

Faculdade Cásper Líbero
Coordenadoria de Pesquisa e Pós-Graduação
1º Seminário de Comunicação, Tecnologia e Cultura de Rede
Coordenadores: Prof. Sérgio Amadeu e Prof. Walter Lima

O Relatório Pato Donald

Pedro Luiz de O. Costa Bisneto
São Paulo, 22 de Junho de 2007

Introdução

Este relatório é oriundo de uma reflexão sobre o que foi abordado nos quatro encontros do 1º Seminário de Comunicação, Tecnologia e Cultura de Rede da Faculdade Cásper Líbero, com base em uma história em quadrinhos do Pato Donald intitulada “Pense antes de Escrever”, publicada no Brasil na edição nº 2344¹.

Descrição da Narrativa - Pense antes de escrever

A história começa com o Pato Donald em sua casa, na sala de estar sentado em sua poltrona, irritado, desligando a televisão ao término de mais um episódio do seriado “Policial Caipira”.

– *Quac!* Eles chamam esse lixo de seriado? – questiona Donald aos seus sobrinhos que estão ao seu lado desenhando. – Um chipanzé treinado faria melhor do que isso! Ou então... Eu! Aposto que sei escrever um roteiro que detona! Não deve ser tão difícil! – diz para si mesmo o pato.

Com a idéia de escrever um roteiro para o seriado, Donald dirige-se ao seu computador pessoal e, com ele já aquecido, está pronto para escrever o seu roteiro, só lhe falta uma boa idéia. Porém, antes de iniciar seu projeto, outra idéia ocorre a Donald: comer um lanchinho. Depois do lanchinho, Donald volta ao computador, mas antes de iniciar seu trabalho, é preciso dar uma olhada nos e-mails, então Donald percebe que está passando uma reprise do seriado “Policial Caipira”...

Algumas horas depois, Donald é acordado por seus sobrinhos em sua poltrona, que o questionam a respeito do seu roteiro. O tio responde:

– Só falta melhorar um pouco o título e já vou começar o primeiro parágrafo.

Com isso em mente, Donald coloca seus sobrinhos para fora de casa a fim de ter mais sossego para escrever. Porém, após algumas horas em frente ao computador sem nada conseguir escrever, frustrado, conclui que é realmente muito difícil pensar. Apesar de ter um milhão de idéias fantásticas, Donald percebe que demoraria muito tempo para materializá-las no papel. Num rompante, outra idéia brilhante vem à mente de Donald: já

¹ ISSN: 0104-2092. Roteiro de Michel T. Gilbert, Desenhos de VICAR e Tradução e Letras de LUA AZUL.

que era difícil escrever, bastava procurar um escritor para escrever o roteiro para ele. E assim se pôs em ação atrás de um escritor, quando encontrou, ouviu:

– Você tem um título e quer que eu escreva alguma que combine com ele? – questiona Silva, o escritor – E quanto irá me pagar por isso?

– Eu não ofenderia uma artista como você com dinheiro – responde Donald, que é em seguida chutado para fora da casa do escritor.

Sem alternativas, Donald resolve então procurar seu amigo inventor, o Professor Pardal, e lhe pergunta se este tem alguma invenção que elimine a parte difícil do trabalho de escrever. Prontamente Pardal apresenta o **PENS-O-MATIC**. Pens-o-matic é um materializador de idéias: um capacete que transmite pensamentos para uma máquina que escreve e desenha tudo o que se pensa, imprimindo até cem páginas por minuto e, inclusive, encadernando as folhas, restando apenas trabalho de alimentar a máquina com papel.

Já em casa, os sobrinhos de Donald o questionam:

– Tio, você não vai desligar a TV? Você não vai escrever?

– Eu estou escrevendo – responde Donald – Graças ao pens-o-matic do Pardal eu posso fazer múltiplas tarefas! Consigo escrever livros e roteiros e ver TV... Tudo ao mesmo tempo!

Passado algum tempo, com um carrinho de mão cheio de livros, Donald se dirige às Editoras com o intuito de vender suas obras. Porém, após algumas visitas em algumas editoras, Donald as vê rejeitadas. Numa delas, uma editora de livros de receitas culinárias, diante a insistência de Donald em ver o seu livro de receitas de cachorros-quentes publicado, a editora-chefa lê para o pato um trecho de sua obra:

– “Primeiro tire uma gostosa salsicha da geladeira! Depois... Ei! Sobrou feijão, está aqui há apenas três semanas! >Chlep< Ei! Arenque! >Chlep<, >Chomp<!” – e em seguida, Donald é enxotado para fora da editora.

Donald percebe que máquina realmente escreve tudo o que ele pensa e, após mais algumas rejeições das editoras, incluindo uma acusação de plágio, revoltado, resolve destruir o pens-o-matic. Antes que o faça, porém, seus sobrinhos o impedem, mostrando-lhe um gibi de uma história em quadrinhos que criaram com o pens-o-matic. Donald, como é de costume, crítica seus sobrinhos:

– Vocês chamam isso de história em quadrinhos? Podem esquecer! Isto não vai vender nunca!

– Não queremos vender as histórias! Nossa diversão é fazer! – responde um de seus sobrinhos – Além disso, todo mundo na escola acha o seu pens-o-matic o máximo! Todo mundo quer um!

Diante do que lhe disseram seus sobrinhos, Donald tem mais uma de suas brilhantes idéias e logo está em meio a praça de Patópolis, sobre um balcão, anunciando para um público estupefato a sua máquina de escrever, o pens-o-matic. As vendas são um sucesso. Porém, Pardal tem dúvidas sobre tal empreitada.

– Tem certeza de que é uma boa idéia produzir essa máquina em massa? – diz o inventor.

– Claro! As pessoas estão felizes! – responde Donald – E eu recebo a minha comissão de venda. O que poderia dar errado?

Enquanto Donald está no Taiti em férias, gastando o dinheiro que ganhou com a venda do pens-o-matic, Patópolis inteira está produzindo os seus livros, ninguém tem mais tempo de ler livros, só de escrevê-los.

Após duas semanas de férias, Donald volta à Patópolis e encontra seu primo, Gansolino, lhe mostrando uma nota que acabara de ganhar com a venda de um roteiro para um episódio do seriado “Policia! Caipira”. “Sorte de principiante”, pensa Donald. Caminhando um pouco mais, Donald fica de queixo caído ao ver que todos na cidade estão vendendo suas obras, carregando pilhas de livros de um lado para outro, editoras e livrarias exibindo anúncios de noites de autógrafos. Encontra também o Tio Patinhas, a Vovó Donald e sua namorada, Margarida, todos vendendo seus livros. A esta última, Donald questiona:

– *Glup!* Como você conseguiu uma editora? Como?

– Quem precisa de editora? A máquina imprime a quantidade de livros que queremos... E as lojas vendem pra nós! Depois dividimos o dinheiro! Simples, não? – responde Margarida.

– Como não pensei nisso antes?! Com meu talento, posso vender milhões! – com esse pensamento na cabeça, Donald se apressa em buscar seus livros para levá-los para a

livraria revendê-los. Porém, ao entrar na livraria, o vendedor lhe mostra as estantes todas abarrotadas de livros, e lhe diz:

– Está lotadíssimo! Todo mundo quer que eu venda seus livros! Mas ninguém compra nada! Não vendi um livro durante semanas. As estantes estão até tortas! Simplesmente não temos lugar pro seu livro, Donald!

Insistente, Donald tenta colocar os seus livros em uma das estantes que desaba derrubando todos seus livros sobre sua cabeça. Donald é expulso da livraria. Na rua, Donald encontra um grupo de cidadãos consternados com as mudanças que ocorreram em Patópolis desde que ele introduzira o pens-o-matic. O dono da Biblioteca Municipal estava revoltado, pois teve de fechá-la, ninguém mais lia seus livros, todo mundo só escrevia. Todos empreendimentos e lojas da cidade haviam mudado para o ramo de livrarias e muitos outros produtos deixaram de ser produzidos. Por fim, as árvores de toda a cidade estavam sendo derrubadas para se confeccionar mais papel para os livros.

Diante disso, Donald procura o Professor Pardal e lhe dá uma idéia: informatizar o pens-o-matic para que escreva livros eletrônicos ao invés de utilizarem papel. Logo, Pardal executa a idéia. Já em casa, Donald está em frente ao seu computador, que já exibe diversos livros eletrônicos. O tio fala aos seus sobrinhos:

– Livros eletrônicos não gastam papel nem ocupam espaço! Problema resolvido! – Será?

Momentos mais tarde, Donald está novamente sentado diante do seu computador, reclamando que todos na cidade lhe mandam os seus livros por e-mail para ele ler, e o pato já não agüenta mais. Neste mesmo momento, vários cidadãos batem na porta da casa de Donald revoltados com ele:

– Todo esse *spam* está entupindo nossos computadores! Dá um jeito nisso... – diz um cidadão de Patópolis com um olhar ameaçador para Donald –...Senão!

Mais uma vez Donald procura o Professor Pardal e, enfim, consegue a solução definitiva para o problema. Sabendo que todo mundo gosta de elogios, Pardal produz um novo modelo de pens-o-matic que elogia o escritor assim que ele termina a sua história, e depois o aparelho apaga automaticamente a mesma sem que esta possa causar maiores problemas. Quem quiser escrever histórias e vendê-las, terá de fazê-lo do modo tradicional.

E, assim, tudo volta à normalidade em Patópolis, a história termina com o Pato Donald mais uma vez desligando a TV, revoltado com o término de mais um episódio do seriado “Policia! Caipira”. *Quac!*

A história do Pato Donald e o 1º Seminário de Comunicação, Tecnologia e Cultura de Rede

As semelhanças entre a história acima descrita e o mundo da comunicação, tecnologia e da cultura de rede são inúmeras. Encontramos diversos pontos comuns entre a história e os assuntos que foram abordados durante o seminário e a própria vida atual dentro do cenário do que conhecemos como “mundo digital”, onde se destacam os computadores e a Internet.

Se entendermos que o *pens-o-matic* é uma ferramenta que facilita a criação, podemos logo fazer um paralelo entre a máquina do Prof. Pardal com os computadores, da mesma forma podemos tomar a cidade de Patópolis como uma amostra ou referência do mundo contemporâneo.

Toda máquina criada pelo homem é atribuída a uma capacidade do próprio homem, uma extensão ou ampliação de suas habilidades. Assim, a prensa, multiplica a capacidade do homem de escrever. O carro, os aviões e outros meios de transporte multiplicam a capacidade do homem em se locomover, já o computador, assim como o *pens-o-matic*, multiplica a capacidade do homem de calcular e, conseqüentemente, de pensar e criar.

Sendo o *pens-o-matic* uma espécie de computador pessoal, então, dentro do contexto da história narrada, o Prof. Pardal poderia ser um dos engenheiros da *IBM*, da *Xerox* ou qualquer empresa entre as pioneiras na criação do microcomputador, ou até mesmo, Steve Jobs, o criativo engenheiro e um dos fundadores da famosa empresa *Apple*, que colaborou decisivamente para colocar o *Macintosh* no mercado. Ainda neste contexto, o próprio pato Donald, que fomentou o mercado de *Patópolis* com as vendas do *pens-o-matic*, poderia ser então o mega-empresário Bill Gates, que teve papel chave para o *boom* do mercado dos computadores pessoais com o sistema operacional *MS-DOS* de sua empresa, a *Microsoft*, e possibilitou a produção e venda dos microcomputadores numa escala de massa.

Durante os encontros do seminário de comunicação, tecnologia e cultura de rede, duas palavras foram postas à mesa: *evolução* e *revolução*. Duas palavras atribuídas à

introdução da tecnologia digital e de rede com os impactos sociais oriundos que afeta e modificam o contexto atual da comunicação e da vida em rede.

Assim como os computadores e diversas outras tecnologias digitais têm impacto em nossa sociedade, a introdução do *pens-o-matic* em Patópolis causou uma evolução e, em seguida, uma revolução na cidade. Diversas pessoas perderam seus empregos, empreendimentos mudaram de ramo, e até mesmo um impacto ecológico se fez acontecer em Patópolis. Tais impactos, desde a introdução das tecnologias digitais e de rede, têm acontecido em nossa sociedade assim como em Patópolis, alguns exemplos clássicos nos mostram isso: a produção de máquinas de escrever desapareceu substituída pelos computadores com seus softwares de edição e diagramação de texto e as impressoras domésticas, a tira-colo, também as bobinas de tinta das máquinas de escrever foram substituídas pelo *toner* das novas impressoras. Outro exemplo clássico é a famosa Enciclopédia Britânica que, antes da “era da Internet”, se consistia em uma autêntica instituição com valor de marca avaliado em bilhões de libras esterlinas, mas, no novo cenário, hoje busca fôlego para se manter, recuperando-se da falência em uma nova versão *on-line* dentro de um mar de informações concorrentes que inundam o espaço cibernético. Enquanto profissões e negócios desaparecem, outros surgem ou evoluem. Do encarregado do pestape, surge o *layoutman* e o *webdesigner*, que deixa a tesoura e régua de lado e os substitui pelos comandos *CTRL+C* e *CTRL+V*. O digitador, ou escritor, evolui para o *webwriter*, exemplos aos quais se seguem muitos outros em todos os setores da sociedade. A questão ecológica que se abateu sobre Patópolis também aflige a sociedade no novo milênio. Vale lembrar que no início da “Era Digital”, muitos disseram que publicações como livros, revistas e jornais estariam condenadas a extinção, sendo gradativamente substituídas por novos suportes digitais e interativos, o hipertexto digital daria um fim ao texto impresso. Porém, a enxurrada de informações que surgiu com a Internet acaba fomentando ainda mais a venda de tais produtos, aumentando cada vez as áreas desmatadas para a criação de papel. Apenas os grandes jornais de massa são ameaçados de extinção, com tiragens que diminuem a cada ano, porém novas publicações impressas mais segmentadas surgem a cada momento e o consumo de papel se mantém em progresso. Os próprios computadores pessoais dotados de impressoras domésticas, assim como o *pens-o-matic* do Prof. Pardal, também aumentam o consumo de papel em um ritmo nunca antes

imaginado. Esse consumo desenfreado nos leva a idéia do Pato Donald para solucionar o problema de consumo de papel e o conseqüente corte de árvores que se abateu sobre Patópolis: a substituição pelo *microchip*, dos livros pelos *e-books*, do analógico pelo digital. Seria essa mesmo a solução? Muitos ambientalistas contrários aos desmatamentos e as constantes modificações no solo que a produção do papel implica poderiam dizer que sim, outros percebem que a produção de computadores aumenta o consumo de água em um mundo ameaçado de sua escassez, assim entendendo que não. Não podemos nos esquecer da questão da tinta impressa no papel mencionada anteriormente, fator que também se remete a tal questão entre muitas outras ligadas ao impacto do consumo, seja do papel ou do computador. Questões que afligem o mundo atual dentro da ameaça que paira sobre ele: o aquecimento global. Mas, para respondermos a essa hipótese levantada pelo Pato Donald, seria necessário um longo estudo que não cabe aqui encamparmos.

A confusão do pato Donald ao usar o *pens-o-matic*, misturando os seus pensamentos com suas criações e as múltiplas tarefas que executava – o cachorro-quente com o feijão velho – nos traz à tona outro tópico discutido durante o seminário: hoje estamos na era do *remix*, vivendo o “triunfo do pastiche”, segundo os estudos da pós-modernidade de Frederick Jamenson mencionados durante a jornada. Nessa confusão de Donald, ele acabou recaído em plágio de um dos episódios do seriado “Policial Caipira”, que assistia enquanto operava o *pens-o-matic* – questão que esbarra em um dos tópicos amplamente debatido na pauta conduzida, a dos direitos autorais na era da Internet e o surgimento da *Creative Commons*, a licença universal que tem o intuito de fomentar o pensamento e a compartilhamento do conhecimento coletivo considerando as novas formas de produção em um ambiente interconectado globalmente como a Web. Na questão dos direitos autorais, a história de Donald nos mostra outro problema: enquanto o pato lutava para conseguir uma editora que publicasse suas obras, outros personagens encontraram outra solução, como bem disse a Margarida: “Quem precisa de editora, imprimimos a quantidade de livros que queremos e as lojas vendem para nós. Depois dividimos o dinheiro”. Palavras que vão ao encontro com a “pseudo-revolução” que Internet trouxe na distribuição de diversos tipos de obras, dentre as quais, a música. Sem dúvida, a Internet e as tecnologias *peer-to-peer*, além da evolução do som digital (como o *mp3*) e o surgimento de diversos aparatos eletrônicos (como o *I-Pod*), tiveram um grande impacto sobre a

distribuição de música, por um lado levando ao pânico as grandes empresas do mundo fonográfico frente o risco de perderem suas margens de lucro ou, mesmo, de ficarem fora do negócio e, por outro lado, levando usuários da rede aos tribunais sob a acusação de pirataria. Porém, mais uma vez, o que prometia ser uma revolução, permitindo que os músicos pudessem distribuir suas obras diretamente aos seus fãs através da Internet não se verificou e, ainda pior, assistimos cenas deprimentes tais como a do baterista da banda *Metallica*, Lars Ulrich, que foi ao tribunal testemunhar contra um fã da banda que havia baixado músicas suas pela Internet e respondia processo por violação de direitos autorais. Ou mesmo o *por star* inglês Elton John, que declarou que o mercado da música era mais interessante antes da era do “mp3”. Essas brigas judiciais merecem atenção quando percebemos que dizem respeito mais a questão dos direitos autorais quando tomamos as grandes gravadoras como intermediárias entre o músico e seu fã, e o aspecto revolucionário da web capaz de colocar os dois em uma mesma página online, entretanto, o medo de perda das margens de lucro se verificam apenas como especulações, pois, da mesma forma como aconteceu no mundo dos impressos, o advento da música digital e da distribuição *peer-to-peer* fomentou ainda mais a venda de CDs nas lojas enquanto os tubarões da indústria fonográfica temiam o contrário. Mas, se não houve revolução nesse sentido, evolução sim, e o novo formato da música obriga a grande indústria a se adaptar para estar presente no meio, e novos players abraçam esse mercado, de modo se este meio está sendo revolucionado ou não, é cedo para afirmar, mas que está mudando, sem dúvida.

Outro problema diretamente ligado ao mundo real e que se abateu sobre Patópolis após a informatização do *pens-o-matic*, foi o *spam*. O “boom” de criação de livros eletrônicos levou a um “boom” de *spams* para os usuários da Internet de Patópolis. O problema do *spam* para os usuários da Internet que têm sua caixa postal de *e-mails* superlotada aflige tanto os cidadãos do mundo real como os patos de Patópolis, de forma que não faltam *softwares* e provedores que buscam filtrar nossa correspondência tentando nos livrar desse mal que nos aflige. Embora o *spam* em si não tenha sido objeto de discussão do seminário em questão, algo que chega por e-mail e que, pela voz de alguns participantes, pode ser considerado *spam* o foi: a comunicação viral. A comunicação viral, aquela que vai de *e-mail* em *e-mail* navegando pelas diversas caixas-postais de usuários da Internet, nos trouxe alguns exemplos de pequenas revoluções que ela pode causar: tais

como no caso do vídeo da Daniela Cicarelli que levou ao bloqueio do sitio *Youtube* no Brasil, mobilizando a sociedade tupiniquim a se manifestar contra tal fato e esta o fez de *e-mail* em *e-mail*. Outros exemplos do uso da comunicação viral dentro do seminário em questão foi o boicote promovido por funcionários à empresa *Sinclair*, e o caso do sistema eleitoral da empresa *Diebolt*, ambos denunciados com o uso do que alguns consideram *spam*. No caso de Patópolis, o *spam* foi a gota d'água para uma revolução, a revolta contra o *pens-o-matic*, uma contra-revolução, pois foi uma revolta contra a revolução ocasionada pelo próprio *pens-o-matic*, assim liquidando aquela que era sua função inicial – criar obras literárias que perdurassem, primeiro na forma de livros, depois na de *e-books* – e trazendo a normalidade de volta à Patópolis.

Ainda, pensando em revolução, como já foi colocado, o *pens-o-matic* causou uma grande mudança em Patópolis, porém, ao final da história, diversos cidadãos da cidade clamaram por modificações, ou mesmo a introdução de limitações no *pens-o-matic*, para que a ordem natural das coisas voltasse a reinar em Patópolis. Enquanto as tecnologias computacionais e a Internet promovem diversas modificações na sociedade atual – uma revolução tecnológica – talvez, como parte de uma grande revolução em curso que promete abalar instituições e se coloca de forma potencial sobre nossas vidas, mas que ainda não se fez acontecer dentro de sua potencialidade total, o que podemos atribuir ao fato de tais tecnologias ainda estarem em fase de crescimento –, muitos cidadãos de Patópolis brigaram para conter a revolução que tomou conta da cidade. No mundo real esse mesmo temor se verifica, algumas iniciativas de grandes empresas tentam frear a revolução em curso que as tecnologias digitais e a Internet nos trazem, ou mesmo impedir a evolução de algumas tecnologias, questões essas que também tiveram foco durante o seminário em questão. A tentativa de submeter a Internet à regras de controle como acontece na radiotransmissão é um temor que se abate sobre esse meio comunicacional emergente, cuja liberdade e acesso igualitário as informação formam a base da revolução que invoca a todos os seus usuários e promete se estender a medida que se desenvolve. O seminário trouxe à tona um *lobby* americano que tenta submeter as transmissões da Internet, feitas em pequenos pacotes digitais, à regras de controle que visam privilegiar conglomerados empresariais que vêm seus negócios ameaçados com as novas tecnologias comunicacionais e com a Internet. Será que o aconteceu em Patópolis acontecerá com a Internet? Será que assim como em

Patópolis, onde cidadãos clamaram pelo fim da revolução trazida pelo *pens-o-matic*, o interesse de algumas minorias, comprometidas somente com suas margens de lucro, colocará fim a revolução em curso que nasce com a Internet e as tecnologias digitais? Será que, da mesma forma que o *pens-o-matic* teve sua capacidade limitada, iremos nós criarmos regras para limitar o uso da Internet e seu potencial comunicacional? Será que, assim como a contra-revolução que ocorreu em Patópolis e restaurou a ordem natural da cidade, iremos assistir a uma contra-revolução liderada por interesses empresariais que levará a limitação e ao controle da comunicação na Internet? Infelizmente essas são questões que pairam no ar e só o tempo, e a quebra de braço entre interesse público e privado, irá nos responder. Quiçá a liberdade de informação prevaleça.

Outra questão que aparece na história de Donald e que fomentou o debate no seminário em questão é a Televisão. Logo no primeiro quadrinho da história, Donald aparece reclamando da programação da televisão: “*Quac!* Eles chamam esse lixo de seriado?”, disse o pato. Durante o debate no seminário não faltaram críticas à televisão e seu conteúdo: enquanto o entusiasta por tecnologia Sérgio Amadeu não poupava palavras duras ao meio comunicacional mais abrangente do mundo atual, invocando a rigidez de sua estrutura, contrapondo-o a iniciativas mais democráticas de uso da imagem, tais como o sítio *Youtube* e outros provedores de vídeos na Internet, o sociólogo Liraucio Girardi fazia questão de dizer que “não é bem assim, existe muita coisa boa na televisão”. Sim, de fato existem coisas boas na televisão, assim como existe muito lixo na Internet e vice-versa. Mas olhando sob o prisma da história de Donald, vemos que tudo se inicia com a revolta do pato diante do lixo veiculado na TV, e sua idéia inicial é, justamente, criar algo que seja melhor do que ele assiste, em suma, o objetivo de Donald que o levou até o *pens-o-matic* foi o de criar roteiros para programas televisivos. Vimos também que durante a história, o personagem Gansolino, através do uso *pens-o-matic*, criou um episódio para o seriado “Policial Caipira”. Assim como *pens-o-matic* foi capaz de fomentar novas criações para a TV, como a criação de Gansolino, a Internet hoje é palco de inúmeros sítios que fomentam ainda mais a audiência televisiva. Os *reality-shows* que hoje invadem a TV, em especial o *Big Brother*, sucesso internacional, teve a sua origem justamente na interatividade das pessoas conectadas à *web* por meio de suas *webcams*, espiando umas as outras. Vimos também que Donald assistia TV e criava suas obras ao mesmo tempo, assim como os

computadores atuais que rodam em ambientes “*multi-task*”, muitas pessoas são telespectadores e surfistas da Web ao mesmo tempo. Não são poucos os programas televisivos, seja na TV aberta, seja na TV a cabo, via satélite ou mesmo na mais nova das TVs, a TV digital, que fazem interação Internet-TV, nas quais os telespectadores participam dos programas através dos sítios das emissoras. As próprias emissoras, pelo menos as mais “antenas” com as tecnologias de rede, dispõem seus conteúdos na Internet para o usuário assistir *on-demand*. Até mesmo os meios se confundem, afinal além da Internet que se propaga pela rede telefônica, temos a Internet via rádio e via cabo também. Existem também as TVs na *Web*, que são feitas para serem veiculadas exclusivamente pela Internet, como a pioneira brasileira *AllTV*, que depois de surgir pela *Web* buscou seu espaço na TV a cabo. Assim como a *AllTV* trilhou seu caminho da *Web* para o cabo, talvez assistiremos no futuro, algumas emissoras que trilhem o caminho inverso, mas isso só acontecerá quando a “Estrada do Futuro”, eloquentemente idealizada pelo mega-empresário Bill Gates em sua obra clássica – uma grande rede que conectará os computadores através de fibras de altíssima velocidade, muito mais velozes que as atuais redes construídas sobre a rede telefônica – se torne de fato uma realidade, assim possibilitando a veiculação via Internet de imagens com alto padrão de qualidade, o que hoje, pelo que vemos através do *Youtube*, está longe de ser uma realidade. Enquanto essa estrada não for construída, teremos de nos contentar com imagens de baixa qualidade e vídeos de curta duração que nos são disponíveis em sítios provedores de imagens ou, então, dedicarmos algumas horas na busca de conteúdo *on-demand*, tanto no *search* quanto no *download* de conteúdo através de programas *peer-to-peer* (como o *e-Mule*). E para quem acredita que a TV não oferece conteúdo *on-demand*, é porque não sabe operar o *timer*, ou não possui videocassete (ou uma dessas novas TVs que gravam também). Em suma, enquanto a “Estrada do Futuro” não for de alcance de todos, ainda viveremos sob o Império da TV, fadados a ficarmos sentados em frente à poltrona, reclamando do “lixo” da televisão como o pato Donald no início e no término da história colocada. Uma coisa é fato, a imagem na Internet ainda está longe de ser uma revolução que abale os alicerces da televisão aberta, a cabo, a satélite, digital ou mesmo a embrionária *HDTV* – a televisão de alta definição.

Enfim, para terminarmos essa reflexão trazida pela história do Pato Donald, tentaremos entender se o que aconteceu em Patópolis não faz parte do que o filósofo

francês Jean Baudrillard coloca sobre a Internet, a qual, para ele, significa “o fim da comunicação”. Se observarmos o que aconteceu em Patópolis com a introdução do *pens-o-matic*, seremos obrigados a concordar com Baudrillard. Em Patópolis, depois do advento do *pens-o-matic*, os cidadãos pararam de consumir livros, passando apenas a escrevê-los, ninguém mais lia, todos apenas escreviam, ou seja, a comunicação que era feita através da mídia *livro*, deixou de existir. Mesmo depois da informatização do *pens-o-matic* e a criação de *e-books*, a produção era tanta que ninguém conseguia ler as obras e os computadores ficavam lotados de *spam*. Baudrillard estava certo.

Se entendermos o que aconteceu em Patópolis como o que acontece com o advento da Internet, as tecnologias computacionais e os diversos aparatos digitais que a cercam (tais como câmeras de vídeo e fotografia digitais, *scanners* e diversos softwares que auxiliam a criação de obras artísticas e produtos comunicacionais entre outras tecnologias), e na medida em que essas tecnologias avançam e ficam cada vez mais acessíveis a todos, a enxurrada de criações vai, cada dia mais, invadir a grande rede e, assim, se perder dentro dela num mar de informação e conteúdo de navegação cada vez mais difícil. Baudrillard estava certo.

Porém, neste breu de informações, surge uma empresa cujo nome promete dar uma “visão noturna” em meio a essa escuridão causada pela enorme quantidade de conteúdo disponível na Internet, a *Google*. A *Google* ou o *Google* nada mais é do que um simples sitio de busca de conteúdo na Internet. Enquanto a maioria dos sítios de busca funcionam com bancos de dados e programas de varreduras, conhecidos como *spiders*, o *Google* criou um sistema de busca baseado em um algoritmo que aponta os sítios mais conectados. Tal algoritmo “revolucionou” a busca na web. Porém, a questão ainda permanece e foi exposta no seminário em questão: se, após uma busca, o conteúdo procurado não figurar até a décima página de resultados de busca do *Google*, tal conteúdo é “encontrável” (dado que pesquisas mostram que a maioria dos usuários do *Google* nunca chega a tal página)? A pergunta ficou sem resposta. Outra questão que inquietou os participantes do seminário foi: e se o usuário estiver procurando um sitio que não está entre os mais conectados? É possível encontrá-lo através do *Google*? Foi mais uma questão sem resposta e mais uma vez nos leva a crer que Baudrillard estava com a razão.

Porém, se olharmos a Internet sob a ótica da história, desde os primórdios do homem das cavernas até os dias atuais, prestando atenção na evolução da comunicação e nos meios que foram sendo desenvolvidos, perceberemos que a Internet, ou melhor, a criação de uma rede comunicacional que permite conectar cada cidadão do planeta Terra fornecendo-lhes diversos tipos de informação, concluímos que esse sempre foi o objetivo do homem. E a Internet está aí, cumprindo a profecia de homens que já não estão mais aqui, cientistas, escritores e sonhadores que já idealizavam essa rede sem mesmo saber como ela poderia funcionar, muito antes do presidente norte-americano Eisenhower criar a *ARPA* – Agência de Desenvolvimento de Projetos Avançados – que foi o pontapé inicial para a criação de uma rede de comunicação baseada em tecnologia digital, a *ARPANET*, e que posteriormente deu origem a Internet. Agora que os anseios comunicacionais do Homem se concretizam na forma da Internet, devemos nós, agirmos como os cidadãos de Patópolis e nos revoltarmos contra ela? Não, temos que caminhar à frente, a Internet e as tecnologias digitais ainda têm muito para evoluir, uma evolução que claramente leva a uma revolução comunicacional. O que temos de fazer é trabalharmos para criar uma rede que seja cada vez mais abrangente, democrática, acessível a todos e, quem sabe assim, ao final de toda essa evolução, poderemos um dia olhar para trás e dizer: a “revolução da Internet”, como a grande precursora da criação de um mundo melhor. Nesse sentido, as palavras de Baudrillard são profecias vazias.

Conclusão

Entendemos através das exposições e dos debates que tomaram parte dos quatro encontros do 1º Seminário do Grupo de Pesquisa em Comunicação, Tecnologia e Cultura de Rede da Faculdade Cásper Líbero, que as tecnologias digitais e de rede trouxeram uma incomensurável evolução tecnológica à humanidade e, da mesma forma, uma grande evolução para a comunicação. Apesar dessa evolução e as grandes mudanças que acarretam trazerem grandes implicações para a sociedade, em um cenário cuja modificação e seus impactos ainda estão em curso, existe muita novidade por vir para que essas tecnologias possam alavancar uma revolução que realmente derrube os alicerces da sociedade ou, pelo menos, os alicerces da *mídia* conforme suas fundações atuais.

Referências Bibliográficas

- A Rede*. Direção de Irwin **Winkler**. Produção de Robin Cowan e Irwin Winkler. EUA, 1995. Com Sandra Bullock e Jeremy Northan.
- BAUDRILLARD**, Jean. *Tela Total*. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- BENKLER** e **LESSIG**. *Esfera Pública Conectada e a Produção do Commons* in <http://wikipos.facasper.com.br/>, 14/06/2007.
- BOURDIEU**, Pierre. *O Poder Simbólico*. Lisboa: Difel, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.
- COSTA**, Caio Túlio. *Modernidade Líquida, Comunicação Concentrada* in *Revista da USP*. São Paulo: Edusp, Julho/Agosto 2005.
- COSTELLA**, Antonio F. *Comunicação – Do Grito ao Satélite*. Campos do Jordão-SP: Mantiqueira, 2001.
- DORFMAN**, Ariel e **MATELLARD**, Armand. *Para Ler o Pato Donald*. Santiago, 1971.
- GATES**, Bill. *A Estrada do Futuro*. São Paulo: Cia das Letras, 1995.
- GEHRINGER**, Max e **LONDON**, Max. *Odisséia Digital*. São Paulo: Abril, s. d.
- JAMENSON**, Frederick. *Pós-Modernismo*. São Paulo: Ática, 1996.
- LÉVY**, Pierre. *O Que é Virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.
- Manifesto Cluetrain* (Div. Autores) in <http://www.cluetrain.com/portuguese/>, 01/03/2007.
- NEGROPONTE**, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- ORWELL**, George. *1984*. Londres, 1948.