

Decifra-me ou te devoro! (ou como tráfegar pelas linguagens contemporâneas)

GEANE CARVALHO ALZAMORA

Interlab — Labirintos do Pensamento Contemporâneo, Lúcia Leão (org).
São Paulo: Iluminuras, 2002, 362 páginas.

Resumo *Interlab — labirintos do pensamento contemporâneo* refere-se a uma coletânea de artigos sobre mídia digital, arte e interatividade, corpo e signos/cognição. Organizado pela pesquisadora de novas tecnologias, Lúcia Leão, a edição reúne nomes representativos do pensamento contemporâneo na área. A exemplo de um labirinto, é possível estabelecer vários percursos de leituras, motivados por interesses diversos. A seguir, apresentamos algumas considerações sobre um percurso provável de leitura.

Palavras-chave mídias digitais, novas tecnologias, interatividade

Abstract *Interlab — Labyrinth of Contemporary Thought* refers to a collection of articles on digital media, fine arts and interactivity, body art and signs/cognition. The book was organized by Lúcia Leão, a researcher of new technologies, who introduces important names of this contemporary field of knowledge. Having a labyrinth as an example, it is possible to establish various paths of reading, motivated by specific interests. Last of all, we point out some considerations about a possible path of reading.

Key words new media, new technologies, interactivity

A idéia de labirinto como metáfora do pensamento e do ambiente hiper-midiático estrutura a concepção de *Interlab – Labirintos de Pensamento Contemporâneo*. De um lado, o labirinto é tomado como percurso para se explorar a Internet; de outro, opera como dispositivo metafórico que interliga pensamentos contemporâneos sobre arte, corpo, mídia digital, signos e cognição.

O livro deriva do projeto *Interlab – estudos intersemióticos sobre hipermídia e labirintos* (<http://www.pucsp.br/~cos-puc/interlab/>), desenvolvido por Lúcia Leão para discutir arte e novas tecnologias. Não por acaso, boa parte dos autores desta edição impressa do *Interlab* relaciona-se ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, no qual o projeto surgiu, em 1997.

A edição reúne 31 autores, muitos de projeção internacional, em torno de quatro grandes questões: Pensando o Mundo Digital; Pensando a Arte e a Interatividade; Pensando o Corpo; Pensando as Representações, os Signos e a Cognição. Os temas são relativamente autônomos, mas dialogam ente si a partir preocupações comuns.

As dimensões tecnológica e de linguagem são o “fio de ariadne” que conduzem a exploração teórica dos quatro grandes temas que delineiam a edição, compondo um cenário bastante panorâmico da contemporaneidade. A amplitude da abordagem não implica, porém, superficialidade. Embora alguns artigos contribuam de modo tímido para iluminar o campo em debate, a maior parte da edição apresenta discussões densas e precisas, elaboradas por autores internacionalmente relevantes.

O percurso labiríntico da leitura, modelado pela multiplicidade de concepções teóricas e pela diversidade dos temas abordados, permite que se obtenha níveis diferenciados de exegese. É provável que alguns leitores ignorem total ou parcialmente certos autores e respectivas discussões, dada a aparente distância entre as mesmas e o eixo central da edição, que gira em torno das novas tecnologias. É certo que, nesses casos, a proposta editorial pareça menos ousada e relevante do que realmente é.

Não há, no livro, uma introdução formal que contextualize a edição para o leitor. Em vez disso, procede-se a uma espécie de “leitura por imersão”, na qual descobre-se, à medida que o percurso de leitura se constrói, conexões possíveis entre artigos no interior de cada um dos quatro grandes temas que delineiam a edição e entre tais temas. Na contra-capá, Lúcia Leão adverte: “*cabe ao leitor descobrir, entre os vários mapas traçados, seu percurso e seu caminho*”.

Um percurso óbvio deriva da ordem de publicação dos artigos. É possível observar, nessa opção, que, embora independentes, os artigos revelam-se interdependentes. Sentidos emergem da leitura conjunta, conferindo significados a cada um dos temas e estabelecendo conexões teóricas entre eles.

O primeiro tema, *Pensando o Mundo Digital*, é amplo o suficiente para abrigar proposições teóricas diversificadas em torno de abordagens bastante específicas. Mas, embora não sistematizada explicitamente, uma questão aparece recorrentemente nos artigos: como o ciberespaço constitui linguagem?

A metáfora do labirinto é explorada em várias acepções como ponto de partida para se compreender a natureza do ciberespaço, sua arquitetura de construção, seus níveis de complexidade e produção textual. O conjunto dos artigos e das respectivas proposições teóricas delineiam características suficientes para se pensar modos possíveis de o ciberespaço constituir linguagem.

A generalidade do tema, porém, oferece outras possibilidades de leitura. Tal como em um labirinto, há vários caminhos simultâneos. O primeiro artigo, *Sete Itens sobre a Net*, do diretor da Academy of Media Arts (Alemanha), Siegfried Zielinski, dá a medida exata do labirinto no qual se entra: o artigo é composto de considerações organizadas como fragmentos. A impressão que se tem ao iniciar a leitura do livro por este artigo — que é o primeiro mesmo, visto que não há sequer uma introdução formal antes — é que estamos imersos no livro, e não tocando-o pelas bordas.

O último artigo do livro, *No Labirinto dos Signos*, de Solomon Marcus, semiótico, matemático e professor da Universidade de Bucaresti, na Romênia, coloca-nos novamente no interior do labirinto, em vez de apontar uma saída. As considerações feitas em uma página e meia deixam dúvidas sobre a condição “científica” do artigo e parecem dialogar, na medida de um fragmento, com o primeiro texto do livro, embora estejam situadas em outro conjunto temático. As bordas se tocam, os temas se misturam.

O segundo tema do livro, *Pensando a Arte e a Interatividade* discute, a partir de 10 artigos, o estatuto da arte na contemporaneidade, face às inovações tecnológicas, científicas e de linguagem. Em quase todos os artigos, nota-se interesse implícito pela dimensão estética dos experimentos tecnológicos contemporâneos, pretensamente artísticos.

A questão, proposta pelo coordenador do doutorado do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, Arlindo Machado, no artigo *Re-pensando Flusser e as Imagens Técnicas*, parece sintetizar a preocupação maior neste conjunto temático: “*Em que nível de competência tecnológica deve operar um artista que pretende realizar uma intervenção verdadeiramente fundante?*” (p. 147).

Quando a intervenção artística insere-se em uma série de intervenções partilhadas, em rede, complexifica-se a questão proposta por Machado. O professor do Departamento de Mídias do Instituto de Artes da Unicamp, Gilberto Prado, no

artigo *Experimentações Artísticas em Redes Telemáticas e Web*, defende a idéia de que, ao atuar em redes, “o artista propõe um contexto, um quadro sensível onde alguma coisa pode ou não se produzir, um dispositivo suscetível de provocar intercâmbios” (p. 117). Na visão de Prado, “o artista é mais um potencializador de ações que um produtor de artefatos” (p. 117).

Para o professor da Universidade de Paris VIII, Edmond Couchot, em um contexto de partilha, no qual os espectadores, em certa medida, tornam-se co-autores da obra, “o autor delega, então, a esse ou a esses co-autores uma parte de sua capacidade de fazer crescer a obra e refundá-la” (p. 104). Desse modo, o projeto artístico partilhado coloca-se constantemente em gestação, o que parece complexificar a questão levantada por Machado.

No terceiro conjunto temático, *Pensando o Corpo*, seis autores discutem o estatuto do corpo na contemporaneidade, corpo tecnologicamente mediado, corpo que se expande conforme se amplia a relação homem-máquina. De que modo questões como realidade virtual e hibridações entre o orgânico e o sintético redefinem o universo coroporal na contemporaneidade?

No artigo *Cultura Tecnológica & o Corpo Biocibernético*, a professora titular da PUC-SP Lúcia Santaella ressalta o modo como o imbricamento entre cultura e tecnologia (ou semiosfera) modela o destino biotecnológico do ser humano. Diz Santaella que

“(...) a realidade virtual favorece os deslocamentos de fronteiras entre o real e o virtual, entre o racional e o sensível, o individual e o coletivo. (...) como extensão de nosso sistema nervoso psico-sensório-motor, a realidade virtual está se responsabilizando pelo reequilíbrio dos sentidos humanos” (p. 203).

Se levarmos em conta o fato de que a palavra “estética” deriva do termo grego *aisthesis* e significa “sentir”, acessando a rede de percepções, seria pertinente considerar, então, que a realidade virtual interfere não apenas em nossa rede de percepções físicas, como também em nosso senso estético. Se assim for, a competência tecnológica e seu entorno cultural redefinem o que Machado chama, no artigo anteriormente mencionado, de “intervenção verdadeiramente fundante”?

A leitura enviesada dos artigos coloca os autores em diálogos prováveis, conforme as motivações de quem lê esta labiríntica edição de *Interlab*. Prossequindo nessa leitura enviesada dos artigos, poderíamos continuar indagando, junto com a artista multimídia e coordenadora do mestrado interinstitucional em Comunicação e Semiótica (UCS/PUC-SP), Diana Domingues, no artigo *No Deserto das Paixões e a Alma Tecnológica*: o que caracteriza o real contemporâneo?

De acordo com Domingues, *“conectados nós estamos em estados de passagem, num trânsito de alguma coisa para outra coisa estranha e diferente. O real está nesse intervalo, em uma instância elíptica”* (p. 219). Essa questão, porém, nos coloca diretamente em sintonia com o quarto conjunto temático do livro, *Pensando as Representações, os Signos e a Cognição*.

Para o semioticista e professor da Purdue University (West Lafayette, EUA), Floyd Merrel, no artigo *Quão Reais os Signos Podem se Tornar?*, a realidade é multifacetada e não é passível de ser totalmente conhecida. Retomando alguns aspectos da semiótica peirceana, Merrel observa que o problema do real é de natureza semiótica. Segundo ele (p. 268), o objeto do signo é “real” apenas na medida em que existe em inter-relação com *“tudo o que permanece, o todo intocado e heterogêneo”*. Por outro lado, o mesmo objeto é “semioticamente real” na medida em que é *“percebido, sentido e concebido como tal”*.

Estamos, portanto, em constante tráfego entre o “real” e o semioticamente real. Esse tráfego, segundo Merrel, não se caracteriza por ser uma relação dicotômica entre o real e aquilo que o representa, mas por uma cadeia infinita de tríades signícas, na qual a realidade é apenas parcialmente conhecida.

O problema do conhecimento signicamente mediado nos leva, inevitavelmente, a outra indagação: como é possível modelar a representação do conhecimento por meio de máquinas inteligentes? Essa é a questão central no artigo *A Representação na Semiótica e na Ciência da Computação*, do professor titular em Lingüística e Semiótica na Universidade de Kassel (Alemanha), Winfried Nöth.

Segundo Nöth, o termo “representação” é extremamente polissêmico e é em torno de tal polissemia que ele constrói sua argumentação em favor da Semiótica. *“Espero ter demonstrado que a teoria da representação requer uma fundamentação semiótica e que a Semiótica pode ajudar a superar a crise que começou a afetar o discurso da ciência da computação”*, diz ele, ao final de seu artigo.

Com tal conclusão, evidencia-se o modo como o quarto e último conjunto temático relaciona-se aos anteriores e, em especial, volta-se para o mundo digital – primeiro tema da edição. Os conjuntos temáticos, conforme se observa, compõem uma trama imbricada de considerações inter-relacionadas.

Se cada artigo apresenta autonomia suficiente para prescindir do conjunto temático no qual se insere, cada conjunto temático pode também prescindir dos demais. Entretanto, é pela leitura conjunta dos artigos, inspirada pelas motivações de cada leitor, que a edição revela-se de fato importante no cenário atual das novas tecnologias aplicadas às artes e à comunicação.

GEANE ALZAMORA é doutoranda em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), professora de Semiótica, coordenadora do Laboratório de Projetos Experimentais e coordenadora do projeto "Site-Referência sobre Webjornalismo Cultural, na Faculdade de Comunicação e Artes (PUC-Minas).
geanealzamora@uol.com.br

Artigo recebido e aprovado em junho de 2002.