

CIBERTEXTUALIDADES 03

Conhecimento e(m) Hipermédia

Publicação do CECLICO - Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento

Universidade Fernando Pessoa



ficha técnica

DIRECTOR

Rui Torres

DIRECTOR-ADJUNTO

Pedro Reis

CONSELHO DE REDACÇÃO

**Rui Torres, Pedro Reis, Pedro Barbosa, Jorge Luiz Antonio,
Luís Carlos Petry e Sérgio Bairon**

COMISSÃO DE HONRA

Maria Augusta Babo

Universidade Nova de Lisboa, Portugal

Jean-Pierre Balpe

Université de Paris VIII, França

Jay David Bolter

Georgia Tech, Atlanta, E.U.A.

Phillipe Bootz

Université de Paris VIII, França

Claus Clüver

Indiana University, Bloomington, E.U.A.

José Augusto Mourão

Universidade Nova de Lisboa

Winfried Nöth

Universität Kassel, Alemanha

Manuel Portela

Universidade de Coimbra, Portugal

Lúcia Santaella

PUC-São Paulo, Brasil

Alckmar Luiz dos Santos

Universidade Federal de Santa Catarina, Brasil

Alain Vuillemin

Université d'Artois, França

TÍTULO

Revista Cibertextualidades 03 (anual) - 2009

© Universidade Fernando Pessoa

EDIÇÃO

edições UNIVERSIDADE FERNANDO PESSOA

Praça 9 de Abril, 349 | 4249-004 Porto

edicoes@ufp.pt | www.ufp.pt

DESIGN E IMPRESSÃO

Oficina Gráfica da UFP

ACABAMENTOS

Gráficos Reunidos

DEPÓSITO LEGAL

241 161/06

ISSN

1646-4435

Reservados todos os direitos. Toda a reprodução ou transmissão, por qualquer forma, seja esta mecânica, electrónica, fotocópia, gravação ou qualquer outra, sem a prévia autorização escrita do autor e editor é ilícita e passível de procedimento judicial contra o infractor.

CIBERTEXTUALIDADES 03

Conhecimento e(m) Hipermédia

Publicação do CECLICO - Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento

Universidade Fernando Pessoa

<http://cibertextualidades.ufp.pt>

org. **Rui Torres** e **Sérgio Bairon**

O acaso e a criação de novas estruturas reticulares

Fabrizio Augusto Poltronieri¹⁵⁶

Resumo: O presente texto tem por objeto central de estudo o Acaso, buscando estabelecer ligações entre tal conceito e as estruturas encontradas nas linguagens reticulares digitais. O estudo parte da reflexão da semiótica peirciana acerca do modo de ser do Acaso, procurando identificar suas características e a importância do estabelecimento de jogos conceituais entre este e a reticularidade digital. Partindo da constatação de que o Acaso é elemento presente em todo fenômeno, por ser primeiro, estabelece-se uma relação de distribuição de qualidades nos sistemas hipermediáticos. Procura-se desfazer a idéia destes como sistemas herméticos, fechados única e exclusivamente em seus códigos, buscando substituir esta idéia por um jogo estético propiciado pela atuação do Acaso. Por fim, é feita uma análise de um software que busca evidenciar tais ligações.

Abstract: This article has as its main object of study Randomness, trying to establish connections between this concept and the structures found in digital reticular languages. The study establishes a reflection that comes from Peirce's semiotics about Randomness, identifying its characteristics and the significance of developing conceptual games between it and digital reticularity. Observing that Randomness is an element present in all phenomena, and because it is the first one, it is possible to establish a link of distribution of qualities in hypermedia systems. It tries to break the idea of them as hermetic systems, closed in their own codes, creating a new idea of an aesthetic game caused by Randomness. Finally, we provide an analysis of a software that tries to evidence these connections.

"Aristóteles freqüentemente afirma que algumas coisas são determinadas por causas enquanto outras ocorrem por acaso. Lucrécio, seguindo Demócrito, supõe que seus átomos primordiais desviam-se de trajetórias retilíneas de modo fortuito, sem qualquer razão para tanto. Para os antigos, nada havia de estranho em tais noções; elas eram corriqueiras; estranho teria sido considerar que não havia acaso" (Charles Sanders Peirce)

Introdução

A presente reflexão, sobre possíveis relações entre o modo de ser do acaso e as estruturas das linguagens reticulares digitais, parte de um arcabouço teórico estruturado a partir da semiótica fundada pelo cientista e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce (1838-1914). O foco aqui está centrado em

156 Fabrizio Augusto Poltronieri é doutorando em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, Brasil) e professor na Universidade Anhembi Morumbi. Integra o grupo +zero (<http://www.maiszero.org>). Contacto: fabriziopoltronieri@gmail.com

questões presentes nas maneiras como estas linguagens reticulares – caracterizadas centralmente por suas possibilidades de leituras em saltos e pela hibridização dos códigos sonoros, visuais e verbais – se apresentam a nós, e como o acaso tem um importante papel nos procedimentos de codificação e decodificação dos fenômenos apresentados por estas linguagens. Este é um dos motivos para a escolha da semiótica, vista como “ciência geral de todas as linguagens” (Santaella, 1983, p. 7), para a fundamentação da discussão proposta.

Peirce, conforme aponta Silveira (2007, p. 18), associa diretamente a semiótica à lógica, chamando-a de uma doutrina “quasi-necessária” para o estudo fenomenológico. “Quasi-necessária” por ser falível, o que torna ainda mais interessante sua utilização como estudo de processos mediadores – como as linguagens são –, pois descarta já desde o início a possibilidade de existência de construções infalíveis, abrindo um extenso campo para a discussão de arquiteturas líquidas, que Bauman (2001) aponta como sendo uma das características centrais de nossos tempos.

Identificando a semiótica com a lógica, o que Peirce propõe não é somente uma redução matemática – a lógica como função matemática o autor denomina “álgebra lógica, ou lógica formal, ou mesmo lógica dedutiva” (Silveira, 2007, p. 19) –, mas a proposta de um campo amplo de estudos que a inclui e que vai além de suas características abstratas e entra em campo pragmático, de experiência empírica:

Estabelecendo relações gerais, portanto lógicas, na particularidade de suas próprias construções, a matemática não necessita envolver-se com o domínio da experiência, fazendo apelo à intuição pura: ela está na origem da construção de toda forma. (...) A Lógica propriamente dita, como ciência sui generis, contudo, não é estritamente redutível à matemática, à mera formalidade. É ela que Peirce irá identificar com a Semiótica (Silveira, 2007, p. 19).

Entretanto, o seguinte aspecto é aquele que mais interessa à presente argumentação:

A Semiótica é uma ciência rigorosa, construtora de formas ideais, pelas quais por via dedutiva e, portanto, a modo de necessidade, demonstrará suas conclusões. A própria matemática, para Peirce, por ser também uma ciência da observação, embora das próprias idéias que produz, sempre deixa um lugar para o acaso e, conseqüentemente, ao erro, não permitindo que se identifique necessidade como infabilidade. A Semiótica, muito mais claramente, fará distinguir as exigências formais de sua construção e, portanto, a necessidade com que produz suas conclusões, da fabilidade de sua representação do real (Silveira, 2007, p. 21).

Tais afirmações mapeiam e dão um estatuto ontológico importante ao papel do acaso na construção de sentido no universo fenomênico, pois mesmo formas rigorosas encontram seu alicerce e sustento no acaso.

Colabora ainda para a opção da semiótica, como base nos argumentos aqui apresen-

tados, o fato de Peirce ter articulado seu pensamento em tríades, onde cada elemento componente de uma relação triádica age de uma maneira bastante específica. Dentro do espaço que Peirce dedica ao estudo das aparências, denominado fenomenologia, encontramos três categorias da experiência:

A potencialidade, que Peirce denominará Primeiridade, presente naquilo que é livre, novo, espontâneo e casual; a existência ou fatualidade, denominada por Peirce Secundidade, característica do esforço, da resistência, da ação e reação, da alteridade – como presença do outro –, da negação e da existência; e, por fim, a generalidade, denominada por Peirce Terceiridade, característica do contínuo, do pensamento e da lei (Silveira, 2007, p. 41).

Aqui cabe um alerta importante: as relações triádicas propostas por Peirce, entre elas as categorias acima apresentadas, não devem ser confundidas com simples instrumentos fenomênicos de catalogação. A semiótica não é uma ciência meramente taxonômica, classificatória. Este tipo de abordagem, bastante comum para os pesquisadores que travam seus primeiros contatos com a semiótica, desvirtua o estatuto que tais relações triádicas possuem no sistema filosófico peirciano.

Diante destas breves colocações acerca da natureza geral da semiótica, é possível perceber que Peirce dedicou completamente uma categoria ao estudo do que está relacionado com o acaso, sendo a base para a existên-

cia das restantes categorias. Não por outro motivo, Peirce denomina esta categoria de *Primeiridade*, e é por aqui que iniciamos.

2. Acaso, liberdade, existência e ordem

“Pois é da natureza do Acaso ser Primeiro e aquilo que é Primeiro é Acaso; e distribuição fortuita, isto é, completa irregularidade, é a única coisa legítima para explicá-lo, pela ausência de qualquer razão em contrário” (Peirce apud Ibri, 1992, p. 37).

Destarte, sendo responsável pela distribuição das qualidades encontradas no cosmos, o acaso é um conceito essencial para a compreensão da formação e manutenção da ordem e do sentido aferidos no que está sob o jugo de algum tipo de lei. Entende-se aqui lei como um princípio que garante permanência aos objetos, criando regras de conduta que, por sua vez, geram hábitos. Tais regras de conduta são criadas a partir de processos de evolução, que encontram em suas gêneses um princípio de pura liberdade, onde um jogo livre e lúdico dá espaço à invenção em seu estado potencial, latente, virtual.

Este espaço de total liberdade, de experimentar o infinito, é o espaço do acaso, do primeiro: *“A idéia de Primeiro é predominante nas idéias de novidade, vida, liberdade. Livre é aquilo que não tem outro atrás de si determinando suas ações...” (Peirce apud Ibri, 1992, p. 10).*

O acaso, portanto, não integra nenhum universal, não pertence a nenhum tipo de

classe. É uma experiência única que não tem limites nem causa, constituindo um modo de ser completamente espontâneo. Sendo assim, todo tipo de individualidade é fruto do acaso, por ser algo diverso, que resiste a generalização e busca manter qualidades que não são reprodutíveis, não atendendo estritamente um modo de ser que está preocupado em produzir repetição ou semelhança. É algo fluído, leve, que resiste a se fixar em formato definitivo, ou seja, resiste a se formar, a ter forma.

Abrir-se para o jogo com o acaso é travar diálogos com suas características, acima descritas. Nada, em todo tipo de signo, será mais potência do que o que estiver sob a influência do acaso (Silveira, 2007, p. 46).

De modo mais conceitual, pode-se dizer que o acaso é

o modo de ser de uma distribuição fortuita, a exemplo daquela obtida em qualquer experimento equiprovável, como o é um jogo de dados. Neste tipo de jogo, sabemos que não há razão para apostarmos num resultado mais que em outro. Tal crença fundamenta-se no fato de que há independência entre cada um dos resultados, fazendo com que um evento particular não decorra do anterior, nem forneça condições para definição do próximo. A este modo de ser, que confere liberdade para o ato de cada particular, denominamos Acaso (Ibri, 1992, p. 40).

Portanto, não há nenhuma necessidade lógica que guie o acaso. Não é possível, como no exemplo do jogo de dados, determinar qual

número será sorteado. Percebe-se, a partir destas colocações, que “o acaso, como ‘propriedade de uma distribuição’ requer a potencialidade de algo a ser distribuído” (Ibri, 1992, p. 43).

Este é um ponto central para compreensão de algumas relações entre o acaso e as estruturas reticulares digitais. Um ponto de vista bastante difundido, e facilmente aceito, por quem lança olhares rasos ao universo representado pelas linguagens digitais, é considerá-lo como o universo da determinação, já que todas as possibilidades estão elencadas em um código de programação pré-inscrito. Torna-se por isso necessário atravessar este olhar raso e penetrar no modo de operação das linguagens digitais para a compreensão de seus fenômenos, além de contextualizá-las com o universo humano atual, do qual fazem parte.

Assim como um dado já traz pré-inscrito, em suas faces, os valores possíveis do jogo – mas não o resultado deste –, as linguagens digitais têm como código básico de operação bases de dados que fornecem possibilidades de interação no momento em que se joga os jogos por elas propostos, com um diferencial quantitativo referente ao número de possibilidades a serem elencadas que, neste caso, é determinado somente pelo tamanho, em constante expansão, das memórias digitais.

O advento, já consolidado, das redes telemáticas possibilita que as memórias digitais sejam virtualmente infinitas, tornando a trama reticular uma tessitura cada vez mais complexa. Claro que essa grande quantidade

de possibilidades a serem manipuladas não representa, necessariamente, um ganho qualitativo. Para isso, faz-se necessário um domínio dos códigos constituintes da linguagem digital por parte de quem propõe a estrutura reticular. Este domínio condiciona a diversidade e relevância do que será distribuído e reordenado, visto que as memórias digitais são inicialmente preenchidas, principalmente, pelas intenções dos que criam os *softwares* que as habitam.

O acaso possui um caráter objetivo que desmonta a argumentação de que tudo, nas memórias digitais, está dado e pré-estabelecido ou, ainda, que o resultado do jogo já está dado. Peirce nos diz que o “acaso, então, como um fenômeno objetivo, é a **propriedade de uma distribuição**. Suponha-se uma grande coleção consistindo, digamos, de coisas coloridas e coisas brancas. Acaso é a maneira particular de distribuição de cores entre todas as coisas” (*apud* Ibri, 1992, p. 40 [grifos meus]).

Toda vez que as cores, ou dados, forem redistribuídos, teremos um novo arranjo, eles informarão coisas distintas. Este argumento desarticula a idéia, bastante difundida, de que a condição *sine qua non* para a existência do acaso é a realização mágica da criação a partir do nada, ou da produção de fenômenos completamente alheios às regras da realidade objetual. Como se o acaso fosse única e exclusivamente o mundo mágico de Alice, onde rainhas viram ovelhas de modo indistinto. O romance de Lewis Carroll é,

indiscutivelmente, uma grande ode ao acaso e a liberdade de existência. Por esta razão é uma obra de arte.

Um escritor tem o poder de determinar, em um conto por exemplo, que o dia está “nublado, com pancadas de chuva”, jogando com qualidades climáticas. No conto será feita a vontade do escritor. Porém, estamos tratando do acaso em suas relações mais diretas com a distribuição de qualidades no mundo real, objetual, onde o simples desejo individual de que se faça chuva ou sol não tem valor algum. Não se espera que em um dia ensolarado e com o céu aberto, ao alguém falar “que se faça a chuva”, comece a chover. Fernando Pessoa (1980, p. 178) sabiamente observou que

O Universo não é uma idéia minha.

A minha idéia do Universo é que é uma idéia minha.

A noite não anoitece pelos meus olhos,

A minha idéia da noite é que anoitece por meus olhos.

Fora de eu pensar e de haver quaisquer pensamentos

A noite anoitece concretamente

E o fulgor das estrelas existe como se tivesse peso.

Algumas distinções, portanto, precisam ser feitas.

O acaso, por ser o grau máximo de liberdade que pode ser concebido, está intimamente relacionado aos processos observados no campo das artes. Como visto, o artista, a rigor, não tem compromisso com objetos reais e pode, assim, manipular o universo

indiscriminadamente. O acaso aqui está presente de maneira matricial, como constituinte capital do fazer artístico. Na referência a “objetos reais”, está presente a idéia peirciana de segundo, expressa pela categoria da segundidade¹⁵⁷. Um segundo é um fato bruto, que necessita de mediação. É o outro, algo que reage, vindo daí o conceito de objeto – algo que *objeta* –, ou seja, que diz não, que impede, ou coloca limites, ao livre exercício de nossa vontade.

O segundo, por ser um outro, possui características que independem de nosso querer, é coisa que “não depende do que dele pensamos, mas que permanece não afetado pelo que dele possamos pensar” (Ibri, s.d.), ou ainda, como lembra Bauman (2001, p. 24):

como observou Arthur Schopenhauer, a ‘realidade’ é criada pelo ato de querer; é a teimosa indiferença do mundo em relação à minha intenção, a relutância do mundo em se submeter à minha vontade, que resulta na percepção do mundo como ‘real’, constrangedor, limitante e desobediente.

Existe uma relação muito interessante aqui: enquanto o primeiro, ligado ao puro acaso, é o campo da liberdade, onde nosso livre desejo impera – e por isso é, por excelência, o domínio da arte –, o segundo é o campo da ação bruta, do reagente, do que diz ‘não’ a nossa vontade – como o poeta observou –, e

que precisa ser mediado pelo pensamento, a terceira categoria – a terceiridade –, para se tornar inteligível, já que

(a idéia de) segundidade [...] trouxe em si a experiência de alteridade, a idéia de outro, de força bruta, caracterizada pela relação do individual contra uma consciência primeira, tornando-se o pivô de todo pensamento. No pensamento, configura-se a experiência de mediação entre um primeiro e um segundo, extensa no tempo por ser geral e por manter um vínculo entre passado e futuro. As regularidades observadas no mundo traduzem-se como fenômeno de terceiridade, ao requererem uma consciência que experencia no tempo, distinta daquelas categorias que estão sobre a imediatidade da primeira e segunda categorias (Ibri, 1992, p. 19).

Aqui temos uma das chaves para a compreensão do papel fundante do acaso mesmo nos fenômenos que se caracterizam pela regularidade. Sem o acaso não é possível a idéia de algo regular, já que uma configuração criada pela relação acaso / existência / regularidade não se fixa em uma normalidade eterna. O acaso, como primeiro, sempre exerce tensão sobre a ordem a fim de modificá-la, em um jogo de esvaziamento e preenchimento constante, onde a ordem é um “preenchimento transitório de formas” (Flusser, 2007, p. 24). As qualidades se distribuem aleatoriamente e são organizadas pelo

¹⁵⁷ Alguns autores se referem a esta categoria como “secundidade”. Adotamos aqui o termo “segundidade”, como utilizado por Ibri (1992).

real, que por sua vez adquire um aspecto de regularidade com a ação do tempo, em um *loop* que se reproduz *ad infinitum*. A experiência do real nasce deste “princípio de aleatoriedade que produz a variedade constatada fenomenologicamente na natureza, em detrimento de supô-la estritamente regida por leis físicas” (Ibri, 1992, p. 37).

A concepção triádica da filosofia peirciana também é exemplar no aspecto de atribuir relações de encapsulamento entre as categorias. De modo que o primeiro é livre, o segundo contém o primeiro e o terceiro contém o segundo e o primeiro. O que permite – validando o papel essencial do acaso – que “a segundidade de fato não seja estritamente regida pela terciridade da lei; a existência possui, assim, um elemento de espontaneidade, conferido pela primeiridade do acaso” (Ibri, 1992, p. 40).

Peirce também afirma que

é evidente... que não há razão para pensarmos que todo fenômeno, em todos os seus detalhes mais minuciosos, seja precisamente determinado pela lei. Vemos que há um elemento arbitrário no universo – a saber, sua variedade. Esta variedade deve, de alguma forma, ser atribuída à espontaneidade (apud Ibri, 1992, p. 40).

Logo, por mais que o pensamento cartesiano, que ainda sobrevive na contemporaneidade, afirme que tudo o que está contido nas memórias dos aparelhos está organizado de maneira determinística, o que fascina tanto

no contato com o mundo reticular digital é justamente a variedade e espontaneidade dos jogos que distribuem estes dados. Estes jogos baseiam-se no acaso, que brinca com os existentes – os dados contidos nas memórias dos aparelhos –, e a lei – os algoritmos que movem as linguagens digitais –, para criar um cenário estético de grande sedução, já que “a mera irregularidade, onde nenhuma regularidade definida é esperada, não cria surpresas nem excita qualquer curiosidade” (Peirce *apud* Ibri, 1992, p. 41).

Não é possível conceber um universo constituído somente por impulsos momentâneos, *flashes* que brilham desordenadamente, desprovido de rotinas ou hábitos. Este seria um universo sem sentido, porque “a generalidade é, de fato, um ingrediente indispensável da realidade; pois a mera existência individual, ou atualidade sem qualquer regularidade que seja, é uma nulidade. *Caos é puro nada*” (Peirce *apud* Ibri, 1992, p. 35).

Caos é puro nada e não há contradição nenhuma entre esta afirmação e a importância do acaso. A beleza dos jogos observáveis nas linguagens digitais está nesta tensão contínua entre acaso e dado existente, engendrada pelas regras abertas à contaminação exterior encontradas nos jogos reticulares.

3. Acaso, máquinas, aparelhos e reticularidade

Para tornar mais claro o papel fundante do acaso nas tramas tecidas por linguagens reticula-

res que utilizam mecanismos digitais, como a hipermídia, é imprescindível deixar evidente a diferença entre máquinas e aparelhos. Ou ainda, entre modernidade e pós-modernidade, já que a modernidade mudou completamente a relação das pessoas com os artefatos, através da industrialização e das máquinas, e a pós-modernidade deslocou todos os eixos que haviam sido eleitos pela modernidade como centrais para a compreensão do mundo, abrindo espaços para novas formas de composição em todos os campos da produção, do saber e do trato social, através da substituição das máquinas por aparelhos.

A idéia de modernidade está ligada, de acordo com Bauman (1998, p. 7), aos conceitos de beleza, de limpeza e de ordem. Vamos nos deter no conceito de ordem, como tratado pelo autor através de um viés freudiano:

Ordem é uma espécie de compulsão à repetição que, quando um regulamento foi definitivamente estabelecido, decide quando, onde e como uma coisa deve ser feita, de modo que em toda circunstância semelhante não haja hesitação ou indecisão.

Esta concepção de mundo absolutamente ordenado, especializado e pré-dado – que implica em relegar ao acaso a condição de algo ligado ao desastre ou à incompetência –, desempenhou um papel importante no desenvolvimento técnico e tecnológico da civilização, cobrando, todavia, um alto preço, pois

nada predispõe “naturalmente” os seres humanos a procurar ou preservar a beleza, conservar-se

limpo e observar a rotina chamada ordem [...]. Os seres humanos precisam ser obrigados a respeitar e apreciar a harmonia, a limpeza e a ordem. Sua liberdade de agir sobre seus próprios impulsos deve ser preparada. A coersão é dolorosa: a defesa contra o sofrimento gera seus próprios sofrimentos. (Bauman, 1998, p. 8)

O processo civilizatório constrói-se sobre a renúncia e impõe grandes sacrifícios, sendo a civilização “uma ordem imposta a uma humanidade naturalmente desordenada. É um compromisso, uma troca continuamente reclamada e para sempre instigada a se renegociar” (Bauman, 1998, p. 8).

Ora, a questão aqui não parece estar na evolução – já que é inegável, historicamente, que o conhecimento e as conquistas humanas crescem (Ibri, 1992, p. 52) –, mas sim na falta de crença na consideração do falibilismo que marcou toda a época moderna, tornando este “compromisso com a renegociação” um processo marcado pela carência de diálogo, pois, no fundo, o objetivo da modernidade era substituir um conjunto social considerado defeituoso por outro “aperfeiçoado e preferivelmente perfeito, e por isso não mais alterável” (Bauman, 2001, p. 9).

O falibilismo, enquanto doutrina que trata do conhecimento (Ibri, 1992), traz uma concepção de continuidade, de evolução aberta sempre ao diálogo com o acaso, pois a razão sozinha, do ponto de vista de uma visão dedutiva, não pode criar nada. É preciso liberdade para criar, e a liberdade está sob o

modo de ser do acaso, pois ser ou sentir-se livre “significa não experimentar dificuldade, obstáculo, resistência ou qualquer outro impedimento aos movimentos pretendidos ou concebíveis” (Bauman, 2001, p. 23).

Vejamos: “[o] falibilismo é a doutrina de que nosso conhecimento nunca é absoluto, mas é como se sempre flutuasse em um *continuum* de incerteza e indeterminação¹⁵⁸” (Ibri, 1992, p. 52). Este contínuo de incerteza e indeterminação torna o acaso algo objetivo, que está na raiz da criação da ordem, da lei, pois

algo contínuo deve perpassar a potencialidade do futuro, como fez o vetor da evolução. Assim, a admissão da objetividade do acaso, não apenas se configura como hipótese explicativa para a diversidade observada na natureza, mas também responde à questão sobre a origem das leis (Ibri, 1992, p. 52).

A partir desta formulação, um processo dialógico, criador, de renegociação, deve levar em conta o acaso, como mola propulsora da criação de novas leis.

Ontologicamente – no âmbito do processo civilizatório –, antes do advento da revolução industrial em meados do século XVIII, o homem estava no centro de tudo, organizando seu espaço cotidiano como lhe fosse conveniente. Por exemplo, um sapateiro

organizava livremente seu espaço de trabalho, sua bancada, dispondo as ferramentas necessárias para o exercício de seu fazer de um modo que nascia arbitrário – estando portanto sob o modo de ser do acaso – e que evoluía naturalmente, através do fazer – da existência da necessidade de produzir – para uma generalização, uma ordem espacial, uma lei. Cada sapateiro tinha a possibilidade de organizar seu espaço à sua maneira, dispondo seus instrumentos – extensões do corpo – ao seu redor. O corpo constituía-se como o centro de tudo.

Uma das conseqüências que o moderno processo de industrialização traz é a perda desta autonomia por parte de quem produz. Após a revolução industrial, as máquinas passaram a estar no centro do espaço, cercadas por operários. A máquina começou a organizar o espaço do corpo, delimitando seu campo de ação e os movimentos possíveis, que passaram a ser produzidos de maneira repetida, semelhante, automática. Há pouco espaço, em uma linha de produção, para o diferente, para o único, já que a idéia por trás desta estrutura é a da produtividade absoluta, maximizando o espaço e o tempo e subjugando corpos e mentes. Vejamos:

Antes da revolução industrial, os instrumentos cercavam os homens; depois, as máquinas eram por eles cercadas. Antes, o homem era a constante

158 Aqui o autor traz uma citação de C. S. Peirce.

da relação, e o instrumento era a variável; depois, a máquina passou a ser relativamente constante. Antes os instrumentos funcionavam em função do homem; depois grande parte da humanidade passou a funcionar em função das máquinas (Flusser, 2002, p. 21).

O espaço da máquina, que encontra seu ápice nas linhas de produção, traduz-se como a condensação do corpo no trabalho. Uma máquina condensa gestos – lineariza o corpo –, o que acaba traduzindo-se em uma horizontalidade que retorna sempre ao mesmo lugar, através da repetição dos mesmos movimentos condensados. Tal processo fragmentou o homem através da especialização das atividades, engrenagem que acabou por fragmentar o próprio pensamento:

A sociedade industrial se caracteriza [...] como por uma crescente especialização e divisão do trabalho. No trabalho o homem se torna fragmentado. Perde-se a sua conexão com o todo e ele se transforma num utensílio [...]. Esta crescente divisão do trabalho ainda parcelariza mais o papel do humano, de modo que a visão do homem se torna mais limitada. Quanto mais engenhoso e complexo é o processo do trabalho, tanto menos inteligente é o trabalho que se requer do trabalhador individual e mais aguda é a sua alienação do conjunto. (Fischer, 2002, p. 96)

Esta é a lógica do programa industrial, que está sustentada por leis. O programa está acima das máquinas, já que é a condensação de pensamentos – e não somente de gestos –, sendo um artefato técnico conquistado

através da lógica ocidental criada a partir da escrita alfabética horizontal, já que a escrita pictográfica – assim como a ideográfica –, opera por saltos, mas a escrita alfabética ocidental já traz a ponte dada, através do processo de leitura linear.

Para Flusser, a escrita linear surge da transcodificação de um tempo circular – representado pelas imagens que permitem espaço para a imaginação – em tempo linear, através de um processo de “rasgamento” das imagens, que consistiu em “desfiar as superfícies das imagens em linhas e alinhar os elementos *imagéticos*. Eis como foi inventada a escrita linear” (2002, p. 9).

É importante atentar para o conceito de imaginação apresentado por Flusser, que está em consonância com a liberdade possibilitada pelo acaso. Imaginação, para o autor, é capacidade de reconstruir informações de acordo com a própria subjetividade, ou, ainda, de rearranjar dados livremente em consonância com a memória. As imagens produzidas antes da invenção da escrita possibilitam este livre imaginar, já que não estão codificadas segundo um diagrama horizontal e possibilitam uma decodificação por saltos. Após a invenção da escrita por meio do “rasgamento” das imagens, este procedimento não foi mais possível no ocidente. Imaginar é, portanto, redistribuir livremente os signos armazenados na memória através de fundamentos encontrados nas imagens pré-textuais.

Ainda sobre a escrita, o autor também dirá que ela

(...) funda-se sobre a nova capacidade de codificar planos em retas e abstrair todas as dimensões, com exceção de uma: a da conceituação, que permite codificar textos e decifrá-los. (...) Os textos não significam o mundo diretamente, mas através de imagens rasgadas. (...) Em outros termos: a escrita é o metacódigo da imagem. (Flusser, 2002, p. 10)

A ciência, e suas aplicações tecnológicas – como as máquinas e os aparelhos –, só puderam surgir a partir da escrita, que cria a consciência histórica. O espaço industrial é, assim, o espaço da potencialização da escrita linear, que passa do gesto do corpo ao plano, depois à linha para, finalmente, chegar ao ponto, operacionalizando um mundo que se articula pelo encadeamento linear.

Entretanto, é esse ciclo que dará forma, novamente, a um novo modo de ser, onde o corpo volta a ter papel inventivo, onde as classes – agrupamentos de singularidades por semelhança¹⁵⁶ – deixam de ter papel fundamentalmente central e abrem novos espaços para a articulação de proposições individuais, únicas. Uma nova valorização do diálogo entre acaso, existente e lei.

Como vimos, a lógica ocidental nasce com a linha, que surge com a escrita alfabética. Com esta lógica nasce a ciência, que dá forma às máquinas. Mas a ciência continua evoluindo e deste processo evolutivo nascem os aparelhos, artefatos pós-industriais e, logicamente, pós-modernos. Os artefatos digitais – como os computadores e *videogames* –, estão nesta nova categoria. Os aparelhos não pertencem à mesma categoria que as máquinas, pois não exigem que se trabalhe, mas sim que se brinque com eles por meio de jogos líquidos, móveis.

Daí surge a dificuldade de defini-los, pois estão em constante julgo do acaso, encontrando-se em terreno ainda não esquadrihado – se é que um dia será possível esquadrihá-lo –, já que tal tarefa exigiria a capacidade de paralisar fenômenos que têm como marca indispensável a redistribuição constante de suas características. Quais são as categorias que possuímos para analisar tais fenômenos? Parece que a grande questão que se coloca é a criação de novas categorias que dêem conta de um mundo cambiante, que gira em velocidade cada vez maior, pois querer definir aparelhos é querer elaborar categorias apropriadas à cultura pós-industrial **que está surgindo**” (Flusser, 2002, p. 23 [grifos meus]).

159 As classes não levam em conta a singularidade de cada objeto individual. Assim, a classe geral das rosas, por exemplo, não leva em conta as diferenças de posição ou formato que cada espinho ou pétala apresentam em cada rosa única. São computadas somente as qualidades presentes, de modo geral, em todas as rosas. As classes são, portanto, *signos de lei*: “Signos gerais, como são, por exemplo, os signos lingüísticos, poderão representar classes gerais de objetos devido a alguma convenção ou mais em geral, a alguma lei. Podem, nesse caso, ser interpretados como signos de lei” (Silveira, 2007, p. 44).

Ainda, segundo Bauman (2001, p. 29):

A vida ainda não atingiu os extremos que a fariam sem sentido, mas muito dano foi causado, e todas as futuras ferramentas da certeza, inclusive as novíssimas rotinas (que provavelmente não durarão o suficiente para se tornarem hábitos) não poderão ser mais que muletas, artifícios do engenho humano que só parecem a coisa em si se nos abstermos de examiná-las muito de perto.

Esta realidade pós-industrial, pós-moderna e fluída, apresenta relações temporais e espaciais bastante diferenciadas com relação à era das máquinas, pois

os fluídos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento”. Em certo sentido, os sólidos suprimem o tempo; para os líquidos, ao contrário, o tempo é que importa. (...) Os fluidos se movem facilmente. Eles “fluem”, “escorrem”, “esvaem-se”, “respingam”, “transbordam”, “vazam”, “inundam”, “borrifam”, “pingam”; (...) diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos – contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com os sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados – ficam molhados ou encharcados (Bauman, 2001, p. 8).

As máquinas são objetos sólidos, com seus aspectos de generalização, de lei. Os aparelhos são líquidos, fluem, mudam de forma, se

redefinem, caracterizam uma época marcada pelo diálogo com a incerteza, com o jogo com o acaso. Negar a importância medular do acaso, como o conceituamos, para os aparelhos – e para a contemporaneidade – é se fechar para a contemplação das características do mundo atual, observáveis pragmaticamente e apontadas por vários autores, como Bauman (2001, p. 21):

Agora é o menor, mais leve e mais portátil que significa melhoria e “progresso”. Mover-se leve, e não mais aferrar-se a coisas vistas como atraentes por sua confiabilidade e solidez – isto é, por seu peso, substancialidade e capacidade de resistência – é hoje recurso de poder. (...) Fixar-se ao solo não é tão importante se o solo pode ser alcançado e abandonado à vontade, imediatamente ou em pouquíssimo tempo. Por outro lado, fixar-se muito fortemente, sobrecarregando os laços com compromissos mutuamente vinculantes, pode ser positivamente prejudicial, dadas as novas oportunidades que surgem em outros lugares.

Os aparelhos condensam programas, pensamentos, mas de forma lúdica. Liberam o corpo, pois não estão mais ao centro e sim novamente ao redor dos homens. O homem voltou a poder reorganizar seu espaço, já que os *gadgets* estão cada vez menores e mais potentes. São novamente extensões do corpo, o que estabelece um outro nível de jogo, que resgata o universo do brinquedo, os modos de leitura não-lógicos, por saltos, não por encaixamentos contínuos. Claro que este tipo de operação se processa na mente, mas os aparelhos potencializam este modo de tessitura.

O modo de operação dos aparelhos não se dá pela linha, mas pelo retorno. Abre-se toda uma gama de possibilidades de ir e voltar. O tempo que, na linearidade e no peso das máquinas, não pode ser sacrificado, passa a ser objeto da circularidade mágica que o mundo da imaginação oferece. Esta circularidade está ligada ao vaguear do olhar, ao um modo de interpretação mais imagético, pois este vaguear, como aponta Flusser (2002, p. 8):

é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna o “antes”. O tempo projetado pelo olhar sobre a imagem é o eterno retorno. (...) O tempo que circula e estabelece relações significativas é muito específico: tempo de magia. Tempo diferente do linear, o qual estabelece relações causais entre os eventos. (...) no tempo da magia, um elemento explica o outro, e este explica o primeiro. O significado das imagens é o contexto mágico das relações reversíveis.

A digitalização – procedimento que torna os aparelhos tão potentes – pode ser definida como a capacidade destes de transformarem qualquer tipo de linguagem em pulsos elétricos, em seqüências de zeros e uns. De forma que, para um aparelho digital, não há diferença em manipular textos, imagens ou sons. As linguagens formam uma trama híbrida, tornando evidente o aspecto lúdico da linguagem. O homem que opera aparelhos, portanto, joga com a linguagem – não mais trabalha no sentido industrial – e, para este jogador, a indiferenciação entre os signos sonoros, verbais e visuais é evidente.

Os aparelhos, ao contrário das máquinas, se espalham pelo espaço, se adaptam a ele e ao modo como o espaço é organizado pela cultura. O jogador da era dos aparelhos volta a poder organizar o espaço ao seu redor, pois o aspecto mole e lúdico dos aparelhos lhe permite isso.

Nesta configuração temporal, espacial, social e cultural, o aspecto rígido, de lei, das máquinas abre espaço para o lançar de novos dados, é encharcado por novas possibilidades. Este espaço cria condições para a revalorização do papel do acaso em todos níveis. E os aparelhos, com suas linguagens reticulares e seus jogos, parecem ser um dos fóruns privilegiados para esta discussão.

3. *rnd – a liquidificação do espaço e do tempo a partir do jogo com o acaso em uma teia reticular digital

Como visto, os aparelhos e suas linguagens fazem parte de um mundo móvel, líquido e muito mais próximo do modo de ser do acaso do que da realidade industrial, que dominou o século XX. Assim, com o intuito de exemplificar estas relações de maneira mais factível – principalmente as que dizem respeito ao acaso e a criação de novos discursos reticulares –, será realizada uma análise da obra **rnd* (2007), de minha autoria em conjunto com o designer Jonattas Marcel Poltronieri.

O trabalho tem o objetivo de discutir algumas relações entre o tempo e o espaço em um ponto determinado da cidade de São Paulo. Para isso, foi eleito o Elevado Presidente Costa e Silva, mais

conhecido como “minhocão”. Esta construção – um grande viaduto sobre várias ruas, cercado por prédios e com 3,4 quilômetros de extensão – liga a zona oeste ao centro e é um emblema da cidade, tanto pelo desconforto visual e sonoro que causa aos moradores, como pela poluição do ar gerada pelo grande fluxo diário de veículos. Por outro lado, a construção desempenha um importante papel no desafogamento do fluxo de trânsito da região, por ser uma via direta de ligação entre duas regiões da cidade.

Como outras características marcantes, o Elevado tem horário de funcionamento pré-estabelecido para veículos, que podem trafegar por ele de segunda a sábado, das 6h30 às 21h30. No período em que está fechado para o trânsito de veículos, o lugar se transforma em um local de lazer para os moradores das áreas vizinhas, sendo ocupado por crianças, idosos e pessoas que aproveitam sua extensão para correr, andar de bicicleta, passear com animais de estimação ou conversar. Estas particularidades tão díspares o transformam em um lugar único na cidade.

Partindo destas constatações, a concepção do trabalho voltou-se para as seguintes inquietações:

- Como discutir e exibir alguns dos vários eventos que acontecem ao mesmo tempo – porém em pontos diferentes – no espaço do Elevado?
- Como operacionalizar, de modo simultâneo, a percepção de vários acontecimentos múltiplos e que ocorrem sem ordem definida?

Condensando estas questões, chegamos a uma pergunta única como ponto de partida para o trabalho: como discutir, de forma áudio-visual, o fato de que vários eventos acontecem simultaneamente, sem seguir nenhuma lei aparente, no mesmo espaço?

A primeira idéia foi tentar abordar a problemática a partir da edição de um vídeo, mas alguns limites se tornaram claro logo no início. Entre eles, o principal era que, devido a dinâmica viva do espaço, não haveria sentido em editar um vídeo no formato convencional, que tem suas fronteiras dadas pelo próprio suporte físico magnético. A discussão simplesmente não se sustentaria a partir de planos montados em seqüência linear. Mesmo que o vídeo fosse apresentado em um formato digital, esta limitação estaria presente, pois o único benefício da digitalização, neste caso, seria um aumento na velocidade de produção.

Desde o início a proposta era discutir e mostrar os acontecimentos captados da maneira como eles ocorrem: sem qualquer ordem aparente, isolados, mas ao mesmo tempo interligados pelo lugar escolhido.

Somente um modo de ser não-linear – que opere por saltos –, como são as linguagens reticulares digitais, poderia resolver de modo satisfatório as questões propostas. Tendo isto em consideração, o passo seguinte foi a definição das regras do jogo combinatório, do algoritmo que moveria os dados inseridos na memória do computador. Este algoritmo deveria ter, obrigatoriamente, um diálogo

franco com o acaso, com a intenção de abolir o plano da linearidade formal, industrial – contida nas máquinas modernas dedicadas a captura de imagens –, e inserir o discurso na era dos aparelhos.

As regras básicas do jogo reticular foram definidas nos seguintes termos:

1 - O discurso deveria ser efetuado em forma de *loop* infinito, totalmente operacionalizado pelo computador. A ordem dos elementos no *loop* deveria ser sorteada em tempo real pelo programa;

2 - Neste jogo, ao receptor caberia a contemplação do discurso áudio-visual proposto, colocando em movimento seu repertório e subjetividade;

3- A base de dados que movimenta o jogo deveria ser ampla o suficiente para que o receptor vislumbrasse ligações entre as composições formadas, sendo perceptível que o discurso não se repete, ou que a possibilidade de repetição é extremamente pequena;

4 - O jogo se daria no plano de um diálogo entre o computador, o áudio e o vídeo, sendo montado um discurso entre os dados inseridos na memória do aparelho e o processo de construção de uma nova relação entre espaço e tempo, que não respeitasse as limitações físicas, tanto do local quanto das linguagens midiáticas anteriores.

A partir destas regras de operação foram captadas – com uma câmera mini-dv – cerca de 3

horas do movimento noturno no Elevado, no horário em que este é ocupado pelos pedestres e transmuta-se em um espaço lúdico. Este material foi transportado para o computador e decupado em 68 segmentos. O passo seguinte foi separar o áudio do vídeo de cada um dos segmentos gerados, originando 68 arquivos de áudio e 68 arquivos de vídeo distintos.

Para tornar o jogo com o acaso ainda mais intenso e interessante, foram estipuladas 36 máscaras para recorte dos arquivos de vídeo.

De posse das regras e dos dados, o passo seguinte foi a construção da aplicação digital propriamente dita, cuja codificação se deu na linguagem de programação *Processing*¹⁶⁰. Como resultado formal, são exibidos sempre 3 vídeos acompanhados de 3 áudios simultâneos – escolhidos ao acaso –, criando camadas de som e vídeo que se hidridizam. Cada um dos vídeos é exibido em uma máscara, cujo formato também é selecionado ao acaso, podendo ocorrer sobreposições de áreas. Quando um trecho de vídeo ou áudio termina, o programa o identifica, remove o trecho finalizado e seleciona imediatamente outro trecho. No caso dos vídeos, também é selecionada uma nova máscara.

Assim, o que o trabalho traz é um jogo constante e fluído entre imagens em movimento, sons e recortes que não se estabelece de forma linear, mas sim de forma pontual, operando por uma lógica baseada em saltos, que substituem as seqüências pré-programadas encontradas na lógica industrial.

O objeto do trabalho se forma dentro deste diálogo, portanto dentro de si mesmo. O caráter metonímico das imagens e sons torna este objeto indeterminado e, portanto, fecundo de resignificações, dissolvendo seus códigos em um plano bidimensional, que os indetermina e os lança ao acaso contido no algoritmo da programação.

Conclusões

Existem diferenças fundamentais entre simplesmente digitalizar dados – por meio de aparelhos como *scanners* –, reordenando-os a partir de categorias estabelecidas através de mecanismos pré-digitais, e de se conceber novas categorias para tramas realmente reticulares, que enfrentem os desafios proporcionados pelas possibilidades contidas nas sintaxes encontradas nas linguagens digitais. Entre estes desafios está (re)pensar maneiras narrativas adequadas à era líquida em que vivemos. Uma destas maneiras é o estabelecimento de *flertes* livres com o modo de ser do acaso, compreendido como instrumento conceitual desencadeador de discursos não-lineares e libertador da concepção de que tudo está determinado no jogo digital.

Estes *flertes* podem produzir experiências que ajudem a dar inteligibilidade – e portanto ordem – para formulações realizadas nos mais diversos campos do saber humano ao

longo do contínuo processo civilizatório, que esbarravam em limitações dos dispositivos técnicos para tomarem corpo formal.

O jogo recombinação possibilitado pelo acaso também atua para uma melhor compreensão do que Flusser (2002) chamou de “caixas pretas”: aparelhos onde introduzimos dados de *input* e vislumbramos o *output*, mas pouco – ou nada – sabemos a respeito do que se processa no interior destas caixas. Tais caixas são índices da contemporaneidade e a produção de conhecimento sobre elas não deve somente se fechar no discurso técnico de seus operadores, mas abrir-se à reflexão sobre o alcance que as mudanças provocadas por suas linguagens encontram nos mais amplos setores do saber humano.

Os dados – com seu jogo de faces marcadas e resultados ao prazer do acaso – estão rolando...

Referências

- BAUMAN, Z.** (2001). *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.
- . (1998). *O mal-estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.
- FISCHER, E.** (2002). *A necessidade da arte*. Rio de Janeiro, Guanabara Koogan.
- FLUSSER, V.** (2002). *Filosofia da caixa preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*.

Rio de Janeiro, Relume Dumará.

----. (2007). "Forma e material". In: *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo, Cosac Naify. pp. 22-32.

IBRI, I. A. (1992). *Kósmos Noetós*. São Paulo, Editora Perspectiva.

----. (2003). Tópicos para uma Poética da Alteridade. In: *Ordem e Vertigem. Anais do Centro Cultural do Banco do Brasil*. São Paulo, v. 2. pp. 7-12.

PESSOA, F. (1980). *O Eu profundo e os outros Eus*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.

SANTAELLA, L. (1983). *O que é semiótica*. São Paulo, Editora Brasiliense.

SILVEIRA, L. F. B. (2007). *Curso de semiótica geral*. São Paulo, Editora Quartier Latin.