

Tiro no espelho

EDSON P. PFÜTZENREUTER

Hipermídia – Psicanálise e História da Cultura – Making of de Sérgio Bairon e Luís Carlos Petry. Caxias do Sul: EUCS e São Paulo: Editora Mackenzie, 2000.

Estamos caminhando por um labirinto virtual, atentos a tudo, a qualquer indício de algo que ainda não sabemos o que é. Estamos tensos e ao vermos alguma coisa pressionamos o botão do mouse. Gesto significativo, pois é feito com o mesmo indicador que puxa o gatilho de uma arma. Estamos atirando em algo que pode ser um inimigo e, na tensão do jogo atiramos até em nossa imagem num espelho.

Esta cena, que poderia ser de um jogo como Doom, Quake ou Duke Nuken, serve para descrever, com algumas adaptações, o trabalho desenvolvido por Sergio Bairon e Luís Carlos Petry: um hipermídia, gravado em CD-ROM, que pode ser lido em computadores da linha PC.

Publicado pela Editora Mackenzie, em conjunto com a Editora da Universidade de Caxias do Sul, este CD é acompanhado de um livro, com o título de *Making of*, que discute os pressupostos do trabalho e apresenta seu processo.

Ao contrário dos jogos citados, não basta movimentar o mouse para nos deslocarmos no labirinto; a mudança é mais lenta, o que poderia desanimar os acostumados com aqueles jogos, mas trata-se da contingência da tecnologia empregada. Em todo tipo de produção, a tecnologia utilizada delimita e conduz as soluções formais; em um aplicativo multimídia isto não poderia ser diferente. Os programas de autoria permitem a inserção de muitos tipos de arquivos diferentes, assim como

a criação de interatividade e navegação mas, por mais complexo que seja o resultado, sempre se trata de uma seqüência de telas e nem ao menos pressupõe a tênue imersão que existe naqueles jogos.

Esta lentidão poderia ser um problema no jogo mas não neste caso, pois o que estamos perseguindo não permite uma aproximação muito rápida, a cada passo temos de pensar, respirar, sentir o ambiente e, após deglutir a informação recebida, avançar para outro local com um misto de anseio e temor, pois aqui existem outros seres. Nos jogos, teríamos inimigos a serem destruídos com o clique do mouse; o que encontramos aqui, no entanto, são espelhos mostrando o que somos, ou melhor, o que é o nosso entorno já que, como é afirmado no hipermídia, "*o ser se define pelo entorno*".

Este labirinto se parece com aqueles que encontramos nas estórias de aventuras em castelos com passagens ocultas; os seres não avançam contra nós, mas aguardam pacientemente nosso gesto que abrirá uma passagem, levando-nos a segredos e tesouros escondidos. A chave pode estar em qualquer lugar, como na imagem vista em muitos filmes, no castiçal que abre uma porta escondida na estante de livros. A descoberta da chave ocorre por acaso, mas sempre existe a intenção de encontrá-la.

No labirinto não estamos sozinhos, algo nos espreita escondido como fantasma dentro de uma armadura, esperando que caminhemos por perto para se manifestar. No espaço virtual da hipermídia, quando passarmos o cursor por uma parte da imagem, algo se manifesta, surge uma imagem que funciona como metáfora de algum dos conceitos escolhidos pelos autores, como os fundamentais para apresentar a "Psicanálise e a História da Cultura".

Ao atirarmos/clicarmos nestas imagens somos transportados para outro local: uma quarta dimensão talvez, quem sabe um sótão; mas prefiro pensá-lo como um porão já que, para Bachelard (1978: 209), "*no porão seres mais lentos se agitam, menos apressados, mais misteriosos*". Na escuridão do porão encontramos vários tipos de mensagem: imagens, animações, textos escritos, música, narração; todas elas remetendo-nos para um daqueles conceitos.

Este bombardeio de informações cria uma sensação do conceito. Por mais paradoxal que seja esta idéia, é exatamente isto o que acontece mas, caso desejemos nos aprofundar, existe uma passagem para outro porão, que exige a leitura. Este trabalho oferece, então, vários níveis de complexidade. Vejamos melhor como isto ocorre com a parte que aborda o conceito de hipermídia.

Somente os construtores é que têm o mapa do labirinto, mas eles guardam em segredo, mostrando rapidamente, em alguns lugares, só para que você saiba que

existe um mapa. Desta maneira, a menos que já tenhamos andado muito por este espaço, não sabemos exatamente onde estamos nem para aonde vamos.

Entramos em uma sala onde está um objeto poliédrico dentro de cubo translúcido. Nossa presença detona o aparecimento de um som, que se inicia com pedaços de palavras aparentemente desconexas terminando em uma fala. Quando o gesto leva o cursor sobre o objeto, o cubo desaparece e o poliedro começa a girar e pulsar.

Tenho reparado que muitas pessoas, familiarizadas com a interface gráfica do computador, apresentam não só uma desenvoltura mas um excesso de agilidade com vontade de clicar em tudo: um "dedo nervoso". Ao visitar sites ou entrar em aplicativos multimidiáticos, a mão se movimenta constantemente fazendo o cursor passear pela tela, como se fossem os movimentos dos olhos em um ambiente.

Esta mão que busca vê interatividade até mesmo onde não existe; é o que ocorre neste caso pois, às vezes, temos a impressão de que a fala passa a assumir uma forma inteligível quando o cursor está sobre o poliedro, mas ela existe de maneira independente. Do mesmo jeito que inicia ela termina e, se quisermos ouvir outra vez, temos de sair e entrar novamente na sala, o que permite que identifiquemos algumas palavras relacionadas com o tema e percebamos que o texto muda do fragmentado ao articulado.

O clique no objeto que gira traz a imagem de um homem com o cérebro sendo perfurado que, por sua vez, me leva a uma sucessão de imagens que se acumulam. Primeiramente lemos a frase: "este caminho do eterno retorno e da eterna busca define-se na incompletude labiríntica do caminhar"; sobre esta aparecem uma imagem fractal, o desenho do mapa deste hiperfúria, linhas e olhos; temos também a repetição daquele texto falado que ouvimos quando entramos na sala.

É esta junção de elementos que causa o que estou chamando de "sensação do conceito". Este recurso, talvez o mais interessante deste hiperfúria, é utilizado por todo o trabalho. Acredito que se trata de uma sensação, pois o acúmulo de elementos visuais e sonoros não me deixa ver que todos eles, isoladamente, são simbólicos e metafóricos.

O poliedro na entrada da sala tem muitas faces que são parcialmente visíveis através de um gesto que busca interação. Temos aqui uma metáfora perfeita da hiperfúria, o mesmo ocorrendo com a frase, que é fragmentada mas podemos entender, uma vez que a recepção fragmentada é uma marca deste meio. Talvez seja por isto que a primeira frase que ouvimos ao entrar na sala é: "o equívoco como compreensão".

A metáfora de um elemento arquitetônico – o labirinto – como o local onde se encontram os conceitos de que os autores tratam, não chega a ser uma novidade

de, já que tem sido muito usada para definir a hipermidia. Vale a pena, no entanto, uma referência a um outro trabalho em que a arquitetura é utilizada como base para a exploração de conceitos.

Estou me referindo ao projeto Chora L Works, para o Parque La Villette, no qual Peter Einsmann se propôs a materializar conceitos da filosofia de Jacques Derrida. Ambos trocaram cartas e participaram de muitas reuniões.

O processo de criação deste trabalho foi estudado por Martha L. C. Rosinha, em sua dissertação de mestrado, na qual verificamos que Derrida foi-se tornando cada vez mais zeloso com a construção arquitetônica; ao passo que o arquiteto poucas vezes se preocupou com questões objetivas, tais como prazos, orçamentos e a segurança dos transeuntes. Ele estava envolvido com a busca de formas metafóricas da crítica ao logocentrismo proposta pelo filósofo. A obra, como outros projetos de Einsmann, não chegou a ser concluída, gerando um livro com o registro de suas idéias. Esta era, aparentemente, sua maior intenção.

O que gostaria de destacar nesta experiência é que uma das dificuldades que eles enfrentaram foi a de como dar uma forma física às idéias de tempo, ausência e presença etc. Este obstáculo levou Derrida a afirmar que a tradição clássica não pode ser totalmente eliminada.

Uma das virtudes do trabalho de Bairon e Petry foi a de enfrentar um desafio parecido com aquele de Derrida e Einsmann, solucionando idéias complexas e abstratas através de uma forma arquitetônica.

Trata-se, porém, de uma arquitetura virtual onde podemos entrar, passear e, como nos jogos, encontrar armas. Estas, no entanto, são conceituais e os inimigos não estão no jogo. Com auxílio das armas conceituais oferecidas por "Psicanálise e história da Cultura", podemos enfrentar, no mundo, outras idéias e também as atitudes que elas geram e permitem.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston (1978). *A Poética do Espaço*. São Paulo: Abril Cultural, Os Pensadores.
- ROSINHA, Martha Lúcia Cardoso (2000). *Processo Criativo: Chora L Works, Um diálogo entre Peter Einsmann e Jacques Derrida*, Dissertação de Mestrado, São Paulo, PUC-SP.

EDSON P. PFÜTZENREUTER é professor da PUC-SP e do Centro de Comunicação e Artes do Senac-SP.