revolução não se processa sem que se modifiquem, também, as práticas políticas, semióticas e jurídicas que interpõem e se associam à leitura e à escritura, fazendo com que seja mais do que urgente levar adiante aquilo que Derrida dizia no fim dos anos 60: “pensar o fechamento do livro como condição de abertura do texto.” (Derrida, 1971:73)

Um texto que agora se dá a ler em um meio que tanto pode ser o meio em que se escreve, e muitas vezes no qual também se publica, ou ainda aquele que se utiliza para falar ou gravar compromissos agendados, agenciando um processo de reciclagem do conhecimento numa escala sem precedentes, confundindo as práticas da escritura e da leitura e mesclando-as a outras formas de comunicação.

A aposta numa cultura híbrida, baseada na interconexão de redes on line e off line, não é então fruto de uma nova indústria capaz de substituir meramente velhas tecnologias por outras, mas de uma reconfiguração dos regimes de leitura para além da moldura da página.

Esse processo de reciclagem sistemática e de multiplicação dos atributos e funções dos dispositivos de comunicação redefine não só as experiências de leitura, mas os lugares de leitura, pondo em questão uma semiótica restrita às relações de contigüidade e semelhança que a metáfora da tela com a página pretende reiterar, engessando o debate nos limites dados pela ontologia: a máquina que recebe o conteúdo (o computador, p. exemplo) e a superfície de leitura (a tela ou a página).

Se, por um lado, limitam a discussão ao determinismo do suporte sobre o conteúdo, por outro, impõem que se trate as diferenças como momentos de uma ordem linear e progressiva em que o novo implica a superação do que lhe foi anterior, sendo que essa novidade é sempre, desse ponto de vista, apenas um aspecto técnico e não tecnológico (o que implicaria novas formas de conhecimento).

Pautadas por ligações diretas, como a das cartilhas que associam o “J” à jarra e o “B” à barriga, essa semiótica baseada em relações de contigüidade e semelhança alicerça inúmeras técnicas de memorização e define alguns limites de nossa capacidade significar, atrofiando a capacidade de pluralizar os sentidos. (Eco 1987: 126)

Bloqueia-se, assim, um exercício de construção de representações mais próximo das ambigüidades e multiplicidade de respostas da taquigrafia que a leitura distribuída poderia fomentar em uma cultura de rede e do diagrama em aberto.

Essa leitura nômade de leitores ciborgues desestabilizaria o universo do livro e da página, concebendo o texto como matéria pura que abstrai suas funções formalizadas, substituindo o sulco inscrito por traços acidentais, que não funcionariam para representar um mundo pré-existente, mas para propor um contexto de desequilíbrio permanente.

Trata-se do fenômeno intrinsecamente ligado a uma leitura-comunicação do/em trânsito. Um texto que só se dá a ler enquanto estiver em fluxo, transmitido entre computadores, rolando, “ripado”, entre interfaces diversas que se emulam umas as outras.

Processos pelos quais são transferidos rotinas e comportamentos de um objeto a outro, que incorpora aquele primeiro “outro” a si, as emulações<sup>3</sup> correspondem a um tipo de programação que faz jus à figura clássica da *aemulatio*, que desempenhava um papel importante no pensamento e na forma de representação do mundo de humanistas como Paracelso.

Tratava-se de uma relação de semelhança pensada como dobra do ser, “liberta da lei do lugar”, que atuava como uma seqüência de espelhos duplicados dentro da qual as coisas podiam imitar-se sem encadear-se e sem estar próximas.

Ao abolir a distância, a emulação triunfa sobre o lugar que é dado a cada coisa e obriga-nos a perguntar: “*Desses reflexos que percorrem o espaço, quais são os primeiros? Onde a realidade, onde a imagem projetada?*” (Foucault 1992: 37)

---

<sup>3</sup>Bastante comuns no universo dos gamers (jogadores de jogos de computador), as emulações são um dos mais interessantes traços culturais que aproximam esse universo das novas disposições que acompanham a incorporação dos Palms e celulares ao cotidiano, para muito além de sua semelhança física, evidente se comparados aos populares GameBoys e Tamagochis. Para uma sistematização das transformações culturais que os games evidenciam e seu papel de campo de experimentação de novas práticas, v. MANOVICH, Lev. “From Borges to HTML”, [http://www.manovich.net/DOCS/manovich\\_new\\_media.doc](http://www.manovich.net/DOCS/manovich_new_media.doc), especialmente pp. 15-18.

É esse jogo de espelhos que se atualiza hoje no quadro das emulações utilizadas no universo da computação e dos sistemas que conectam diferentes redes, como as utilizadas na teleintervenção urbana *egoscópio*, realizada em agosto de 2002.

Nesse projeto, criou-se uma estratégia de programação que permitia a qualquer internauta enviar sites de sua escolha a dois painéis eletrônicos comerciais situados numa avenida de grande movimento da cidade de São Paulo.

Emulados por um software que convertia a entrada dos sites em sinal de vídeo, os painéis recebiam e disponibilizavam esse sites na sua grade de programação, entre as propagandas que habitualmente ocupam esse tipo de veículo publicitário, desestabilizando as referências dos passantes e de quem acompanhava o projeto pelas imagens transmitidas on line por webcams, impedindo que se reconhecesse o que era parte da teleintervenção e o que era de fato propaganda. (Beiguelman 2002)

Para que se entenda o processo de emulação, e sua amplitude cultural, é importante notar que ela não é um efeito de visualização, ou uma animação que representa um modelo ausente (o que seria uma simulação), mas uma situação de telepresença, haja vista que não mimetiza uma falta, antes constitui uma presença virtual que se efetua pelo trânsito de informação em rede e só existe neste exercício momentâneo de transferência de comportamentos.

Nesse processo de transferência de comportamentos, sobressai o caráter clonável do conteúdo digital, que pode ter seu código reproduzido de forma idêntica em diferentes suportes e interfaces, reforçando a hipótese de que a imagem digital traz consigo o fenômeno do “original de segunda-geração” e de que o paradigma da criação cultural com as novas mídias é o da reciclagem, em que as interfaces vão mimetizando, agregando e recompondo os atributos umas das outras. (Lunenfeld 1996: 95 e Bolter e Grusin, 1999)

Esse processo se expande hoje para muito além da arte e das demandas específicas do mercado de comunicação, englobando inúmeros objetos do cotidiano, como as telas de computadores construídas para se parecer com TVs, monitores de TV com múltiplas janelas feitos para se parecer com computadores, livros impressos com layout típicos de computador e computadores desenhados no formato de livros etc. (Hayles 2002: 5)

Ao contrário, portanto, do que o e-marketing quer nos fazer crer, percebe-se que pela combinação desses processos de emulação e reciclagem a digitalização da cultura tende a consolidar um novo território de criação que se funda numa interessante ecologia midiática e não em uma cultura de descarte permanente.

Um inequívoco indicativo de subversão das formas e paradigmas da comunicação emerge nesse contexto em que se conjugam elementos como a entropia, a experiência emulada e a fragmentação da leitura, prefigurando práticas híbridas em que se rompe a identidade entre conteúdo e suporte.

Se há dez anos era fácil reconhecer as diferenças entre as mídias pelo suporte que ocupavam não há mais hoje, nos ambientes on line, sequer a possibilidade de distinção formal entre a página de jornal e a de um livro.

Nesse sentido, o que se impõe confrontar hoje é o desaparecimento dos critérios que permitiam ordenar, classificar e distinguir não só os distintos formatos discursivos dos textos, em função de sua materialidade (carta, jornal, documento de arquivo ou livro), mas as próprias especificidades entre as mídias (sonoras, visuais e textuais), que têm agora seus limites objetivos implodidos pela interface. (Chartier 2002: 109)

Não se trata, portanto, de pensar um “e-cultura” nos termos de um “tira-teima” das vantagens e desvantagens entre produtos digitais e impressos, wireless ou com cabo, chamando a atenção para seus perfis técnicos. Esse debate é inócuo porque permite eximir-se da reflexão sobre as transformações cognitivas potencializadas pela hibridização das mídias, que se desvinculam agora da mensagem, fazendo com que a interface modele a mensagem, tal qual ocorria durante a teleintervenção egoscópio.

Era somente a partir da decodificação da mensagem pelo seu contexto que os interatores do projeto conseguiam revalidar a mídia utilizada (no caso painéis eletrônicos) como interface publicitária ou da teleintervenção em curso.

É importante perceber, não seria excessivo repetir, que esse processo nos direciona para uma reconversão integral dos artefatos culturais ligados às diferentes mídias, ao invés de nos lançar no buraco negro do fim das velhas mídias.

Parafraseando Umberto Eco, poderíamos afirmar que se é verdade que cultura impressa tende a transformar-se em um complexo digital multimídia, então não é só ela que desaparecerá, mas todas as outras mídias que lhe serão acopladas, como o vídeo e o áudio, que terão esgotadas suas qualidades de suportes de linguagens específicas. (Eco 1996)

Mais do que falso problema, então, o debate sobre o suposto fim da cultura impressa descarta a necessidade de compreender as transformações nas experiências de leitura que se abrem com a digitalização e sua potencialidade mais interessante: o fomento de uma cultura promotora e promovida por processos de reciclagem, emulação e fragmentação que implodem a linearidade da página em prol de um texto diagramático.

Um texto que certamente não pode ser lido nos limites das analogias entre o universo bibliográfico e o digital que os programas de navegação mais populares, como o Internet Explorer e o Netscape, promovem.

Mais do que programas de navegação, Netscape e Explorer são grandes programas de paginação, extremamente adequados ao universo simbólico em que a Internet aparece como consolidação da biblioteca e/ou arquivo universal, mas não ao dos textos líquidos da cultura híbrida.

Nada casual, aliás, que a própria idéia de browser tenha sido substituída pela de navegador. A rigor, “to browse”, em inglês, quer dizer ler descompromissadamente, entrar em lojas só para espiar e também comer sem se alimentar, ou seja, beliscar.

Verbo antigo, remonta ao século 15 e deu origem, somente em meados do século 19, a um substantivo (browser) pouco usado até a criação do Mosaic (primeiro programa com interface gráfica para a World Wide Web), no fim do século 20.

Já navegar implica ter uma bússola, noção de percurso, rumo entre pontos de partida e de chegada. Em suma, implica prevenir-se para não ficar à deriva. A navegação, nesses termos, é mais compatível com o suporte impresso de leitura, que é necessariamente estável. Sabemos que a leitura de um livro pode ser atualizada infinitamente pelo leitor, no entanto, é fato que seu conteúdo só se altera em uma outra edição.

Por trás, ou na base disso tudo, está o problema da concepção do conteúdo da web como versões expandidas do livro impresso, mais ou menos nos termos em que o cinema do início do século 20 era descrito como “fotografia animada”, evidenciando a ignorância das especificidades de linguagem da nova mídia de então, o cinema. (Murray 1998: 66 –7)

É o não reconhecimento dessas especificidades, o que explicaria a preponderância do formato linear na Internet, podendo-se dizer que a grande parte do conteúdo hipertextual disponível não passe ainda de uma massa de textos e imagens clicáveis que reitera as convenções formais de organização do volume impresso, trocando, na velha divisão do índice em capítulos, a referência ao número da página pelo link. (*Idem*: 86)

Corroborar-se assim a necessidade de metaforizar o ambiente de leitura impressa no da leitura on line, impondo o padrão da navegação e do deslocamento topográfico e ponto a ponto.

Visões empobrecedoras do fenômeno da cultura de rede e de suas potencialidades, reduzem a discussão da interface de leitura à ontologia do suporte, dispensando a necessidade de sua crítica. Discussão que é de suma importância aqui, haja vista que na Internet, seja ela móvel ou fixa, por uma lógica \_ ou falta de?\_ do mercado, o conteúdo é não só mediado pela interface, mas manipulado por ela.

*“A interface modela a forma pela qual o usuário concebe o próprio computador e determina como o usuário pensa qualquer objeto midiático que é acessado via computador”*, diz Manovich sem exagero. (Manovich 2001: 66-7)

Um problema que se aprofunda e é maximizado pelo browser, espaço não só de hibridização de todas as mídias on line, mas, também, o mais vulnerável às inúmeras variáveis de configuração do hardware e às vicissitudes das conexões que alteram sobremaneira as formas de recepção e leitura.

O conteúdo disponibilizado aparece de acordo com o perfil de uma série de fornecedores, pois que o se acessa on line é também resultante da configuração e qualidade do monitor,

da velocidade da conexão, do tipo de browser, sistema operacional, marca de computador, handheld (computador de mão) ou celular etc.

Isso posto, fica então fácil notar que imagem e textos hoje se dão a ver e ler sem garantia, sem nada que assegure as suas normas de publicação, aquele pressuposto que permitiu a Mallarmé revolucionar a poesia, confiando na materialidade da página, seguro da presença do branco que se interporia, sempre, no mesmo lugar entre os versos, a despeito do tipo de leitura que se fizesse.

Especialmente por serem instáveis e dependente de uma série de variáveis distintas, o conteúdo e a interface mesclam-se de tal forma nos ambientes de rede que não podem ser mais pensados como entidades separadas, fazendo com que projetos de browsers que dispensam recursos de paginação despontem como uma das tendências mais interessantes da web arte e da pesquisa “tecnoepistemológica”.

O premiadíssimo *Web Stalker* é não só referência obrigatória nessa discussão, mas um marco histórico. Programa de visualização das informações na Web lançado em 1997 e que já está na sua quarta versão, transforma as palavras em diagramas dinâmicos mapeando os fluxos internos dos sites acessados.

Sua importância, entretanto, não reside apenas na funcionalidade e eficiência, nem tampouco no seu pioneirismo. Mas na sua capacidade de por em evidência a natureza linkada e dinâmica da Web. Por não simular a sua disposição dos conteúdos em páginas seqüenciais, permite uma reflexão sobre interfaces de leitura alternativas aos modelos impressos.

*netomat*, o metabrowser criado por Maciej Wisniewski, propõe romper essa cadeia de relações ditadas pela simulação do universo da página, desestruturando o sistema de consultas baseado na lógica do “point-and-click” que condiciona a leitura nos limites da navegação.

Para começar, *netomat* não lida com páginas, apenas com dados. Faz-se uma pergunta qualquer à plataforma, por meio de uma palavra-chave ou uma questão comum, e *netomat* devolve imagens, textos, sons, vídeos, não como links, mas como dados que fluem livremente pela tela.

Não existem linhas, “scroll” (rolagem de tela), endereços, sites. Apenas os dados recuperados nos servidores, sem links clicáveis, sem referência de sua procedência. As respostas são, portanto, conjuntos de informações independentes que flutuam no espaço nada metafórico do *netomat*.

Preparada para lidar com a Web organizada como um gigantesco banco de dados de arquivos estáticos, a interface dos navegadores-padrão suprime a possibilidade da Internet ser ela mesma uma aplicação inteligente. Isso é o que afirma Maciej Wisniewski, criador do *netomat*.

Sem barras de navegação, sem comandos para voltar e avançar, sem campo para digitar a URL, sem links clicáveis. Sem lenço e sem documento, no *netomat* os dados fluem. Você

faz uma pergunta. O programa desempacota os arquivos de outros sites e os arremessa para sua tela, numa cadeia de imagens, sons e textos que se modifica a cada novo input do usuário.

Repropõem-se aí os repertórios de leitura na particularidade de uma rede que se caracteriza pelo trânsito de dados. Princípio que está também no âmago do *Riot* de Mark Napier, que leva ao limite a experiência de estar em rede.

Isso porque *Riot* mescla o conteúdo que você estiver acessando ao que está sendo consultado por dois outros internautas. Caso ninguém esteja utilizando o programa, não se preocupe. *Riot* se encarrega de embaralhar o código do site que estiver aberto, transformando o conteúdo existente em algo imprevisível.

Seja da maneira que for, a tela vira um palimpsesto de layers, com todos os links preservados, mas criando um processo irônico que implode os limites territoriais dos domínios pela reciclagem da interface.

Primeiro “multi-user browser”, *Riot* sublinha a particularidade da Internet como rede viva que se realiza a partir de acessos simultâneos e desordenados, provenientes de diferentes nós e pontos.

Não sem razão é definido por Napier, como um ambiente colaborativo e anti-social, genuinamente darwinista, em cujo âmbito os conteúdos lutam contra outros conteúdos pela sua sobrevivência.<sup>4</sup>

O que se vê no *Riot*, portanto, é uma mescla dos sites acessados pelas três últimas pessoas que o usaram. O resultado são justaposições, colagens geradas automaticamente que desmontam o sentido original das páginas e criam um ambiente de invenção de ironias em se pode, enfim, browsear.

Uma experiência que está no cerne do já tradicional “Browser Day”, uma criativa competição promovida pela nl-design na Holanda desde 1996, que busca novos paradigmas de comunicação e que dedicou as duas últimas edições, de 2001 e 2002, ao desenvolvimento de interfaces para dispositivos sem fio.

Um dos projetos mais interessantes, *Bits on Location* de Aram Bartholl, vencedor da competição de 2001, inverte a relação corrente entre conteúdo e interface, mapeando os inúmeros pontos de conexão existentes numa cidade do século 21.

Lendo a cidade com mídia (no caso do projeto, Berlim) e o espaço urbano como interface, Bartholl pesquisa o potencial de interconexão entre redes on line e off line que já se projeta

---

<sup>4</sup> *Riot* é quase uma decorrência de uma série de programas criados por Napier, que questionam a idéia da rede como otimização dos recursos gerados para mídia impressa. Antes de *Riot*, produzido em 1999, desenvolveram, em 1998, o *Shredder* (<http://www.potatoland.org/shredder>), que se propõe a alterar a experiência de "browsear", rasgando as páginas eletrônicas, a partir de interferências na sua apresentação. Além dessas obras-primas, Mark Napier é também responsável pelo *Digital Landfill*, um site de reciclagem de lixo digital. Ali, pode-se despejar velhos e-mails, páginas desatualizadas, formulários inúteis para serem recompostos pelo programa e recriados como novas obras. (<http://www.potatoland.org/landfill>)

hoje nos centros globalizados, aproveitando os dispositivos de comunicação sem fio como farejadores das informações distribuídas entre ruas e avenidas.

Essas informações seriam acessíveis via SmartPhone (telefone celular produzido pela Microsoft) em um browser que permitiria a comunicação dos usuários entre si e diretamente com os centros de dados dos espaços públicos e privados, a fim de resolver, acima de tudo, problemas práticos, como fazer compras, pesquisar preços e produtos nos supermercados ou encontrar o melhor caminho, comunicando-se com a central de trânsito, ou com outros usuários do sistema.

O projeto prevê também a utilização de filtros personalizados que zelariam pela privacidade e garantiriam a otimização do uso do dataspace e é esse princípio, o do dataspace, o que diferencia o projeto de um mero portal.

O interessante do modelo desenhado por Bartholl é que ele não prevê um órgão centralizador administrativo. Antes, parte do pressuposto que as cidades contemporâneas já funcionam baseadas em sistemas de redes que tendem a gerar mais e mais uma massa residual de dados com a expansão das WirelessLan e, conseqüentemente, dos serviços wireless.

É essa massa que permite pensar formas de aproveitamento racional da infinidade de dados que circulam ociosamente, a partir da formação de pequenas e várias comunidades wireless que proveriam acesso livre à Internet, dentro de um raio determinado, e possibilitariam conexão usuário a usuário, sem necessitar do provimento de acesso de uma companhia de telefones celulares, seguindo o modelo de ação de sistemas como o do Gnutella<sup>5</sup>.

*NInfo*, projeto de Julia Guther e Jakob Lehr também lida com a cidade como dataspace passível de ser personalizado pelos seus usuários. Bastante divertido, é uma espécie de anti-lente de aumento, pois baseia-se em uma tela inteligente que permite aos seus usuários retirar do campo de visão os elementos da paisagem urbana que não lhes interessa ou de que simplesmente não gostam. Basta apontar o dispositivo e deletar o excesso de informação circundante.

Ainda na linha do nem tudo que é sério é chato, é bom recordar do hilário *Imon*, um dispositivo para maníacos que confundem, ainda, a tela do computador com a Internet. É um browser para ser utilizado em situações off line. Tudo o que se tem a fazer é imprimir o modelo disponível no site, recortar, aproximá-lo de qualquer objeto ou situação off line e brincar de navegar sem-fio pelo dataspace. Pronto, para quem ainda não entendeu que a Internet não é um epifenômeno do computador e que a interface não é um atributo da tela, é um aparato mais que suficiente.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Gnutella é um sistema que permite aos seus usuários trocar e compartilhar arquivos pela Internet sem passar por um web site a partir de um arranjo peer to peer (pessoa a pessoa ou P2P). Diferentemente do Napster e do Kazaa, Gnutella não é um web site, mas um arranjo que permite aos seus usuários visualizar os arquivos um dos outros. Depois de instalar o Gnutella o usuário torna-se um servidor e um cliente da rede Gnutella (GnutellaNet).

<sup>6</sup> A incompreensão das diferenças entre superfície e interface foi detalhadamente explorada em outro trabalho da

Sarcasmo à parte, vale mencionar outro aplicativo desenvolvido por Jakob Lehr, o *m-Disco*, que reflete sobre novos formatos de organização da informação, porém explorando seus potenciais comunitários. Nesse caso, trata-se de uma ferramenta para dispositivos móveis, alimentada por dados sobre o perfil de seus usuários, cuja finalidade é permitir o encontro entre pessoas com interesses semelhantes.

É básico, obviamente para o sucesso de uma operação como essa, novamente, que a discussão não se esgote na solução técnica, como a organização e disponibilização dos dados dispersos na malha urbana em sistemas P2P (pessoa a pessoa) que rege o *Bits on Location*, mas sim tecnológica, explorando o intrincado território da inteligência coletiva a que pensadores como Pierre Lévy, Michel Authier e, no Brasil, Rogério da Costa e André Lemos vêm se dedicando sistematicamente.

Em síntese, o que o *m-Disco* faz ou o que está por trás do potencial sucesso do *Bits on Location*, é o fenômeno característico das comunidades virtuais que se organizam momentaneamente por sistemas de agentes inteligentes dispersos em diferentes redes de informação. (Costa 2001:51)

Não por acaso, os projetos vencedores e os finalistas de ambas competições não se limitaram a desenhar novos navegadores para Palms ou celulares, pois isso demonstraria incapacidade de compreender a especificidade mais interessante do cibridismo: a dispersão da informação em vários sistemas de comunicação conectados ao corpo ou não, mas sempre conectados entre si em configurações provisórias.

Nesse sentido, é importante chamar atenção para projetos como o *C-Watch* das pesquisadoras Anne Katrin Konertz e Camilla Hager que reinventa o tradicional walkman no âmbito das práticas de sampleagem e compartilhamento que se consolidaram depois do sucesso do Napster.

Trata-se de um relógio de pulso, integrado a um computador com conexão via tecnologia bluetooth<sup>7</sup>, que não só permite escutar música, mas ouvir as músicas que outros portadores do *C-Watch* estão escutando e trocar faixas musicais com eles.

Referenda-se aí o contexto mixagem do dataspace que não só emaranha profundamente as dinâmicas que enunciavam a figura do autor, ao mesclá-la a do receptor/interator, como reconfigura a noção e a idéia de autoria por processos de conexão e linkagem, que, a um só tempo, operam sua fragmentação e sua união a de outros autores correlatos ou não. (Landow 1997: 93-105)

Mas não é isso que se espera de uma cultura híbrida? Um universo cognitivo fundado num grau de instabilidade tão radical que seja capaz de corromper os pressupostos de

---

autora, *Ceci n'est pas um nike*, feito para a 25ª Bienal de São Paulo, inspirado pelo contexto de institucionalização da web arte. O projeto está disponível em: <http://www.desvirtual.com/nike>.

<sup>7</sup> Bluetooth é uma tecnologia de rádio de curto-alcance criada pela Ericsson em meados da década de 90, desenvolvida hoje por diversas empresas. Sem fio, possibilita a transmissão de dados em curtas distâncias entre telefones, computadores e outros aparelhos eletroeletrônicos.

ordenamento e representação da cultura impressa, forçando não o seu descarte, mas a redefinição do que se espera da comunicação distribuída em múltiplas plataformas?

E mais ainda, certamente. Operações transgressoras, que lidem com outros códigos de leitura propondo encadeamentos inusitados pela transformação permanente dos atributos dos dispositivos de comunicação, prontos a serem convertidos em outra interface, conforme a necessidade pontual de seus usuários ciborgues, interligados e prontos a operar dentro de sistemas inteligentes.

Nada se fará, no entanto, se não se reconhecer a radicalidade das transformações que os novos sistemas de telecomunicação trazem às formas de criar, ler e organizar as representações e os sentidos, para além das visões marqueteiras e seu inequívoco viés apocalíptico.

Tudo indica que nos próximos anos será possível acessar com facilidade a Internet a partir de uma multiplicidade de equipamentos (não só telefones celulares e palm tops, mas também relógios e roupas, entre outros). Além disso, estudam-se tecnologias para transformar qualquer objeto eletrônico num ambiente de conexão à rede<sup>8</sup> que forçarão a revisão dos paradigmas que todavia nos atrelam à noção de volume e à horizontalidade da linha, formatos de leitura e comunicação adequados ao contexto histórico do Codex, mas não ao dos textos líquidos da cultura híbrida.

Uma liquidez que certamente esgotará as qualidades de suportes de linguagens específicas dos meios de comunicação num universo simbólico de reciclagem e conversão ininterruptas das funcionalidades dos meios.

Um processo de macro-sampleagem que certamente nos surrupiará a noção de página e no qual teremos que atualizar McLuhan, preparando-nos para ler o tempo das práticas nômades em que a mídia pouco importa e a interface é a mensagem.

**Giselle Beiguelman** é autora do premiado **O Livro depois do Livro** (1999). Entre seus trabalhos mais recentes destacam-se: **Wop Art**, para telefones celulares (2001) e projetos que envolvem acesso público via Internet a painéis eletrônicos, como **Leste o Leste?** e **egoscópio** (2002). É professora da pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, editora da seção novo mundo de *Trópico* e colaboradora da *Leonardo*, *Iowa Web Review* e *Cybertext*, entre outras publicações. Site: [www.desvirtual.com](http://www.desvirtual.com)  
Bibliografia

BARTHOLL, A. *Bits on Location*. <http://www.datenamort.de/eng/indexe.html>

BAUDRILLARD, J. (1998). "In the Shadow of the Millennium. (Or the suspense of the year 2000)". IN: *Ctheory*. [http://www.ctheory.net/text\\_file.asp?pick=104](http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=104).

---

<sup>8</sup> Um dos projetos mais interessantes nesse sentido é o "Jini" da Sun Microsystems. *Jini Connection Technology*. <http://www.sun.com/jini/overview/index.html>

BEIGUELMAN, G. (2002). *egoscópio*. <http://www.desvirtual.com/egoscopio/>

B \_\_\_\_\_, G. (2002b). *Ceci n'est pas um nike*. <http://www.desvirtual.com/nike>

BOLTER, J. e GRUSIN, R. (1999) *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press.

BRISSAC, N. (2002) “Diagramas”. [http://www.uol.com.br/artecidade/diagramas\\_tx01.htm](http://www.uol.com.br/artecidade/diagramas_tx01.htm)

CASATI, R. (2001) “What the Internet Tell us About the Real Nature of the Book.” [http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=printable&ConfText\\_ID=6](http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=printable&ConfText_ID=6)

CHARTIER, R. (2002). *Os Desafios da Escrita*. Editora UNESP.

COSTA, R. da. (2002). *Cultura Digital*. São Paulo, Publifolha.

DERRIDA, J. (1971) *A Escritura e a Diferença*. Trad. Maria Beatriz N. da Silva. São Paulo, Perspectiva.

DELEUZE, G. (1988) *Foucault*. Trad. Claudia Sant’anna Martis. São Paulo, Brasiliense.

ECO, U. (1987) “Un Art d'oublier est-il concevable?” *Traverse*, 40, abr.

ECO, Umberto (1996). “From Internet to Gutenberg”. Conferência proferida em 12 de novembro. The Italian Academy for Advanced Studies in America. Columbia University. Nova York, EUA. <http://www.hf.ntnu.no/anv/Finnbo/tekster/Eco/internt3.htm>

FOUCAULT, M (1992). *As Palavras e as Coisas. Uma Arqueologia das Ciências Humanas*. Trad. Samma Talma Muchail 6ª ed, São Paulo, Martins Fontes.

HAYLES, N. K. (2002). *Writing Machines*. Cambridge, Mass., MIT Press.

*International Browser Day*. <http://www.nl-design.net/browserday/>

*Imon*. <http://www.imon.de/about.html>

KNOERTZ, A. K. e HAGER, Camilla. C-Watch. <http://dingbats.digital.hdk-berlin.de/anne/>

LANDOW, George. *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

LEHR, J. *m-Disco*. <http://myhd.org/mdisco/>

LEHR, J e GUNTHER, J. *nInfo*. <http://myhd.org/works/ninfo/>

LEMOS, A. e PALACIOS, M. (orgs.) (2001) *Janelas da Cibercultura*. Porto Alegre, Sulinas.

LUNENFELD, Peter (1996). “Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics.” In: *Photography after Photography- Memory and Representation in the Digital Age*. Amsterdam, G+B.

MANOVICH, L. (2001) *The Language of New Media*. Cambridge, Mass., MIT Press.

MURRAY, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck - The future of narrative in cyberspace*. 2ª ed., Cambridge, MIT Press.

NAPIER, M. *Riot*. <http://www.potatoland.org/riot>

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*, 2ª ed., São Paulo, Experimento, 1996

*Visual Theasaurus*. <http://www.plumbdesign.com/thesaurus/>

*Web Stalker – I/O/D*. <http://www.backspace.org/iod/>

WISNIEWSKI, M. *netomat* <http://www.netomat.net>