

O REAL, O VIRTUAL E A INTERNET NA ERA DA INFORMAÇÃO

Tereza Cristina Malveira de Araujo

Arquiteta, Mestranda do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.
malveira@terra.com.br

Angela Maria Gabriella Rossi, D. Sc.

Arquiteta, Professora do Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil.
gabriella.rossi@ufrj.br

Resumo

Na última década, os avanços da computação gráfica, somados à popularização da Internet, fizeram com que os termos **real** e **virtual** fossem abruptamente incorporados ao nosso vocabulário cotidiano; desta forma, a distância que separava estas duas palavras tornou-se cada dia menor. Neste artigo buscamos refletir sobre os conceitos de realidade e virtualidade e analisar como esta questão vem interferindo na comunicação humana, principalmente no que diz respeito a comunicação através do ambiente da rede Internet. Esta reflexão nos servirá de base para uma pesquisa sobre o impacto da não-presença nas relações de trabalho em ambientes virtuais, mais especificamente nas áreas da arquitetura e engenharia, onde vemos despontar o uso da plataforma Web como ferramenta de comunicação, para o desenvolvimento de projetos, de forma colaborativa entre equipes envolvidas com o processo de projeção do ambiente construído.

Abstract

*Over the last decade, advances in computer graphics plus the growing popularity of the Internet have incorporated the words reality and virtuality into our vocabulary, at the same time, making the distance between the words shorter. In this article, we discuss the two concepts - **reality** and **virtuality** - and analyze how this question has affected human communication, specially in the Web environment. This analysis will be used as a basis for research on the impact of "non-presence" in working relationships in a virtual environment, more specifically in the architecture and engineering areas where we find the Web being used as a communication tool for the development of collaborative design between groups involved with the design process of the built environment.*

Introdução

Passados milhares de anos, persistem as dúvidas relativas ao relato bíblico da Torre de Babel (Gênesis 11,1-9). Zumthor (1998), um de seus estudiosos, analisa diversas passagens deste episódio: é o primeiro capítulo da Bíblia que não menciona um personagem em particular, mas sim uma coletividade anônima "Dizem, cada qual ao seu semelhante: Vamos, moldemos tijolos"; é a primeira citação relacionada a uma formação urbana "Vamos, construamos uma cidade e uma torre" e é a primeira tentativa do homem de se organizar em sociedade "Adquiramos nomeada". Para Zumthor, este episódio, que finaliza no momento em que Deus faz com que os homens interrompam a construção da cidade, pode ser interpretado como um símbolo para o eterno recomeçar da vida "Cessam de construir a cidade... e dali YHWH dispersa-os por toda a face da terra".

Ao longo dos tempos, Babel se converteu em um ícone para os problemas da comunicação humana; nascemos em um mundo plural, de muitas línguas, muitas raças, muitas religiões, muitos caminhos por percorrer, grandes distâncias por reduzir. Muitos de nós dedicam suas vidas a construir pontes sobre estes abismos, estudiosos das línguas, da sociedade, do homem. Porém, basta lermos os jornais para percebermos o quão distante estamos de nos comunicarmos em um idioma único que seja compreendido por todos. Infelizmente não é apenas uma questão de léxico. O significado das palavras tem gerado desde sempre discussões acaloradas e dezenas de tratados filosóficos; Wittgenstein dedicou muitos anos de sua vida estudando as questões da linguagem e terminou concluindo que é impossível a construção de uma linguagem perfeita, isenta de contradições (Russell, 2001).

O Real e o Virtual

Do ponto de vista filosófico, o uso da palavra **real** encontra dois conceitos difíceis de se separar. Um dos sentidos tem relação com o sentido pleno do objeto, ele existe, é verdadeiro, independente de sua representação. O outro sentido se refere à idéia de atual, ou seja, a presença do objeto em um determinado momento, é o valor temporal do real; analisando sob a ótica da representação, podemos tomar o real em oposição ao possível, as coisas como são e não como poderiam ser (Lalande, 1999).

Levy (1996) distingue o atual, do possível; para ele o possível já está todo definido, faltando-lhe somente existir, ou por assim dizer tornar-se real. O possível é o espectro do real, não existe nenhuma inovação na passagem do possível para o real. O real é a simples materialização do que antes existia apenas no terreno do possível. Já o atual vai mais além pois, o objeto ao atualizar-se, não ocorre apenas uma materialização mas sim uma inovação, que sofre a influência das circunstâncias encontradas. O atual pressupõe uma dose de criatividade e é neste ponto que o atual se relaciona ao virtual.

A palavra **virtual** tem sua origem na palavra *virtualis*, do latim medieval que, por sua vez, é uma deformação da palavra *virtus*, que significa potência; para os escolásticos, virtual era "aquilo que existe apenas em potência e não em ato" (Levy, 1996). Esta definição de "existir em potência" pode ser interpretada por dois sentidos diferentes: o primeiro, chamado de sentido fraco, designa o "que é simplesmente possível num certo sujeito"; o segundo sentido e também chamado de sentido forte, define o "que já está pré-determinado, embora isso não apareça exteriormente, e contém todas as condições essenciais a sua atualização" (Lalande, 1999).



Este segundo sentido é utilizado por Levy (1996), que posiciona o virtual em oposição ao atual e não ao real. Para ele o virtual é um estágio anterior ao atual, chamando-o de “complexo problemático”. Quando forças atuam sobre um determinado objeto encontram a solução para este *complexo problemático* e se atualizam; como exemplo, ele cita a relação entre a semente e a árvore: a árvore está virtualmente na semente, ou seja a semente contém toda a informação necessária para a formação da árvore e a sua germinação, ou atualização, vem a ser a solução para o problema da semente. A semente, quando se atualiza, atua em conjunto com as condições com as quais se confronta, criando algo novo, a árvore.

Levy (1996) também nos alerta para a questão da “desterritorialização do virtual” e nos oferece como exemplo o caso das comunidades virtuais, que já não necessitam mais de um determinado espaço físico para se reunir, nem se deixam restringir por grande distâncias. Esta maneira de relacionar-se quebra a relação espaço-tempo, elas estão fisicamente em locais diferentes, mas apesar da sua *não-presença*, elas podem se encontrar para troca de informações.

O virtual contém dentro de si um certo estado de pureza, de idealização da forma e de seu conteúdo. O real, por já ter sua existência definida, sofre influências da sua própria realidade. Já o virtual, não; ele é um ideal a ser perseguido, uma idéia a ser desenvolvida. É um processo dinâmico onde novos conceitos podem ser pesquisados, testados, aprovados ou refutados.

Mesmo dissociando o virtual do real e tendo conceituado novos pares real/possível e virtual/atual, é o próprio Levy que reconhece que o senso comum toma o virtual como complemento ao real, pela sua característica da não-presença: o real está presente mas o virtual não. Mas, se o real é a presença e o virtual é a não-presença, como podemos sintetizar estes dois conceitos em um só: a realidade virtual? A realidade virtual associada à Internet permite que se possa testar novas experiências de modo coletivo e à distância. Arquitetos e projetistas distribuídos em diferentes localidades podem avaliar um espaço antes mesmo de sua construção, verificar interferências e testar a percepção humana frente àquele espaço.

Na contracorrente da exaltação da realidade virtual, Baudrillard (2001) nos alerta para o outro lado da virtualização, a hiper-realidade. A realidade virtual é muitas vezes mais real que a própria realidade, levando nossa percepção a níveis inimagináveis de perfeição. Em nossa busca irrefreável pela perfeição, testamos tudo virtualmente, tentamos prever tudo de negativo de nossas vidas, tempestades, doenças, até a própria morte. Todas as idéias, sonhos e utopias podem ser antecipadas através de sua realização virtual, selecionamos apenas o que já foi testado e aprovado como perfeito. Com isso anulamos as dualidades da vida humana, os antagonismos e os conflitos; exterminamos com a própria dialética do sujeito/objeto. Baudrillard chama a eliminação do mundo real de “crime perfeito”, a solução final, a criação de um mundo perfeito, onde já não nos resta mais nada a fazer.

Internet

Já na antiga Grécia, os gregos tinham o costume de se reunir em amplos espaços abertos para falar de temas comuns, um ponto de encontro para os habitantes da cidade que necessitavam discutir toda sorte de temas, desde julgamentos civis a simples notícias; a este amplo espaço, denominou-se o *ágora*. A partir do séc. VII a.C., com a introdução da moeda como meio de troca, o *ágora* da

pólis grega passou também a ter uma função mercantil, tornando-se um grande mercado, uma feira ao ar livre, para onde concorriam todos aqueles que queriam comprar e vender seus produtos. Também funcionava como espaço para jogos e festas populares e ponto de encontro de filósofos com seus discípulos. O *ágora* reunia em um só lugar diversas atividades urbanas importantes, o social, o político, o lazer e a educação. Com o tempo, a sociedade tornou-se cada vez mais complexa, a sofisticação tomou conta de diversas atividades urbanas e o *ágora* ficou pequeno. Criaram-se assembleias para as atividades políticas, teatros para o lazer, estádios para os jogos e escolas para a educação. (Mumford, 1982).

Dois mil anos depois de Cristo, nos deparamos com o ressurgimento do *ágora*, não mais um espaço ao ar livre, mas sim um espaço virtual. Mitchell (1996) descreve a Internet como o novo “*ágora eletrônico*”, espaço virtual, local para reunião de todos os cidadãos do mundo, espaço para comércio, para luta pelos direitos do homem, para educação, lazer, socialização e trabalho. O novo “*ágora eletrônico*” agora responde pela alcunha de Ciberespaço. Mitchell descreve o Ciberespaço como um *ambiente*; não um lugar em particular mas sim todos os lugares ao mesmo tempo.

Neste ambiente, somos colocados frente a frente de forma não-presencial, podemos nos ver e ouvir, podemos inclusive revisar o mesmo desenho digital ou fazer anotações sobre um bloco de notas virtual. Estamos presentes, nossa presença não é sentida, mas sim, pressentida. Já não é mais a distância que nos cerceia, a informação está à distância da ponta de nossos dedos. Através de modernas técnicas de comunicação eletrônica, estudantes podem interagir com outros colegas e professores de outras instituições da mesma forma que trabalhadores já não necessitam se deslocar de suas casas para trabalhar. O trabalho remoto ou teletrabalho abre novas possibilidades laborais e cria novas relações de trabalho e convivência. Estas novas formas de relacionamento nos leva a perceber que os limites entre corpóreo e incorpóreo estão cada vez mais desfocados.

O teletrabalho permite que as relações de trabalho entre os funcionários de uma empresa sejam repensadas. Os empregados mantêm-se em suas residências e são equipados com computadores, acesso a Internet e softwares que permitem uma estreita colaboração entre eles, redefinindo assim o conceito de empresa. A empresa deixa de ser um local físico para onde o empregado se desloca diariamente passando a ser uma entidade virtual para onde converge o trabalho, este sim real e tangível, de cada um.

O ambiente da Internet abre inúmeras possibilidades quanto a execução de tarefas de maneira remota, através dela podemos trabalhar, fazer compras, pagar contas no banco, ou freqüentar uma universidade. Muito vem sendo dito quanto a redução da mobilidade humana e conseqüentemente quanto ao fim das cidades da forma como a conhecemos. Assim como o rádio não substituiu o livro e a TV não substituiu o rádio, a Internet não irá determinar o fim da cidade, embora possa determinar a sua reformulação. A possibilidade de se executar tarefas remotamente de qualquer lugar e a qualquer momento traz uma maior liberdade quanto ao uso do tempo, trazendo com isso maior flexibilidade de movimentação para o ser humano.

Castells (2001) nos mostra que a era da informação, pela qual estamos atravessando, nos traz como conseqüência direta uma



mudança nas características da cidade. A sociedade da era da informação, baseada no conhecimento, traz uma nova cidade, a “cidade informacional” onde o espaço já não deve mais ser pensado como um espaço convencional, mas sim, como um “espaço de fluxos”. O espaço de fluxos é um processo no qual os espaços físicos podem ser descontínuos fisicamente, mas permanecem logicamente interligados através de redes digitais. As sociedades são formadas pela informação que circula na rede e não mais pela sua localização física. O conhecimento é hoje o bem de maior valor na sociedade. As inovações tecnológicas e as descobertas científicas têm ocorrido em alta velocidade, ultrapassando a fronteira geracional, no espaço de uma geração já não é mais possível sobreviver com o conhecimento apreendido ao longo de nossa juventude. É necessário vivermos em estado de aprendizagem constante para acompanharmos as mudanças da sociedade.

Todas essas possibilidades nos levam a refletir sobre o uso do tempo. Os diversos avanços tecnológicos nos permitem dispor de mais tempo; por outro lado, o momento que vivemos nos compele a uma busca desenfreada pelo acúmulo de mais conhecimento. Como uma esponja, tentamos absorver toda a informação que nos é repassada, muitas vezes sem nos darmos conta da sua validade para o nosso projeto de vida.

Castells (2001) nos chama a atenção para as duas novas formas de transformação do tempo na sociedade contemporânea: a simultaneidade e a intemporalidade. A comunicação eletrônica nos permite vivenciar em tempo real qualquer acontecimento que esteja ocorrendo em qualquer ponto do planeta. A informação nos é apresentada instantaneamente ao acontecimento dos fatos. Por outro lado, também nos deparamos com o tempo descontínuo e intemporal, onde o espectador tem a possibilidade de escolher o que quer ver ou ler a seu tempo e a sua hora, deformando a cronologia dos fatos. É a própria essência do hipertexto, onde o leitor escolhe quando abandonar um texto e saltar a outro ponto de leitura; é a leitura não seqüencial, o rompimento da ordem tradicional de início, meio e fim. Castells conclui afirmando que as novas propriedades do tempo da era da informação - instantaneidade e descontinuidade - quebram sua ordem seqüencial, alterando nossa percepção e impedindo-nos de reconhecer o tempo como ele sempre nos foi apresentado, como uma sucessão contínua de fatos.

Conclusão

“En la parte inferior del escalón, hacia la derecha, vi una pequeña esfera tornasolada... El diámetro del Aleph sería de dos o tres centímetros, pero el espacio cósmico estaba ahí... Vi el populoso mar, vi el alba y la tarde...vi mi cara y mis vísceras, vi tu cara, y sentí vértigo y lloré, porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo.” (Borges, 1996)

Em seu conto *El Aleph*, escrito em 1949, Borges imaginou um lugar onde acontecimentos do presente, passado e futuro se encontrariam em uma ordem desordenada e intemporal, certamente sem imaginar que no apagar do séc. XX este lugar seria visto como uma metáfora para a Internet. Castells (2001) associa o *Aleph* de Borges ao sistema de comunicação eletrônica atual que abrange todas as formas de comunicação, um amálgama da comunicação escrita, auditiva, visual e sensorial. Ele acredita que o caráter plural e multimidiático da comunicação eletrônica, que admite todas as culturas e todas as formas de expressão, somado ao sistema multinodal e descentralizado da Internet,

evitarão a homogeneização das culturas e garantirão a sobrevivência das distintas formas sociais.

Buscava Borges um símbolo para a necessidade do homem de compreender o universo e por analogia sua própria existência? Durante séculos o homem se pergunta sobre a existência do mundo, da vida e de si mesmo. Buscamos encontrar a resposta que responda a todas as perguntas, unificando todas as incertezas em uma única certeza para alcançar a compreensão do universo em sua totalidade.

Não podendo encontrar respostas definitivas o homem brinca de Deus, interferindo na natureza. Com areia e cal faz argamassa e constrói casas e pontes; desvia o curso dos rios para gerar energia e satisfazer a sede; clona animais para gerar a vida, em seus sonhos o homem tudo pode. Mas a vigília nos traz de volta a realidade; ao brincar de Deus o homem destrói montanhas, desequilibra ecossistemas e reacende o mito do homem perfeito e imortal. Estamos muito próximos de extinguir com o processo da seleção natural, pois, não só poderemos escolher cor de olhos e cabelos, mas, também, selecionar os embriões mais saudáveis e descartar os mais frágeis. Em nossa vigília, nos aproximamos do pesadelo da raça pura, com o devido aval da ciência.

Já não existe mais lugar para incertezas, hoje só nos interessa o seguro e o garantido. Real, virtual, realidade virtual, Internet... O que podemos fazer com todas estas novas possibilidades? Aproximar pessoas, encurtar distâncias, conferir antes de construir...,mas antes mesmo de nos inclinarmos por esta ou aquela nova tecnologia de última geração que nos permite vencer as barreiras da relação espaço-tempo devemos sempre nos questionar: Para quem nos serve toda esta tecnologia? Como podemos colocar a tecnologia a nosso serviço ao invés de servi-la?

Perguntas que talvez não tenham respostas fáceis e imediatas mas que não podem deixar de serem feitas, pois como tão bem nos ensinou Bertrand Russell (2001), “o importante, na filosofia, não são tanto as respostas, mas sim as perguntas”.

Referências Bibliográficas

- BAUDRILLARD, J. (2001). *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- BORGES, J. L. (1996). *El aleph*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- CASTELLS, M. (2001). *A sociedade em rede*. 5.ed. São Paulo: Paz e Terra.
- LALANDE, A. (1999). *Vocabulário Técnico e Crítico da Filosofia*. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- LEVY, P. (1996). *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34.
- MITCHELL, W. (1996). *City of bits*. Cambridge: MIT Press.
- MUMFORD, L. (1982). *A cidade na história*. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes.
- RUSSELL, B. (2001). *História do pensamento ocidental*. Rio de Janeiro: Ediouro.
- ZUMTHOR, P. (1998). *Babel ou O inacabamento*. Lisboa: Editorial Bizancio.

