

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Letras Modernas
Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos
e Literários em Inglês

GLAUCE ROCHA DE OLIVEIRA

SOBRE O AZUL DO MAR:
Virtualidades Reais e Realidades Virtuais

São Paulo
2008

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas
Departamento de Letras Modernas
Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos
e Literários em Inglês

SOBRE O AZUL DO MAR:
Virtualidades Reais e Realidades Virtuais

Glauce Rocha de Oliveira

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Lingüísticos e Literários em Inglês do Departamento de Letras Modernas da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para a obtenção do grau de Doutora em Letras.

Orientador

Prof. Dr. Lynn Mario Trindade Menezes de Souza

São Paulo
2008



Agradeço Àquele(s) e Àquela(s) que me fazem v(s)er!

Dedico esta tese a meu pai e minha mãe.

Resumo

O objetivo desta tese é refletir sobre o processo de visão como construção de sentido. Assim sendo, contrário à maneira tradicional de entender esse processo como algo transparente e imediato, propomos que ver é uma prática de construir sentido através de todos nossos sentidos e nosso corpo. Para essa discussão contrapomos leituras das áreas de Cultura Visual, Cultural Digital, Antropologia, Análise do Discurso, Biologia, Media Art, com exemplos de comunicação mediada por computador e uso de vídeos.

Palavras-chave: Percepção, Visualidade, Letramento Digital, Realidade Virtual, Consciência

Abstract

The objective of this thesis is to discuss vision as a sociohistoric meaning-making process. Thus, contrary to the traditional approach to vision, which deals with it as a transparent and non-interpretative object, we look at it as a social practice through which we make sense of and in the world using our senses and body. For this discussion we counterpose readings from Visual Culture, Digital Culture, Anthropology, Discourse Analysis, Biology, Media Art to some examples of computer-based communication and videos.

Key words: Perception, Visuality, Digital Literacy, Virtual Reality, Consciousness

Índice

Apresentação	12
---------------------------	-----------

Capítulo 1 – Re-visões

Introdução	38
1. A(s) realidade(s) construída(s) (e esquecidas) por nós.....	41
1.2 Tecnologias – entre o Vale e a Floresta.....	44
1.2.1 O esquecimento.....	50
1.3 Imagem-documento: caricatura real.....	51
1.3.1 A cisão na cisão da visão, onde está ‘o lá fora’?.....	59
1.3.2 Caminhos explicativos da postura exo.....	64
1.3.3 De fora para dentro	65
1.3.4 “Espelho, espelho meu, existe alguém aí?”	67
1.3.4.1 Da página escrita <...> sobre a tela	73
1.3.4.1.1 Página – legado da linearidade	74
1.4 As 3 VRs de Roy Ascott	82
1.4.1 Realidade sincrética	83
1.4.2 Technoetics.....	87
1.4.3 Estratégias sincréticas	90
1.5 A realidade em parêntese – postura eso	91
1.6 Visual Culture como tática	93
Conclusão do capítulo	96

Capítulo 2 – Visão

Introdução	101
2.1 Espaços e lugares.....	102
2.1.1 “Estou no celular” – a mobilidade entre lugares.....	110
2.1.2 “O Quarto de Isabella”	114
2.1.3 No cotilhão de 0 e 1	117
2.1.4 Lugares afins	128
2.2 “O que os olhos não vêem o coração não sente”	131
Conclusão do capítulo	141

Capítulo 3 – Concei(p)ção: 1 + 1 =3

Introdução	147
3.1 Colaboração	150
3.1.1 Na Cultura Digital	151
3.1.1.1 Ética hacker.....	152
3.1.1.2 Cultura da imanência	154
3.1.2 No contexto educacional.....	155
3.1.3 Na biologia do amor	160
3.2 Identidades sistêmicas	164
3.3 Unimultiplicidade.....	178
3.3.1 O muro caiu (?).....	179
3.3.2 (nas) Entre(linhas dos) mundos	188
3.3.2.1 Entre visões sedutoras e apocalípticas – o manto de Afrodite.....	192
3.4. Práticas de liberdade	203
Conclusão do capítulo.....	207

Interrompendo o Processo de Refletir sobre os Reflexos.....	211
--	------------

Bibliografia	225
---------------------------	------------

ONDE
ESTÁ O
'LÁ FORA'?

“Sob que condições e como um olho pode se ver? Pois bem, quando percebe sua própria imagem que lhe é devolvida por um espelho. Mas o espelho não é a única superfície de reflexo para um olho que quer olhar-se a si mesmo. Afinal, quando o olho de alguém se olha no olho de outro alguém, quando um olho se olha em um outro olho que lhe é inteiramente semelhante, o que vê ele no olho do outro? Vê-se a si mesmo. Portanto, uma **identidade de natureza** é a condição para que um indivíduo possa conhecer o que ele é. A identidade de natureza é, se quisermos, a superfície de reflexo onde o indivíduo pode reconhecer-se, conhecer o que ele é. Em segundo lugar, quando o olho percebe-se assim no olho do outro, é no olho em geral que ele se vê ou não seria antes neste elemento particular do olho que é a pupila, elemento no qual e pelo qual se efetua o próprio ato da visão? De fato, o olho não se vê no olho. O olho se vê no princípio da visão. Isto quer dizer que o ato da visão, que permite ao olho apreender a si mesmo, só pode efetuar-se em outro ato de visão, aquela que encontra no olho do outro. (...)”

Foucault (2006, pp. 87-88)

Apresentação

Esta tese (re)começou com um desejo. O desejo de dar continuidade a nossa pesquisa de mestrado, *Ver para Crer: A Imagem como Construção*, desenvolvida nesta Universidade e defendida em outubro de 2002, sobre o fascinante mundo da visualidade.

Se, no mestrado, nós propusemos que ver é interpretar (Mirzoeff, 1998 e 1999) e que, por isso mesmo, a imagem fotográfica é uma construção sócio-histórica, examinando o consenso das sociedades ocidentais em tratar essa imagem como um documento com significado claro, transparente e fixo, e em conferir credibilidade à visão como uma forma direta e não-mediada (leia-se passível de não-interpretação) de acessar a realidade¹, aqui, no doutorado, desejamos expandir e problematizar essa visão proposta em 2002.

Assim sendo, examinamos a possibilidade de que ver consiste não só em interpretar, mas também em ver com todos nossos seis sentidos (não só com os olhos), construindo sentidos, inclusive, através de nosso corpo, a partir dos lugares (tanto físicos como os simbólicos relativos às práticas de letramento), em que nos localizamos com suas respectivas regras, ou seja, o ato de ver tem a ver com o jogo entre esses **lugares**, que costumavam t(s)er um “endereço” fixo antes de serem co-habitados pelas tecnologias digitais, por exemplo, e o **espaço de interação**, que sempre está em movimento, em transformação, em devir, enfim, em fluxo (Menezes

¹ Realidade esta preexistente e independente do olhar de um observador, por isso mesmo passível de captura. Daí, em nosso cotidiano, estarem disseminadas as crenças de que “ver é crer” e de que “a imagem vale por 1.000 palavras”.

de Souza,
 2008, em comunicação pessoal). Nesse sentido, nossos pontos de vista partem desses lugares momentaneamente fixos e se movimentam nesse espaço, gerando outros pontos de vista, outras perspectivas de outros lugares. Temos nesse processo de re-construção de sentido caminhos com mãos múltiplas, ao mesmo tempo em que esses lugares momentaneamente “estáveis” estão localizados nesse espaço – esse espaço é **-ação: transform-ação, sens-ação, moviment-ação**. E o fluxo ou o intercâmbio entre eles gera as mudanças de perspectivas.

Curiosamente, essa nossa hipótese inicial passou por um processo de transform-ação no decorrer desses cinco anos.

Quando retomamos as conversas para continuarmos com os estudos sobre visualidade, narratividade visual e multimodalidade², em uma dessas conversas, meu orientador “joga” a instigante pergunta: por que você não lê criticamente a virtualidade? Você viu como os *blogs* estão sendo usados (naquela época os *blogs* apareciam como a mais nova e transformadora tendência da web)? É possível fazer uma ponte entre multimodalidade e hipermodalidade. Por que não começa lendo este artigo de Lemke³ sobre hipermodalidade?

² Conceito desenvolvido por Kress e Van Leeuwen (1996) para indicar a justaposição de linguagens verbal, visual e sonora na produção dos textos que circulam em nosso cotidiano. Essa justaposição nos leva não só a desenvolver outras estratégias de leitura (além da linearidade do texto somente escrito, por exemplo), mas também a re-significar os valores culturais da escrita alfabética e sua ordem crono-lógica (Menezes de Souza, 2001), valorizando a dimensão, por exemplo, do design gráfico e diagramação, inclusive para textos impressos. É pertinente destacar que, nessa justaposição, nenhuma linguagem é mais importante ou mais “valorizada” do que a outra – cada uma tem seu valor, inclusive simbólico, e, ao mesmo tempo, juntas uma (trans)forma a outra.

³ Este artigo de Jay Lemke é o “Travels in hypermodality”, In: Jewitt, Carey et al. (ed.) *Visual Communication*. London: Sage Publications, vol. 1, number 3, Oct. 2002, pp. 299-325.

Nem preciso dizer
 que morde a isca. Dessa proposta inicial,
 viajamos pela hipermodalidade, passamos os últimos
 anos estudando o discurso canônico⁴ sobre virtualidade e co-
 municação mediada por computador e nos desconectamos dos *blogs*,
 pois sentíamos (mesmo sem ‘ver’) que a tese não se restringiria a uma das
 “(i)materialidades” dessa comunicação virtual, dada sua efemeridade e, sobretu-
 do, suscetibilidade às mudanças epistemológicas (por exemplo, atualmente, os *vlogs*
 estão no palco e a emergência de distintas linguagens de programação, softwares, bem
 como hardwares, já possibilitam a existência da Web 3.0, ou web organizada pela lógica
 semântica, por meio de sistemas de etiquetagem/categorias, ou *tags*, por exemplo, usadas em
 jornais diários ou nos sites del.icio.us e www.flickr.com, onde automaticamente as pessoas
 conseguem integrar dados conforme seus interesses⁵), a qual já sinalizava uma mudança ainda
 maior (talvez ontológica?).

Dentre essas mudanças epistemológicas, destacamos a participação coletiva dos usuários
 na construção e circulação de informações e conhecimento, sobretudo nos ambientes
 Wiki (palavra de origem havaiana que significa “rápido”) e na própria Wikipedia que
 traz à tona uma autoria plural e supostamente “sem posse”, contrário à maneira
 tradicional de se tratar o papel do autor como centro e fonte do saber e de
 sua obra; a troca de informações forçando uma releitura do direito de
 propriedade e de *copyright*, por exemplo, na troca de arqui-
 vos MP3 e MP4; a comunicação transcontinental

⁴ Esse cânone refere-se, sobretudo, às posturas de Lévy (1996, 1999) sobre a definição de virtualidade e cibercultura, Landow (1997) sobre hipertexto, ambos lidos nas áreas de Comunicação, Educação, Media Art, Santaella (2003) sobre a cultura pós-humana, além de artistas como Matuck (2003). Destacamos também a contribuição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), concebido por Ricardo Barreto e Paulo Perissinotto, sediado em São Paulo no prédio da FIESP, no qual se reúnem de acadêmicos a artistas brasileiros e estrangeiros que pensam a cultura digital. Na edição de 2005, por exemplo, abriu o evento Theodor Nelson, considerado um dos pais da world wide web.

⁵ O conjunto de *tags* personalizado que encontramos nesses sites permite que pessoas “selecionem termos comuns para descrever informações que encontram ou postam em determinados sites. Esses esforços de padronização permitem que programas e navegadores da web encontrem e tenham uma compreensão básica da informação etiquetada – sendo capazes de, por exemplo, localizar no Flickr todas as fotografias de nasceres e pores-do-sol tiradas na costa do Pacífico.” “A rede semântica em ação”, in *Scientific American Brasil*, ano 6, nº68, janeiro de 2008, p. 74.

por meio da web;
 dentre outros. Enfim, enquanto tínhamos a tendência de seguir somente um modelo, em detrimento a outros que eram silenciados e apagados da relação social, o que gerava a ilusão de existirem sujeitos/autores unos, uma única verdade, uma única Cultura homogênea (*pluribus unum*, dentre muitas possibilidades, impunha-se somente uma), atualmente, nos deparamos com uma heterogeneidade escancarada (*unum pluribus*, dentro de uma cultura, temos várias práticas culturais e discursivas, por exemplo) – autorias múltiplas, identidades multifacetadas, tempo e espaços distribuídos e sobrepostos, acesso telemático a informações (Ascott, 2006, conforme discutiremos no capítulo 1).

De um lado, percebíamos que, nos ambientes virtuais, era possível a intersecção de muitas linguagens (conceito de hipermodalidade⁶ de Lemke, 2002) antes deixadas à margem do papel, como a sonora e a visual. Sem mencionar que, com o uso cada vez mais disseminado de vídeos, temos contato com a linguagem corporal, ou seja, o espaço “virtual” permitia a existência de práticas discursivas e de letramento que usavam distintas linguagens para montar seus textos. Ainda pensávamos em estudar a intersecção dessas linguagens em alguns sites pela ótica da visualidade (Menezes de Souza, 2001 e Rocha de Oliveira, 2002).

Por outro lado, no entanto, por mais que esse espaço fosse hipermodal, ele ainda refletia e refratava a organização da página do texto escrito

⁶O conceito de **hipermodalidade** proposto por Lemke (2002) implica a interação de distintos códigos semióticos em ambiente no qual os significantes são organizados em redes complexas, por exemplo na comunicação mediada por computador. Não sendo uma mera justaposição de imagem/texto/som, a hipermodalidade privilegia as múltiplas associações feitas tanto pelo produtor do texto quanto pelo leitor, pois estas rompem a linearidade e a anterioridade impostas pelo logocentrismo.

(Nelson, 2005) –
 seja em seu design estrutural na organização das rotas de hipertextos⁷ e, às vezes, em seu design gráfico, como nos sites de jornais diários, sempre no canto superior à esquerda temos as seções da página virtual, com um buscador e um ícone *home* para voltarmos à tela inicial. Isso sem mencionar as estruturas de link e a famosa frase “Clique aqui”, que são verdadeiros parágrafos para nos levar (?) a (ou trazer ?) seu conteúdo: “Clique aqui para ver a íntegra da entrevista com fulano de tal”. Se a questão é ser simultâneo e ter acesso a informações, para quê uma frase com essa estrutura gramatical? Não bastaria uma indicação visual numa palavra-chave que remetesse ao assunto?

Ressaltamos que usamos letramento, a partir de Barton (1994), que propõe uma visão ecológica e social do uso da linguagem, e Menezes de Souza (2008), que propõe **letramento crítico** como uma forma de perceber que construímos sentido dentro de nossas próprias referencialidades num espaço de interação social, no qual eclodem semelhanças e diferenças, ambas legítimas e necessárias. Ou seja, usamos e organizamos a linguagem sempre conforme as regras de práticas sociais nas quais estamos localizados. Por isso mesmo, letramento também consiste em construir sentido com base nessas regras sociais para fundamentar uma realidade também construída:

“Letramento crítico é perceber essa teia de interligações de significação, e perceber como essa teia NÃO se fundamenta numa realidade concreta e objetiva, externa a ela, mas

⁷ A grande crítica de Theodor Holm Nelson (2005, p. 21), um dos pais do hipertexto e da web, em sua palestra de abertura da edição de 2005 do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), sediado em São Paulo, refere-se à imitação que a web faz dos moldes do papel. Um ambiente em que, supostamente, poderíamos ampliar (as margens da) comunicação, inclusive escrita, acabamos deixando essa possibilidade à margem – “O hipertexto, como foi repentinamente adaptado para a internet por Berners-Lee e depois por Andreessen, ainda é o modelo do papel! De suas longas folhas retangulares, adequadamente chamadas de “páginas”, só se pode escapar por links de mão única. Não pode haver anotações à margem. Não pode haver notas (pelo menos não na estrutura profunda). A web é a mesma prisão de quatro paredes do papel que o Mac e o Windows PC, com menor concessão possível à escrita não-sequencial (“escrita não-sequencial” foi minha definição original de hipertexto em 1965) que um chauvinista da seqüência-e-hierarquia poderia ter feito.”

sim na inter-
 ligação de interpretações/
 leituras feitas; isso aponta para a im-
 portância de perceber como usamos uma inter-
 pretação/leitura como fundamento/origem para outras
 interpretações/leituras, muitas vezes usando a interpretação/
 leitura anterior como base para validar (transformar em verda-
 de) a interpretação/leitura seguinte.”
 (Menezes de Souza, 2008, em comunicação com seus orientandos via
 e-mail).

É justamente aí que a divisão realidade x virtualidade não mais se sustenta, como discuti-
 remos nos capítulos 1 e 3.

Paralelamente a isso, surgiam outros mecanismos digitais que possibilitavam e estimulavam
 nossos outros sentidos, como os IPods touch, os GPS em nossos celulares e os *games*, tanto
 os via web quanto os da Nintendo, por exemplo os jogos para o Wii . Ao começar a focar
 a possibilidade de estudar a relação hipermodal da linguagem dos *games*, sobretudo os
newsgaming de Gonzalo Frasca (2001), com a possibilidade de desenvolver leitores críti-
 cos, notávamos que os conceitos dos games ainda sustentavam a ideologia neoliberal
 (Hoofd, 2007).

Em face disso, ativemo-nos ao universo do discurso sobre a virtualida-
 de, ao invés de selecionar uma única manifestação desse fenômeno
 (um *site*, um *game*, um panorama em realidade virtual).
 E quanto mais tomávamos contato com o que
 pesquisadores e teóricos pensa-

vam sobre esse fenômeno, mais motivante ficava a pesquisa, pois percebíamos um pano de fundo comum às diferentes vertentes teóricas – Antunes, 1988 e 2001; Parente (org.), 1993; Leão (org.), 2005; Barreto e Perissinotto 2003 e 2005; Landow, 2005; Nelson, 2005; Manovich, 2001 e 2006; Miles, 2005 e 2007; Ascott, 2006 – todos concordam que o mundo passa por um momento de transformação (epistemológica) – autorias múltiplas e coletivas, relações estabelecidas em e por redes, colaboração, conhecimento distribuído, texto e comunicação sem suporte material, *copy-left*, dentre outros – e que tudo e todos estão sistemicamente interligados (a web mostra isso metonimicamente), porém nenhum deles parecia questionar um ponto cego: o conceito que tinham de antemão sobre “realidade”, a saber o conceito naturalista de se ter um referente preexistente e externo ao processo de observação. Nesse sentido, a virtualidade (ou comunicação mediada por computadores e outras tecnologias digitais) de acordo com a maioria deles, por não ter esse referente externo e ser gerada por algoritmos ou *pixels*, não é real. E isso acaba sendo um cisco nos olhos.

Como percebemos isso? Pela recorrência do discurso sobre a imaterialidade e a des-territorialização da comunicação mediada por computador, o qual chega a desencadear re-ações sedutoras e apocalípticas sobre os usos e as funções dessa comunicação em nosso cotidiano. Além disso, pela visão canônica de simulação⁸ (Parente, 1993; Frasca, 1999; Miles, 2007 em comunicação pessoal), que parece estática, pois se restringe a discussões ou a modelos de

⁸ Na visão de alguns sociólogos, antropólogos e analistas sociais que Parente (1993) traz e organiza em seu livro *Imagem-Máquina*, é unânime o conceito de simulação como falsificação da realidade ou como uma (i)realidade criada por modelos matemáticos. Já Gonzalo Frasca, na área de ludology, e Adrian Miles, na área de design de hipertexto e vlogs, contestam o modelo de narrativa como uma maneira de se contar *stories* linearmente, como no modelo aristotélico em que há unidades de tempo e espaço. (vide discussão no capítulo 3)

mundos “reais” ou
à fobia gerada pela ausência de referen-
te externo que garanta uma verdade, como Couchot
(1993, p. 42) destaca:

“(...) A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra reali-
dade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da
nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos
eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. Nesse
sentido, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma
aderência ao real: liberta-se dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da Simula-
ção.”

Decorrente disso, começamos a notar que a bagagem do mestrado não seria para analisar (as imagens de) *sites* e sua interação com a linguagem verbal, pois, assim como as imagens fotográficas dos jornais diários, os *sites*, as imagens *pixeladas*, a tecnologia digital e os diversos “textos” decorrentes dela eram apenas a ponta do iceberg – ou seja, “materialidades” criadas também por uma rede de verdades (Veyne, 1984), a qual se forma com base não numa realidade externa, mas em discursos anteriores e legitimados sobre essa realidade, que parecem passar por uma mudança ontológica, para não dizer, uma possibilidade de ruptura, re-significação.

Com isso, cada vez mais, passamos a nos interessar pela exacerbada ten-
dência dessa sociedade de “visualizar” seu cotidiano e de se re-criar
visualmente e também “digitalmente”, principalmente com o
advento da tecnologia mediada por computadores. É
importante destacar que essa tendência
de se visualizar

o cotidiano, já apontada por Nicholas Mirzoeff (1998 e 1999) e discutida, em parte, por nós na pesquisa de mestrado, não se restringe somente ao crescente uso de imagens para informar, comunicar e “representar” nosso dia-a-dia, mas também e, sobretudo, a uma forma de organização simultânea do espaço (em contraposição à ordem crono-lógica da ontologia ocidental), “hierarquizada” pelo “olhar” ou pelas “escolhas” do espectador sempre localizado numa prática social de leitura e guiada pela lógica de afinidades complementares ou contraditórias (em contraposição à lógica cartesiana de causa e efeito) que aproxima grupos de intérpretes à semelhança das comunidades virtuais.

Além dessa organização baseada na simultaneidade de planos, o processo de visualidade permite que a interação social e a comunicação ocorram com a justaposição de todos nossos sentidos, inclusive, nosso corpo físico ou biológico (usando uma frase do pensador uruguaio, Eduardo Galeano, nesse processo de visualidade “o corpo não é uma máquina como nos diz a ciência. Nem uma culpa como nos fez crer a religião. O corpo é uma festa.”). Nesse sentido, o corpo, sempre localizando a perspectiva do espectador ou intérprete, ao mesmo tempo em que ancora e serve de invólucro físico, é uma possibilidade de múltiplas sensações, as quais constroem a realidade desse espectador. Enfim, ele pode funcionar ora como uma força centrípeta, ora como uma força centrífuga (Bakhtin, 1981), sem se restringir a um espaço físico para acessar outros espaços e construir sentidos por meio de seus sentidos naturais.

Dessa forma, o desejo de problematizar a virtualidade pelas lentes da visualidade nos fez re-ver o próprio processo dessa visualidade não mais em termos do que é visto, mas COMO se vê o que é visto. Como vemos o que dizemos ver? De onde vemos? Como se dá a relação espectador-espetáculo no *continuum* de um mundo físico (o do nosso corpo, por exemplo) e de um mundo simbólico sustentado pela (i)materialidade dos *pixels*? Como inter-agem os vários planos ou vários espaços (Foucault, 2001; Bakhtin, apud Machado, 1995; Small, 1999; Manovich, 2006; Soja, 1996) de naturezas distintas e diversas em nosso cotidiano? De que forma esses espaços nos trans-formam e, ao mesmo tempo, nós os trans-formamos? De que forma nossa visão está atrelada a esses espaços? Vemos só com nossos olhos? Como ver, de dentro de uma realidade dominante, outras realidades?

Para essa reflexão, não fazemos distinção entre realidade ‘real’ e a realidade da comunicação mediada por computador ou comumente chamada de virtualidade. Ambas são tomadas aqui como construções socioculturais que se localizam em vários lugares em constante (trans) formação dentro de um espaço simbólico (in)criado, mais amplo, fluido, dinâmico, em devir, imanente, o qual não apreendemos em sua totalidade, mas temos indícios de sua atuação através dessa diversidade de lugares que podemos ocupar *autopoieticamente*.

Dito de outra maneira, a chamada virtualidade nada mais é do que um lugar (discursivo), como Mirzoeff (1999) nos lembra na frase

“Virtuality is not an innocent place”, que coexiste com nossa realidade física, transformando-a e justapondo-se a ela como Manovich (2006) explica em seu conceito *augmented space*.

É justamente esse jogo entre lugares e espaço (Yuan apud Menezes de Souza, 2008 em comunicação pessoal) que motiva a interação social e nos ajuda a entender que é possível estarmos em diferentes lugares, contrariando a lógica aprendida de que dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço. No atual contexto em que nossa realidade está cada vez mais expandida e justaposta a tecnologias, sobretudo as digitais (celulares, Ipods, GPS), que a incrementam e possibilitam outras redes de significação, temos condições de perceber que, por mais que nosso corpo nos ancore em um lugar, com dimensões e formas materiais aparentemente fixas e ao mesmo tempo móveis, nossa mente é capaz de acessar e trazer esses outros lugares de outros lugares (Foucault, 2001; Soja, 1996). Além disso, percebemos que não são só nossos olhos que vêem o que supostamente está lá fora – diga-se de passagem que essa separação dentro e fora já é problemática, pois tem a ver com um consenso cultural –, nossa pele, nosso olfato, nosso tato, nosso paladar, nossa intuição também “vêem” com “o olho de dentro” (Menezes de Souza, 2008) e acessam esses outros lugares que co-habitam nosso lugar físico, conforme explica Foucault (2006, pp. 87-88), em a *Hermenêutica do Sujeito*, livro organizado em torno do curso que ministrou no Collège de France (1981-1982) sobre a noção de “cuidado de si” e “conhece-te a ti mesmo”, que influenciou práticas discursivas da sociedade atual, inclusive

práticas discursivas
 como a da filosofia, bem como
 as técnicas, os procedimentos e as posturas que
 se adotavam para esse cuidado de si, os quais giram em
 torno da relação verdade e saber.

Assim sendo, esse princípio da visão do qual Foucault fala tem a ver com a sistêmica rede de significados, bem como a *senestésica* relação de nossos sentidos (palavra grafada propositalmente assim para um trocadilho com os três prefixos **cen-**, **sin-**, **cin-** estesia; cada qual acrescentando uma camada de significação pertinente nesta tese). Entendemos *senestesia* como a ação gerada e sustentada por determinados sentimentos, a qual, por sua vez, é desencadeada por um “estímulo” percebido por algum de nossos sentidos, construindo significados a partir disso. Daí, a justaposição de *sin* (prefixo grego que indica reunião ou ação conjunta), *cen(o)* que indica algo em comum ou que vive em comunidade, e *cines(i)*, “ação de mover, movimento”, bem como os sentidos canônicos de *sinestesia* como a sensação em certa parte do corpo produzida pelo estímulo em outra parte; *cenestesia*, sensação que a pessoa experimenta de sua existência; e *cinestesia*, sentido pelo qual se percebem os movimentos musculares, o peso e a posição dos membros. Além disso, serve para mostrar que nossas referências ou verdades são discursivamente estabelecidas (Foucault, 1995, 1996, 1990; e Veyne, 1984), daí a não-utilidade de cremos que o que vemos está lá fora, ou seja, numa realidade preexistente, ou numa referencialidade extra-humana, ausente de interpretação.

E, para que aquele jogo entre lugares e espaço esteja
 sempre em devir, não podemos nos esquecer de nosso

lugar, tão dinâmico
 quanto o espaço, mas parte des-
 se todo. Ou seja, é necessário desmistificar ou
 re-significar as lentes da ontologia ocidental que costumam
 eleger determinadas interpretações como Verdades Absolutas e a se
 (a)fundar nelas, mesmo com seus prazos de validade vencidos.

Dessa maneira, acreditamos que também “vemos” com nossa mente, conforme Ascott (2006) define em seu conceito *technoetics*, consciência (do grego *nous*) atrelada à tecnologia – mente essa porosa, fluida, coletiva, espalhada e organizada em campos, conforme nossas relações sociais e de afinidades, como o astrofísico húngaro Attila Grandpierre⁹ (apud Ascott, 2006) explica:

“The organisation of an organism involves **fields, which are the only means to make a simultaneous tuning of the different subsystems of the organism-as-a-whole**. Nature uses the olfactory fields, the acoustic fields, the electromagnetic fields and quantum vacuum fields. Fields with their ability to comprehend the whole organism are the natural basis of a global interaction between organisms and of collective consciousness, such that electromagnetic potential fields mediate the collective field of consciousness.”
 (destaque nosso)

Essa visão é extremamente relevante para nossa tese porque o conceito de *field* muito se aproxima do conceito de lugares e espaço que discutiremos no capítulo 2 e nos ajuda a entender como a afinidade (Gee, 2008) aproxima ou afasta grupos sociais ou faz coexistir as diversas práticas sociais de letramento. Além disso, a característica *se-
 nestésica* desses *fields* que Grandpierre

⁹ Grandpierre, A. 1997. *The Physics of Collective Consciousness World Futures: the Journal of General Evolution*, 48(1-4): 23-56.

aponta
 está relacionada com o
 processo de visualidade que propomos aqui.

Com tudo isso, ampliamos o significado do verbo “ver”. Nesta tese, esse verbo implica **ATO**, construção de sentido a partir de todos nossos sentidos. Assim sendo, essa ação não está restrita aos olhos biológicos (Gombrich, 1986). Ela é muito mais complexa e abrange toda a nossa ‘sensorialidade’ corpórea e extra-corpórea, seja ela a mental como Ascott (2006) explica, seja ela “augmented” pela tecnologia digital e os dados que por ela circulam, como Manovich (2006) coloca. Daí, a metodologia que usamos ser a confluência de leituras da área da Neurobiologia, Física Quântica, História, Análise do Discurso, História da Arte, Antropologia, Sociologia, *Media Art*, Dança, Teatro e Cinema Digital, para re-l(v)ermos algumas manifestações culturais que não se restringem ao uso do texto verbal. Olhamos nessas distintas manifestações os fenômenos recorrentes da simultaneidade de linguagens e lugares, a relação de afinidade entre os sujeitos e a concepção de um espaço de transform-ação pela sens-ação em moviment-ação e motiv-ação.

As reflexões que propomos nesta tese ecoam, de um lado, toda minha trajetória escolar e acadêmica. Portanto, elas não se restringem só aos últimos cinco anos do doutorado, mas também a toda minha (trans)(in)(con)formação da pré-escola ao colegial (hoje, chamado Ensino Médio), período este no qual (a)pre(e)ndi e me deixei influenciar, sobretudo, pelas idéias de Michel Foucault (sobretudo a relação saber x poder) – as quais reapareceram nas aulas de Discurso I da graduação (e onde pude conhecê-las

a i n d a
 mais), na época ministra-
 das pelo Prof. Dr. Lynn Mario T. Menezes
 de Souza.

É curioso mencionar que outro pensamento que desencadeou todo meu interesse pela área de ensino, bem como as inquietações, foi o de Eduardo Galeano, na frase de seu livro *Senha e Contra-senha*, na época escolar dado pela minha professora de Redação: **“somos treinados para não ver; a educação de-seduca e os meios de comunicação incomunicam. Somos treinados para aceitar gato por lebre.”** Como podem ver, e hoje também vejo, o ato de ver sempre foi minha ‘sede’, minha motivação. Por outro lado, encontrei no espaço dos estudos de letramento crítico, proposto por Menezes de Souza (2008), terra fecunda para esse ato e possibilidade de re-visões. Assim sendo, atualmente, com o intuito de formarmos seres humanos “mediadores” entre as distintas e diversas práticas sociais de leituras, independentemente de serem professores, alunos ou analistas sociais, propomos uma re-visão da visão para, conforme Menezes de Souza (2007) explica, “(...) abandonar um papel de ‘legislador’ ou identificador de regras a favor de um papel mais interpretativo como mediador entre contextos e culturas, entre saberes e ações localmente constituídos.”

Com isso pretendemos contribuir com a co-criação de uma realidade ou um terceiro espaço (Soja, 1996) que permita a coexistência com o diferente num ato de respeito, mesmo em momentos de conflito. Para isso e por considerarmos que o Outro faz parte da constituição de nossa identidade (como Foucault explica no trecho do início deste

texto), acreditamos que o respeito por esse Outro e esse papel de mediador podem ser construídos pelo respeito e pela aceitação de nossa “identidade de natureza”, ou pelo “cuidado de si” (Foucault, 2006).

Daí problematizarmos as “imagens do invisível” ou a reflexão do reflexo – objeto de nossa análise e também sujeito de nossa pesquisa. Afinal, se vemos com aquilo que temos (Gombrich, 1986) e se a língua reflete e refrata a realidade (Bakhtin, 1992), essas imagens ou reflexões, de uma certa forma, são nossos reflexos e nós somos seus espectadores e seu espetáculo. Contrário à maneira tradicional de ainda se pensar na imagem como imagem que representa um referente, neste trabalho, essas imagens não se referem a nada além de nossos sentidos e consensos culturais, muito menos a uma representação documental ou verídica da preexistência de um fato. Essas imagens sugerem o espaço dinâmico e fluido de nossa existência corpórea e as regras que a sustentam, sendo “indícios” de uma outra ordem ontológica em devir e, ao mesmo tempo, em emergência com essa tendência de se visualizar o cotidiano (Mirzoeff, 1999) e de digitalizá-lo. Ou seja, o foco não é discutir o que essas “imagens” (refletidas no fenômeno da comunicação mediada por computador e pela atual tendência de se sobrepor ao espaço físico dados por meio da tecnologia digital (Manovich, 2006) e também tomadas como indícios de um pensamento ou de um conjunto de crenças, portanto, não só restritas às imagens em si, mas também, e sobretudo, à crescente tendência de se visualizar e digitalizar nosso cotidiano) representam, mas como essas imagem refletem e refratam esses valores – momento este em que essas imagens

os tornam “visíveis”, porém não como provas incontroversas, essa ‘outra’ realidade, conforme Ascott (2006) sugere sobre o papel da arte na sociedade: “a mission of 20th century art was to make the invisible *visible*; in the 21st century artists may become more concerned with finding ways to allow us to *sense* the invisible in the visible.”

Seduzidos por esse pensamento, apresentamos nossas reflexões da seguinte forma:

No capítulo 1 – Re-Visões, problematizamos como habitualmente concebemos, de dentro da ontologia ocidental, nossa realidade e entendemos a visualidade, com base na concepção sócio-histórica bakhtiniana.

No capítulo 2 – Visão, apresentamos nossa visão sobre o processo da visão. Com base no conceito de que imagem é construção, examinamos o fenômeno da virtualidade, *grosso modo*, entendida como comunicação mediada por computador, mas aqui expandida para a construção de um outro lugar que sempre, independente da tecnologia, coexistiu com nossa natureza biológica ou física. Nesse sentido, nos baseamos no conceito de *augmented space* de Manovich (2006) para analisarmos o processo de visão ligada ao conceito de espaço, explicando que o ato de ver é um complexo processo de construção de sentido a partir de nossos seis sentidos (olfato, audição, visão, tato, paladar e consciência) e nosso corpo físico. Assim sendo, ver engloba dar ou entender o sentido a ou de algo por meio de nossos sentidos, o que não necessariamente implica literal-

mente ver com
 nossos olhos diante de nós,
 mas podemos “acessar” esse sentido de outros
 planos que coexistem em nossos lugares físicos.

No capítulo 3 – Concei(p)ção: $1 + 1 = 3$, apresentamos o que entendemos por espaço vazio de pré-conceitos, pronto para ficar cheio de visões outras – espaço da (in)criação, das ‘n’ possibilidades, útero, terceiro espaço – espaço que nos convida ao cuidado de si (Foucault, 2006) como forma de cuidar do Outro por meio de “práticas de liberdade” (Foucault, 2004 e op.cit.), ou seja, uma visão sistêmica que não separa indivíduo do coletivo e o coletivo do indivíduo. Enfim, espaço possível de coexistência das diferenças e aceitação da identidade de natureza (Foucault, op. cit.), re-vista no reflexo do Outro, não mais objeto, mas sujeito (a) como nós. Este é o espaço visual do devir, da imanência, da trans-form-ação, onde os sentidos são usados para construir sentidos, mesmo que não sejam claros (como o trecho do texto de Weiss, em alemão, não traduzido propositalmente) ou que parecem “ruídos” que nos incomodam, pois ainda não conseguimos construir sentido para eles e através deles. Acreditamos que, nesse espaço da concei(p)ção, aprendemos a ver de dentro, ou seja, a ver nos vendo (ver que vemos com nossas referencialidades culturais), onde a cisão sujeito/objeto ou individual/coletivo não mais se sustenta. Daí, nos referirmos enfática e constantemente a uma ordem ou relações e identidades sistêmicas – o adjetivo aqui se refere à ligação de tudo a todos e vice-versa (semelhante a uma reação em cadeia em constante fluxo), conforme Maturana (2001), Maturana e Rezepka (2002) e Lemke (1997), ou seja, no espaço das relações sociais todos estão

interligados de forma relacional¹⁰: a identidade de natureza de um sujeito está em afinidade (complementar ou contraditória) com a identidade de outro sujeito, ao mesmo tempo em que um “depende” do Outro para se verem como sujeitos, como Maturana e Verden-Zöllner (2004, p. 47) explicam:

“O pensamento patriarcal é essencialmente linear, ocorre num contexto de apropriação e controle, e flui orientado primariamente para a obtenção de algum resultado particular porque não observa as interações básicas da existência. (...) O pensamento matrístico, ao contrário, ocorre num contexto de **consciência da interligação de toda a existência**. Portanto, não pode senão viver continuamente no entendimento implícito de que todas as ações humanas têm sempre conseqüências na totalidade da existência.” (destaque nosso)

Enfim, nesse capítulo, enfatizamos que só há espaço para a (re)integração, interconexão. Daí, encontrarmos no pensamento de Maturana e Verden-Zöllner (2004) aproximações com nossa proposta do espaço de **Concei(p)ção**, pois esses autores vêem a existência biológica e social humana calcada numa relação não-linear e não-hierárquica, ou seja, sistêmica, onde tudo e todos estão relacionados. É importante enfatizarmos que essa visão sistêmica proposta por esses autores e por nós é compatível com a ordem da simultaneidade e das relações de afinidade. Além disso, gostaríamos de esclarecer que a menção que os autores fazem a “toda a existência” e “à totalidade da existência” no trecho acima não é a pretensão logocêntrica de conhecer e controlar a totalidade; ao contrário, eles se referem, em seu trabalho, a uma tota-

¹⁰ Ou como Lemke (1999) explica sobre a organização guiada por *network topology*: relações que se estabelecem por redes de significação, inclusive ultrapassando limites geográficos, como mencionaremos no capítulo 2.

lidade em fluxo, em
 constante transformação, a qual
 só pode ser sentida, percebida e vivida metoni-
 micamente, ou seja, no fluir de nossas vidas, no jogo de
 nossa individualidade e coletividade. Por isso mesmo, não se trata
 de um *Todo* homogêneo, fixo, estático, já conhecido. Ao invés disso, trata-
 se de uma parte que reflete e refrata um TODO em constante fluxo, transfor-
 mação, constituído pela necessária diferença e individualidade de cada pessoa e,
 ao mesmo tempo, pela igualdade de nossa natureza biológica e social (esta no que diz
 respeito ao processo pelo qual todos os seres humanos constroem significados – no espaço
 simbólico do jogo de perspectivas), ou seja, trata-se de uma totalidade heterogênea em devir.
 Afinal, somos espectadores e espetáculos.

Convidamos nossos leitores não só a re-verem os lugares, espaços de onde vêm, o que já é a
 proposta desta tese – a de *ver se vendo* –, mas também a se deleitarem nesse fascinante mun-
 do da visualidade, um jogo de espelhos onde se refletem e refratam nossas (des)crenças em
 constante trans-formação. Gostaríamos também de **convidá-los** a colocar entre parênteses
 seu desejo de linearidade, o qual nos leva a pressupor uma separação e anterioridade
 entre imagem e texto; ou texto, som e imagem; e entre corpo, mente e espírito.

“Aonde
a mão vai, o olho
segue; aonde o olho vai, a
mente vai; aonde a mente vai,
está o coração; onde está o coração,
repousa a realidade de existir”.

Trecho de *Natyashastra*, tratado sobre dramaturgia e dança, em sânscrito, de autoria de Bharata, datado entre os séculos 500 AC e 500 DC.

(...)
 15 Fortsetzung des
 Gesprächs zwischen Marat und Sade*
 SADE
 Um zu bestimmen was falsch ist und was reicht ist
 Müssen wir uns kennen
 Ich
 Kenne mich nicht
 Wenn ich glaube etwas gefunden zu haben
 So bezweifle ich schon
 Und muss es wieder zerstören
 Was wir tun ist nur ein Traumbild
 Von dem was wir tun wollen
 Und nie sind andere Wahrheiten der eigenen
 Erfahrungen
 Ich weiss nicht
 Bin ich der Henker oder der Gemarterte
 Ich ersinne die ungeheuerlichsten Torturen
 Und wenn ich sie mir beschreibe
 So erleide ich sie selbst
 Ich bin fähig zu allem und alles füllt mich mit
 Schrecken
 (...)
Marat sucht nach seinem Einsatz
 AUSRUFER
Souffliert ihm
 O dieses Jucken
 MARAT
 O dieses Jucken dieses Jucken
Zögert
 AUSRUFER
Souffliert
 Das Fieber
 MARAT
 Das Fieber saust mir im Kopf
 In meiner Haut ist ein Brennen und Sieden
 Simonne
 Simonne

* Weiss, Peter. *Die Verfolgung und Ermordung Jean Paul Marats dargestellt durch die Schauspielgruppe des Hospizes zu Charenton unter Anleitung des Herrn de Sade*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1964, pp. 46-50.

tauch
 das Tuch in Essigwasser
 Kühl meine Stirn
 (...)

SADE
 Ich weiss
 Jetzt würdest du allen Ruhm und alle Volksgunst hingeben
 Für ein paar Tage Gesundsein
 Du liegst in deiner Wanne
 Wie im rosigen Wasser der Gebärmutter
 Zusammengekrümmt schwimmst du
 Allein mit deinen Vorstellungen von der Welt
 die den Ereignissen draussen nicht mehr entsprechen
 Du wolltest dich einmengen in die Wirklichkeit
 Und sie hat dich in die Enge gedrängt
 Ich habe es aufgegeben mich mit ihr zu befassen
 Mein Leben ist die Imagination
 Die Revolution
 Interessiert mich nicht mehr

MARAT
 Falsch Sade falsch
 Mit der Ruhlosigkeit der Gedanken
 Last sich keine Mauer durchbrechen
 Mit der Schreibfeder kannst du keine Ordnungen umwerfen
 Wie wir uns auch abmühen das Neue zu fassen
 Es entsteht doch est
 Zwischen ungeschickten Handlungen
 So verseucht sind wir von den Gedankengängen
 Die Generation von Generation übernahm
 Dass auch die besten von uns
 Sich immer noch nicht zu helfen wissen
 Wir sind die erfinden der Revolution
 Doch wir können noch nicht damit umgehn.
 (...)

“Eu afirmo
que o problema
crucial que a
humanidade enfrenta
hoje é a questão da
realidade.”

(Maturana, 2002, p. 243)





Capítulo 1 – Re-Visões

“A mission of 20th century art was to make the invisible *visible*; in the 21st century artists may become more concerned with finding ways to allow us to *sense* the invisible in the visible.” Ascott (2006)

“During the 20th century there was much ado about *e pluribus unum*, out of many, one: unified culture, unified self, unified thought, unity of time and space. Now at the start of the 3rd millennium, we could reverse it to *e unum pluribus*, **out of one, many**: Many selves, many presences, many locations, many levels of consciousness.” Ascott (2006) (destaque nosso)

Introdução

Neste capítulo, apresentaremos nossa visão sobre realidade como construção sócio-histórica e sua relação com língua e cultura a partir da perspectiva bakhtiniana. Um olhar de dentro para dentro – **eso**, ou seja, perceber que olhamos sempre localizados em nossas crenças ou nossas referencialidades consensualmente construídas, com prazo de validade e funcionalidades contextuais.

Discutiremos como essa visão pode nos auxiliar a assumirmos nosso papel de sujeito-intérprete de forma mais crítica e de co-criadores de nossos mundos, a começar pela re-visão do conceito mimético de uma realidade preexistente, disseminado no Ocidente, sobretudo nas sociedades disciplinares (Foucault, 1996).

Essa discussão faz-se necessária num contexto de Cultura Visual (Mirzoeff, 1998 e 1999) e numa situação *e unum pluribus* (Ascott, 2006), onde o conceito crono-lógico de tempo e de espaço, a linearidade verbal da página, a figura homogênea do Estado-Nação, bem como a noção estanque ou homogênea de identidade, não se sustentam mais.

A partir da re-visão de nosso contexto, de nossas crenças, percebemos que essa visão homogênea de uma realidade preexistente é uma das *n* formas de se construir uma realidade. Isto parece contraditório: se dissemos que essa **visão e pluribus unum** é uma forma de se conceber a realidade com base na verdade do Ocidente, a qual elege uma maneira mais “dominante” de se ver o mundo, excluindo demais possibilidades que diferem dessa linha

dominante e impondo essa maneira de ver, e que a realidade é uma construção sócio-histórica, a qual também é uma interpretação, ou seja, a visão *e unum pluribus*, o que efetivamente (des)valida uma visão em relação à outra? Quais as concepções de mundo que sustentam ambas as visões? O que faz a visão *e unum pluribus* não ser tão homogênea quanto a outra?

Acreditamos que ambas são motivadas por ontologias completamente distintas, o que fazem delas não apenas maneiras diferentes de ver a (mesma) realidade, ou seja, epistemologias distintas ou ainda variações do mesmo tema. Tais ontologias se fundam no que Humberto Maturana (2001) explica sobre **objetividade sem parênteses**, a crença numa realidade preexistente, e **objetividade entre parênteses**, a percepção de que co-criamos nossas realidades. Cremos que esses conceitos, os quais explicaremos a seguir, dão conta de mostrar a diferença de postura das duas visões. Além disso, cremos que tomar a **realidade entre parênteses** sugere uma visão crítica que sempre possibilita uma re-visão de nossos conceitos de verdade e, acima de tudo, nos ajudam a perceber o Outro (seja outro indivíduo, seja outra cultura) como um sujeito, interligado sistemicamente a nós, diferentemente igual e igualmente diferente, ou seja, o Outro tem espaço em nossas práticas sociais na condição de sujeito-intérprete tanto quanto nosso papel de sujeito-intérprete, por maior ou menor assimetria tenhamos no que diz respeito a nosso *locus* de enunciação e às questões de poder que engendram tal espaço.

Retomaremos nossa proposta de visualidade (Menezes de Souza, 2001; e Rocha de Oliveira, 2002) como processo de construção de sentido conforme os lugares (físicos e simbólicos que ocupamos) e aquilo que temos culturalmente compartilhado (Gombrich, 1986; Mirzoeff, 1998 e 1999). Assim sendo, a suposta credibilidade e transparência atribuídas à visão, em função da semelhança ou contigüidade com um referente externo independente de interpretação, não estão senão no conhecimento prévio compartilhado nas práticas discursivas de leitura. A visão canônica da imagem-documento nada mais é do que a re-produção da visão mimética de realidade, atrelada a um modelo de mundo em que sujeito e objeto estão cindidos e acima de qualquer interpretação cultural. Um olhar panóptico de fora para fora: olhar exo.

Enfim, o que gostaríamos de ter e deixar compartilhado nesta tese é que o real é uma interpretação, ou seja, aquilo que tomamos por realidade ou não depende da narratividade (Bruner, 1986; Menezes de Souza, em comunicação pessoal) e das técnicas que temos à disposição em nossas práticas de letramento. Assim sendo, o modelo mimético de se abordar

o real é extremamente histórico, ou seja, construído, convencional, e dependerá dos meios que temos disponíveis em nossa cultura e do que aceitamos por mimético. Por exemplo, contraposta à pintura, a fotografia, quando de seu surgimento, era (ainda é) considerada a captura e expressão fiel da realidade ‘lá fora’, devido à correlação entre referente e imagem fotográfica, ou ainda à relação de contigüidade (Worth, 1981; Worth e Gross, 1981; Ruby, 1976, 1991) entre referente e imagem, e, sobretudo, ao fato de a imagem fotográfica ser produzida por uma máquina, a qual supostamente não “interpreta” ou não interfere subjetivamente na re-(a)-apresentação do real em forma de imagem. Dito de outra maneira, com o desenvolvimento da racionalidade e do positivismo, acreditava-se que se podia representar o real tal qual ele é por meio de instrumentos garantidores de sua representação fiel, *i.e.* sem intervenção de um olhar subjetivo, o qual poderia dis-torcer a verdade.

Curiosamente, no atual contexto de tecnologia digital e de Photoshop, essa mesma máquina é fonte de des/confiança. Uma vez que essa máquina produz uma imagem estruturada por pixels que podem ser tão plásticos e moldáveis a nossos pressupostos de real, a imagem digital já não é mais tida como prova incontrovertida do real.

O que isso pode nos indicar? Uma mudança epistemológica? Em caso, afirmativo, de que tipo? Ou isso seria (também) uma brecha para transformar as premissas fundamentais da ontologia ocidental? Estaria esse valor atribuído ao papel não-interpretativo da máquina passando por uma re-significação e deixando às claras como nós mesmos construímos e estabelecemos nossos moldes de realidade?

1. A(s) realidade(s) construída(s) (e esquecidas) por nós

“Os signos também são objetos naturais, específicos, e, como vimos, todo produto natural, tecnológico ou de consumo pode tornar-se signo e adquirir, assim, um sentido que ultrapasse suas próprias particularidades. Um signo não existe apenas como parte de uma realidade; ele também reflete e refrata uma outra. Ele pode distorcer essa realidade, ser-lhe fiel, ou apreendê-la de um ponto de vista específico etc. Todo signo está sujeito aos critérios de avaliação ideológica (isto é: se é verdadeiro, falso, correto, justificado, bom etc.)”. Bakhtin (1992, p. 32)

Se o signo reflete e refrata a realidade, não é de se admirar que aquilo que vemos e falamos que vemos mais reflete e refrata nossos conhecimentos e nossos sistemas de verdades compartilhados do que um referente externo ou independente de nós.

Tomemos o exemplo dos espelhos na capa e na quarta capa desta tese. O que vemos refletido neles senão nosso próprio olhar e nosso próprio rosto? Dito de outra maneira, esses espelhos devolvem a nós aquilo que já (re)conhecemos. Se não estivéssemos em frente a eles, eles não nos devolveriam a nós mesmos. Esses espelhos servem para nos lembrar de que sempre vemos nossas próprias referencialidades, culturalmente compartilhadas. Servem para nos dizer que existem outras referencialidades tão “bonitas” e válidas quanto as nossas, mesmo que não as vejamos por não compartilharmos das mesmas comunidades interpretativas (Fish, 1981). E também para nos lembrar de que podemos nos deslumbrar com nossos regimes de verdades (Veyne, 1984), porém sem tomá-los como o único reflexo possível, caso contrário seríamos prisioneiros ou caricaturas deles.

Além disso, se olharmos as duas capas, uma de frente para a outra, abrindo a tese nos sentidos contrários, perceberemos que nossa realidade não passa de um jogo de espelhos, cujas referencialidades são contextuais. Enfim, os espelhos apenas nos estimulam a ver aquilo que está em nós, como a imagem de Escher também retrata.

A imagem que antecede este capítulo, o diagrama proposto por Menezes de Souza¹¹, explica visualmente nosso conceito social de linguagem, baseado em M. Bakhtin (1992). Re-significando o conceito de língua mais usual no âmbito dos estudos da linguagem no Ocidente, essa imagem sintetiza o processo de construção de signos e sua atribuição de

¹¹ Imagem proposta pelo Prof. Dr. Lynn Mario Trindade Menezes de Souza nas aulas de Discurso no curso de Língua Inglesa pelo Departamento de Letras Modernas/USP, para explicar a dimensão social e histórica da linguagem e dos signos que a constituem. Tive conhecimento dessa visão em 1994, quando fiz esse curso na minha graduação nessa Universidade.

sentido. Ou seja, vivemos na condição de seres humanos que se comunicam dentro da linguagem (também conforme Maturana, 2001) da mesma forma em que vivemos dentro da atmosfera terrestre ou sob/em nossa pele ou dentro e através de nossos corpos.

Nessa condição, criamos nossos mundos na e através da linguagem, cuja existência só é possível dentro de uma comunidade que compartilha significados já estabilizados, ou seja, compartilha consensos.

Dialogando com a visão abstrata e idealizada do signo saussuriano¹², essa imagem do signo bakhtiniano, proposta por Menezes de Souza, conforme texto sobre Bakhtin (1992), nas aulas de Discurso no curso de Língua Inglesa pelo Departamento de Letras Modernas/USP, nos lembra que o signo é produto de condições culturais determinadas, fruto do inevitável trabalho de interpretação. Sem ser um espelho de uma realidade preexistente, esse signo material é a própria realidade re/produzida conforme o contexto de seus intérpretes.

Não havendo nada além nem aquém desse signo, seus intérpretes o re-criam no eterno processo de comunicação. Sendo a ligação ou mediação¹³ entre significante e significado, esses intérpretes, localizados histórica e culturalmente, estabelecem por meio de consenso os parâmetros daquilo a ser reconhecido como realidade. E é exatamente essa mediação que permite a existência de possibilidades de realidade.

Tomemos, por exemplo, os dicionários em nosso cotidiano. Longe de trazerem significados, contêm uma variedade enorme de significantes ‘inertes’, à espera do olhar de um intérprete (sempre dentro de uma prática cultural de leitura, portanto, não se trata de um indivíduo) que lhe dê vida, isto é, sentido, (des)encaixando-o numa rede de significações.

¹² Nessa concepção, o significante e o significado são ligados diretamente como se fossem os dois lados de uma mesma folha de papel. Isso implica que, independente dos meios da produção da linguagem, esse signo representa uma realidade preexistente, transcendental, não-mediada, fora da linguagem. Nesse sentido, ele é normatizado, sem espaço para variação ou outras interpretações, uma vez que apaga o espaço do usuário da língua (ou intérprete).

¹³ Usamos mediar no sentido de co-criação, processo dinâmico de construção, constituição por meio dos signos já disponíveis em nossa cultura, conforme Williams (1977) e como Orlandi (1998, p.27) nos lembra: “O social para a Análise do Discurso não é correlato, ele é **constitutivo**. Isto é, não há uma correlação entre a estrutura da língua e a da sociedade, pois o que há é uma **construção conjunta do social e lingüístico**”. (destaque nosso) Essa noção de “correlato” também aparece em Worth e Gross (1981), ao explicarem que as imagens estão numa relação de contigüidade com o que cada cultura toma por real.

De modo análogo, a catedral¹⁴ gótica e o computador, apesar de completamente diferentes, refletem e refratam a mesma ontologia em suas diferentes epistemologias ou suas diferentes realizações, segundo Johnson (2001, p.36):

“O princípio da arquitetura gótica’, disse Coleridge certa vez, ‘é a infinidade tornada imaginável’. O mesmo poderia ser dito da interface contemporânea. (...) o espaço-informação do monitor corporifica – ‘torna imaginável’ – o de outra forma invisível cotilhão de zeros e uns a rodopiar por nossos microships”.

Ou seja, tanto a catedral quanto o computador (re)produzem duas faces de um mesmo *Deus*, construído pelo patriarcado, intocável, inatingível, transcendente, uma autoridade cósmica que requer obediência e submissão, e, ao mesmo tempo, legislador dessa sociedade. Daí, um constante fluxo de retro alimentação – acreditamos em determinados valores (subordinação, hierarquia, verdade x mentira) e desenvolvemos mecanismos que sustentem tais valores (talvez para justificar a existência deles?), como na piada que circulou pela internet em 2006:

“Com a aproximação do inverno, os índios foram ao cacique perguntar:
 - Chefe, será que teremos um inverno rigoroso ou será ameno?
 O chefe, vivendo tempos modernos, não tinha aprendido os segredos de meteorologia como seus ancestrais. Mas claro, não podia mostrar insegurança ou dúvida.
 Por algum tempo olhou para o céu, estendeu as mãos para sentir os ventos e em tom sereno e firme disse:
 - Teremos um inverno muito forte... é bom ir colhendo muita lenha!
 No dia seguinte, preocupado com o chute, foi ao telefone e ligou para o Centro de Previsão de Tempo e Estudos Climáticos e ouviu a resposta:
 - Sim, o inverno deste ano será muito frio!!
 Sentindo-se mais seguro, dirigiu-se a seu povo novamente:
 - É melhor recolhermos muita lenha... teremos um inverno rigoroso!!!
 Dois dias depois, ligou novamente para o CPT/INPE e ouviu a confirmação:
 - Sim... este ano o inverno será rigoroso!!
 Voltou ao povo e disse:
 - Teremos um inverno muito rigoroso. Recolham todo pedaço de lenha que encontrarem, teremos que aproveitar os gravetos também.
 Uma semana depois, ainda não satisfeito, ligou para o CPT/INPE outra vez:
 - Tem certeza de que teremos um inverno tão forte?
 - Sim. Este ano teremos um frio intenso, nós temos certeza.
 - Como tem tanta certeza?

¹⁴ Conforme Steven Johnson (2001, p. 36), “antes de Guttenberg, as catedrais eram as grandes máquinas significantes da vida pública. Mais que meras construções, implicavam um modo de olhar para o mundo, uma ordem sagrada, um senso de proporção. (...) Cem vezes maior que qualquer outra estrutura construída, e cem vezes mais elaborada, a catedral se erguia no centro mesmo do burgo – fisicamente, é claro, mas também espiritualmente. Podia-se ver num relance que aquele era um mundo ancorado na religião, em que todas as estradas reconduziam àquele emblema altaneiro da fé e da submissão. A organização do espaço – todos aqueles burgos medievais devotamente envolvendo suas catedrais – não implicava uma atitude específica apenas, ajudava a criá-la.” (Johnson, 2001, p.36-7)

- É que os índios estão recolhendo lenha pra cara*** este ano...”

Nesse sentido, se os signos refletem e refratam os regimes de verdades, é interessante fazermos uma observação sobre o conceito de tecnologia que circula em nosso cotidiano.

1.2 Tecnologias – entre o Vale e a Floresta

“Em nossa cultura ocidental moderna, falamos de ciência e tecnologia como fontes de bem-estar humano. Entretanto, normalmente, não é o bem-estar humano que nos leva a valorizar a ciência e a tecnologia, mas são as possibilidades de dominação, de controle sobre a natureza e de abundância ilimitada que elas parecem oferecer.

Lutamos com uma natureza hostil, alegamos e procuramos pelo conhecimento científico em busca de um instrumento que nos permita controlá-la e manipulá-la, mais do que compreendê-la. Também falamos de progresso na ciência e na tecnologia em termos de controle e dominação e não em termos de **compreensão e coexistência responsável**. As noções de controle e dominação implicam na negação do que é controlado e dominado, bem como em colocá-lo como algo diferente e independente de nós mesmos. Penso que esta é a atitude básica que limita nossa possibilidade de assumirmos, sem ansiedade, nossa participação constitutiva no produzir o mundo que vivemos, através da ciência. Tudo o que distinguimos, nós distinguimos na linguagem; tudo o que experienciamos, nós experienciamos ao distinguirmos na linguagem nossa experiência.”(Maturana, 2001, p. 156)
(destaque nosso)

É muito comum, em nosso cotidiano, ao se pronunciar a palavra tecnologia, logo pensarmos em supercomputadores com grande capacidade de processamento e armazenamento de dados ou ainda em *gadgets* eletrônicos, geralmente para espionagem, como vemos na maioria dos filmes hollywoodianos (*007*, *Minority Report*, *Exterminador do Futuro*, *Duro de Matar*, dentre outros do gênero) como microcâmeras instaladas em canetas ou óculos, escutas telefônicas, radares, *microchips* subcutâneos. Ou seja, somos acostumados a relacionar tecnologia a uma máquina “inteligente” que nos propicie algum tipo de bem-estar, comodidade, ou que abrevie nosso esforço físico.

Além disso, costumamos tomar essa tecnologia como um índice ou “medidor” de progresso social e avanço cultural, bem como um instrumento de auxílio ou extensão das capacidades humanas com um valor em si, como se intrinsecamente tivesse o valor que possui em determinada prática social e pudesse ser usada indiscriminadamente, independente dos contextos sócio-históricos, dos intérpretes em questão e de suas práticas sociais de letramento. Ou seja, o senso comum, por exemplo, vê no computador uma forma de ajuda e avanço humano, daí a crença de que ele pode trazer tais “benefícios” a práticas sociais que não o têm.

Outra visão disseminada pelo senso comum em nossas práticas sociais é a de que essas máquinas, ao se tornarem cada vez mais inteligentes, possam ter vida, chegando a “pensar ou

tomar decisão” por nós – de alguma maneira, essa crença está presente na programação da web 3.0, estruturada em redes semânticas que norteiam a busca de uma informação pelas relações de significados já estabelecidos para determinado assunto. O mecanismo mais disseminado atualmente é o *tag* como temos nos sites dos principais jornais diários de São Paulo e no site del.icio.us, um *bookmark*, por meio do qual podemos organizar nossos sites favoritos estabelecendo relações de sentido entre eles:

“Mas hoje em dia, quando falamos tanto de progresso, de ciência e de tecnologia como se progresso, ciência e tecnologia fossem, em si mesmos, valores a serem venerados, há muitas pessoas que pensam que as máquinas, ao se tornarem mais e mais complexas e inteligentes através da construção humana, possam de fato se tornar vivas, de forma a suplantarmos como um resultado desse tão venerado progresso e expansão da inteligência. Muitas pessoas também parecem pensar que a natureza da evolução está mudando, de modo que a tecnologia está se tornando a mola mestra no fluir da mudança cósmica no que diz respeito a nós. Eu não penso assim.”
(Maturana, 2001, p. 173)

Contrário a esse senso comum de valorizar a tecnologia como um valor em si mesma, acreditamos que essa tecnologia, por ser criada dentro de determinadas condições socioculturais e de acordo com as regras estabelecidas pelas práticas de letramento que a reproduz e utiliza, carrega traços de seu momento e contexto de produção, ao mesmo tempo em que sofre a influência de usuários localizados em outras práticas de letramento com outras regras e usos, distintos daqueles de seu momento de produção.

Assim sendo, essa tecnologia não serve para tudo e para todos, ou seja, tem contexto restrito de atuação e prazo de validade. E, à medida que ela se transforma, percebemos como os regimes de verdade (Veyne, 1984), sejam os que fundam as bases epistemológicas ou ontológicas da sociedade que a re-cria, se transformam, ou depurando ainda mais as premissas fundamentais ou ontológicas (como é o caso do uso exacerbado de câmeras de vídeo em nossa cidade com o propósito de vigiar e punir) ou sinalizando uma mudança ontológica (como **pode** ser o caso da virtualidade no atual momento, como discutiremos no capítulo 2).

Curiosamente, essa característica ou condição sociocultural não se restringe às máquinas, ou à tecnologia digital. Além disso, nos esquecemos de que cada cultura tem suas respectivas e distintas tecnologias, que não se restringem a aparelhos eletrônicos ou digitais.

Tomemos, por exemplo, a escrita alfabética no Ocidente.

A perspectiva grafocêntrica¹⁵, que confere à escrita supremacia em relação a outros sistemas simbólicos, como o oral, o visual e o gestual, em culturas ágrafas (diga-se de passagem, esse grafocentrismo é ainda recorrente em algumas de nossas práticas culturais e de letramento), instaura uma visão autônoma da escrita como “tecnologia” ou mero código ou meio de comunicação homogêneo que carrega em si significados passíveis de “captura/compreensão” independentemente dos contextos de leitura. Vale ainda destacar que essa mesma perspectiva propaga a idéia de que somente culturas alfabéticas desenvolvem a capacidade de pensamento abstrato (Menezes de Souza, 2001, p. 167).

Derrida (1991, pp.351-2) critica essa visão autônoma e homogênea da escrita, a qual também postula que a escrita alarga o campo da comunicação oral e gestual:

“Dizer que a escrita alarga o campo e os poderes de uma comunicação locutória ou gestual, não será pressupor uma espécie de espaço homogêneo da comunicação? (...) O sentido, o conteúdo da mensagem semântica seria transmitido, comunicado através de meios diferentes, as mediações tecnicamente mais potentes, a uma distância muito maior, mas num meio por natureza contínuo e igual a si próprio, num elemento homogêneo através do qual a unidade, a integridade do sentido não seria essencialmente afetada.”

É interessante perceber como esse discurso grafocêntrico sobre a escrita é fruto do conceito de representação, que discutiremos adiante, o qual pressupõe a escrita como produto homogêneo e imutável, aplicável a qualquer contexto, pois carrega em si um significado pronto e estático passível de captura.

Derrida (1991), contudo, re-lê esse conceito da seguinte forma: para que o texto escrito possa ser considerado como tal, mesmo na ausência de seu “produtor”, esse texto precisa ser iterável, ou seja, repetido através de diversos contextos, o que lhe possibilita a aquisição de novos significados conforme as regras das comunidades interpretativas. Na verdade, essa característica de iterabilidade não é exclusividade da escrita alfabética – para que seja uma escrita, seja lá qual for o sistema simbólico –, ela tem de ser legível/iterável para além de seu

¹⁵ Nessa perspectiva, a escrita é tida como a única tecnologia autêntica e legítima para se veicular informações e conhecimento e para configurar pensamento abstrato. Ou seja, tomada como um produto autônomo (Menezes de Souza, 2001), capaz de atravessar contextos culturais distintos carregando a mesma mensagem, a escrita é considerada ícone da ontologia ocidental e de seus valores materialista, positivista e racionalista – os quais postulam uma organização crono-lógica não só das palavras nas frases, mas também dos fatos narrados, enfim, uma organização hierárquica e linear, sustentada por um ponto de vista de causa e efeito.

contexto de produção, e isso é possível por meio dessa repetição que re-nova ou acrescenta outros significados a ela:

“Para que um escrito seja um escrito, é necessário que continue a “agir” e a ser legível mesmo se o que se chama o autor do escrito não responde já pelo que escreveu, pelo que parece ter assinado, quer esteja provisoriamente ausente, quer esteja morto ou que em geral não tenha mantido a sua intenção ou atenção absolutamente atual e presente (...).” Derrida (1991, p. 357)

Ou seja, por essa lógica, a qual Derrida (1991) compara com a força da assinatura, a escrita para ser escrita, independente de seu sistema simbólico, é uma marca que permanece e tem a força de romper seu contexto de produção e circular em outras práticas discursivas, adquirindo significação nessas outras práticas.

De natureza distinta, porém usado com a mesma iterabilidade, o chá de cipó no rito do *nixi-pae*, prática de letramento dos índios Kaxinawá, habitantes da região amazônica desde o leste peruano até o Acre, tem a função de promover acesso a um conhecimento em dimensões superiores, onde é possível o contato com a cobra anaconda, entidade localizada numa realidade paralela à realidade física desses habitantes, que fornece esse conhecimento necessário para ser aplicado nessa realidade ‘real’/física. Trata-se aqui de uma ontologia diferente daquela ontologia mimética, pois para os Kaxinawás aquilo que se vê através do rito do chá do cipó é real, é parte da realidade sistêmica de sua tribo, que corresponde a seus sistemas de verdade, a saber a crença na anaconda como fonte de sabedoria. Daí, em sua escrita multimodal, as representações geométricas para indicar, metonimicamente, a presença da anaconda no acesso a essa outra dimensão, além ou aquém da dimensão física onde se localizam.

Ressaltamos que esta tese vem de nossas reflexões em nossa pesquisa anterior (2002), a qual surgiu dos estudos e das reflexões de Menezes de Souza sobre a escrita multimodal dos Kaxinawá. O fato de a escrita dessa tribo vir acompanhada por uma série de desenhos, alguns geométricos, levou Menezes de Souza (2001, pp.176-177 e p.181) a refletir sobre o valor cultural atribuído a esses desenhos dentro da prática de letramento dessa tribo. Com essa postura, descobre que a cosmologia Kaxinawá vê a visão como fonte de construção de conhecimento e de aquisição de sabedoria através daquele rito *nixi-pae* e que esse processo de construção de sentido tem a ver como entendem alteridade e identidade, um eterno processo de assimilação e transformação do diferente/Outro em algo já conhecido:

“Essa valorização da transformação e da necessidade, embora relutante e perigosa, da alteridade radical, é simbolizada na cultura Kaxinawá pela figura mítica da cobra jibóia ou anaconda, que muda ciclicamente de pele, ou seja, sobrevive graças a transformações periódicas constantes. A cobra jibóia é também a figura mítica que traz o conhecimento, a sabedoria e a cultura.”

Nessa mesma postura de que a tecnologia reflete e refrata os sistemas de verdade de determinada cultura, Lemke (1997), em seu artigo “Metamedia Literacy: transforming Meanings and Media”, afirma que as práticas de letramento são em si tecnologias, afinal são sistemas simbólicos iteráveis que nos levam a criar significações através dos diferentes lugares do espaço de interação social:

“Literacies are legion. Each consists of a set of interdependent social practices which link people, media objects, and strategies for meaning making (...). Each is integral part of a culture and its subcultures. Each plays a role in maintaining and transforming a society because literacies provide essential links between meanings and doings. **Literacies are themselves technologies**, and they give us the keys to using broader technologies. They also provide a key link between self and society (...). Literacies are transformed in the dynamics of these larger self-organizing systems, and we (...) are transformed along with them.”

Vale destacar que tomamos letramento como o uso social que fazemos das linguagens – uso este que também cria as linguagens e a maneira pela qual aprendemos a usá-la. Este é o caso, por exemplo, das ditas “tecnologias digitais” – de um lado, refletem e refratam todo um pensamento histórico de racionalismo, materialismo, progresso, avanço; por outro, temos de aprender a lidar com essas tecnologias e ensinar nossos alunos usarem tais tecnologias conforme as regras de determinada prática de letramento. Ressaltamos ainda que, por ser uma prática sócio-histórica, letramento implica uma gama de práticas com diferentes regras e usos.

Assim sendo, contrário à postura tradicional do grafocentrismo e da ideologia utilitária que vê a tecnologia como sinônimo de progresso e evolução social, acreditamos que a tecnologia e o letramento traduzem nossas crenças ao invés de determiná-las, conforme Maturana (2001) explica:

“(...) usamos diferentes tecnologias como diferentes domínios de coerências operacionais conforme o que queremos obter com nosso agir, isto é, usamos diferentes tecnologias de acordo com nossas preferências ou desejos. Portanto, são nossas emoções que guiam nosso viver tecnológico, não a

tecnologia em si mesma, ainda que falemos como se a tecnologia determinasse nosso agir, independentemente de nossos desejos.”

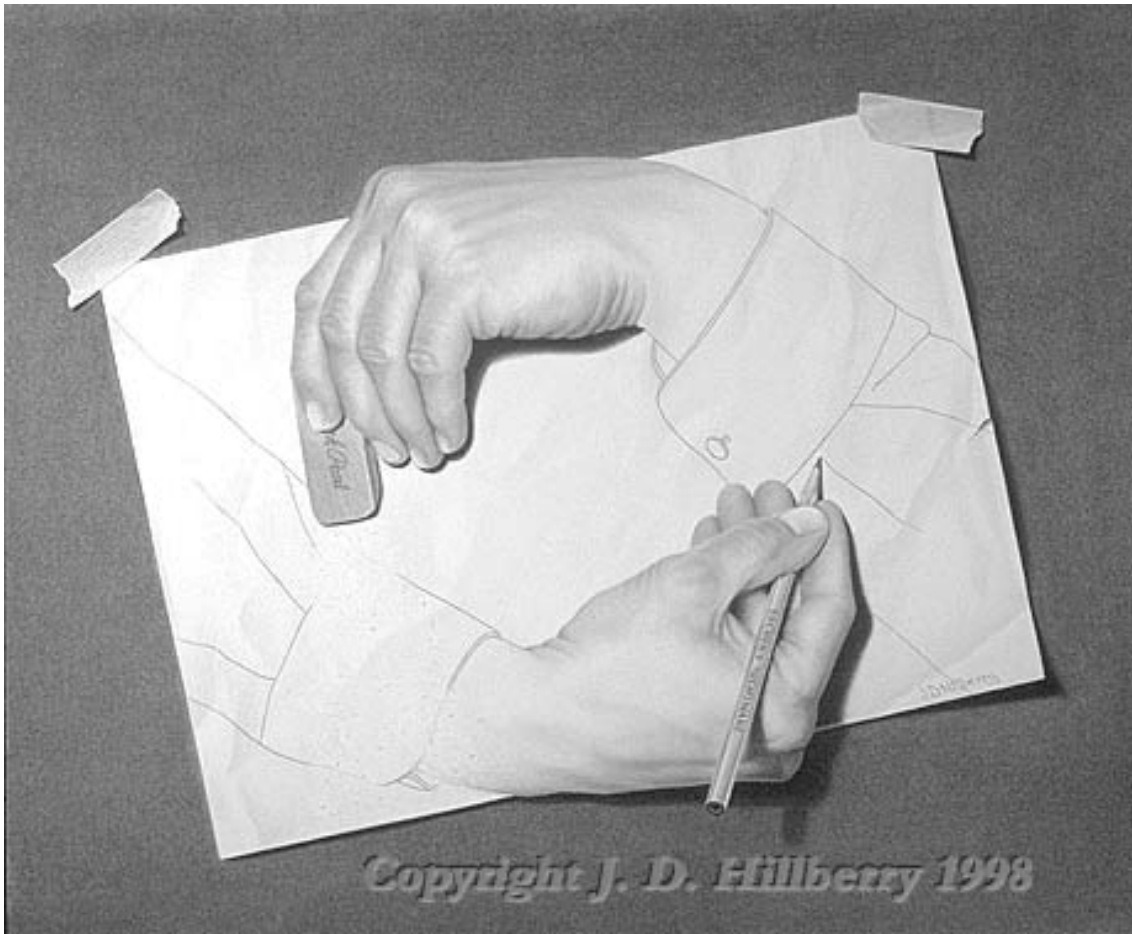
Além disso, o mesmo autor contribui para enxergarmos a tecnologia como “instrumento para ação intencional efetiva”, maneira de se usar a tecnologia para expandir nossas habilidades.

Enfim, entendemos que tecnologia, bem como o letramento, é uma construção sócio-histórica que se modifica conforme os sistemas de crenças e as verdades de determinada cultura. Assim como pensa essa cultura, assim serão suas tecnologias – signos que refletem e refratam suas visões de mundo. O problema com o uso dela é quando nos esquecemos de onde ela surgiu, ou seja, quais discursos e visões de mundo a conceberam, e a utilizamos indiscriminadamente como sinônimo de progresso em detrimento às demais tecnologias existentes. Aí, configura-se um espaço de embate em que, se não nos lembrarmos de onde falamos e com quem falamos, corremos o risco de agir conforme a lei de Talião, ‘olho por olho, dente por dente’, sem percebermos que alguém pode ficar cego nesse jogo irresponsável de imposição de uma única perspectiva. É nesse sentido que Ascott (2006) fala que é irrelevante manter as distinções valorativas das diversas tecnologias que existem nas diversas práticas de letramento: não importa se é do Vale (do Silício) ou da Floresta, o que é relevante é entender como são utilizadas na (des)construção de sentido e manutenção ou reformulação dos sistemas de verdade, pois assim entendemos como a humanidade se transforma.

Talvez uma saída para não cairmos na armadilha de valorizar mais uma tecnologia em relação à outra e sermos aniquilados em nossos pontos cegos seja, independente de sua materialidade, entender tecnologia como uma prática de letramento em constante transformação, o que significa ter consciência de onde falamos e com quem falamos (vide capítulo 2), daí estaremos imbuídos de um querer de compreensão, o qual não significa entendimento, mas aceitação como legítimo, conforme as verdades de cada cultura.

Falaremos a seguir sobre esse esquecimento como forma de nos lembrar que somos parte de um todo muito maior que a soma algébrica das diversas práticas discursivas que constituem nossa realidade.

1.2.1 O esquecimento



Iludidos com a idéia de que somos o centro de nosso dizer, ou seja, que na condição de sujeitos unos controlamos o que dizemos e seus significados, corremos o risco de nos apagarmos, de sufocarmos e de não sermos mais os agentes de nossas leituras, perdendo nossa liberdade de pensamento crítico e democrático.

Daí, acreditarmos que a atitude de ver nos vendo, ou seja, de re-conhecer que o que vemos é fruto de um processo de construção de sentido, cujas regras das práticas de letramento não são necessariamente compartilhadas, possa ser uma atitude de valorizar a coexistência como diferente e de vivermos no respeito mútuo, o que não quer dizer na aceitação de uma única verdade.

Aludimos ao conceito dos dois tipos de esquecimento de Pêcheux e Fuchs (1997) para nos lembrarmos de que todo discurso é uma retomada do já dito, cuja novidade está no contexto

de leitura ou no momento de sua produção. Porém, o sujeito, equivocado ou iludido, esquece-se de que não tem controle total sobre seus atos ou suas interpretações, pois ambos sofrem as influências do entrecruzamento das diversas práticas de letramento, ou seja, são contingências suscetíveis ao contexto, ao gênero, à formação discursiva e à prática de letramento do qual o intérprete faz parte (vide imagem do signo por Menezes de Souza no início do capítulo).

Os autores falam em dois tipos de esquecimento:

- Esquecimento nº. 1: o sujeito se coloca como fonte daquilo que diz ou como criador absoluto de seu discurso. A consequência disso é que rejeita ou exclui qualquer interferência do dizer do Outro, que inevitavelmente permeia seu dizer na visão de linguagem sócio-histórica que assumimos nesta tese;
- Esquecimento nº. 2: o sujeito tem a ilusão de que seu discurso reflete o conhecimento objetivo que acredita ter da realidade, ou seja, acredita que aquilo que diz será resgatado/interpretado pelo seu interlocutor tal qual o disse. Conseqüentemente, esse sujeito não se vê como agente de sua leitura, muito menos co-criador e re-produtor de sua realidade. Anulando-se como intérprete fica prisioneiro dessa objetividade que defende e que acredita existir independente dele – isso lhe dá uma sensação de impotência, de aniquilamento, de imutabilidade.

Afetados por esses esquecimentos, corremos o risco de uma interpretação X passar por uma única realidade preexistente válida para todas as práticas de letramento, independentemente de seus lugares.

É nesse processo de congelamento ou cristalização de uma interpretação sobre as outras que se funda o discurso predominantemente ocidental da representação como mimese, ou a crença numa realidade preexistente não-interpretada, por isso mesmo, garantidora de uma verdade imutável que funciona independentemente de seu contexto de produção ou de interação.

1.3. Imagem-documento: caricatura real

“Desculpe-me. Todo sistema que se funda na pretensão de acesso a uma realidade independente tem essas características de pretender que é uma universalidade, que é independente do observador, e esse é seu fechamento, esse é seu limite.” Maturana (2001, pp.51-2)

“The concept of vision in this egocentric western cosmovision may perhaps best be represented by what is known as *Cartesian perspectivalism*. Gardiner (1999) defines this Cartesian rational, self-sufficient, subject-

centred *cogito* of western metaphysics as “egological narcissism”. Bakhtin associated this with ‘monologicism’ and sought to minimize it with an opposing dialogic and heterotopic polyphony (Gardiner 1999:61).” Menezes de Souza (2008)

WYSIWYG. Pedimos a nossos leitores que acessem do CD a imagem Vision_HP.Jpeg.

Tanto a sigla para ‘*what you see is what you get*’ e a imagem de Ross Allen são tidas como verdades na visão eurocêntrica, ou seja, traduzem o valor social e histórico dado à visão em nossas sociedades ocidentais, o qual está associado à clareza do Iluminismo e ao acesso à verdade, ecoando o peso do olhar da testemunha no discurso e no contexto jurídico desde a Grécia Antiga (Foucault, 1996).

Nesse sentido, ironicamente, o espectador apaga seu papel de intérprete e está certo de que “ver é crer”, ou seja, esse espectador acredita num olhar que vê tudo ‘claramente’ – um “olhar-Eureka!”, que não se vê se vendo, *i.e.* não se percebe interpretando e criando sentido na inter-relação daquilo que vê e suas memórias discursivas, bem como suas práticas de leituras. Metaforicamente, esse olhar ‘claro’, direto e objetivo assemelha-se ao panóptico de Bentham, ou para efeitos de nosso trabalho, esse olhar tem a ilusão de não ter um ‘corpo’ – tanto no sentido físico de ‘corpo’ quanto nos sentidos de ausência de contexto e de uma estrutura discursiva que lhe fornece as “lentes” culturais.

Cindido de seu próprio corpo e sua cultura, esse espectador se vê independente/autônomo e, por sua vez, acredita que aquilo que vê também independe de sua visão; daí a manutenção da clássica divisão ocidental sujeito x objeto, a qual é sustentada por um discurso dualista e de objetividade, o qual pressupõe a existência de uma realidade externa passível de captura, sobretudo por máquinas, as quais ‘teoricamente’ não mentem (no entanto, esse espectador esquece-se de se perguntar se o fato de “não mentir” implica dizer [alguma] verdade...).

Além disso, essa visão cindida de um corpo defende a visão de uma realidade ‘real’, ou uma ‘realidade realista’, ou seja, a crença num modelo naturalista de realidade, mantida desde o Renascimento, como se fosse preexistente aos olhos de quem a vê, passível de registro e de controle (como o uso que atualmente se faz das câmeras de vídeo, espalhadas em shopping centers, bancos, condomínios, elevadores, ruas, dentre outros lugares públicos), conforme Menezes de Souza (2008) explica:

“(...) vision, from the perspective of the western self-centred cosmology, refers not to the sensory data supposedly registered on the retina of an individual observer, but to the cultural and ideological values attributed to this data by the observer in a process which denies this attribution at the same time as it enacts it, generating what Mitchell (2005:345) calls the ‘naturalistic fallacy’. As such, this *process* of vision, by denying the interpretive action it partakes in, seeks to reduce the interactive dynamicity of vision to the static nature of an observed image as *product*; vision is thus reduced to the apparently self-explanatory visibility of an image, denying (though not eliminating) both the role and the action of the observer (inter)acting within a specific context.”

Não é de se admirar que imagens, sobretudo as fotográficas, sejam consideradas documentos, ou seja, registro ou prova incontroversa de uma realidade preexistente, capturada num tempo passado, congelada tal qual, e cujo significado lhe é inerente e estático. Assim sendo, somos ensinados a olhar para essas imagens procurando somente respostas para uma única pergunta: o que elas representam? E nos fiamos no texto escrito que as acompanha, geralmente uma legenda se pensarmos no uso que o foto jornalismo faz delas (Rocha de Oliveira, 2002).

Funcionando como memórias congeladas, ou produtos, de um passado, essas imagens-documentos relacionam-se com a realidade ‘física’ de seu referente como espelhos, ou como “traço de um raio luminoso emitido por um objeto preexistente – de um modelo – captado e fixado por um dispositivo fotossensível químico” (Santaella e Nöth, 1999). É justamente essa relação dual entre o mundo bidimensional da imagem, geralmente impressa no papel e sua realidade exterior, ou realidade física do referente, atrelada à semelhança ou relação de contigüidade, que lhe transforma em prova incontroversa dessa realidade física.

Como Kossoy (1999), com sua abordagem iconológica e iconográfica, destaca em seu livro *Realidades e Ficções na Trama Fotográfica*, a representação fotográfica pode ser entendida a partir de seus conceitos de realidade interior e realidade exterior das imagens, ou primeira e segunda realidades, respectivamente, marcando bem a cisão entre o próprio passado da imagem no ato de seu registro, ou primeira realidade, bem como o processo de criação, e a realidade exterior, a do documento que representa no momento ‘presente’ o recorte passado e inacessível, congelado pela relação fotógrafo e sua máquina.

De forma semelhante, porém da perspectiva da semiótica de Peirce, Santaella e Nöth (1999), em *Imagem: cognição, semiótica, mídia*, ao apresentarem os três paradigmas da imagem (o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico), destacam o processo diádico que produz as

imagens, em que máquinas, manuseadas por sujeitos, capturam um fragmento da realidade, bem como a relação de iconicidade e indexicalidade com o referente situado no mundo real – “metonímia, numa evidente relação por contigüidade, biunívoca, entre o real e a imagem (...).”

Na aparente diferença devido às filiações teóricas desses pesquisadores, destacamos um denominador comum – a crença num mundo partido, ou dividido entre a realidade física do referente e a realidade da imagem, estando esta presa àquela, o que lhe confere veracidade e credibilidade.

Essa abordagem dualista de ambos, recorrente em outros autores como Vilches (1983), Dondis (1999), Dubois (1994), Francastel (1965) e Barthes (1984), parece ser herança e ao mesmo tempo reprodução da visão predominante no Ocidente do sujeito cindido de sua realidade ou do *cogito, ergo sum* – maneira de ‘garantir’ a objetividade e não-interpretação – ou do olhar des/encorporado, descontextualizado do espectador, seja ele seu produtor ou leitor.

Para entendermos como essa visão-documento dualista é reproduzida, nós nos referimos aos trabalhos de Humberto Maturana, que nos ajuda a entender como essa visão dualista é culturalmente construída, ou seja, não faz parte da natureza humana, mas é adotada e mantida em nosso cotidiano.

Numa tentativa de explicar o modo de vida moderno, como um sistema estruturalmente determinado, Maturana o relaciona às origens do patriarcado. Curiosamente, conforme explicam Maturana e Verden-Zöllner (2004), segundo dados arqueológicos, o patriarcado não surgiu na Europa. Foi levado para lá, há cerca de sete mil anos, por povos pastores patriarcais, vindos do Leste, os chamados indo-europeus, que destruíram as culturas pré-patriarcais européias. Desse encontro destrutivo, emerge as bases patriarcais, com algumas de suas conversações e emoções mantidas até hoje.

Da vida patriarcal pastoril¹⁶, em que predominavam a apropriação de terras, o controle da sexualidade das mulheres, a fissão entre religião e espiritualidade, a guerra e a competição para sobrevivência, a subordinação a uma autoridade cósmica transcendental, a linearidade do pensamento, oposição intrínseca entre homens e mulheres, autoridade, tolerância, obediência e controle, conservamos praticamente tudo, inclusive o desejo de dominação, apropriação, negação do diferente, hierarquia, mantendo-nos como seres cindidos de nosso ambiente e nossas crenças. Não é à toa que o discurso da modernidade ecoa essas posturas. Além destas, temos ainda o Iluminismo, o Positivismo, o discurso científico da objetividade e da evolução, por exemplo.

Logo, não é mera coincidência termos, em nosso cotidiano, ações de luta contra a fome/pobreza, competições em jogos (sejam olímpicos ou de futebol), subordinação nas relações de trabalho, hierarquia e poder usados como forma de obediência e controle, exploração de recursos naturais, acúmulo de riqueza, concepção cronológica de tempo (como se passado determinasse presente e futuro, ou como se futuro fosse consequência de determinado passado), linearização do espaço, cisão entre sujeito e objeto, visão autônoma da escrita (Menezes de Souza, 2001), realidade preexistente e independente de seus observadores, negação de culturas que diferem do padrão/modelo dominante, diferença vista como ameaça, homem subordinado a um Deus que o pune, tecnologia com valor em si mesma usada, em geral, como forma de saber para gerar poder e dominação... Enfim, não é de se estranhar que nossa realidade é do jeito que é, afinal investimos todas nossas crenças e forças para (re)criá-la conforme os preceitos da modernidade que, por sua vez, é calcada no emocional patriarcal.

Uma vez seres que existem dentro da linguagem, nossas atitudes e nossos valores moldam nosso conceito de linguagem e, por conseguinte, o de escrita e texto. Outro motivo pelo qual, primeiramente, relembramos essas atitudes (invisíveis aos olhos de *ler*) que refletem e refratam o contexto histórico patriarcal. Acreditamos que ao assumirmos o espaço dessas

¹⁶ Dentre as diversas características típicas da cultura patriarcal pastoril, destacadas por Maturana e Verden-Zöllner (2004, p.75-76), elencamos as conversações “nas quais o pensamento é linear e vivido na exigência de submissão à autoridade na negação do diferente; nas quais as relações interpessoais surgem baseadas principalmente na autoridade, obediência e controle; nas quais os deuses surgem como autoridades normativas arbitrárias, que exigem total submissão e obediência; nas quais a guerra e a competição surgem como modos naturais de convivência, e também como valores e virtudes; nas quais a sexualidade das mulheres se associa à procriação e fica sob controle do patriarca; nas quais a fertilidade surge como uma noção que valoriza a procriação, num processo contínuo de crescimento (...)”. Percebemos que essas características ainda permeiam nossa criação, nossa interação, enfim nossa realidade.

atitudes, ou seja, ao agirmos e conservarmos os valores que as configuram, as ondas de possibilidades do patriarcado regem a maneira de nos relacionarmos conosco e com o mundo. Quais as implicações disso? Quais atitudes ou pontos de vista dão vida a esse posicionamento do patriarcado e da modernidade? Como percebemos a visualidade através dessas lentes culturais?

É justamente o olhar da evidência em que, de forma muito semelhante ao discurso da objetividade e racionalidade que tudo pode ver independentemente do observador e de seu contexto, como se existisse uma realidade passível de captura e uma verdade suprema, a visualidade assume lugar supostamente privilegiado na posição do olho que tudo vê, ou do olhar panóptico (Foucault, 1996).

Cego em relação a seu próprio contexto e a suas práticas culturais de leitura, o olhar panóptico acredita que aquilo que vê está claro e é tal qual se apresenta. Considera-se como o olhar sem corpo, sem território, isento de valores e interpretações, a própria testemunha ocular presa em seu próprio desejo de controle, de clareza, de autoridade, enfim subjugada a sua ilusão de transparência. É esse olhar que permeia a postura tradicional de se lidar com a imagem fotográfica na condição de documento de uma realidade material preexistente, conforme apresentamos anteriormente.

Esse olhar panóptico está associado à objetividade sem parênteses (Maturana e Verden-Zöller, 2004; Maturana, 2001), que postula o acesso privilegiado à realidade e à verdade, independentes de quem as observa, e usa esse acesso como forma de poder e dominação em relação àqueles que não vêem essa tal realidade. Em outros termos, conforme elucidações de Maturana (2001, p. 35-36) sobre a objetividade:

“(…) Neste caminho explicativo, toda afirmação cognitiva é uma petição de obediência. Cada vez que eu digo: “Isto é assim, objetivamente falando”, o que estou dizendo é: “Todos vocês têm que fazer o que eu digo, porque a validade do que digo não depende de mim – é própria daquilo que eu indico. Se vocês não vêem, estão limitados. Profissionalmente; emocionalmente... estão limitados. Neste caminho explicativo, há uma realidade independente do observador, à qual o observador tem um acesso privilegiado que lhe serve para elaborar sua explicação e configura afirmações cognitivas como petições de obediência.”

Esse olhar panóptico dissemina a idéia de que é possível olharmos de um lugar “privilegiado” (*i.e.* de um lugar de onde tudo podemos ver como se estivéssemos fora de nós mesmos, ou seja, como se aquele lugar pairasse sobre os lugares vistos e fosse incólume à interpretação) de onde teríamos acesso a uma situação em sua totalidade. Ou seja, é a ilusão de observarmos o céu, ao olharmos para cima, de fora do próprio céu (da própria atmosfera terrestre), como se este não nos englobasse – a ilusão de que o observador não faz parte do evento observado. Aludimos ao arquivo Zoom.ppt para exemplificarmos como esse olhar panóptico não é possível, pois nossa perspectiva sempre faz parte de um todo, ao qual não temos acesso (por favor, acessem o arquivo no CD).

Acreditamos que a postura tradicional de lidar com a imagem como ilustração do verbal, transparente e correlata a uma realidade preexistente, advém do conceito de linguagem como estrutura, ou sistema abstrato que independe de seus usuários – *i.e.* é fruto do pensamento patriarcal e do modelo da página ainda dominante. Ela também pode estar atrelada ao fato de o turno lingüístico não saber lidar com a simultaneidade, vendo nela uma ameaça à ordem *crono-lógica*, objetiva, clara e direta do texto bem escrito.

Considerada prova incontroversa da realidade, a imagem-documento garante a semelhança iconográfica com seu referente, reproduzido os valores ontológicos sem questioná-los, além de ser usada como evidência.

Tudo isso, na verdade, é fruto de um pensamento e uma atitude de seres humanos cindidos culturalmente e presos na ilusão dos binarismos (inclusive, em seus valores hierárquicos) *fato x interpretação, sujeito x objeto, real x irreal*, por exemplo, bem como da referencialidade a uma realidade material “pura” (preexistente a nós, observadores).

A partir da inquietação com essa postura e na observação de nosso cotidiano cada vez mais visual(izado), baseamo-nos na hipótese de que a imagem é uma construção social, por isso, sofre influências de seu momento de produção e de seu momento de leitura.

Propusemos, então, reflexões sobre a dimensão sígnica da imagem, ou seja, imagem construída conforme a memória discursiva de seus intérpretes, com significado múltiplo e dinâmico, pois este é construído na interação entre foto, espectador e seu contexto de leitura, conforme Maturana e Verden-Zöllner (2004, p. 29-30):

“(...) A vida humana, como toda vida animal, é vivida no fluxo emocional que constitui, a cada instante, o cenário básico a partir do qual surgem nossas ações. Além disso, creio que são nossas emoções (desejos, preferências, medos, ambições...) – e não a razão – que determinam, a cada momento, o que fazemos ou deixamos de fazer. Cada vez que afirmamos que nossa conduta é racional, os argumentos que esgrimimos nessa afirmação ocultam os fundamentos emocionais em que ela se apóia, assim como aqueles a partir dos quais surge nosso suposto comportamento racional. Ao mesmo tempo, penso que os membros de diferentes culturas vivem, movem-se e agem de maneira distinta, conduzidos por configurações diferentes em seu emocionar. Estas determinam neles vários modos de ver e não ver, distintos significados do que fazem ou não fazem, diversos conteúdos em suas simbolizações e diferentes cursos em seu pensar, como modos distintos de viver. (...)”

Daí, considerarmos que a visualidade é um processo de construção de sentidos em nós, de nós, para nós, através de nós, sempre conforme nosso contexto, ou seja, conforme os meios de representação disponíveis e o que tomamos por verdade e real¹⁷ em nossas práticas de letramento e os regimes de verdade que sustentam ou (re)produzem tais práticas (Veyne, 1984).

Paradoxalmente, na visão de mundo patriarcal, perdemos a noção de que vemos de determinado lugar, de determinada cultura, acreditando que temos acesso a uma única realidade “real”, ou seja, vemos o mundo linearmente, numa relação de causa e efeito, ao invés de sistemicamente. Sustenta-se uma postura de racionalidade e objetividade que nos alienam da visão relacional conforme vimos no arquivo Zoom.PPT do livro de Banyai (1995) – postura essa criada para garantir uma relação direta e clara com a verdade, nada além da verdade, mas que nos cega para a complexidade da rede de significados da qual fazemos parte.

Resta-nos nos perguntar qual o modelo de realidade que adotamos/vemos como “real”. Afinal, tudo o que nossa civilização tem feito até então é reproduzir esse conceito de real sem questionar as premissas que o construíram, ou seja, defendemos um conjunto de valores tomados por real e desenvolvemos discursos, estratégias e tecnologias para nos aproximar dele, lutando, inclusive, pela representação mais verossímil, mais verdadeira, esquecendo-nos

¹⁷ Isso muito tem a ver com o conceito de modalidade e multimodalidade, conforme Kress e van Leeuwen (1996), ou seja, o conceito de realidade e verdade que cada cultura assume de forma consensual ensinando-nos a considerar e distinguir o que é verdadeiro ou falso ou ir/real.

de nos perguntar se o real é realmente “real” ou apenas uma dentre as várias possibilidades de realidades.

Enfim, nunca paramos para nos perguntar sobre os fundamentos daquilo que aprendemos em nossa cultura a ver como realidade, por isso acreditamos que a visualidade e a virtualidade possam ser um espaço propício a essa pergunta, uma vez que ambas parecem compartilhar características semelhantes em suas respectivas organizações.

Vale destacarmos que, por “valor documental” ou “documento”, entendemos a imagem considerada espelho fiel de uma realidade exterior e preexistente a seu referente, e que, por isso, seja o registro, ou a memória, cujo significado estático seja passível de resgate por quaisquer leitores, independente de seus momentos de produção de leitura.

No entanto, com o advento de tecnologias analógica e digital, bem como softwares gráficos, esse valor documental e a relação dualista com o mundo da realidade real e o mundo da realidade representada estão em conflito, o que pode levar a reorganizações e re-significações, principalmente se re-vermos as premissas fundamentais do materialismo e do patriarcado que sustentam a clareza ou evidência do olhar des/encorporado.

1.3.1 A cisão na cisão da visão – onde está o ‘lá fora’?

Em nosso contexto cada vez mais visual(izado) e digital(izado), acredita-se que a abundância, ou melhor, o uso exacerbado de imagens é um fenômeno recente em sociedades ocidentais, possível com o advento de (novas) tecnologias eletrônicas e digitais – televisão, satélites, microscópio, máquinas fotográficas, câmeras de vídeo, aparelhos de ressonância magnética e ultrassonografia, celulares com máquinas fotográficas, *webcams*, *palm tops*, GPS, Ipods, Iphone, Ipod Touch, MP4, *games*, realidade virtual, e, mais recentemente no mercado, o Ipod touch com acesso à Internet via wi-fi, inclusive com conexão ao www.youtube.com.

Se, de um lado, percebemos que essas sociedades ‘vivem’ um turno visual¹⁸ (*visual turn* conforme Mirzoeff, 1999, p. 5), o qual constrói visualmente, porém não só com imagens, o cotidiano das pessoas; por outro lado, essas mesmas pessoas sempre estiveram “imersas”, ainda que não percebessem, em seus processos de visualidade¹⁹ (Menezes de Souza, 2001 e Rocha de Oliveira, 2002) para se comunicarem. Acreditamos que esse turno visual também sinaliza uma mudança epistemológica e uma ruptura com o turno lingüístico e o grafocentrismo, mesmo que ambas as epistemologias ainda coexistam no nosso atual cotidiano.

O que nos parece interessante, na verdade, instigante, é a crença incontestável naquilo que os olhos vêem, como se o ato (simbólico) de ver fosse sinônimo de prova incontroversa da ocorrência ou existência de algo exterior a nós, independente de nosso próprio olhar. Atrelada a essa crença está a credibilidade conferida à visão em sociedades ocidentais (Kress e Van Leeuwen, 1996), a qual confere valor documental ao olhar e às imagens “capturadas” por esse mesmo olhar através de aparelhos capazes de registrá-las ou armazená-las.

Como vimos anteriormente, se, de um lado, identificamos a postura tradicional dada à imagem fotográfica, por outro lado, num processo simbiótico ou de mediação (Williams, 1977), entender as bases e os preceitos da cultura Ocidental, fruto de um pensamento guiado pelo patriarcado (Maturana e Verden-Zöllner, 2004) nos leva ao entendimento de que essa postura tradicional não poderia ser diferente e, ao mesmo tempo, ela reflete e refrata, bem como sustenta a visão dualista e material do Ocidente.

¹⁸ “A atual e recorrente tendência de se visualizar, criar e retratar a existência. Além disso, a vida cotidiana é constituída e influenciada por elementos e experiências visuais, que, por exemplo, oscilam da vigilância (câmeras de vídeo em shopping centers, bancos, ônibus etc.) ao entretenimento (*video games*, internet etc.), da comercialização de mercadorias aos recentes pregões eletrônicos (interligando bolsas de futuros em diferentes locais do mundo); do trabalho centrado em mídias visuais e eletrônicas (proporcionando o deslocamento de trabalhador de seu tradicional local de trabalho para qualquer outro lugar, que possibilite o uso de um computador ligado à internet) ao ensino a distância; (...) das telenovelas aos *reality shows* (...). Decorrente dessas experiências, temos o mundo concebido e compreendido como uma imagem.” (Rocha de Oliveira, 2002, p. 106). Nessa experiência visual(izada), destacamos a emergência da TV digital no Brasil, as telas de agências de notícias, como Bloomberg, Globo News, Reuters, a tecnologia de *streaming*, a qual possibilita a transmissão de imagens via internet, à imagem e semelhança de uma TV, a convergência de telefonia celular, vídeo, câmeras digitais, músicas em um único aparelho, MP3, MP4, *surface computer* (projeto desenvolvido pela Microsoft de computadores táteis). Em suma, o turno visual nos faz “ver” que a imagem não deve ser tomada como registro de uma cultura, mas sim como um ‘indicador’ de como determinada cultura se organiza.

¹⁹ Processo de construção de sentido em nós, de nós, para nós, através de nós, bem como mediação entre pessoas e mundo quando da interação com outras pessoas, desencadeados a partir de nossa visão ou visualização de algo supostamente exterior a nós com a inevitável interligação de todos nossos outros cinco sentidos.

Relendo essa crença da credibilidade e garantia de verdade devido ao referente externo à luz do pensamento de Jacques Derrida (apud Ulmer, 1985), entendemos que essa crença na transparência da visão é legitimada pelo discurso ocidental, o qual postula que esse sentido, por mediar algo que ocorre na exterioridade do sujeito, é objetivo, ou seja, independente da (interpret)ação desse sujeito que tem contato com um espaço “exterior” através de seus olhos, por onde esse espaço passa para o espaço “interior” da percepção, sem interferências²⁰.

Se a crença na existência de um referente externo, passível de captura e registro, ajuda a corroborar a ilusão de credibilidade, não-interpretação tanto da visão quanto da imagem gerada por esse sentido, o advento da imagem gerada por pixels, na fotografia digital por exemplo, dilui ou mistura as fronteiras entre o fora e o dentro, ou o interior e o exterior. Dessa forma, essa credibilidade é abalada, pois o referente externo passa a ser não tão externo assim, sendo “construído” com base na combinação de pixels, conforme o olhar de seu produtor que, por sua vez, utiliza outra linguagem, o software, para mediar²¹ (Williams, 1977) essa combinação. Ou visto de outra maneira, essas fronteiras talvez nunca tenham existido, ou talvez tenham sido uma ilusão para sustentar uma visão de mundo materialista, dual, que acredita na separação sujeito e objeto, nutrindo uma (suposta) objetividade.

Na literatura canônica sobre imagem na era digital (Parente, 1993; Couchot, 1993; Kossoy, 1999; Evans e Hall, 1999; Santaella e Nöth, 1999), é comum a referência aos conceitos “imagem de síntese” ou “imagem numérica”, “processo de simulação”, “modelos de representação”, “imagem auto-referente”, para abordar a imagem produzida por pixels na chamada era digital da fotografia. Tudo isso para contrapor a produção dessa imagem, sem relação com seu referente externo (ou seja, produzida sem o “suporte” de uma realidade material, física, preexistente) à produção da imagem fotográfica ‘tradicional’, a qual

²⁰ Uma proposta de releitura crítica desse discurso está nos trabalhos de Souza (2001 e 2008) sobre o papel da visão em culturas ameríndias e em nossa pesquisa de mestrado (2002).

²¹ Lembramos que usamos o conceito de mediação conforme em Raymond Williams. Mediação aqui não como um espelho entre a realidade real exterior ao sistema simbólico que a sustenta e os olhos do observador que teria acesso ‘direto’ (não-interpretativo) e objetivo a essa realidade, mas mediação como construção, interpenetração de mundos conforme os sistemas simbólicos que cada cultura têm disponível ou acesso a e vice-versa – conforme nossos modelos de mundo aceitamos consensualmente determinado sistema simbólico como legítimo para transmitir informações sobre o referido mundo. Exemplo disso em nosso atual contexto estão as crenças na velocidade da informação e no dinamismo de um mundo globalizado que sustentam formas de comunicação síncrona, ou em ‘tempo real’, as quais são sustentadas por tecnologias digitais cada vez mais “potentes” – vide as transmissões de informações em nossos telejornais (satélites, computadores, redação e correspondentes interligados mesmo que em espaços físicos diferentes), ou o acompanhamento do mercado financeiro de quem investe em commodities ou ações em bolsas (geralmente essas pessoas estão conectadas a várias agências de notícias como Reuters e Bloomberg para ficarem informadas e nortear suas decisões de investimento).

pressupõe existência, contigüidade e/ou semelhança com seu referente externo, gerando uma relação de representação.

Para compreensão da produção, recepção e circulação dessa imagem em nosso atual cotidiano, Santaella e Nöth (1999) descrevem o paradigma pós-fotográfico como aquele em que a produção de imagens sintéticas ou infográficas consiste na ausência do suporte de uma “realidade física”, ou seja, ausência de um “referente sobre o qual raios luminosos incidem e, em sua reflexão e refração, são registrados em superfícies fotossensíveis” (Rocha de Oliveira, 2002, p. 22). Produzidas por processos matemáticos, ou oriundas de uma “realidade numérica”, essas imagens são construídas por programas, modelos ou operações abstratas, na confluência de um computador e sua tela, por exemplo.

Sobre essa relação com a realidade e seu referente, Couchot (1993, p. 42) destaca:

“(…) A realidade que a imagem numérica dá a ver é uma outra realidade: uma realidade sintetizada, artificial, sem substrato material além da nuvem eletrônica de bilhões de micro-impulsos que percorrem os circuitos eletrônicos do computador, uma realidade cuja única realidade é virtual. Nesse sentido, pode-se dizer que a imagem-matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real: liberta-se dele. Faz entrar a lógica da figuração na era da Simulação.”

Acerca disso, André Parente (1993, p. 23), em *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*, nos lembra que, se, de um lado, a imagem de síntese não se remete a uma realidade externa e preexistente, essa imagem, por outro lado, é construída com base em “modelos de mundo” aceitos como reais:

“Se a imagem de síntese não remete a uma realidade preexistente, entretanto ela se reporta, no mais das vezes, a modelos de significação pressupostos do real. (...) No fundo, as imagens de síntese só se limitam a nos dar do sensível uma imagem conforme os modelos de inteligibilidade. Portanto, o devir linguagem da imagem de síntese não é propriamente um devir, mas uma submissão da imagem ao modelo.”

Em face desse aparente dilema que a imagem de síntese provoca nas bases do pensamento ocidental, nós nos perguntamos qual a semelhança, na aparente diferença, entre construir uma imagem por meio de programas ou pixels e construí-la com base nas verdades e nos valores de nossa cultura?

Crença na realidade supostamente exterior. Mas com o advento das imagens digitais, cuja materialidade é o pixel, ou infografia, bem como com os programas gráficos, essa crença é abalada pois se perde a ‘garantia’ dessa exterioridade. Com os limites difusos, reações apocalípticas (tendência a desrealização – Quéau, 1993, p. 98; falsificação, visão sem olhar, por exemplo) e sedutoras emergem, todas, porém calcadas na crença de que ver é crer (Couchot, 1993 e 2005; Santaella e Nöth, 1999; Kossoy, 1999; Quéau, 1993; Virilio, 1993; Parente, 1993) e de que a realidade real é preexistente ao olhar do espectador, ou seja, espectador e espetáculo estão des-conectados, como se fossem independentes:

“O suporte das imagens sintéticas não é mais matérico como na produção artesanal, nem físico-químico e maquinico como na morfogênese ótica, mas resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. O computador, por sua vez, embora também seja uma máquina, trata-se de uma máquina de tipo muito especial, pois não opera sobre uma realidade física, tal como as máquinas óticas, mas sobre um substrato simbólico: a informação. (...)” (Santaella e Nöth, 1999, p. 166)

É interessante observar que o argumento da ausência de realidade “real” ou externa é recorrente nas discussões sobre virtualidade, ciberespaço, simulação, assunto que abordaremos no próximo capítulo. Por mais diversas que sejam as correntes teóricas, ainda nos parece que a premissa fundamental da realidade externa ‘ausente’ impera na visão delas, ou seja, essa premissa é norteadora para as discussões. É um pouco diluída em Ascott (2006), que parece mais receptivo à existência de outras realidades, mas que as contrapõe com a realidade “real”, a qual ele chama de *validated reality* (vide discussão no item 1.4).

Acreditamos que se essa premissa não for relida estaríamos dando voltas em círculos, pois é um conceito de realidade que não é ‘solto’ para se propor uma outra leitura do fenômeno da comunicação mediada por computador.

Atualmente, de nada parece adiantar questionar a (i)materialidade de que é constituído o fluxo de informações que circula na rede, por exemplo, se no fundo o conceito de real ainda é dual, ou seja, oriundo do discurso cartesiano ou do patriarcado. No entanto, por outro lado, essa recorrência parece abrir fissuras no discurso da realidade dual, como, mesmo com a visão cindida de Philippe Quéau (1993, p. 99), ele contribui para a reflexão ao colocar “as realidades artificiais e os mundos virtuais nos obrigam a interrogar-nos novamente, de modo

urgente e agudo, sobre a natureza da realidade *real*. O virtual nos estimula a colocar de forma nova a questão do real.” (retomaremos essa discussão no próximo capítulo).

Nesse sentido, tomamos essa emergência do mundo digital, da comunicação mediada por computadores, como possibilidade de re-significar o dogma da representação, ou de um mundo exterior preexistente ao próprio olhar do espectador, o que discutiremos no capítulo 2. E até mesmo como a possibilidade de entendermos mimese de outra maneira, não uma representação tal qual, uma comparação, uma imitação de modelos ‘preexistentes’ que não têm nada a ver com nossa identidade de natureza (Foucault, 2006). Estaríamos nesses modelos fadados a ser meras caricaturas desprovidas de vida.

Assim, sendo, conforme a perspectiva assumida, espectador e espetáculo se co-fundem em sua inseparabilidade constitutiva, conforme as redes de significação que lhes dão sentido. Nesse sentido, no espaço onde várias perspectivas se cruzam, seríamos construídos e construções, ao mesmo tempo, à imagem e semelhança de nossas crenças.

1.3.2 Caminhos explicativos da postura ‘exo’

“Nesse caminho explicativo, um apelo ao conhecimento equivale a uma petição de obediência.”
Maturana (2002, p. 284)

Esse caminho explicativo é constitutivamente cego (ou surdo) à participação do observador na constituição do que ele ou ela aceita como uma explicação. Ou seja, toma-se determinado conjunto de verdades como Verdade única preestabelecida, principalmente aquele imbuído de poder. E em nome dessa Verdade nega-se qualquer outra manifestação cultural ou ponto de vista, diminuindo-o ou excluindo-o. Para isso, ocorre um espécie de luta simbólica pela manutenção dessa verdade, principalmente quando sua estabilidade é ameaçada pela coexistência de outras verdades (ainda que não tidas como legítimas). Pedimos a nossos leitores que acessem no CD a imagem Diagrama_Maturana.Jpeg.

Maturana (2001) chama essa atitude de **objetividade sem parênteses** – ou **ontologias transcendentais**, caminho no qual o observador assume que a existência acontece independente do que ele ou ela faz, que as coisas existem independentemente de se ele ou ela as conhece, que ele ou ela pode conhecê-las, ou pode saber delas, ou pode saber sobre elas

através da percepção ou da razão. As entidades assumem valor ou papel de argumento último ou de construto para validar e para aceitar postura dominante ou conjunto de verdades.

Acreditamos que a tecnologia digital talvez nos faça ver/perceber os distintos ambientes imersivos nos quais vivemos antes dela mesma, a começar pela linguagem e nosso sistema educacional. Ou seja, ela pode ser uma bifurcação nesse caminho transcendente se usada para reflexão e re-visão dos construtos sociais. Caso contrário, será mais um objeto cindido do sujeito, ou do observador.

Por exemplo: disseminada nesse contexto está a idéia de que narrativas (*stories*) e imagens, principalmente a fotográfica, contam algo passado e preexistente ao próprio ato de narrar ou retratar. Analogamente ao panóptico de Bentham (Foucault, 1996), essas narrativas e imagens são vistas e capturadas de uma realidade preexistente por um olho que tudo vê, um olho sem corpo, sem contexto, sem estrutura, um olho-Eureka – ou seja, o valor histórico e social dado à visão em nossa cultura ainda é associado à clareza do Iluminismo e ao acesso à verdade, como se nossos olhos vissem independentemente de nós mesmos ou como se nós não nos vissemos vendo. Essa cegueira cultural não passa de um aprendizado que está sendo desaprendido com o advento das tecnologias digitais que desnudam o processo de construção de sentido ou de realidade, tornando visível o consenso, outrora invisível, daquilo que toma por realidade, conforme Gross (1985, p. 4) destaca:

“In literature, the dominant Western narrative conventions are those of realism and psychologically grounded naturalism. By the end of the nineteenth century readers were accustomed to stories that ‘informed’ them about the ways of the world, and the constancies and vagaries of human nature, by giving them, in Zola’s phrase, a ‘slice of life’ as it is really lived.”

1.3.3 De fora para dentro

No texto-chave dos estudos visuais no Ocidente, *Discourse on the Method* (1637), René Descartes traz para a Terra o elemento divino de importância nos estudos medievais sobre a visão: a luz. Da perspectiva do ‘penso, logo existo’, a luz torna-se um elemento material cujos raios, ao se refratarem nas lentes dos olhos, formavam uma imagem na mente do observador. Contrapondo-se à postura canônica daquela época, a de que a luz formava uma imagem invertida na retina, a qual estava numa relação de semelhança com o objeto exterior visto, no sistema cartesiano acerca da visão, a representação toma o lugar da semelhança. Nessa

substituição, o importante é o ‘juízo’ que o observador faz, ou seja, a mente desse observador categoriza a série de representações que os raios de luz passam através dos olhos:

“While Kepler was unable to explain the inversion of the image on the retina, Descartes saw that inversion as part of the means by which perception was relayed from the eyes to the brain. Thus he believed that ‘perception, or the action by which we perceive, is not a vision...but is solely an inspection by the mind’.” (in Mirzoeff, 1998)

Exemplo disso está a pintura *trompe l’oeil* – técnica artística que produz, geralmente com o uso de perspectiva, um efeito de tridimensionalidade em pinturas, supostamente uma realidade, como nos domos das igrejas barrocas ou afrescos gregos e romanos.

Outro exemplo: um episódio narrado por Mirzoeff (1999, p. 146), em *An Introduction to Visual Culture*, no capítulo “Transculture: From Kongo to the Congo”, no qual o autor, ao explicar como os africanos ajudaram os colonizadores europeus a inventarem uma África para os olhos do Ocidente, que devido a suas características tão rudimentares e primitivas, tinha de ser preservada num lugar seguro e apropriado – o museu europeu. Nesse sentido, Mirzoeff destaca a atitude do rei Njoya of Bamum, região próxima a Camarões, o qual pressionado por autoridades alemãs a doar seu trono ao museu antropológico, comprometeu-se a fazer ‘uma cópia’ de seu trono para doá-lo. Porém, quando a delegação alemã chegou para levar a ‘cópia’, Njoya não a havia terminado. Sem hesitar, ele doou seu próprio trono (o ‘original’) e terminaria a ‘cópia’ para seu uso. Posteriormente, ele doou cópias de seu trono para o império britânico e para os franceses, tendo feito no total de cinco ‘cópias’. Da perspectiva ocidental, apenas o trono doado aos alemães é o trono ‘real’/verdadeiro, ao passo que os outros são meras cópias não-autênticas. Por outro lado, conforme Mirzoeff cita Michael Rowlands, da perspectiva dos Bamum, em termos estéticos de sua cultura, não existia somente um original a ser copiado, mas vários ‘originais’ – quaisquer um dos tronos poderia ser (de/re)sacralizado como trono real (no sentido do rei):

“There was no reason to privilege one of them in particular although none of them should have been sold. The creation of an authentic original to suit European sensibilities was achieved by Njoya’s gift, transforming ritual object into artwork.”

Analogamente, não há motivo para se privilegiar uma realidade em relação a qualquer outra. Porém, os preceitos da ontologia ocidental primam pela autenticidade, por um original que

garanta a verdade. Isso, com o advento da tecnologia digital, é desestabilizado, pois os mecanismos de reprodutibilidade re-PLICAM as informações e os textos (Barreto, 2003).

Enfim, a questão mais importante aqui não é dizer se há ou não realidade lá fora, mas é conscientizar-se de que esse “lá fora” é uma construção e por isso mesmo não deve ser tomado como um único modelo de Verdade, a ser seguido cegamente... ou seja, a questão é não prender-se a NENHUMA idéia de exterioridade e em nome dela criar regras e modos de comportamento, engessando nossas ações.... é não agarrar-se a modelos, é isso que questionamos nos autores citados, transformar os modelos em produtos que justifique a dominação de humanos sobre humanos.

1.3.4 “Espelho, espelho meu, existe alguém aí?”

“(...) Um dos meus objetivos é mostrar às pessoas que um bom número de coisas que fazem parte de sua paisagem familiar – que elas consideram universais – são o produto de certas transformações históricas bem precisas. Todas as minhas análises se contrapõem à idéia de necessidades universais na existência humana. Eles acentuam o caráter arbitrário das instituições e nos mostram de que espaço de liberdade ainda dispomos, quais são as mudanças que podem ainda se efetuar.” Foucault (2004, p. 296)

O espelho nos devolve nosso próprio ponto de vista, nossa interpretação. Iludidos pela sua suposta transparência, acreditamos que o que vemos refletido em sua superfície seja garantido pelo que está “fora” dela, ou seja, o referente da imagem refletida.

Ou ainda, acreditamos que a imagem refletida seja uma ‘cópia’ fiel do referente em frente ao espelho, esquecendo-nos de que nosso olhar interpreta o que vemos. Se essa fidelidade existe, ela existe em relação ao conjunto de crenças ou regimes de verdades (Veyne, 1984) sócio-historicamente construídos e mantidos, inclusive, por nós mesmos. Porém, nós, afetados pelos esquecimentos que Pêcheux e Fuchs (1997) explicam, cremos que o que vemos independe de nós e, assim, ficamos presos a esses conjuntos e regimes de verdades, sem questioná-los ou problematizá-los, e, pior ainda, nos identificamos com eles (mesmo quando discordamos e “lutamos” contra eles) e nos contemos em seus limites. Isso gera a sensação de transparência ou de pedra fundamental sobre a qual erguemos nossas certezas e discursos “verídicos”/válidos, os quais continuam, numa espécie de círculo vicioso, gerando outros discursos que justifiquem tal fundamento, ou pedra fundamental:

“Each subcommunity constructs a different reality by the views it formulates in language on any matter, and it constructs its views always and only from a particular social position of interest and values vis-a-vis other possible or actual views.” (Lemke, 1993)

Nesta tese, acreditamos que a discussão tradicional sobre representação (garantia de se retratar a verdade em função da existência de um referente externo, supostamente independente de interpretação) e simulação (no sentido tradicional de que o ambiente virtual pode imitar a realidade real ou até mesmo falsificá-la), imagem de uma “realidade real” e de uma “realidade virtual”, para saber ou defender qual delas é mais real ou a qual modelo de mundo estão presas, não se sustenta mais. Afinal, tudo o que temos não passa de um jogo de contigüidade ou sobreposição entre conjuntos de verdades construídas conforme as regras de práticas de letramento. Ou seja, o que costumamos chamar de realidade real é uma construção discursiva, fruto de interpretações ou perspectivas localizadas e legitimadas dentro de um determinado regime de verdades (Veyne, 1984). Caso outros regimes de verdade, também construídos sócio-historicamente, não forem compatíveis com os legitimados ou os considerados “reais”, eles são desconsiderados, ou seja, relegados ao rótulo de irreais ou regimes não válidos, não legítimos.

Por isso, acreditamos que seja importante e interessante trazermos à tona a reflexão sobre o conceito mimético de realidade – a questão da representação tão discutida em nossa área de estudo da linguagem e sociedade.

Mimese é comumente entendida como uma “comparação” a um modelo preestabelecido, tomado como verdadeiro e garantidor de Verdade ou acuracidade.

Há dois problemas nesse consenso. O primeiro já é o próprio sentido de comparação a um modelo. Comparar-se a um modelo é deformar-se, é esquecer-se de si e da multiplicidade de interpretações passíveis no contato com o Outro. É negar nossa própria capacidade interpretativa dentro de nossas práticas sociais de leitura e fazer com que nossa visão e nossa interpretação de mundo sejam sempre semelhantes a esse modelo. Isso nos faz esquecer também de nossa identidade de natureza (Capítulo 3). O segundo é justamente não questionar o momento de produção desse modelo – ou seja, o próprio conceito e conjunto de valores que constituem o modelo são frutos de interpretações e práticas de visão sócio-históricas,

localizadas em outros lugares, talvez distantes dos que ocupamos no momento de leitura/de nossa interpretação.

Dito de outra maneira, agiríamos como os macacos no texto de Rubem Alves²², abaixo, publicado no caderno Sinapse da *Folha de São Paulo*, em 25/02/2003:

²² Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u326.shtml>.

Não esqueça as perguntas fundamentais

Rubem Alves, colunista da *Folha de S.Paulo*

Vou contar para vocês uma estória. Não importa se verdadeira ou imaginada. Por vezes, para ver a verdade, é preciso sair do mundo da realidade e entrar no mundo da fantasia...

Marcelo Zocchio



Um grupo de psicólogos se dispôs a fazer uma experiência com macacos. Colocaram cinco macacos dentro de uma jaula. No meio da jaula, uma mesa. Acima da mesa, pendendo do teto, um cacho de bananas.

Os macacos gostam de bananas. Viram a mesa. Perceberam que, subindo na mesa, alcançariam as bananas. Um dos macacos subiu na mesa para apanhar uma banana. Mas os psicólogos estavam preparados para tal eventualidade: com uma mangueira deram um banho de água fria nele. O macaco que estava sobre a mesa, ensopado, desistiu provisoriamente do seu projeto.

Passados alguns minutos, voltou o desejo de comer bananas. Outro macaco resolveu comer bananas. Mas, ao subir na mesa, outro banho de água fria. Depois de o banho se repetir por quatro vezes, os macacos concluíram que havia uma relação causal entre subir na mesa e o banho de água fria. Como o medo da água fria era maior que o desejo de comer bananas, resolveram que o macaco que tentasse subir na mesa levaria uma surra. Quando um macaco subia na mesa, antes do banho de água fria, os outros lhe aplicavam a surra merecida.

Aí os psicólogos retiraram da jaula um macaco e colocaram no seu lugar um outro macaco que nada sabia dos banhos de água fria. Ele se comportou como qualquer macaco. Foi subir na mesa para comer as bananas. Mas, antes que o fizesse, os outros quatro lhe aplicaram a surra prescrita. Sem nada entender e passada a dor da surra, voltou a querer comer a banana e subiu na mesa. Nova surra. Depois da quarta surra, ele concluiu: nessa jaula, macaco que sobe na mesa apanha. Adotou,

então, a sabedoria cristalizada pelos políticos humanos que diz: se você não pode derrotá-los, junte-se a eles.

Os psicólogos retiraram então um outro macaco e o substituíram por outro. A mesma coisa aconteceu. Os três macacos originais mais o último macaco, que nada sabia da origem e função da surra, lhe aplicaram a sova de praxe. Este último macaco também aprendeu que, naquela jaula, quem subia na mesa apanhava.

E assim continuaram os psicólogos a substituir os macacos originais por macacos novos, até que na jaula só ficaram macacos que nada sabiam sobre o banho de água fria. Mas, a despeito disso, eles continuavam a surrar os macacos que subiam na mesa.

Se perguntássemos aos macacos a razão das surras, eles responderiam: é assim porque é assim. Nessa jaula, macaco que sobe na mesa apanha... Haviam se esquecido completamente das bananas e nada sabiam sobre os banhos. Só pensavam na mesa proibida.

Vamos brincar de "fazer de conta". Imaginemos que as escolas sejam as jaulas e que nós estejamos dentro delas... Por favor, não se ofenda, é só faz-de-conta, fantasia, para ajudar o pensamento. Nosso desejo original é comer bananas. Mas já nos esquecemos delas. Há, nas escolas, uma infinidade de coisas e procedimentos cristalizados pela rotina, pela burocracia, pelas repetições, pelos melhoramentos. À semelhança dos macacos, aprendemos que é assim que são as escolas. E nem fazemos perguntas sobre o sentido daquelas coisas e procedimentos para a educação das crianças. Vou dar alguns exemplos.

Primeiro, a arquitetura das escolas. Todas as escolas têm corredores e salas de aula. As salas servem para separar as crianças em grupos, segregando-as umas das outras. Por que é assim? Tem de ser assim? Haverá uma outra forma de organizar o espaço, que permita interação e cooperação entre crianças de idades diferentes, tal como acontece na vida? A escola não deveria imitar a vida?

Programas. Um programa é uma organização de saberes numa determinada sequência. Quem determinou que esses são os saberes e que eles devem ser aprendidos na ordem prescrita? Que uso fazem as crianças desses saberes na sua vida de cada dia? As crianças escolheriam esses saberes? Os programas servem igualmente para crianças que vivem nas praias de Alagoas, nas favelas das cidades, nas montanhas de Minas, nas florestas da Amazônia, nas cidadezinhas do interior?

Os programas são dados em unidades de tempo chamadas "aulas". As aulas têm horários definidos. Ao final, toca-se uma campainha. A criança tem de parar de pensar o que estava pensando e passar a pensar o que o programa diz que deve ser pensado naquele tempo. O pensamento obedece às ordens das campainhas? Por que é necessário que todas as crianças pensem as mesmas coisas, na mesma hora, no mesmo ritmo? As crianças são todas iguais? O objetivo da escola é fazer com que as crianças sejam todas iguais?

A questão é fazer as perguntas fundamentais: por que é assim? Para que serve isso? Poderia ser de outra forma? Temo que, como os macacos, concentrados no cuidado com a mesa, acabemos por nos esquecer das bananas...

Rubem Alves, 65, é educador e escritor. Lançou recentemente dois CDs musicados com histórias para crianças — "Quatro Estórias" e "Rubem Alves Conta Estórias". Está relendo "Testamentos Traídos", de Milan Kundera. www.rubemalves.com.br

Além de exemplificar os esquecimentos de Pêcheux e Fuchs (1997), esse texto de Rubem Alves nos alerta para a necessidade de re-vermos as regras que costumamos seguir para que não sejamos aprisionados por elas.

Do mesmo modo, perceber que o referente externo ou realidade preexistente é um produto de uma interpretação construída socialmente pode ser uma maneira de não nos esquecermos das *perguntas fundamentais* e não nos enclausurarmos ou nos (de)formarmos dentro de determinados discursos ou conjuntos de pressupostos culturais e regimes de verdade. Ou seja, esses regimes de verdade são efeitos de sentido, que, deslocados de seus lugares de formação, podem parecer apartidários ou neutros. Contudo, o problema está quando assumimos esse modelo como VERDADE ABSOLUTA e tentamos encaixá-lo ou usá-lo como lente para rotular as relações sociais a nossa volta.

Nesse sentido, vemos como primordial vermos de onde falamos e questionar as bases ou regimes de verdades que usamos como lentes. Sem serem ingênuas, essas lentes têm impressões digitais – são fruto de uma interpretação, de um regime de verdade.

Por exemplo, o próprio consenso de que ver é crer, como já discutimos, tem a ver com a (ilusão de) racionalidade e objetividade oriundas dos discursos positivistas e materialistas, premissas fundamentais da ontologia ocidental. Nessa mesma linha, temos os exemplos do discurso utilitário que sustenta uma visão autônoma de escrita e de um texto bem escrito (Menezes de Souza, 2001), bem como a cultura página, conforme Kress (2003) explica.

1.3.4.1. Da página escrita<...>sobre a tela

“The world of communication is not standing still. (...) All of us inhabit that new world. Some of us still use the older forms of communication and at the same time have become comfortable enough with many of the possibilities of the newer forms of communicating on paper or on screen – not fully realising and yet at the same time uncomfortably aware of the profound changes that are taking place. (...)” Kress (2003, p. 16)

Nossos conceitos de tempo e espaço mudaram, mas a maneira pela qual lidamos com eles atualmente continua em outro tempo e outro espaço. Ainda insistimos em manter certas maneiras sociais de leitura em situações que exigem de nós um outro olhar, pois têm outra organização. Percebemos que essa “insistência” se deve ao fato de que nos esquecemos de que aprendemos assim, e nos permitimos ficar presos a isso como se fosse a única maneira de

lmos. E, às vezes, mesmo tento nos lembrado desse esquecimento ainda mantemos aquela “insistência”, seja por comodismo, ou ilusão de conforto, ou medo de se transformar. Na verdade, entender o porquê da insistência agora é pouco relevante.

Passemos a entender em que contexto surge a escrita alfabética e como a lógica da página foi construída.

1.3.4.1.1 Página – legado da linearidade

Para termos essa compreensão de como a escrita está associada a seu momento de produção, recorremos a teóricos (Barton, 1994; Marcuschi, 2001; Signorini, 2001; Menezes de Souza, 2001; e Kress, 2003) que pensam e discutem o letramento. O denominador em comum entre todos eles é a atitude sociocultural em relação a escrita – ou seja, eles a consideram um sistema simbólico, sempre ligado a determinados fatos culturais e utilizado em distintas práticas culturais, que naturaliza valores, hábitos e pontos de vista, legitimando-os. Por isso, refutam a chamada “visão autônoma” que toma a escrita como um código passível de transmissão de conhecimento independentemente de seu contexto de uso e recepção, além de utilizá-la como indicador do grau de desenvolvimento e de civilidade de determinada sociedade.

Nesse sentido, a escrita alfabética, o modo de organização da informação na página e o livro não podem ser separados de seu momento de produção ou do contexto sócio-histórico que os produziu. Por exemplo, a maneira de lmos uma página, estruturada conforme as convenções da escrita alfabética, por exemplo da esquerda para direita, também é influenciada pelas convenções desse contexto.

Fruto da concepção da cultura Ocidental de tempo e espaço lineares, que privilegia e considera a escrita um instrumento autônomo com qualidades intrínsecas, capaz de comunicar e significar independentemente de seu contexto de produção e de suas práticas culturais, a escrita alfabética muito tem sido usada como instrumento de se exercer poder, justificando a superioridade de culturas que a utilizam em detrimento de culturas orais ágrafas, e como meio de desenvolvimento do pensamento abstrato²³.

²³ Esse mito da superioridade e do pensamento abstrato surgiu, conforme Signorini (2001, p.8) explica, “nas décadas de 60 e 70 por acadêmicos anglo-saxões que integraram e ampliaram idéias sobre o impacto cognitivo e

Como Menezes de Souza (2001, p.167) explica, essa postura é típica de uma visão autônoma da escrita, proveniente de teorias que estabelecem uma “grande divisa” entre oralidade e a escrita – “essas teorias concebem a escrita como uma grande tecnologia ou produto auto-suficiente que se adapta e serve a qualquer língua e a qualquer cultura.”

O mesmo autor (op. cit., p.172-3) ainda nos lembra de que a escrita, quando tomada como “uma tecnologia homogênea uniformizante”, fica associada apenas às práticas culturais dominantes – daí “surge a idéia de que essas mesmas práticas sejam decorrentes da escrita” –, desconsiderando-se a variedade de outras práticas culturais dentro da sociedade. Disso, atrelado ao mito de superioridade, é decorrente “a hipótese deficitária”, segundo a qual “grupos não-dominantes, com práticas culturais e discursivas não-associadas com a escrita (...), são considerados socialmente deficientes”.

Como toda prática de leitura e produção de texto está associada a seu momento de produção, vale destacarmos o discurso que sustenta o conceito de escrita como tecnologia com valor em si, bem como a visão autônoma acerca dela e o mito da superioridade e a hipótese deficitária – o discurso utilitário situado na Europa ocidental entre os séculos XVII e XIX. É de extrema necessidade ressaltar que na Europa desses séculos imperava o humanismo protestante, o capitalismo, o racionalismo e o evolucionismo – posturas que influenciaram diretamente o modo pela qual se concebe a escrita.

Segundo Scollon e Scollon (apud, Menezes de Souza, 2001, p. 173-4), a ideologia desse discurso utilitário cria e sustenta os princípios do texto “bem escrito” (claro, conciso e objetivo) do gênero retórico-discursivo do ensaio. Assim, conserva-se até hoje as seguintes características do modelo de texto escrito utilitário:

“* anti-retórico, ou seja, valoriza um dizer ‘direto, conciso e fatural’, sem meandros estilísticos;

* positivista-empírico, ou seja, tudo que é afirmado tem de ser sustentado e comprovado, seguindo uma lógica de causa e efeito;

social do letramento associado ao conhecimento da letra e ao exercício da escrita do tipo ensaio. Tais acadêmicos tentaram demonstrar que uma ‘mente letrada’ é cognitivamente distinta de uma não-letrada, uma vez que a primeira é altamente capacitada para pensar e falar abstratamente, claramente e razoavelmente. Desse modo, também postularam que uma sociedade letrada possui uma forma distinta de organização e que é altamente capacitada para o desenvolvimento tecno-científico. Essa é a lógica que orienta as mitologias do letramento associadas aos conceitos ocidentais modernos de emancipação individual, cidadania e mobilidade social, bem como os estudos e campanhas da UNESCO e de muitas políticas educacionais nacionais nelas inspiradas, que reforçam suposições convencionais sobre os efeitos civilizadores do letramento. (...)”

- * dedutivo, privilegia uma lógica direta e sem meandros;
- * individualista, no sentido de valorizar a originalidade e criatividade da expressão individual;
- * igualitário, ou seja, pressupõe uma igualdade social entre o autor e o leitor, entre o detentor do saber e o aprendiz”.

Tudo isso está estreitamente associado ao discurso utilitário, cujas bases descrevemos a seguir, conforme os mesmos autores:

- “* a sociedade deve atingir o bem-estar que é definido como aquilo que trará felicidade a maior número de pessoas;
- * o progresso (no sentido de maior felicidade, riqueza e individualidade) é a meta da sociedade;
- * o indivíduo livre e igualitário é a base da sociedade;
- * os humanos são definidos como entidades racionais e econômicas;
- * a tecnologia e a invenção são as fontes de riqueza social;
- * os indivíduos criativos e inventivos (que produzem riquezas) são os mais valorizados socialmente;
- * os meios quantitativos são os melhores para determinar valores.”

Em face disso, acreditamos que a escrita tanto reflete esses valores em sua organização quanto os conserva no atual contexto, pois ainda se almeja e reproduz o conceito de texto bem escrito, sem refletirmos sobre sua funcionalidade dentro dos diversos contextos e práticas culturais, que, inclusive, demandam outras formas de texto.

Como os valores desse discurso utilitário se materializam na organização do texto escrito e ainda nos influenciam?

Acreditamos que isso pode ser percebido na tensão entre a cultura da página (*the world told*) e de cultura da tela (*the world shown*), conceitos desenvolvidos por Günther Kress (2003), em seu livro *Literacy in the New Media Age*, os quais nos ajuda a caracterizar a fase de transição e de conflito entre esses dois padrões socioculturais – o padrão dominante da página e o padrão emergente da simultaneidade de planos da imagem: “After a long period of the dominance of the book as the central medium of communication, the screen has now taken place.” (Kress, 2003, p.9)

A cultura da página, além de conservar o modelo ensaísta de escrita, fruto do discurso utilitário europeu, corrobora a noção newtoniana de espaço (dois corpos não ocupam o

mesmo lugar no espaço) e temporaliza o espaço, para criar a ilusão da organização linear do tempo²⁴.

Isso se materializa na organização das letras para constituição da sílaba e, por conseguinte, da palavra, bem como na organização das palavras nas sentenças, e na ordem das sentenças para constituição do parágrafo, que por sua vez deve ter coesão (por meio de marcadores textuais, por exemplo) e coerência para se ligar a outro parágrafo, e assim por diante. Não concebemos a coexistência de eventos ocorridos no passado com o momento presente (o que aconteceu já passou) e vivemos na expectativa de um futuro que virá depois de nosso presente. Ainda também não admitimos que nosso relógio marque 7h35min antes de 7h10min. Nos moldes canônicos de narrativa, os eventos acontecem numa seqüência temporal de antes x depois, ou são organizados numa relação de causa x efeito.

Nesse sentido, concebemos o tempo como transcendência – na condição de personagens de um enredo já escrito e imutável, vivemos na sucessão ordenada de segundo a segundo, minuto a minuto, hora a hora, com separação entre presente, passado e futuro. A partir disso, impomos essa hierarquia temporal na multiplicidade do espaço, fragmentando-o em momentos que se desencadeiam na linha temporal seqüencial – entre o aqui e ali, fora e dentro, acima e abaixo. Isso se reflete na estrutura sintática das línguas de escrita alfabética, por exemplo, e passamos vários anos na escola aprendendo essas regras de organização espaço-temporal das palavras a serem bem distribuídas numa página em branco, a fim de preenchê-la com um texto bem escrito.

Sempre fomos ensinados a acreditar no que vemos, ou seja, acreditar que aquilo que vejo é tal qual se mostra independente de minha interpretação. Assim sendo, mantemos a atitude de Ver é Crer e Uma imagem vale por mil palavras. Essa postura, além de nos cegar como intérpretes e agentes de nossas leituras, funciona como o esquecimento nº 1 (Pêcheux e Fuchs, 1997), fazendo-nos esquecer que aprendemos a ver do jeito que vemos.

Para construirmos uma postura mais crítica e responsável, ou seja, consciente de que o que vemos é fruto de nossa interpretação como leitores inseridos em práticas culturais, é

²⁴ Isso muito tem a ver com o conceito de cronotopo histórico ocidental, apresentado por Linares (2001), com base no conceito de cronotopo de Bakhtin, a noção de tempo consiste em uma visão congelada e hierárquica que organiza o espaço linearmente em passado, presente e porvir, como um caminho com ponto de partida e chegada (este é o conceito que permeia o discurso de progresso e evolução em nossa sociedade).

necessário despertarmos para a prática de que o que vemos nada mais é do que nosso interpretação, ou seja, nada é o que parece ser.

Já a lógica da página (*the world shown*), é orientada pela lógica do espaço, conforme Kress (2003, p. 152) explica: “As I have suggested, the logic of speech – and by extension of writing – is that of time and sequence, and the logic of image is that of space, and of simultaneity.”

Destacamos que investigaremos, nos capítulos 2 e 3, como esses elementos estão presentes nos textos multimodais e hipermodais que circulam em nosso cotidiano – do texto em um site, ao vídeo do YouTube.

Curiosamente, o próprio Kress (2003) parece estar aprisionado pela lógica da página ao tentar detalhar a lógica da tela. Ao mesmo tempo em que ele explica que as imagens seguem convenções culturais e seus leitores, por sua vez, também as lêem conforme as regras de suas práticas de leitura - o que ele chama de *reading path*²⁵, além de destacar que a linearidade da página não é o critério de se ler imagens, pois texto e imagem estão organizados por diferentes ordens, ele acredita que os signos no texto escrito são mais abertos que os signos do texto visual, contrário ao que Barthes explica no conceito de ancoragem (a imagem, por ser aberta, precisa do texto verbal para lhe dar um sentido, uma direção):

“(...) lexis works very differently in speech and writing than it does in image. Images demand an epistemological commitment, **a precision of representation**, which words do not. (...) the written text calls forth the work of ‘filling’ relatively vague lexis with the meanings of the reader or hearer. **The ‘lexis’ of the visual is in that respect precise**, not open, and does not call forth that work.” (destaques nossos)

É justamente com a crença na precisão da representação visual que percebemos o olhar ainda grafocêntrico de Kress (2003), que parece ler na imagem o reflexo que ela supostamente refletira de seu referente “lá fora”:

“The syntax of writing is stable, and there is a considerable fixedness of the reading path in written texts. The lexical elements in writing are pre-given,

²⁵ Kress (op. cit., p. 157) explica que a maneira pela qual lemos os textos, sejam os escritos, sejam os visuais, é uma questão cultural: “as we know this matter of the reading path is a cultural decision. Different cultures have made different decisions about reading paths in their writing system, whether from right to left or from left to right, in lines or in columns, circular or linear.”

so that it is possible to write dictionaries of the language (even if lexis is also constantly expanding). However, this stability in syntax, and of (aspects of) textual organization, is complemented by a relative semantic openness of the lexical elements themselves, which need the reader to fill them with meaning.

The viewer is, as I have suggested, positioned very differently. The image is semantically precise and closed: or at least many types of images are – it will be important to study this carefully. But the syntax of images, and the reading paths to be followed by the viewer, are much more open to the ordering, designing work of the viewer.” Kress, 2003, p. 166)

Esses olhos de ler parecem estar parados num ponto cego – o da representação fiel de um referente externo a nós, o que não nos permite ver que vemos num constante movimento e jogo de perspectivas ou de espelhos cujos referentes estão dentro de nossas próprias crenças ou dos regimes de verdades que seguimos.

Essa postura de olhos de ler é típica de uma prática de letramento verbal, assim como todo o discurso canônico sobre virtualidade, como falsificação da realidade, ou um momento pós-humano (como Santaella, 2003, destaca), como se as transformações ou desenvolvimentos sociais fossem cumulativos e como se a etapa seguinte sempre fosse melhor, mais aprimorada do que a anterior. Aqui está a influência de uma postura oriunda da linearidade, como se houvesse um antes e um depois, ou uma causa e um efeito.

Nessa mesma linha, Kossoy (1999) ainda ressalta a questão de tratamento digital da imagem, o que criaria uma ficção documental num contexto em que a tecnologia digital (programas gráficos como Photoshop, Corel Draw) possibilita a transformação da realidade material, ou a “primeira realidade”, da imagem fotográfica, se digitalizada – vale a pena destacar que em práticas discursivas forenses, como tribunais, imagens digitais não são aceitas como provas. Outros exemplos disso são os tratamentos dados às imagens publicitárias, de revistas, dentre outras:

“Com a digitalização e os softwares ‘especiais’ as operações de falsificações das imagens fotográficas tornaram-se ‘sedutoras’, tais como, retoques, aumento e diminuição de contrastes, eliminação ou introdução de elementos na cena, alteração de tonalidades, aplicação de texturas entre tantos outros artifícios. Aplicam-se cada vez mais, através dos laboratórios pós-produção digital, sofisticadas possibilidades tecnológicas de montagens estéticas e ideológicas das imagens e, por conseguinte, de criação de novas realidades.” (Kossoy, 1999, pp. 55-56)

Em contraposição a essa linearidade, nosso interesse está no foco de nosso próprio olhar corporificado, ou seja, na perspectiva através da qual interagimos e construímos nosso mundo com base na complexa inter-relação de nossos sentidos, postos ‘às claras’ com a tecnologia digital.

Além disso, a aparente contradição ou disjunção entre realidade real e realidade virtual pode ser vista como uma possibilidade profícua de re-significação de valores e verdades, como numa relação autopoietica (Maturana, 1998). Como discutiremos no capítulo 3, essa (dis)junção pode simbolizar a relação necessária entre forças centrípetas e centrífugas num dado contexto, mostrando momentos de permeabilidade entre ambas ou tomadas de outras perspectivas (Lemke, 1997), conforme Menezes de Souza (2007) explica:

“Tanto Lemke quanto Gee enfatizam o paradoxo da localidade nas pedagogias de CMC que utilizam a Realidade Virtual: ao transportar o aprendiz para um *outro* lugar, mantendo seu sentido de corporalidade e portanto de estar ancorado num corpo localizado num espaço determinado (isto é não estar sonhando ou imaginando), as pedagogias da Realidade Virtual, além de ensinar algo de forma performativa, *fazendo*, podem *situar* o aprendiz em contextos novos ou ainda não vividos, para que ele sinta não apenas agente e autor de seus atos, mas também responsável por eles em situações de risco que nunca poderiam ser enfrentados em outras condições pelo aprendiz, pelo custo alto que um possível erro poderia acarretar. (...)”

Nesse sentido, a reflexão de Parente (1993) sobre a natureza sintética da imagem gerada por computador (e analogamente a realidade mediada por computador) estar associada a um modelo de mundo, apesar de indicar uma saída para se refletir sobre nosso papel de agente de nossas leituras (ou seja, ao invés de tomar essa submissão a modelos oriundos de uma realidade preexistente, podemos tomar esse processo de simulação como uma possibilidade de “ver nos vendo”, ver as regras do jogo²⁶), parece não questionar as “premissas fundamentais” (Maturana, 2004) desse modelo. Assim sendo, a discussão sobre a imagem sintética ainda fica presa no desejo de se defender a (pre)existência de um “real” (ou modelo aceito como real).

Nessa perspectiva, não faz muito sentido sustentarmos uma discussão dualista sobre o que de fato é oriundo de um modelo de uma realidade ‘real’ e de um mundo programado, simulado.

²⁶ Dito de outra maneira, podemos ter a possibilidade de desnudar, perceber, “colocar às claras” as regras do jogo, ou daquilo que sempre naturalmente tomamos por “real”. Entendemos isso como uma forma de tomarmos responsabilidade pela construção de nossas realidades, ou pela re-produção de valores culturais, ou seja, percebermos de onde falamos e com base em quais valores, bem como com quais lentes olhamos os espaços e as outras culturas ao nosso redor.

Mas sim sobre o efeito de ‘realidade’ que essas imagens assumem em suas respectivas práticas de leituras, semelhante à proposta pedagógica de uma gramatologia aplicada de Jacques Derrida (Ulmer, 1985), a qual implica reconhecer nesse momento de transição, que as mídias eletrônicas e digitais configuram, uma possibilidade de integrar os dualismos que marcam o pensamento de nossa cultura ocidental e nos constituem, bem como nos dividem; repensar a escrita como uma tecnologia socialmente construída; retomar consciência do papel-chave de nossos sentidos na configuração de nossas realidades:

“(...) Given a cultural situation in which the media have replaced the educational institutions as the purveyors of whatever philosophy or humanities the public is exposed to, and given the complete absence of any critical element in this new education (...), the primary task for the Estates general was to concern itself with ‘the functioning of the market-place, techno-politics of the media and with what government administers under the name of ‘Culture’ and ‘Communication’’. It is desirable that this work on the techno-politics of the media becomes from now on a regular part, let me repeat, of the ‘philosophical education’ to come.

Derrida’s interest in the media is an aspect of his general concern for writing as a ‘technology’, an evolving technology, constrained for three millennia in the service of language (...).”

De um lado, somos e estamos presos a esses regimes de verdades e precisamos deles para construirmos nossas realidades, porém não podemos nos limitar a tais regimes, caso contrário seríamos eternas caricaturas deles. Uma maneira de não nos limitarmos a eles é re-significá-los, problematizá-los na contraposição com outros regimes de verdade, assim podemos usar um outro limite para ampliar um outro. Ou seja, ao invés de nos restringirmos aos limites de nosso locus de enunciação, podemos mudar nossos posicionamentos (como discutiremos no capítulo 2) para não nos limitarmos aos nossos limites, que têm prazos de validade.

Com essa postura, percebemos que a imagem refletida na heterotopia do espelho (vide conceito no capítulo 2) é cópia de nossos regimes de verdades, ou seja, não temos como dividir aquilo que está refletido “lá” daquilo que temos aqui, em nosso locus de enunciação ou do lugar de onde vemos o que vemos. À medida que olhamos essa imagem refletida e percebemos aonde podemos ir para transformá-la, voltamos para nossas (des)crenças, re-significando-as para que possam refletir outras imagens, ou, como Foucault (2004) nos lembra na citação inicial deste item, com isso podemos perceber qual “espaço de liberdade (de que) ainda dispomos, quais são as mudanças que podem ainda se efetuar.” (Foucault, 2004, p.

296). Curiosamente, esse espaço de liberdade é re-conhecido quando reconhecemos nossos limites.

1.4 As 3 VRs de Roy Ascott

“The digital moment in culture seems to be passing; a ‘pharmacological’ moment is upon us, both within cognitive science and beyond its current borders, and only legislation, caution, and political expediency, backed by the credo of extreme materialism, will prevent us from exploring new worlds, and participating in new realities. The separation of “advanced” technologies of the Valley (Silicon) from the ancient technologies of the Forest (Gabon, Amazonia) for example, may become increasingly irrelevant, as we look to a kind of technological co-evolution of consciousness-changing agencies.” Ascott (2006)

O pensamento de Roy Ascott sobre a natureza sincrética de nossa realidade, bem como o papel da arte no processo de (trans)formação e percepção dessa realidade, muito tem a ver com nossa perspectiva sócio-histórica de linguagem e nossa proposta de ver nos vendo, ou seja, de sempre nos lembrarmos de que somos humanos e que, por isso, vemos e construímos sentido sempre a partir de práticas discursivas culturalmente (re)produzidas.

Vale também destacar que Roy Ascott, artista e pesquisador na área de telemática e tecnologia, preocupa-se com a formação de um pensamento ou de estratégias sincréticas para que possamos viver além do hábito, ou do pensamento eurocêntrico. Assim sendo, vê a tecnologia não como um valor em si, pelo contrário, como uma possibilidade de nos ajudar a perceber as outras dimensões de nossa realidade, a saber a espiritual e a vegetal. Dessa forma, critica a visão valorativa das tecnologias digitais como sinônimo de cultura e desenvolvimento humanos e nos lembra de “tecnologias” antigas que nos trazem, sobretudo, sabedoria, conforme explica em seu artigo “Is there love in the telematic embrace?”²⁷:

“Telematic culture means, in short, that we do not think, se, or feel in isolation. Creativity is shared, authorship is distributed. Telematic culture amplifies the individuals’ capacity for creative thought and action, for more vivid and intense experience, for more informed perception, by enabling a participation in the production of global vision through networked interaction with other minds, other sensibilities, other sensing and thinking systems across the planet – thought circulating in the medium of data through a multiplicity of different cultural, geographical, social, and personal layers.”

De acordo com essa postura, ele não vê sentido em valorizar mais as tecnologias das sociedades ocidentais, em detrimento às tecnologias de outras comunidades. Segundo ele, a

²⁷ Downloaded de *Receiver Magazine*, www.receiver.vodafone.com, #7, 2003.

coexistência de todas essas “tecnologias” (aqui tecnologia não implica só o digital, mas também o conhecimento dos antigos, como a cura com ervas, por exemplo) é possível numa realidade sincrética como a em que vivemos. Além disso, essa coexistência pode nos ajudar a não só vivermos melhor, mas também a desenvolvermos outros níveis de consciência que ultrapassem a viseira e as amarras do pensamento materialista, tão dominante em nossa cultura ocidental.

Acreditamos que o desenvolvimento desses outros níveis de consciência muito tem a ver com a aceitação de nossas identidades de natureza (Foucault, 2006), o que implica não só um conhecimento de si, mas também e, sobretudo, um “cuidado de si” nos termos que Foucault (op. cit.) explica. E tudo isso tem a ver com nossa proposta de trans-form-ação de nós mesmos e de nossos alunos em mediadores (Menezes de Souza, 2007). Trataremos desse assunto no capítulo 3.

Lembramos que, como esta tese é uma espécie de continuação de nossa pesquisa de mestrado, esse trabalho sobre formas de ver com olhos de ver começou com uma comunidade indígena brasileira. Foi através das pesquisas de Menezes de Souza (2001) com a tribo Kaxinawá que começamos a estudar o curioso mundo da visualidade. Eis a dimensão *farmacológica* de nossa tese – iniciou-se com o foco na comunicação mediada por computador a partir de nosso interesse em entender o papel da visão mediada por uma tecnologia milenar dessa tribo – o chá de cipó que traz o conhecimento pela visão às pessoas dessa tribo. Nesse aspecto, compartilhamos da visão de Ascott de que a divisão entre tecnologias da floresta e as do vale (referindo-se ao Vale do Silício, nos EUA) nunca se sustentou, a não ser pela própria visão ocidental materialista que insiste em criar essa cisão só para se fazer superior em relação às tecnologias de comunidades ágrafas, por exemplo. Ou seja, essa divisão é extremamente cultural, confeccionada nos moldes da objetividade sem parênteses.

1.4.1 Realidade sincrética

Atualmente, o foco do trabalho de Ascott tem sido a conscientização para uma postura crítica que valorize os multiversos de nossa realidade, cada vez mais permeada por outros valores além daqueles ditados pela cartilha do materialismo ocidental, calcado na dominação e na exclusão.

Ascott (2006) entende sincretismo como uma luta contra um inimigo – aqui etimologicamente falando, ele faz alusão a *sun-kretismos*, o ato de juntar-se contra um inimigo comum conforme os costumes cretenses (esses inimigos, geralmente, eram de ordem militar, política ou religiosa em diferentes contextos). Ascott, metaforicamente, explica que o inimigo comum que temos de combater, atualmente, é o hábito, ou seja, a repetição acrítica de comportamentos, opiniões, percepções e valores, o que geralmente nos leva a uma oclusão, já que esses valores perderam seus prazos de validade ou estão des-contextualizados – “the enshrining of metaphors and verities that have passed their sell-by date”.

Assim sendo, para Ascott uma atitude sincrética implica um pensamento associativo e não-linear, bem como a percepção de que nossa realidade é construída a partir da coexistência de entidades (i)materiais completamente díspares, ora complementares, ora contraditórias, cujos costumes e posicionamentos filosóficos, sociais, culturais e espirituais são tramas do mesmo tecido social. Ou seja, é perfeitamente factível a confluência de conhecimento oriundo de novas tecnologias com a sabedoria dos antigos.

Em face disso, Ascott (2006) afirma que nosso **planeta é telemático** (tudo e todos estão ligados, os limites geográficos não são limitadores), a **media é moist** (a mistura de tecnologias “secas”/materiais com os processos biológicos “úmidos”/fluidos gera uma mídia permeável/fluida), nossa **mente** é em si uma **tecnologia** que nos faz perceber outras realidades sutis (*technoetic*: a junção de nossa consciência (*nous*) com a tecnologia que está a nossa mão pode nos levar a outras realidades); nosso **corpo é transformável** (não só pelos processos naturalmente biológicos, mas também pelo uso de tecnologias), daí nossa realidade ser sincrética.

Enquanto o século XX foi o século em que se valorizava o discurso da conectividade e interação propiciada, sobretudo, pela comunicação mediada por computador, Roy Ascott enfatiza que, no atual século XXI, o foco do pensamento está voltado para a dimensão *technoetic* e sincrética de nossa realidade. Ou seja, não mais vivendo sob o império do pensamento homogêneo ou do discurso eurocêntrico materialista, temos a oportunidade de perceber a pluralidade de discursos e verdades culturalmente construídas – *i.e.* sabemos que somos igualmente diferentes e diferentemente iguais em nossa condição humana.

Dessa ótica, Ascott (2006) explica que vivemos numa realidade construída por múltiplas camadas (*multi layered*)²⁸ e constituída por três VRs, a saber: *validated reality*, *virtual reality* e *vegetal reality*:

**validated reality*: é o que aprendemos, por meio de nossa Educação, a reconhecer como realidade materialista, regida pelas leis newtonianas, com tempo e espaço crono-lógicos, onde dois corpos não podem ocupar o mesmo lugar no espaço, ou seja, a realidade dominante;

**virtual reality*: é a realidade das tecnologias digitais, as quais nos conecta, fazendo-nos interagir num mundo que se torna cada vez mais imersivo e telemático, ou seja interligado. É interessante destacar que ele usa o conceito de “actual” ou “actualisation” para falar de virtualidade de forma muito semelhante ao que Jay Lemke (1993 e 1999) usa na teoria da complexidade para falar da dinâmica social – *i.e.* dimensões e/ou “repertório” que cada cultura tem e que, em seu processo de transformação, vai se desnudando;

**vegetal reality*: os mundos natural, incluindo a tecnologia das plantas, por exemplo, e o espiritual (ressaltamos que espiritualidade aqui nada tem a ver com religião, que é uma construção humana para dominar ou subjugar humanos. A proposta de espiritualidade aqui é uma visão de mundo sistêmica, onde tudo e todos estão ligados e vivos, inclusive os mortos; afinal, trata-se de uma realidade em que a materialidade do corpo físico não é o que separa as pessoas, todas tidas como sujeitos. Ascott usa o conceito “implicate order” de David Bohm (1980), no livro *Wholeness and the Implicate Order*, para falar como os espíritos estão “implicados” dentro de nossa realidade, conforme nossa comunicação via e-mail, em 30/3/2007:

“I am referring not to emergence as in *creatio ex nihilo*, but to the actualisation of what is implicate in the universe. Spirits are implicate, their actualisation is manifest through human agency in a medium. All forms are implicate, since there is no time outside of human structuring.”

No mesmo e-mail, ele nos explica que essa realidade só é possível de ser percebida quando nossa mente não está presa aos pré-conceitos do mundo materialista: “vegetal is real but only

²⁸ O mesmo autor em sua apresentação no fórum Faq: perguntas sobre Arte, Consciência e Tecnologia, de 30/11 a 2/10/2006, em São Paulo, declara: “We live in a deeply layered reality, simultaneously in many worlds, in a complex that involves at least **three VRs**.”

actual when the mind is released from the cultural, physical restraints of learned perception inculcated perceptual responses.”

É interessante observar que da perspectiva de onde ele fala essa realidade não parece a mais real para ele, daí dizer que *spirits are implicated*. O mesmo não seria dito talvez, por exemplo, por pessoas que recebem ajuda dessas entidades espirituais em seu cotidiano, como o processo da visão como fonte de conhecimento para os Kaxinawá (Menezes de Souza, 2008). É exatamente nessas discretas afirmações de Ascott (2006) que suspeitamos da não-re-significação da *validated reality*, ou seja, parece que ele ainda a mantém como referência para ver as demais (*vegetal e virtual realities*).

Não podemos nos esquecer também das contribuições de Viveiros de Castro (2000) com seu conceito de perspectivismo, o qual nos ensina sobre as cosmologias das comunidades da Amazônia que não distinguem sujeito e objeto de observação. No processo da visão, trata-se de sujeitos, diferentes conforme a perspectiva que os observadores assumem:

“In sum, animals are people, or see themselves as persons. Such a notion is virtually always associated with the idea that the manifest form of each species is a mere envelope (a “clothing”) which conceals an internal human form, usually only visible to the eyes of the particular species or to certain trans-specific beings such as shamans. This internal form is the “soul” or “spirit” of the animal: an intentionality or subjectivity formally identical to human consciousness, materializable, let us say, in a human bodily schema concealed behind an animal mask. (...)” (Viveiros de Castro, 2000, p.308)

Ascott (2006) explica que a percepção de cada uma dessas realidades depende das crenças culturais, e, por isso mesmo, varia de cultura para cultura, dando o exemplo de que a *vegetal reality* é mais “real” em determinadas comunidades, como na África ou na América do Sul, dentre as tribos indígenas:

“The ratio of these three realities varies across cultures, continents and hemispheres. Vegetal Reality is least known amongst western societies, while in parts of Africa and South America the technology of psychoactive plants (iboga and ayahuasca for example) is central to the understanding of uncharted states of consciousness.”

Ele ainda explica que o que permeia e o que dá liga a essas realidades são afinidades ou espécies de “campos”, semelhantes aos campos magnéticos da Terra, a saber o campo da consciência, o qual nos dá acesso também à realidade espiritual; o campo da conectividade, o

qual é o padrão da cultura ocidental atualmente, sobretudo, com o advento das tecnologias digitais; e o campo quântico, o qual concebe a realidade como uma construção social, portanto, dependente do olhar de sujeitos sociais.

1.4.2 Technoetics

Ou *tech* + *noetic* (do grego *noetikos*, mente), o mesmo que a junção de consciência e tecnologia; sabedoria dos antigos e conhecimento moderno; dimensões espiritual e artificial; o cósmico e o cultural.

Isso, segundo Ascott (2006), é a forma de consciência que emerge em nossa atual cultura ocidental, e que é passível de ser percebida mediante a desestruturação dos conceitos arraigados do materialismo e do eurocentrismo, causada pela tecnologia digital. Através dessa consciência é possível não só acessar outras realidades, mas também, e, sobretudo, entender e respeitar as diversas e diferentes práticas de letramento e as identidades de natureza, que já existem em nosso cotidiano.

Nessa perspectiva, além de ser múltipla, a realidade nunca preexiste o observador. Assim sendo, não existe uma única realidade “lá fora”, estável, passível de captura e re-presentation. A isso Wheeler e Hurek, 1983 (apud Ascott, 2006), dão o nome de *quantum coherence*:

“Nothing is more important about the quantum principle than this, that it destroys the concept of the world “sitting out there,” with the observer safely separated from it by a 20 centimetre slab of plate glass. Even to observe so minuscule an object as electron, he must shatter the glass. He must reach in. He must install his chosen measuring equipment. It is up to him whether he shall measure position or momentum... the measurement changes the state of the electron. The universe will never afterwards be the same. To describe what has happened one has to cross out that old word “observer” and put in its place “participator”.

Compartilhamos dessa postura e encontramos nos estudos de M. Bakhtin (1992) e Humberto Maturana (2001, 2002) semelhanças com esse pensamento, como mencionamos anteriormente na visão bakhtiniana de linguagem e mencionaremos na realidade entre parênteses.

Além dessa consciência quântica, outra contribuição de Ascott é sua reflexão sobre as mudanças culturais nos séculos XX e XXI. O mais interessante é a re-leitura que faz de suas

próprias colocações acerca de seu posicionamento no passado, ao falar da mudança cultura que acontece no contexto atual. Ele fala(va) em duas mudanças culturais. Uma até então pautada pela ótica da tecnologia digital e binária, que é relida pela sua noção de consciência distribuída, ou *technoetics*, a qual tende para uma visão de unimultiplicidade, ou de multiversos, da qual compartilhamos.

Na mudança epistemológica desencadeada pelo discurso tradicional da Cultura Digital, Ascott (2006) via as relações sociais da seguinte forma:

Conteúdo	Contexto
Objeto	Processo
Perspectiva	Imersão
Paranóia	Telenóia
Recepção	Negociação
Representação	Construção
Cérebro autônomo	Mente distribuída
Natureza	Vida artificial
Certeza	Contingência
Resolução	Emergência
Comportamento das formas	Formas de comportamento

Oriundos de uma visão eurocêntrica, calcada em valores da dita modernidade (progresso e evolução como etapas lineares de transformação, em que a posterior é sempre melhor ou mais avançada que a anterior; individualidade, ou sujeito centrado e uno; visão hierárquica e mimética da realidade, em que sujeito é cindido de seu mundo, o qual acaba sendo tratado como objeto a ser explorado ou do qual se pode extrair recursos para a sobrevivência; dominação; relação de causa e efeito etc.), os conceitos ou visões de mundo na primeira coluna são desestabilizados no final do século XX com o advento da comunicação mediada por computador. Na tentativa de explicar a situação em transformação, o discurso, hoje canônico, sobre a cultura digital propunha outra visão de mundo, conforme conceitos na segunda coluna. O mais interessante é perceber que os ditos “novos” valores são interpretações com olhos de ler da mesma premissa fundamental da modernidade. Por exemplo, os conceitos de imersão e vida artificial são curiosos, pois indicam uma realidade preexistente desconectada de um observador e tudo o que fugir de seus parâmetros passa a ser definido pelo seu oposto – natureza x vida artificial (esse próprio conceito já é curioso – artificial por desviar-se do conceito de natural? Mas como negar a sensação ou impressão de

vida que determinado objeto traz à própria vida, como um marca-passo cardíaco ou um hormônio “sintético” num corpo que não mais o fabrica?).

Conteúdo→Contexto	Campos (de afinidade)
Objeto→Processo	Fluxo
Perspectiva→Imersão	Absorção
Paranóia→Telenóia	Holonóia
Recepção→Negociação	<i>Semantic Transience</i>
Representação→Construção	<i>Seeding</i>
Cérebro autônomo→Mente distribuída	<i>Telenoesis</i>
Natureza→Vida artificial	Hibridologia
Certeza→Contingência	<i>Evention</i>
Resolução→Emergência	<i>Actualisation</i>
Comportamento das formas→Formas de comportamento	Comportamento da mente

Na segunda coluna dessa tabela, existem conceitos que muito se aproximam de nossa hipótese de trabalho, a de que ver é um constante processo de construção de sentido por meio de todos os nossos sentidos corpóreos, sempre a partir de um olhar de dentro, ou seja, sempre localizado no fluxo dinâmico e entrecruzado das várias práticas de letramento que usamos para nos comunicar e conviver. Nesse sentido, a realidade multiversa é um fluxo ou um constante devir, organizada pelos graus de afinidades que temos com as pessoas e com as referidas práticas discursivas, sejam essas afinidades complementares, sejam contraditórias. O materialismo não serve mais como único parâmetro para definir o que é real, assim como as barreiras/fronteiras geográficas não delimitam mais “a nacionalidade”. Como entender, então, nosso espaço físico cada vez mais fluido e habitado pelas tecnologias (as diversas que existem conforme cada cultura e suas práticas de letramento)?

Esse espaço de realidades multiversas pode ser um palco onde outras possibilidades de convivência podem ser ensaiadas, um espaço organizado por afinidades, onde uma variada gama de perspectivas podem coexistir, sem pré-conceitos. Ou ainda, esse espaço poderia ser uma extensão do espaço natural, conforme Ascott (2006) explica:

“At the material level, Mixed Reality technology provides us with another skin, another layer of energy to the body, adding to the complexity of its field. Instead of populating Mixed Reality space with (virtual) objects we would be more syncretic if we considered it as a medium for the creation of (virtual) fields, or as an extension of the biofield itself. We can see Mixed

Reality be the field in which new possibilities for living systems are being rehearsed.”

Essa mudança epistemológica (talvez ontológica?) não se prende aos dualismos anteriores que o próprio autor defendia, como mostramos anteriormente. Acreditamos que os valores de “campo”, “afinidades”, comportamento da mente não excluem os tradicionais dualismos e, até mesmo, a lógica da página e a ordem do patriarcado. Ao contrário, são valores que se justapõem a essa ordem canônica ou linear, permitindo sua re-significação ou transformação.

Como Ascott (2006) mesmo afirma, passamos por um momento *pharmacológico* em que as certezas da materialidade estão sendo problematizadas e questionadas, além de não darem conta de analisar a ordem que permeia as relações sociais. Se ficarmos presos a determinado modelo de realidade corremos o risco de nos prendermos numa realidade sem parênteses. Daí, acreditarmos que é possível passarmos por um *break through* ontológico, ou seja, uma ruptura com as premissas fundamentais do materialismo e do patriarcado num espaço que não as nega, mas as contém (como discutiremos no capítulo 3).

Curiosamente, essa ruptura pode ser uma mudança em nossa própria percepção, num jogo entre nosso olhar individual e nossa localização coletiva ou social, ou seja, nossa própria ‘visão’ *senestésica*, pela qual percebemos que usamos todos nossos sentidos de maneira integrada e conforme os lugares discursivos que ocupamos. Essa ‘visão’ não exclui a maneira tradicional, leia-se materialista, de lidar com nossa realidade, ao contrário, a amplia por meio da ordem da simultaneidade de espaços, hierarquizados pelo ponto de vista ou pela perspectiva de um observador, socialmente situado. A essa ordem, que muito se aproxima do que Ascott (2006) descreve na segunda coluna dessa última tabela, damos o nome de visualidade, a qual parece ser regida pela simultaneidade de lugares, relações de afinidades e sempre aberta para um espaço de concepção, conforme discutiremos nos capítulos 2 e 3.

1.4.3 Estratégias sincréticas

Com essa visão sistêmica, Ascott (2006) preocupa-se em des-cobrir novas áreas de conhecimento por meio de uma postura transdisciplinar, a qual daria prioridade às seguintes entidades: sujeito, processo, comportamento, intuição e mente, como ele explica:

“To identify new knowledge fields and develop transdisciplinary discourse and practice.

Prioritise: subject before object; process before system; behaviour before form; intuition before reason; mind before matter.”

Para isso, ele fala em estratégias sincréticas, as quais implicam, não só uma reforma de pensamento, mas também a aceitação de todas as “tecnologias” que temos à mão:

“**In religious or spiritual contexts**, syncretism means combining from diverse sources (rituals, psychic instruments, psychotropic plants and herbs), into new forms of sacred communion. **In contemporary society**, syncretism may involve combining disparate technologies: interactive and digital, reactive and mechanical, psychoactive and chemical and new rituals of emergent communities mobile, locative, online, and awareness of the holistic practices of older cultures, seen as exotic, alien, proscribed.”

Tudo isso para não cairmos na armadilha do próprio discurso eurocêntrico: acreditar que sua interpretação é a única realidade, o que acabaria nos levando à oclusão. Para evitarmos isso, essas estratégias de inclusão servem para ampliarmos nossos limites culturais entrando em contato com a diversidade fora de nossas práticas discursivas. Ou seja, essas estratégias são maneiras metonímicas e sistêmicas de se lidar com o Outro e nós mesmos, para sermos iguais em nossas diferenças.

Enfim, Ascott (2006) acredita que o papel da arte seja nos levar além dos limites do materialismo ocidental, tornando-nos agentes de nossas realidades e cidadãos críticos, cujo pensamento, ao invés de ser uma oclusão, esteja voltado para uma postura de in(ex)clusões.

1.5. A realidade em parênteses – postura eso

“(…) Quero dizer que, colocando a objetividade entre parênteses, me dou conta de que não posso pretender que eu tenha capacidade de fazer referência a uma realidade independente de mim, e quero me fazer ciente disto na intenção de entender o que ocorre com os fenômenos sociais do conhecimento e da linguagem, sem fazer referência a uma realidade independente do observador para validar meu explicar.” Maturana (2002, p.45)

“(…) No caminho explicativo da objetividade entre parênteses não há verdade absoluta nem verdade relativa, mas muitas verdades diferentes em muitos domínios distintos. (...) o fato de uma pessoa gostar de Física ou de Biologia, ou de uma ser cristã e a outra muçumana, não cria uma dinâmica de negação na convivência, porque não importa que um não seja como o outro. ‘-Eu sou católico, e você? Muçumano? Ah! Que ótimo. Vamos tomar um café?’ O fato de eu ser católico não exclui o outro, e o fato de o outro ser muçumano não me exclui. Se não gosto da religião muçumana, é coisa minha, e se a nego, o faço responsabilmente – eu a rejeito porque não gosto dela, e não porque a religião muçumana esteja equivocada, como argumentaria se estivesse no caminho explicativo da objetividade sem parêntese.” Maturana (2002, pp. 48-9)

Pretendemos nesta tese, trilhar o caminho da objetividade entre parênteses, ou das ontologias constitutivas, ou do terceiro espaço²⁹ (vide capítulo 3), onde múltiplas perspectivas se cruzam e são necessárias para a construção de nossas realidades. Pedimos a nossos leitores que vejam novamente a imagem Diagrama_Maturana.Jpeg.

Assim sendo, partimos do conceito social de linguagem como forma de re-ver e re-considerar as várias possibilidades ou vários sistemas de verdades, conforme a existência de vários sistemas culturais ou várias práticas de letramento que existem à medida que nosso viver também existe. Acreditamos que com essa re-visão podemos assumir papéis de mediadores entre os multiversos que permeiam nosso cotidiano, ao invés de juízes de uma única verdade, correndo o risco de sermos nossos próprios algozes, aprisionados pelos sistemas que nós mesmos re-criamos.

Nessa postura, além de re-conhecer que a língua reflete e refrata a realidade conforme as verdades consensuais de determinada cultura, nos percebemos como agentes de nossas leituras, sempre conscientes de que vemos de dentro de determinados sistemas que não abarcam todas as múltiplas possibilidades. Assim sendo, sempre conscientes de nosso *locus* de enunciação, temos o cuidado de nos re-lembrar de que nossas premissas fundamentais são criações aceitas dentro de um determinado contexto e motivadas por nossos seis sentidos, incluindo nossas emoções e nossos desejos – num eterno jogo entre o individual e o coletivo/social.

O confronto com outras perspectivas, portanto, nunca deve ser tomado como uma negação de nossas próprias verdades ou as verdades do Outro, mas como um cadinho onde se entrecruzam distintas maneiras de se construir realidades também distintas e, não por isso, também válidas, independente de nosso gostar/aceitar.

Como re-agir num espaço de confronto, de entrecruzamento? Assumirmos o papel de eternos tradutores e educadores de nós mesmos por meio do Outro. Além disso, tomar a situação

²⁹ Conforme Soja (1996, p. 5), esse espaço é o do devir, do fluxo, onde podem coexistir perspectivas distintas e diversas num constante re-arranjo ou numa transformação em movimento: “(...) a space of extraordinary openness, a place of critical exchange where the geographical imagination can be expanded to **encompass a multiplicity of perspectives that have heretofore been considered by the epistemological referees to be incompatible, uncombinable**. It is a space where issues of race, class, and gender can be addressed simultaneously without privileging one over the other; where one can be Marxist and post-Marxist, materialist and idealist, structuralist and humanist, disciplined and transdisciplinary at the same time.” (destaque nosso)

como oportunidade de sermos responsáveis, não só pela nossa auto-educação, mas também como co-criadores de nossa realidade.

1.6. Visual Culture como tática

“Rather, any pursuit of the history of visibility leads us inevitably to the cultural, providing that the cultural be understood as a framework for asking questions rather than an answer in itself. Such questions center less on the physical processes of sight than on the meaning that is to be drawn from sensory experience. Visual Culture is not then a casual collision of two fashionable terms but a necessary bringing together of the key constituent parts of modern life.” Mirzoeff (1999, p. 123)

Em *Ver para Crer: A Imagem como Construção* (2002), discutimos que a imagem fotográfica, mesmo na sua fase ainda “tradicional”, leia-se não-digital, é uma construção sócio-histórica, ou seja, ao invés de refletir uma realidade preexistente, ela é fruto de interpretações, tanto do fotógrafo quanto de seus espectadores, quando do momento de sua leitura. Por isso mesmo, ela carrega traços de seu momento de produção para diversas outras práticas de leituras em diferentes momentos. É justamente esse jogo entre *o através desses momentos* e os espaços discursivos dos espectadores que faz a imagem adquirir seu sentido, ou seja, sua própria realidade.

O advento do turno visual, segundo Mirzoeff (1998 e 1999), na década de 1990, já mostrava a tendência de concebermos nosso cotidiano visualmente, não só pelo fato de existirem vários tipos de imagens circulando nele, mas também pela tendência de organizá-lo de forma concomitante e simultânea, à imagem e semelhança das próprias imagens que re-criávamos para fazer circular informações e conhecimentos.

Nesse sentido, como o próprio Mirzoeff explica, Cultura Visual não é uma junção fortuita de dois conceitos em voga – Cultura + Visual –, nem tampouco as imagens que circulam nesse cotidiano. Essa área transdisciplinar tem a ver com as formas de ver e construir sentido a partir de nossas memórias discursivas. Assim sendo, essas formas de ver são culturalmente construídas, daí a necessidade de sempre serem re-vistas.

E a primeira forma de re-vê-las é problematizando a transparência e a credibilidade atribuídas ao processo da visão. Foi o que fizemos em nossa pesquisa de mestrado. Não nos ocupamos com o processo físico da visão, mas sim com sua dimensão social. Percebemos que somos ensinados a ver com olhos de ler, ou seja, à espera de encontrarmos na imagem a certeza

documental e a garantia de uma realidade preexistente aos olhos do espectador; uma realidade que estava lá fora, posando para a sua própria foto.

Nossos olhos não são lentes incólumes de interpretação ou membranas que filtram, sem interpretação e mediação (Williams, 1977), conforme já mencionamos anteriormente, a realidade fora de nossos olhos. Esse discurso está presente ainda hoje – o acrônimo WYSIWYG, *what you is what you get* (como já discutimos), muito comum nos discursos de cultura digital, carrega ecos dessa ilusão de que a imagem é a realidade tal qual, isenta de interpretação de seus criadores e espectadores.

Acreditamos que se não problematizarmos essa tendência de ver com olhos de ler, ou seja, com olhos de uma cultura eurocêntrica e alfabética, ficamos parados em nossos pontos cegos reconstruindo verdades que hoje não mais se sustentam, como a ordem hierárquica e a crença numa realidade preexistente e acreditando que imagens são provas incontrovertidas dessa realidade.

Com o advento da fotografia digital, ironicamente, essa credibilidade fica um pouco abalada – a máquina, outrora, fonte fidedigna da captura de uma realidade de lá de fora, hoje, torna-se uma “vilã” ao possibilitar a manipulação dos pixels. Curiosamente, o que a fotografia digital, conforme Ascott (2003), nos faz ver (que a imagem não é uma representação da realidade, mas sim sua criação) é o que nós já discutíamos em nossa pesquisa de mestrado, partindo de fotografias publicadas em jornais diários.

Mirzoeff (1998 e 1999) explica que a Cultura Visual é uma tática para nos lembrarmos que vemos com aquilo que nossa cultura nos ensinou. Por isso mesmo, é uma possibilidade também de (re)vermos as crenças e os valores nos quais culturalmente fundamentamos nossa realidade.

Burnett (2005) segue essa mesma linha ao nos dizer, sobretudo, sobre as imagens digitais, as de tomografias, por exemplo, que elas mais são modelos que conformam do que formam.

Vemos a Cultura Visual como uma tática que nos permite mantermos nosso campo visual sempre aberto e atento para nossos pontos cegos, ou interpretações tomadas como certezas e verdades independentes de sua cultura. Com essa tática, aprendemos a ver nos vendo, ou seja,

vemos o que vemos com toda nossa bagagem cultural e nossos seis sentidos, *i.e.* vemos com base em nossas narrativas culturais, nossos sistemas de verdades que in(ex)cluem determinados discursos com status de realidade.

Contrário ao olhar panóptico ou olhar iluminista que vê tudo claro, independente de seu corpo (cultural) e de seu contexto, ou *locus* de enunciação, essa tática nos faz perceber que a visão sempre ocorre em lugares com regras e verdades consensualmente estabelecidas, os quais mudam de prática de leitura para outra prática de leitura, ou seja, trata-se de um olhar *incorporado* num sistema simbólico e cultural. A essa consciência do papel social da visão como conhecimento compartilhado consensualmente, ou visão como processo de construção de sentido, que damos o nome de **visualidade** ou **ver com olhos de ver**.

Acreditamos que a grande contribuição dessa área de estudo para nossa pesquisa é nos ajudar a perceber que estamos acostumados a ver com lentes de uma cultura materialista, a qual vê a imagem como um documento de uma realidade não-construída. Curiosamente, essa mesma sociedade, ao passar pelo turno visual tem suas premissas fundamentais re-significadas, abrindo uma brecha nela mesma e em seus sistemas de verdade. A fotografia digital, a nanotecnologia, a web 3.0 (estruturada em redes semânticas), Google maps, Ipod touch, dentre outros, constituem nosso cotidiano, ao mesmo tempo reproduzindo a crença numa realidade preexistente e material, e pondo isso à prova ao desnudar, por meio de máquinas, cada vez mais tecnologicamente avançadas, que nos mostram como criamos essa mesma realidade que acreditávamos ser independente de nosso olhar. Analogamente, quanto mais valorizamos, por exemplo, a velocidade como elemento catalisador de desenvolvimento e progresso, mas desenvolvemos a simultaneidade das comunicações, bem como a nanotecnologia, que permite a existência de processadores cada vez mais velozes e estruturas que fazem convergir funções distintas em um mesmo aparelho (nossos computadores filmam, processam dados, fazem ligações telefônicas e conectam-se à web; assim como nossos aparelhos de telefonia celular tocam músicas, mostram vídeos e têm bluetooth e GPS).

Nesse contexto, as barreiras físicas do cotidiano não mais separam pessoas. Ao contrário, são interligadas por meio dessa tecnologia da simultaneidade de tempo e de espaço.

Conclusão do capítulo

“(...) todo argumento é universal no domínio em que tem validade.” Maturana (2001, p. 49)

“A tecnologia é uma operação em conformidade com as coerências estruturais de diferentes domínios de ações nas quais uma pessoa pode participar como ser humano. Enquanto tal, a tecnologia pode ser vivida como um instrumento para ação intencional efetiva, ou como um valor que justifica ou orienta o modo de viver no qual tudo é subordinado ao prazer vivido ao se lidar com ela. Quando vivida desse último modo, a tecnologia se torna um vício cuja presença os nela viciados desejam justificar com argumentos racionais fundados na realidade histórica de sua imensa expansão nos tempos modernos. Se vivida como um instrumento para ação efetiva, a tecnologia leva à expansão progressiva de nossas habilidades operacionais em todos os domínios nos quais há conhecimento e compreensão de suas coerências estruturais.” Maturana (2001, p. 187-8)

“(...) a **realidade é sempre um argumento explicativo**. Disso, podemos nos dar conta agora. Na objetividade entre parênteses há tantas realidades quantos domínios explicativos, todas legítimas. Elas não são formas diferentes da mesma realidade, não são visões distintas da mesma realidade. Não! Há tantas realidades – todas diferentes, mas igualmente legítimas – quantos **domínios de coerências operacionais explicativas**, quantos modos de reformular a experiência, quantos domínios cognitivos pudermos trazer à mão. (...)” Maturana (op. cit.)

A partir de nossa pesquisa anterior, *Ver para Crer: A Imagem como Construção* (2002), percebemos que (co)existem em nossa cultura várias outras maneiras de ver.

Nessa pesquisa anterior, partimos de uma contextualização sobre a maneira tradicional e o tratamento documental da imagem fotográfica em nosso cotidiano ocidental para propormos (re)ver essa “mesma imagem” de um outro ponto de vista, o da Cultura Visual (Mirzoeff, 1999).

Nesse exercício, percebemos que, apesar de destoar da ordem dominante, há uma (outra) ordem que rege a circulação e (re)produção de imagens em nosso cotidiano. Chamamos essa ordem de “visualidade” no mestrado, ou ‘olhos de ver’.

Com essas lentes passamos a ver vários mundos conectados pelas mais variadas formas em uma mesma realidade social.

Mundos simultâneos, não-hierárquicos em espaços também simultâneos em que a noção de tempo *crono-lógico* não é mais apropriada para nos orientarmos, ou melhor, ela nos desorientaria nesses mundos simultâneos. Realidade em que nossa perspectiva é fundamental para ver ou não mais de um mundo em um. Tempo do devir, do Aleph de Borges, espaços fluidos que extrapolam a *bidimensão* e a *tridimensão*.

Percebemos que ver com olhos de ver implica ver com nosso paladar, ter tato para perceber as sutilezas de múltiplas possibilidades de visões, ver com nossos ouvidos e sentidos, principalmente quando é a imagem que nos vê e chama nossa atenção, ver com nossas memórias discursivas, enfim ver é um processo de construção de sentido com nosso corpo (físico, inclusive) inteiro.

Muito além de ver e falar sobre imagens, seja elas de qualquer natureza, muito além de tentar postular uma gramática da imagem, muito além de achar que o que vemos é o que realmente é real, a ordem da visualidade propicia uma compreensão sistêmica entre as pessoas, as culturas e o mundo, ou seja, uma visão não-hierárquica em que as várias estruturas distintas se (des)encaixam conforme sua afinidade.

O tempo é um constante devir, um eterno agora. O espaço se replica em vários ‘aqui’, ou seja, podemos acessar espaços simultâneos, conforme nosso grau de afinidade (Gee, 2008) ou a organização por *network topology* (Lemke, 1999) (como falaremos no capítulo 2) com os elementos desses espaços – mais ou menos semelhante às várias janelas abertas que temos em nosso desktop num processo de consulta sobre determinado tema em sites da internet – uma rede, que reflete e refrata nossas escolhas, nossos processos de (dis)junção, conexão em busca de sentido.

É importante lembrar que é nosso olhar que ‘organiza’ essa simultaneidade em determinada ordem para se construir sentidos, gerando a sensação de linearidade ou hierarquia, um antes x um depois.

Nesse sentido, *Visual Culture is a tatic* – um jogo de desencaixe, uma escolha de nossa referencialidade, percebendo que ela não preexiste a nossa escolha, daí o que sempre existe é uma total não-referencialidade, ou um devir de referencialidade. É nesse aspecto, que a visualidade se aproxima de nosso conceito de virtualidade, a percepção de uma realidade não-

externa a nosso conjunto de signos consensualmente eleitos e aceitos em nossa cultura. Essa virtualidade é também simultânea, pois depende da perspectiva de seus ‘usuários’, ou observadores localizados que elegem, organizam e ‘hierarquizam’ seus elementos, tornando-os narrativas aceitas como ‘reais’/legítimas. Ou seja, percebemos que são construções aceitas e reproduzidas, até o momento que precisem ser re-significadas.

Visual Culture também é uma passagem para nos lembrarmos de nossos outros sentidos e sua participação na construção de nossos mundos. É ver não só com os olhos, mas com nosso olfato, tato, enfim, com nosso corpo em devir.

Assumindo uma perspectiva de um olhar corporificado, ou seja, localizado, nossa relação com o real muda. Nesse sentido, sabemos que nunca vemos a totalidade, como antes acreditávamos com o olhar panóptico, mas partes dessa totalidade que não deixa de ser um ‘todo’ por isso – analogamente, um site da Internet não é TODA a Internet, mesmo assim é (parte d)a Internet.

Na **postura exo**, cremos na preexistência e desencadeamos comportamentos de congelamento, obediência e submissão. Ou seja, na suposta referencialidade à realidade externa, impomos leituras congeladas de mundo que faz sentido a determinado grupo de intérpretes. Decorrem disso atitudes de obediência, exclusão, negação de outros pontos de vista, outras realidades tão válidas quanto a tida como dominante – atitudes que buscam em elementos supostamente externos sua legitimação. Não que sejam realizações de uma mesma realidade, mas elas são realidades diferentes em si.

Na **postura eso**, somos co-criadores participativos, responsáveis pela circulação dos signos e seus significados. Ou seja, não-referencialidade que privilegia o diverso, reflexo e refração de consensos culturais, um estágio dentro de uma infinidade de possibilidades, à semelhança da biodiversidade do planeta. Enfim, não há nada fora, além ou aquém de nossa linguagem, da mesma forma que não podemos viver desconexos da atmosfera terrestre, ou desgrudados de nossa pele.

Nesse sentido, tomamos realidade como um conjunto de narrativas em processo de re-desconstrução (Bruner, 1986) – construção de sentido no eterno jogo da paráfrase e polissemia (Orlandi, 2001), ou do já conhecido e aceito (ou conhecimento canônico) e do “elemento

novo” que des-estabiliza aquela canonicidade. Percebemos, no sentido macro, esse fenômeno com a emergência da cultura digital – essa forma de comunicação desestabiliza os preceitos da realidade sem parênteses do Ocidente nos levando a relê-la e redefinirmos o que aceitamos de explicação. Percebemos também que se ficarmos no caminho explicativo da realidade entre parênteses nos colocamos sempre no papel de agentes leitores e construtores de nossas leituras... sempre passíveis de transformações, conforme Menezes de Souza (2008) explica:

“The issue here is no longer merely if culture is local or national, if it is homogeneous or not, nor even if culture is structured or not, but the relationship between structure and action in culture.”

Como podemos ver através da realidade dominante, de dentro dela, ou seja, estando localizados nela? Como entender a proposta de Ascott (2006), a de uma realidade sincrética onde de um, temos muitos? Discutiremos isso no próximo capítulo.

“A noção de realidade está mudando, mas não nosso viver com relação a ela. A realidade é uma proposição que usamos como uma noção explicativa para explicar nossas experiências. Além disso, a usamos de modos diferentes de acordo com nossas emoções. É por isso que há diferentes noções de realidade em diferentes culturas ou em diferentes momentos da história. Ainda vivemos do mesmo modo, enquanto fundamento da validade de nossa experiência, aquilo que conotamos com a palavra real quando não a estamos usando como um argumento. Ou seja, vivemos o real como a presença de nossa experiência. Eu vi... eu ouvi... eu toquei... (...) É por isso que as realidades virtuais são chamadas realidades. Sim, o que agora chamamos de realidades virtuais têm um caráter especial porque estão associadas com a tecnologia moderna, e são projetadas para envolver muitas das nossas dimensões sensoriais, e idealmente todas as dimensões possíveis. Mas, no sentido estrito, elas não têm nada de especial, a menos que as usemos como um procedimento poderoso para enganar e manipular as vidas de outros.”

Maturana (2001, p. 191)

Capítulo 2 – Visão

“Visão tem a ver com *space* e ‘objetos vistos’, com *place*, porque se localizam, ocupam um *place*. Porém, ponto de vista e perspectiva partem de *places* momentaneamente fixos e se movimentam em *space*, gerando novas perspectivas e novos pontos de vista de *places* ‘fixos’.”
Menezes de Souza (2008, em comunicação pessoal)

“A cada um de nós acontece algo nas interações que diz respeito a nós mesmos, e não com o outro. E o que vocês escutam do que digo tem a ver com vocês e não comigo. Eu sou maravilhosamente irresponsável sobre o que vocês escutam, mas sou totalmente responsável sobre o que eu digo.”
Maturana (2001, p. 75)

Introdução

Visão, para nós, é o **ato** de construção de sentido a partir daquilo que “lemos” com todos os nossos seis sentidos e nosso corpo, ou seja, é o ato de ter ‘ciência’ ou de saber algo ou de acessar alguma informação, localizada em outros lugares que não os lugares físicos ou discursivos que já ocupamos, para nos trans-formarmos. É também o ato de acessar as regras de práticas de letramento completamente distintas daquelas com as quais estamos habituados, entendendo que todas são válidas no âmbito dos sistemas de verdades que as sustentam.

Apresentaremos, neste capítulo, essa nossa visão sobre a visão. Como vemos o que vemos? Só nossos olhos vêem? De onde vemos o que dizemos ver? Onde se localizam os seres ou as coisas que dizemos ver? Por que acreditamos (só) naquilo que os olhos vêem? O que ocorre quando há proximidade/semelhança ou distância/diferença entre esses lugares e as respectivas regras de suas práticas de letramento? Como essa proximidade e distância interferem na construção de significação de um texto³⁰? Qual a importância de ver (reconhecer) os regimes de verdade (Veyne, 1984) de nosso interlocutor?

³⁰ Entendemos texto, conforme Orlandi (1998, pp.52-3), como uma “unidade significativa. (...) As palavras não significam em si. É o texto que significa. Quando uma palavra significa, é porque ela tem textualidade, ou seja, porque a sua interpretação deriva de um discurso que a sustenta, que a provê de realidade significativa. (...) o texto é um objeto histórico. Histórico aí não no sentido de ser o texto um documento mas discurso. (...)”. Além disso, destacamos que esse texto pode ser composto pela justaposição das linguagens sonora, visual, corporal e escrita, não se restringindo mais à linguagem alfabética, ou seja, os textos que circulam em nosso cotidiano são multimodais (Kress e Van Leeuwen, 1996) ou hipermodais (Lemke, 2002), quando em suporte digital.

2.1. Espaços e lugares

“A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis.” Foucault (2001, p. 418)

Observemos as seguintes situações.

Situação 1

Trabalhando com uma equipe de designers gráficos, tenho a oportunidade de vivenciar o processo de criação ‘visual’ de um trabalho ou uma peça. Acessando ou folheando catálogos de imagens, eles se inspiram (ou estudam) e re-criam as peças conforme o *briefing* do trabalho e de seus repertórios. O que me chamou muito a atenção nesse processo foi uma das maneiras pelas quais eles “buscam” imagens para representar suas idéias ou concretizar os conceitos solicitados para determinado trabalho pelo *briefing*. Essa busca em específico é feita por palavras-chave ou que digitam no buscador de imagem do Google ou em catálogos *online*, como em www.bluevertigo.com, ou que procuram no índice do catálogo impresso. Dei-me conta disso quando, certa vez, um deles me perguntou a tradução para o inglês de uma palavra.

Situação 2

A vinda do papa Bento XVI para o Brasil, em maio de 2007, sobretudo quando ficou hospedado no Mosteiro de São Bento em São Paulo, localizado próximo à estação de metrô São Bento, lugar por onde passo de segunda a sexta-feira para trabalhar, me mostrou uma relação interessante entre as pessoas à espera de vê-lo e suas aparições por uma das janelas do Mosteiro. Quando justamente estava entre essas pessoas na despedida do papa, percebi que sua aparição desencadeou uma avalanche de fotos tiradas por câmeras dos celulares da maioria das pessoas presentes. Como mal podiam vê-lo, ficavam na ponta dos pés e com seus braços erguidos, mesmo sem muito enquadramento para fotos, apertando os botões de seus celulares. Isso tudo parecia a meus olhos que a sensação da presença física em frente ao Mosteiro atrelada à imagem (e semelhança) da foto do papa supriam a (in)visibilidade do pontífice para aquele espectador no meio da multidão.

Situação 3

Um amigo, em sua primeira viagem a Miami, me mostra deslumbrado, via Google Maps, o resort onde ficará hospedado. Detalhe: por imagens de satélite sobrepostas às imagens das

ruas ele “navega” pelos arredores do resort, localizando-se, conhecendo as principais ruas e avenidas e “entrando” nesse resort, encantado pelo fato de a praia ficar a menos de 100 metros do hotel.

Situação 4

Esse mesmo amigo, voltando de Miami, me mostra seu Ipod Touch e seu celular com GPS e conexão com a Internet, ambos os lançamentos nos EUA.

Com um toque na tela do seu Ipod, vi, em diversos ângulos e com zoom, como se estivesse folheando um álbum, suas fotos de viagem.

E pelo GPS de seu celular pudemos descobrir a rota para o centro de São Paulo, onde trabalhamos.

Situação 5

Os tribunais não aceitam fotos digitais como provas incontroversas dos fatos.

Situação 6

Uma gestante fazendo exame periódico de ultrassonografia pode descobrir o sexo de seu bebê.

Situação 7

Uma experiência interessante numa greve de metrô em São Paulo, ao voltar para minha casa do trabalho. Era um dia atípico – metrô em greve desde a madrugada do dia anterior, mas com previsão de normalização até o fim de tarde desse dia. Na rua São Bento, centro de São Paulo, existe uma das várias entradas para a estação de mesmo nome. Sob essa mesma rua, passa o metrô, o qual podemos escutar justamente quando passamos por cima de algumas grades. Quando me dirigi à entrada da rua São Bento, **vi** que estava fechada. Mesmo **sentindo** que havia algo de estranho (desconfiava que a greve tivesse sido suspensa), **"li"** isso, com a suposta evidência da entrada fechada, como se a greve não tivesse acabado. Daí, **caminhei** pela própria rua, para tomar um táxi para voltar para casa, e, ao passar por cima daquelas grades no asfalto, **escutei** o sinal do metrô e me **lembrei** que há outras entradas para a estação, inclusive uma próxima de onde estava. Resultado: voltei para casa de metrô!

De um lado, ainda nos norteamos pelas palavras escritas para buscarmos imagens, como se fossem o significado único desses textos visuais. Por outro lado, mesmo sabendo que mapas

não são territórios, nos fiamos, por exemplo, no Google Maps ou Mapa Link, ou em sistemas de GPS (Global Positioning System).

Como se não bastasse, nossos celulares, além de “falarem”, tiram fotos, tocam músicas, nos dão acesso *wireless* à Internet e até trocam dados via tecnologia *bluetooth*. Além disso, já existem no mercado Ipods Touch – além de tocarem música, armazenarem fotos e fazerem vídeos, são sensíveis ao toque de nossos dedos para acesso a esses dados.

Além de escutar o coração de um bebê, podemos acompanhar seu desenvolvimento intra-uterino por meio de ultrassonografia computadorizada e seus sistemas de calibração, os quais geram imagens conforme modelos e parâmetros preestabelecidos (Burnett, 2005), ou seja, no ato da programação, fornecemos à máquina “informações” sobre o corpo humano, processo este que é completamente consensual (*i.e.* programa-se uma máquina para que faça a combinação entre os dados fornecidos com o reflexo da radiação numa tomografia, ou cria-se um padrão de cores para indicar a distância ou proximidade dos órgãos visualizados pelos processos de ultrassonografia), conforme Burnett (2005, p. 51):

“The scan never preexists all of these elements. Rather, scans are about bringing the elements together and developing a coherent and potentially empirical analysis of the outcomes of the processes. It is this interdependence of culture and nature that magnetic resonance images exemplify.”

Paradoxalmente, se, com o advento da fotografia (Kossoy, 1999; Santaella e Nöth, 1999; e nossa discussão no capítulo anterior), fomos levados a crer nas imagens capturadas e impressas em material fotossensível, justamente pela relação de semelhança e contigüidade que a imagem parece ter com seu referente, e pela credibilidade que adquiria por ter sido produzida por uma máquina fotográfica, a qual representa a realidade pela sua lente ‘objetiva’ do jeito que ela é; hoje, com o uso cada vez mais exacerbado de programas gráficos e da tecnologia digital para ‘produzir’, armazenar, reproduzir e fazer circular imagens, duvidamos da veracidade dessas imagens geradas pela realidade numérica dos softwares justamente pela possibilidade de se manusearem os *pixels* conforme nossos desejos. Esse manuseio, de certa forma, serve para nos lembrar que configuramos nossas realidades e construímos sentidos a partir de regimes de verdades (Veyne, 1984) consensualmente³¹ reproduzidos dentro das

³¹ “Photographs are only records if viewers **agree by convention that truth is present**. This agreement often comes in an instant, as recognition. It can also be validated by a variety of social and cultural processes.”

práticas de letramento. Assim sendo, conforme Burnett (2005, p. 32) explica, “images and events coexist within a shared context and are part of a shared foundation that upholds and gives coherence to reality.”

Conforme discutimos no capítulo 1, concomitante a isso, dentro de nossa cultura ocidental aprendemos a (des)valorizar o papel de um sentido em relação aos outros, principalmente quando nos pautamos pelas margens do papel, ou seja, quando reproduzimos os valores da cultura da página (Kress, 2003). Assim sendo, acreditamos muito mais no que os olhos vêem “supostamente lá fora”, por exemplo, do que na sensação desencadeada por um toque em nossa pele ou pelo gosto de uma memória que um alimento saboreado pode nos revelar. Devido a essa crença nos sentidos que vêm de “fora” (ou seja, os sentidos objetivos, como a visão e a audição, que captam um estímulo “exterior” a nosso corpo e o introjeta), esquecemos de “ver” com olhos de ver, assumindo uma postura **eso**, como os demais sentidos interferem ou se interconectam de forma complexa na construção dos sentidos que damos ao mundo, ou a nosso cotidiano.

Enfim, tudo isso para dizer o seguinte: os lugares físicos que ocupamos sempre foram sobrepostos ou influenciados por outros lugares localizados num espaço mais amplo e em movimento. No início do século passado, os cemitérios nos fundos das igrejas, a viagem de núpcias em algum lugar (hotel, trem) anônimo (Foucault, 2001, p.416), os colégios – do pátio à sala de aula –, lugares sagrados e lugares profanos são alguns exemplos.

Escrevendo este parágrafo me localizo fisicamente em meu quarto, com meu notebook, conectado, às vezes, à Internet, tendo uma sacada à minha esquerda de onde escuto o barulho do trânsito lá fora. Às vezes, pego meu pen drive ou um CD-R de onde recupero outros arquivos dos quais preciso, ou acesso a Internet, via conexão wireless.

Como Foucault (2001), em seu artigo, “Outros Espaços”, explica, na Idade Média existia um conjunto hierarquizado de lugares: o profano, o sagrado, o protegido, o vigiado, o aberto,

(Burnett, 2005, p. 24) (destaque nosso). É justamente esse acordo sócio-histórico que se aproxima do que Veyne (1984) fala sobre os regimes de verdade, exemplificando que os historiadores da Grécia antiga, por exemplo, não precisavam citar suas fontes para que seus discursos fossem aceitos como verdade. No entanto, hoje, isso seria uma afronta ao discurso científico e um descrédito para o pesquisador. Além disso, Veyne (op. cit., p. 146) explica que para os gregos seus “mitos” eram “reais”, ou seja, configuravam o que se tomava por realidade naquela época, daí sua resposta à pergunta que dá origem ao título de seu livro *Acreditavam os gregos em seus mitos?* – “Apenas com a leitura do título, qualquer um com a menor cultura histórica teria respondido antecipadamente: ‘Mas é claro que eles acreditavam em seus mitos!’ Nós quisemos simplesmente fazer com que o que era evidente para “eles” o fosse também para nós e extrair as implicações desta verdade primeira.”

além dos espaços da teoria cosmológica: o céu, o inferno, lugares supracelestes x lugares celestes, enfim, podia-se grosseiramente chamar o espaço medieval de **espaço de localização**.

Com a obra de Galileu, o lugar de localização é tomado pela **extensão**: ele constitui um espaço infinito e em movimento, ou seja, um espaço infinitamente aberto, onde esses lugares de localização não passam de pontos nesse infinito. Segundo Foucault (2001), este seria o escândalo da obra de Galileu – mostrar a abertura e o fluir do espaço.

Essa extensão passou a se configurar em **posicionamentos**, ou “relações de vizinhança entre pontos ou elementos”, com os seguintes problemas na técnica contemporânea:

“(…) que relações de vizinhança, que tipo de estocagem, de circulação, de localização, de classificação dos elementos humanos devem ser mantidos de preferência em tal ou tal situação para chegar a tal ou tal fim. Estamos numa época em que o espaço se oferece a nós sob a forma de relações de posicionamentos.” Foucault (2001, p.413)

Vale lembrar, ainda, que, há algum tempo, no âmbito comercial, as empresas costumavam abrir escritórios ou filiais em outros lugares diferentes do da matriz. Hoje, já temos acordos transatlânticos e transcontinentais entre bolsas de futuros e derivativos. Essa interligação, que não mais barrada pela geografia tradicional, é ainda mais impulsionada pelos mecanismos eletrônicos e pela comunicação digital, que instauram simultaneidade e proximidade a espaços e distâncias outrora mais distantes.

Em nosso cotidiano, com câmeras de vídeo para vigilância espalhadas em shopping centers, ruas e dentro de elevadores, por exemplo, bem como com Ipods, celulares com conexão à internet e com GPS, temos sobreposições mais intensas de outros espaços – por exemplo, as fotografias que tiramos ao longo da vida: do álbum de família, um lugar de um “passado” que rompe tempo e espaço e coexiste com nosso momento de leitura, à fotografia digital de meu celular ou de minha câmera, foto essa que pode ser impressa ou “armazenada” na memória... de meu computador ou do próprio aparelho de celular e da câmera digital.

Essas sobreposições dão a sensação de mais instantaneidade, mais proximidade, sensação de estar aqui e ali ao mesmo tempo, de termos contato com outras esferas sociais – a esse

fenômeno que a comunicação digital propicia atualmente Manovich (2006, p.221) dá o nome de *augmented space*:

“(...) The previous icon of the computer era – a VR user travelling in virtual space – has been replaced by a new image: a person checking his or her email or making a phone call using a PDA/cell phone combo while at the airport, on the street, in a car, or any other actually existing space. (...)”

Além disso, nos fazem ver como nosso cotidiano, ou seja, nosso espaço físico está cada vez mais permeado e constituído por outros espaços, em geral de natureza digital. Conectamos a internet por meio de nosso computador, através de uma rede cabeada ou wireless, podendo acessar nossos e-mails e os mais diversos *sites* num constante diálogo com nosso mundo físico – “(...) augmented space is the physical space overlaid with dynamically changing information. This information is likely to be in multimedia form and is often localized for each user.” (Manovich, 2006, p. 220)

Da mesma maneira, nosso celular com acesso também à internet pode, além de receber e fazer chamadas, bem como tocar músicas (MP3) e/ou mostrar vídeos (MP4), ter sistema de GPS (Global Positioning System) e nos orientar como fazer para chegar a determinado endereço (no mundo físico). Outro exemplo comum em nosso atual contexto é o e-branding, a construção, manutenção ou reforço de uma marca do mundo físico com a ajuda do mundo ‘virtual’ – como o site do salgadinho Doritos (www.doritos.com) e o uso do Second Life por empresas como Senac e a agência de propaganda Neogama para fomentar negócios e vender produtos.

Percebemos ecos, no texto de Manovich, das idéias de *augmentation* dos **pais** da Internet e de seu hardware, como **Douglas Engelbart** (apud Antunes, 1988) reconhecido pela criação do mouse como interface de comunicação entre homem e máquina; **Vannevar Bush** (1945 e apud Antunes, 1988), com seu famoso artigo “As we may think³²”, publicado em 1945, fazendo apologias aos benefícios que a invenção tecnológica poderia trazer ao homem, e explicando seu invento o Memex (*Memory Extension*) – uma mesa tipo escrivaninha que armazenaria todas as rotas de leituras que um usuário faria de livros, textos, ou seja, ele imaginava uma forma de criar e armazenar trilhas de informação que ligariam textos e imagens relacionadas. Da mesma forma, ele poderia recuperar essas informações e alterá-las,

³² Disponível em <http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml>, acesso em 03 jun 2005.

acrescentá-las, usando-as para futuras referências. Já **Ted Nelson** (2005 e apud Antunes, 1988), com seu *Xanadu*, se critica por ter “emburrecido” a web ajudando na criação de hipertextos de mão única. Critica veementemente a rede do jeito que ela é por ser cópia do papel. Esses três pensadores viam na tecnologia uma possibilidade de expandir o conhecimento e a capacidade humanos, uma vez que a tendência das sociedades era a de ficarem cada vez mais complexas e recheadas de informações, como Antunes (1988, p. 18) destaca:

“(…) Com o final da guerra, ele (Vannevar Bush) passou a se interessar por um sistema global de troca de informação, como solução possível para os problemas de atualização dos cientistas frente ao crescente volume de dados e resultados de pesquisas. (...) ele defende a criação de instrumentos que, se propriamente desenvolvidos, dariam ao homem acesso e controle sobre o conhecimento herdado através da história”.

Típico olhar da ontologia ocidental – conhecimento como acúmulo, memória como espaço fixo (?). Tecnologia para facilitar a vida – mas o que significa efetivamente facilitar/simplificar a vida? Sobre a questão da memória tida no seu sentido mais laico – como armazenadora de informação (o que já questionamos aqui) (?). Com as agendas eletrônicas ou de celulares, o exercício de lembrar-se de cor um número telefônico quase desaparece e ainda podemos ficar “vendidos” se os aparelhos pifarem.

Inevitável cair na *automation*, que tanto Engelbart (apud Antunes, 1988) evitava em sua *theory of augmentation (augmentation is not automation)*. É exatamente a crítica que fizemos com o conceito de tecnologia (capítulo 1). São, no fundo, valores aceitos em nosso cotidiano que pautam a realidade nos mecanismos das sociedades disciplinares, hoje já mais permeados, como Manovich (2006) fala sobre o panóptico, que “perde” seu lugar para uma visão mais distribuída, o radar, por exemplo.

Porém, nos parece que a forma muda, mas a essência é a mesma: controle, vigilância – tanto é que no mesmo artigo, Manovich (2006, p. 222) descreve com detalhes o poder de vigilância que ainda existe nesses *augmented spaces* – câmeras de vigilância espalhadas pela cidade; *cellspace technologies* que fornecem informações a usuários com tecnologia móvel (celular, GPS etc.), as quais recheiam nosso espaço físico com camadas invisíveis de informação, tornadas visíveis por meio desses aparelhos, telas de vídeo ou computadores em locais públicos:

“The close connection between surveillance/monitoring and assistance/augmentation is one of the key characteristics of the high-tech society. This is how such technologies are made to work, and this is why I am discussing data flows from physical space (surveillance, monitoring, tracking) and into the physical space (cellspace applications, computer screens,) together.”

Se pensarmos naquilo que sustenta nossas sociedades disciplinares – a vigilância e a punição como forma de ordem e controle sociais, como Foucault explica em seu livro *Vigiar e Punir*, não é de se estranhar que esses aparelhos eletrônicos e digitais que se sobrepõem em nosso espaço físico também sejam usados assim, para reproduzir essa verdade. O que colocamos em nossa tese é justamente isso – se essa base de verdade, ou premissa fundamental não for questionada (por exemplo, mostrando que essa tecnologia tem outros usos como Frasca em *newsgaming* explora – vide capítulo 3) ficaremos presos nesse círculo vicioso, achando que ele independe de nós quando, na verdade, nós estamos refinando seus mecanismos:

“In other words, the delivery of information to users in space and the extraction of information about those users are closely connected. Thus, augmented space is also monitored space.

Augmented space is the physical space which is ‘data dense’, as every point now potentially contains various information which is being delivered to it from elsewhere. At the same time, video surveillance, monitoring, and various sensors can also extract information from any point in space, recording the face movements, gestures and other human activity, temperature, light level, and so on. Thus we can say that various augmentation and monitoring technologies add new dimensions to a 3-D physical space, making it multidimensional. As a result, the physical space now contains many more dimensions than before, and while from the phenomenological perspective of human subject, the ‘old’ geometric dimensions may still have the priority, from the perspective of technology and its social, political, and economic uses, they are no longer more important than any other dimension.” (Manovich, 2006, p. 223)

Assumimos que, com o advento das tecnologias digitais, passamos, ironicamente³³, a perceber quão multiversa³⁴ é (sempre foi) nossa realidade (acesse, por favor, o diagrama de Maturana,

³³ A ironia está no fato de que essa tecnologia maquínica emerge de dentro de uma sociedade que sempre construiu máquinas para nos fazer acreditar numa realidade preexistente e passível de averiguação independente de nosso olhar, de nossos sentidos e sensações corpóreas. Daí, começamos a perceber, por meio dessa tecnologia digital, que a realidade é muito mais ampla e híbrida do que fomos ensinados a acreditar – podemos ocupar vários lugares simultaneamente, mesmo estando fisicamente em um “único” lugar; criamos sentido na sobre- e justaposição de todos nossos sentidos corporais e memórias discursivas. Enfim, começamos a perceber que sempre estivemos imersos nas nossas crenças, apesar de ter acreditado que elas eram independente de nós.

³⁴ É relevante destacar que sempre os espaços foram heterogêneos, assim como nossa natureza sempre foi (e será) simultânea e sinestésica, porém, parece que nos lembramos disso com o advento das tecnologias digitais,

2001), criação de acordo com os regimes de verdade (Veyne, 1984) ou realidade entre parênteses (Maturana, 2001) das práticas de letramento.

Ou seja, tudo que temos em nossos sistemas sociais e biológicos é real em relação a cada regime de verdade (Veyne, 1984) ou a cada regra de convivência, independente de suas distintas e diversas naturezas, seja a biológica, a maquinaica, a ^{espiritual}, e a simbólica (incluindo aqui as diversas práticas sociais de letramento), enfim tenham a (i)materialidade que tiverem são elementos constitutivos de uma mesma realidade híbrida, com seu espaço físico cada vez mais “estendido” por tecnologias (digitais, vegetais, de práticas de letramento verbais, visuais ou sonoras) – tudo em constante interação e transformação, como Lemke (1993), em “Discourse, Dynamics, and Social Change”, lembra:

“Social semiotics offers the view that socially meaningful doings constitute cultures (social semiotics systems): that cultures are systems of interlinking, socially meaningful practices by which we make sense to and of others, not merely in explicit communication, but through all forms of socially meaningful action (speaking, drawing, dressing, cooking, building, fighting, etc.). Sign systems are abstractions from such practices (e.g. linguistic sign from speech), changing as social practice change.”

Discutiremos a seguir como as perspectivas da mobilidade estão mais atuantes em nosso cotidiano e como isso pode interferir de maneira positiva na construção de sentido ou na leitura mais crítica de nossas verdades e de nossa diferença em relação ao Outro, localizado em outra prática de letramento.

2.1.1 “Estou no celular” – a mobilidade entre lugares

Partimos dos conceitos (Menezes de Souza, em comunicação pessoal) de *place* (um lugar físico, com dimensões fixas, formato e endereço) e de *space* (um espaço dinâmico, fluido e em constante movimento, inclusive com dimensão temporal), e da relação entre ambos, da qual podemos falar que um *place*, aparentemente fixo e com endereço, se localiza num *space* – espaço que contém diversos *places* e que está em constante transformação, percebemos que as novas tecnologias, sobretudo as digitais e mediadas por computador, reconfiguram essa relação *place x space*.

que propiciam a visualização dos multiversos, das realidades sincréticas (Ascott, 2006), ou das heterotopias (Foucault, 1984/2001).

De um lado, estamos acostumados a uma ordem cronológica de espaço e tempo, em que a sucessão linear do tempo contado em horas, por exemplo, com espaços de localização mesmo que abertos em sua extensão, e a (suposta) impossibilidade de se estar em dois ou mais lugares ao mesmo tempo nos faziam ver o mundo numa relação linear e sucessiva de causa e efeito entre passado, presente e futuro.

Por outro lado, outras formas de comunicação (celular, computador, *notebook*, conexão *wireless*, internet, msn, *skype*, câmeras digitais, *bluetooth* etc.) dão mobilidade ao sujeito, que não mais se localiza num único lugar físico fixo – ao celular, ele pode falar andando, de um lugar anônimo, num *space* cada vez mais dinâmico. Ao passo que, acessando a internet de um determinado lugar físico (seu escritório, sua casa, uma *lan house*), ele tem a sensação de movimento (por acreditar que vai até algum lugar ao acessar o site), mesmo estando estático, olhando para o computador, ao pescar (Antunes, 1988) informações da web, trazendo-as para o HD de seu computador.

O que significa dizer que essas práticas de letramento³⁵ também devem ser consideradas como tecnologias (como discutimos no capítulo 1), pois nos ensinam como usar e dar sentido a outras tecnologias, como a escrita – todos esses intérpretes ocupam lugares distintos em um espaço cada vez mais dinâmico que vemos e entender que isso tem a ver com as maneiras tipológicas e topológicas (Lemke, 1997) pelas quais construímos sentidos.

Assim sendo, usar os parâmetros das práticas de letramento dos espaços de localização e do espaço de extensão, pós Galileu (vide capítulo 1), não dá mais conta de entender de forma crítica a nova relação que estabelecemos com nossos espaços físicos. A mentalidade ou visão ontológica que estrutura as regras desses espaços localizados ou estendidos poderá ver essa outra ordem de relacionar espaços de modo restrito, ou seja, pode estar cega à ordem da mobilidade que impera no atual momento. Por exemplo – o conceito de não-lugar de Marc Augé (2004).

³⁵ Ou seja, o uso social, conforme Barton (1994) e Menezes de Souza (2008), que fazemos da linguagem de acordo com as regras de cada comunidade interpretativa (Fish, 1981) e, ao mesmo tempo, essas regras e seus respectivos regimes de verdade (Veyne, 1984) criam esse(s) uso(s) – é um jogo de espelhos em que cultura, língua e realidade se (re)produzem e se <trans>formam. Daí, no caso da visualidade, não nos prendemos ao que vemos (em reconhecer o referente), mas queremos problematizar COMO vemos o que vemos, questionando ou examinando a genealogia de nossas referencialidades e verdades (Foucault, 1995 e 1996).

Augé (2004, p.73), contrário ao conceito de *augmentation* de Manovich, propõe a existência de não-lugares, decorrentes também do impacto das ‘novas mídias, leia-se tecnologias digitais, no cotidiano das sociedades supermodernas, as quais produzem “espaços que não são em si lugares antropológicos (leia-se espaços organizados pelas regras materialistas e positivistas de práticas que o originaram) e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a ‘lugares de memória’, ocupam aí um lugar circunscrito e específico.” (comentário nosso)

Além disso, Augé (2004, p. 75) ainda esclarece “os não-lugares, contudo, são a medida da época; medida quantificável e que se poderia tomar somando, mediante algumas conversões entre superfície, volume e distância, as vias aéreas, ferroviárias, rodoviárias e os domicílios móveis considerados “meios de transporte”, os aeroportos, as estações de trem e as estações aeroespaciais, as grandes cadeias de hotéis, os parques de lazer (...), enfim, redes a cabo ou sem fio, que mobilizam o espaço extraterrestre para uma comunicação tão estranha que muitas vezes só põe o indivíduo em contato com uma outra imagem de si mesmo.” Pela nossa proposta, esse conceito não procede, pois sempre haverá lugares e espaço com regras distintas e constante fluxo. Não é o fato de esses lugares não terem as características do lugar antropológico que eles não são lugares. Isso é uma visão estática da dinâmica social (Lemke, 1993).

Por isso, acreditamos que entender essa “nova” relação entre o ato da visão com o lugar de onde vemos, por sua vez, localizado num espaço fluido e sistêmico, sob a ótica da visualidade (Menezes de Souza, 2001, e Rocha de Oliveira, 2002) e das relações de posicionamento (Foucault, 2001) seja uma maneira de entender (o que não implica concordar) a diferença e nos tornarmos agentes³⁶ de nossa própria <trans>formação a partir de práticas de liberdade e respeito – *i.e.* ver com todos nossos sentidos é ver além das aparências que mais nos aprisionam do que nos libertam ou aparências que nos enclausuram em pré-conceitos e passamos uma vida inteira repetindo-os e, ao mesmo tempo, reclamando deles como se fossem independentes de nós; é também ver através do senso comum que costuma excluir ou punir o diferente; é ver com nosso olho de dentro para saber nos ajudar e ajudar o outro sem paternalismos ou “coitadismos” (por exemplo, formar nossos alunos em sala de aula sem

³⁶ Usamos agentes nos sentido de intérpretes que vêm se vendo, ou seja, sujeitos que assumem seu papel interpretativo ou seu papel de co-criador de suas interpretações e realidades, ou seja, sujeitos que problematizam suas referencialidades, ou que vêm a realidade entre parênteses (Maturana, 2001; Maturana e Verden-Zöller, 2004).

deformar suas respectivas identidades de natureza, sem transformá-los em caricaturas de um sistema que não se sustenta mais), enfim ver com nossos seis sentidos é também nos ensinar a soltar o velho discurso da “suspeita de si” herdado do discurso estóico e piorado pelo discurso cristão, o qual vê na presença do Outro em nós a figura do diabo, como mostra Foucault (2006, p. 511), lendo criticamente o discurso do conhecimento de si como a procura do traço do mal:

“No interior de mim e em mim, não é o elemento divino que devo primeiro reconhecer. Devo primeiro tentar decifrar, em mim, tudo o que possa construir traços, traços de quê? Pois bem, [traços] de minhas faltas, de minhas fraquezas, para os estóicos; traços de minha queda, para os cristãos, e também para eles traços da presença, não de Deus, mas do Outro, do Diabo. E esta decifração de si como tecido de movimentos, movimentos do pensamento e do coração que trazem a marca do mal, e que são talvez insinuados em nós pela presença vizinha ou mesmo interior do Diabo, é essencialmente nisso que consistiriam os exercícios de conhecimento de si que a espiritualidade cristã desenvolverá em função, a partir e segundo o modelo da velha suspeita estóica em relação a si mesmo. São exercícios, pois, que estão longe de serem inteiramente centrados no conhecimento e que, quando centrados no conhecimento, centram-se na suspeita de si mais do que no reconhecimento do divino (...).”

Intrigante como tudo isso parece novidade – acostumados com valores eurocêntricos e grafocêntricos, para não dizer anestesiados ou hipnotizados por eles, esquecemos da nossa própria natureza simultânea e sinestésica, da própria dinâmica da respir-**ação** (ex-, ins-**piração**) e da digestão (transformação de alimentos sólidos em energia). Sem mencionar que esses mesmos valores nos levam a desvalorizar práticas de cura com as ervas medicinais, a ciência da homeopatia, a intervenção de entidades espirituais na transformação social e a escrita multimodal indígena (Menezes de Souza, 2001).

Como perceber a relação de todas essas práticas distintas? Como olhar diferentemente do hábito se estamos habituados a ele?

Acreditamos que essa mudança de olhar trata-se de estarmos mais sensíveis ao fluxo de informações que selecionamos de outros lugares ou com as quais nos deparamos involuntariamente. Isso vem ao encontro do que Ascott (2006) propõe como a função da arte – sentir o invisível e torná-lo visível. Como? Sem querer impor uma única maneira de ler essas informações podemos começar a nos perguntar de que maneira elas estão relacionadas ou de que maneira eu as relaciono a partir de meu posicionamento físico e ideológico

(discursivo) a ponto de fazer subsistir um sistema ou um mecanismo que mais aniquila ou que mais compreende o Outro? Ao mesmo tempo sem nos apegarmos ao deslumbre do aparato tecnológico em si – celular, PDA, computador, GPS, dados, também são produtos de nossas verdades e por isso mesmo mutáveis, como Ascott (op. cit.) também nos lembra ao afirmar que esse momento de cultura digital já está passando. Assim como ele, acreditamos que temos a oportunidade de rumar para um espaço social fundado na relação sistêmica de perspectivas ou construído na fluidez da consciência (Grandpierre apud Ascott, 2006) ou na organização dos campos de atuação ou na relação das afinidades, ou ainda relações sociais fundadas nos relacionamentos dos posicionamentos e não mais nas hierarquias ou sistemas de dominação e exclusão (Foucault, 1995, e Maturana e Verden-Zöller, 2004, vide capítulo 1).

Essa outra forma ou ordem já é vivida em alguns lugares – performances artísticas, como da companhia Needcompany que trazemos como exemplo, alguns filmes como “Quem somos nós?”, as últimas produções cinematográficas do diretor M. Night Shyamalan (*Sexto Sentido*, *A Vila*, *A Dama na Água* – faremos referência a este no capítulo 3), e, sobretudo, para não dizer o mais importante, o nosso próprio olhar, afinal ele também é o sistema social no qual vivemos (vide discussão no capítulo 3).

2.1.2 “O Quarto de Isabella”

O enredo dessa peça (2004), da companhia belga Needcompany, fundada e dirigida por Jan Lauwers, com nove performers no elenco, em si já é fascinante – de dentro de seu quarto, em Paris, Isabella, uma senhora, já cega, (re)vê sua vida por meio de objetos etnológicos do Egito e África e das pessoas com quem conviveu, querendo encontrar o paradeiro de seu pai, um príncipe do deserto que desapareceu numa expedição – como lhe disseram sempre seus pais adotivos que viviam juntos numa ilha. Não demora muito para Isabella, de dentro de seu quarto, descobrir que a história não é bem assim, a verdade na qual acreditou toda uma vida escondia outra realidade, outra verdade (na peça, chama-se a história do príncipe do deserto, após Isabella descobrir que seus ‘verdadeiros’ pais são aqueles que se diziam adotivos, de *mentira*).

Aqui, propositalmente falamos que uma verdade (príncipe do deserto) é substituída por outra (Anna e Arthur são os pais biológicos de Isabella), com base no conceito de verdade em Veyne (1984), para dizermos que o que costumeiramente chamamos de *mentira* são

“verdades” que geralmente não aceitamos ou com as quais não concordamos, ou ainda são antigas escolhas ou opções que resolvemos deixar de lado:

“(…) o valor de verdade é inútil, tem sempre um duplo emprego; a verdade é o nome que nós damos às nossas opções, das quais não desistimos: se o fizéssemos, declararíamos decididamente que são falsas, tanto respeitamos a verdade; mesmo os nazistas a respeitavam, pois eles diziam que tinham razão: não diziam que estavam errados. Poderíamos ter respondido a eles que estavam enganados, mas para que serviria isso? Não estavam no mesmo comprimento de onda que nós, e, além disso, é platônico apontar como falsidade um tremor de terra.” Veyne (1984, p. 145)

Lauwers, para contar essa história da busca pelo príncipe do deserto, inova a linguagem teatral, acrescentando dança, canto, música, além de uma cenografia incomparável, com esses objetos etnológicos do Egito Antigo e da África, e do uso de vídeo no palco. É sobre essa (inov)ação que falaremos e sugerimos que acessem o vídeo [Needcompany.AVI](#).

Enquanto temos a personagem principal, narrando sua história junto com os demais elementos em cena (bailarinos, músicos, cenografia), podemos ver outras tomadas do palco pelo telão, ouvir música e perceber a movimentação corporal de outros bailarinos. Tudo isso visto da platéia do teatro SESC Vila Mariana (outubro de 2006) – devido à arquitetura desse teatro, quanto mais nos afastávamos do palco, mais conseguíamos perceber os diversos elementos em cena.

Se dentro do teatro, em alguns momentos, ficávamos até perdidos com a sensação de tanta “informação” a nossos olhos (des)acostumados, no vídeo e no catálogo isso não é diferente. E em cada meio, re-cria-se essa simultaneidade de informações por diferentes estratégias – visuais, gráficas e sonoras. Na verdade, a sensação era muito parecida à sensação de procurar Wally (“Onde está Wally?”³⁷, vide, por favor, imagem no CD) – para construir sentido, selecionamos ou elegemos traços ou aspectos que fazem sentido ou que nos chamam a atenção e o “seguimos” pela peça.

³⁷ Handford (2004), livro muito popular na década de 1990, esse personagem curioso, ou melhor personagem que desperta nossa curiosidade ao nos instigar a achá-lo no emaranhado visual das situações em que se encontra de viagem, nos indica que vemos com base em traços ou aspectos criteriosos (Kress e van Leeuwen, 1996). Ao *escanear* com nossos olhos a página à procura dele, estamos na verdade à procura de algum traço dele (óculos, blusa listrada de vermelho e branco, mochila) que o diferencie no meio da multidão. Não é à toa que nessa multidão, há também outras pessoas com blusas, óculos e mochilas semelhantes.

Para nossa discussão, trazemos o referido vídeo de um trecho da peça (e no próximo item, três imagens do catálogo distribuído na apresentação no SESC de São Paulo, em outubro de 2006).

Construído pelo jogo de preto e branco e pela divisão da tela, esse vídeo traz esses artifícios extremamente interessantes para dar a sensação do simultâneo vivenciado na apresentação feita no teatro.

Com tomadas tradicionais (foco no centro, recortes), o centro da tela não é bem o centro, dependendo da tomada. Em alguns momentos, temos a junção de várias cenas distintas, ou seja, que não pertencem à simultaneidade da cena como um todo – ou seja, temos várias cenas recortadas e justapostas (como nos primeiros 60 segundos do vídeo). Em outros momentos, da tomada de uma única cena (como a do 1min23, 3min33), em que temos dança, música (1min40) e encenação, o jogo de PB (preto e branco) é que dá o enfoque para nós. Esse jogo acrescenta ainda mais movimento/dinamismo ao vídeo, que não se restringe a um único plano ou foco.

De modo análogo, à dramaturgia acrescentam-se movimentos de dança contemporânea, em vários lugares do palco e em cima de objetos do cenário, música tocada pelo próprio elenco e a sonoplastia. Cada elemento distinto, porém junto, agrega outra dimensão de sentido ao que se apresenta – além de ser um texto multimodal, é multiversos, explorando-se da dimensão corporal em movimento à dimensão arqueológica e etnológica dos objetos egípcios e africanos do cenário. Diálogo de múltiplos lugares num espaço também em movimento. Temos a possibilidade de escolher em quais “canais/vertentes/linguagens” colocar nossa atenção.

Justamente para não nos atermos à típica leitura de que a peça traz um cenário “poluído” (é como a justaposição de várias informações ou vários lugares é normalmente lida, por não seguir a ordem grafocêntrica), por exemplo, propomos a leitura disso como a simultaneidade de lugares hierarquizada pelo ponto de vista do espectador.

Apesar de a estrutura da peça ter um narrador que marca a passagem do tempo, afinal a personagem Isabella vive os marcos do século XX – guerras mundiais, colonialismo, e desenvolvimento da arte moderna, e a própria Isabella no centro do palco narrando os

episódios que viveu, esses centros não são os únicos centros da peça – temos acesso a outras esferas de linguagem que também contam sua história.

2.1.3 No cotilão de 0 e 1

“Virtuality is not an innocent place. On the other hand, there is now increasingly little difference between what used to be distinguished as the real and virtual. The complex terrain of the interaction between the global and the local that is the site of contemporary cultural practice is both real and virtual at once, hence the paradoxical title virtual reality.” Mirzoeff (1999, pp. 91-2)

“(…) Virtual worlds are about the dissolution not of reality, but the assumptions that go into subject/object relations.” Burnett (2005, p. 58)

“Virtual systems thus imply a technological exaggeration of humanism’s defining link: the mind/body split which becomes immersed in electronic networks.” Mckenzie (1994, p. 92)

(Web)site.

Assumindo a existência de múltiplas realidades, discutiremos como atualmente o embate entre os discursos da realidade virtual e o materialismo ocidental abre brecha para outro universo, o da visualidade com olhos de ver, com os olhos de dentro, ou na fala de Ascott (2006, vide capítulo 1), ver a realidade sincrética.

Destacamos que a coexistência de vários espaços discursivos, com vários espaços físicos e digitais não é uma soma em que $1 + 1 = 2$, tampouco modelo de síntese hegeliana, em que uma tese contraposta a uma antítese resultará numa síntese.

Mesmo em face dos discursos apocalípticos e sedutores sobre a realidade virtual (Couchot, 1993 e 2005 et. al.), acreditamos que ela faz parte de um momento *pharmacológico* (Ascott, 2006, vide capítulo 1), o qual determinará uma mudança de rumo ou uma expansão de nossas consciências outrora esquecidas. Isso pode ser de muita valia, sobretudo, na nossa postura como educadores e formadores de cidadãos, pois, além de implicar uma constante mudança de nossos próprios posicionamentos, estaremos re-criando uma ponte para outras realidades, em que não mais estaremos presos a nossas próprias leis. Estaremos sim, talvez, bebendo de nosso próprio *pharmako* – de um lado, se esse *pharmako* estiver mais para um veneno, teremos condições de re-vê-lo e torná-lo nosso remédio. Por outro, se ele já estiver atuando como um remédio, poderemos cada vez mais acessar outras realidades, como fala Ascott (op. cit.), onde a divisão entre tecnologias da floresta e do vale não mais se sustentam.

Nossa tendência dentro do caminho explicativo da objetividade entre parênteses é um constante convite de mudança de nosso papel, uma vez que o que criamos reflete e refrata nosso sistema de crença. Dito de outra maneira, não adianta mudarmos o papel se não mudarmos o conceito que o gera. Assim sendo, fazemos um convite para uma metanóia (Ascott, 2006; Foucault, 2006) ou uma reforma de pensamento (Morin, 2001). Ou ainda, os espaços de nossa realidade híbrida na verdade refletem e refratam nossas crenças, ao mesmo tempo em esses mesmos espaços nos fazem ver aquilo que tomamos por (ir)real.

Por isso, concordamos com a proposta de Mirzoeff (1999) que explica que o fenômeno da virtualidade é um lugar social e culturalmente construído, independente da tecnologia digital. Esse lugar, justaposto a nossos lugares físicos com acesso à rede www, seja via computadores ou celulares, tão híbrido quanto nossa realidade física, pode servir de lugar para refletirmos sobre nossas verdades, mesmo que ele ainda seja construído à imagem e semelhança das verdades eurocêntricas ou do papel (Nelson, 2005).

Longe de ser uma característica recente e exclusiva da (pós)modernidade com o advento da comunicação mediada por computadores, Mirzoeff (1999) explica a relação entre a virtualidade e os diferentes conceitos de realidade e, sobretudo, sua relação com o espaço discursivo da modernidade.

Já existente no ato de apreciar Arte nos períodos clássico e neoclássico, *virtual antiquity* ou virtualidade como processo de construção de sentido ou memória discursiva (Orlandi, 2001), ou acesso ao mundo virtual interiorizado, o qual os apreciadores de arte faziam ao contemplarem obras de arte nos museus, é o espaço virtual, ou seja, o lugar da memória discursiva que eles acessavam no ato de contemplação da obra de arte, ao qual o autor se refere como uma atitude passiva de virtualidade: “Neo-classicism provided access to an interiorized virtual world, the space of virtual antiquity. (...) virtuality can be understood as the transformation of space away from exterior three-dimensional reality to the polydimensional interior world of the self.”

É interessante ressaltar como o autor associa esse espaço com as condições sociais e discursivas do momento de produção de leitura. Por exemplo, no século XVIII, as pinturas clássicas e as esculturas, no espaço social dos museus e das galerias de arte, levavam seus espectadores (apreciadores) a acessar seus mundos interiores (ou memórias discursivas para

construir sentido). Esses espaços, em meados da modernidade europeia, dão lugar para uma série de instituições sociais ou espaços públicos. Além destes, havia o espaço da representação pictórica da imagem (ou do quadro, por exemplo), que era o espaço da antiguidade. E por fim, o espaço mental do espectador, ou espaço da percepção.

Esse contexto logo se transformou no espaço dos dioramas e panoramas, que propiciavam ilusões muito próximas da realidade. Isso gerava uma sensação de mobilidade – “the virtual aspect to these depictions of reality thus came from the apparent sense of mobility offered to the spectator, the chance to experience what distant sights were ‘really’ like without having to travel.” (Mirzoeff, 1999, p. 93)

Segundo Mirzoeff (op. cit.), a virtualidade da época do *virtual antiquity* mostrava um conceito clássico de mundo, de espaço e de tempo, daí caracterizá-la como um espaço estático (1999, p. 92).

Na sua passagem de uma virtualidade puramente mental (a da cabeça dos observadores de arte), para uma virtualidade da arquitetura, começam aqui os elementos da modernidade emergirem (sobretudo a noção de rapidez, progresso, evolução), daí o surgimento dos dioramas/panoramas que se transformam nas imagens em movimento do cinema. É nítida a relação entre os espaços “estáticos” dos museus e a *virtual antiquity* e a transformação dos espaços urbanos no passo rápido da modernidade do século XIX, inclusive a industrialização.

Do cinema para o surgimento da TV, temos por meio desta a “globalização da virtualidade”, que traduz os anseios da comunidade imaginada no século XX e condensa a experiência coletiva de um mundo fragmentado/pós-moderno (o surgimento da MTV sinaliza uma mudança dentro do próprio paradigma da TV desde seu surgimento).

Essa situação, por sua vez, também muda com o advento de realidades virtuais por meio de computadores, que, segundo Mirzoeff, acelera a fragmentação do mundo dos espectadores da TV. Nessa tendência, até a fotografia tem seu papel re-significado com o surgimento de câmeras digitais e webcams. Ele ainda aponta duas diferenças entre as noções de virtualidade que ele apresenta e a realidade virtual (RV) por computador: o ponto de vista estático dos ambientes virtuais (museus, panoramas e dioramas) e o ponto de vista interativo da RV por computador. Isso Mirzoeff (1999, p. 104) deixa transparecer no comentário – “Yet it seems

increasingly clear both that computer environments do offer some genuinely new experiences and that they are structured by many of the hierarchies that have determined ordinary reality throughout the modern period, albeit in a different shape.” “The internet is a space that is historically and culturally determined as any other. (...) it is given shape by race, gender, and class.”

Além disso, ter uma visão de virtualidade como *place* parece interessante, pois este poderá ser tão plástico e diverso quanto os conceitos/as noções de real que o moldarão. Processo e produto: a nossa atual virtualidade, ao mesmo tempo em que é ainda resquícios da cultura da modernidade, aponta para as transformações discutidas no capítulo 1, conforme Ascott (2006) coloca. Mesmo que estas ainda não estejam efetivamente no mundo da realidade material/física – é o caso da emergência do *design* que quebra a canonicidade da página. Daí, a virtualidade, hoje, mostra que o discurso tradicional da modernidade foi rompido (por isso, talvez, Mirzoeff fale em crise da modernidade), mas essa quebra ainda não estabilizou outros discursos canônicos.

Enfim, Mirzoeff (1999) nos ajuda a perceber bem a relação dinâmica entre estrutura e coordenação consensual de ações que geram uma realidade conforme suas crenças e valores (ainda todos dentro da cultura patriarcal). Ele aponta para um novo turno – seria a emergência de uma nova ordem anunciada pela aparente (des)ordem da modernidade?

“ (...) virtual reality is an awareness that the reality produced by the disciplinary society of modernity was always surreal and there are no norms against which people can reliably be measured.” (Mirzoeff, 1999, p.117)

Podemos dizer que, de certa forma, a realidade virtual pode subverter as regras materialistas aceitas no Ocidente como verdades ainda que seja existente dentro dele, mostrando que, por mais que exista limitações estruturais ou físicas sobre a construção do significado, não temos controle sobre a *semiosis* – ou seja, a construção de sentido, daí as características do ambiente digital (simultaneidade, fluidez, tempo efêmero, o espaço relacional/sistêmico) atrelado às características da visualidade propiciarem uma ruptura no sistema preestabelecido, dominante:

“(...) The fear is that in a visual culture, humanity may find itself in a “serene non-existence”, unable even to frame the new paradigm. While such a crisis appears highly unlikely, there is certainly a localized crisis of the humanities

within the Western university system. It will not be resolved by pretending that nothing has happened. Visual culture exists and it is now the task of intellectuals to find ways to represent it in a world where humanistic distinction between the real and the virtual has dissolved. (...) (Mirzoeff, 1999, p. 123)

Nesse sentido, vemos, na virtualidade, papel importante na emergência de uma mudança epistemológica (vide capítulo 1), mostrando que tanto realidade “externa” e realidade virtual se contaminam, se transformam, interferindo uma na outra – daí, conforme Maturana (2001, p. 66) e Goswami (2000, p. 32), respectivamente:

“Nós não nos aproximamos da descrição de uma realidade em si sob nenhuma circunstância, e sim configuramos realidades.”

“O mundo é apenas aparentemente contínuo, newtoniano e material. Na verdade, ele é descontínuo, quântico e consciente.”

Maneira, inclusive cultural, de conceber a realidade e de torná-la real ou não.

Não está restrita à tecnologia de ponta nem a um período específico da história humana, mas está presente em cada momento, em todo o lugar, (in)visível dentro das respectivas concepções culturais, (re)produzindo as tecnologias pelas quais a perceberemos, seja a escrita, seja a catedral gótica, seja a imagem, ou os computadores. **Como as tecnologias atuais influenciam nossa visualidade e virtualidade?**

Mostrando-nos o invisível (a virtualidade no sentido de memória discursiva que emerge no meio da heterogeneidade da cultura da página e da cultura da tela), para que percebamos que a realidade está muito mais nas nossas mãos do que fora de nós. Mas parece que temos medo disso, talvez, por isso que de agora em diante é preciso “ver que vemos”.

Perceber que a virtualidade, a partir de nossas emoções, motiva a realidade da comunicação digital e esta, por sua vez, é que propicia vermos sua invisibilidade, ou seja, seu estado latente ainda invisível a nossos olhos de ler (assim como a virtualidade, por exemplo, do pensamento medieval era tornado visível e real na dimensão da catedral gótica, nas tecnologias atuais vemos que a virtualidade que motiva a cultura da página está sendo re-significada, fazendo emergir uma nova ordem, outra virtualidade – ainda invisível a nossos olhos de ler, porém com sua materialidade nos *pixels*).

Nesse processo de (in)visibilidade, percebemos que a junção dos vários *pixels* é que torna uma imagem figurativa a nossos olhos e nossas memórias discursivas. Ainda que cause um certo estranhamento ou uma vertigem, a proposta de nosso trabalho é olhar com olhos de ver os *pixels* que constituem a imagem de mundo que adotamos por real de forma a nos tornar agentes de nossas leituras e perceber que eles são maleáveis e múltiplos, conforme o *lugar* discursivo, virtual ou físico, que assumimos.

De maneira análoga, nossa memória discursiva, culturalmente aprendida, *escaneia* os elementos que constituem nossa realidade com base nas informações consensuais que aceitamos e/ou tomamos por realidade. Por isso, vemos na virtualidade espaço em que a “clareza” de significado só é garantida se o leitor-intérprete re-conhecer, por meio de sua memória discursiva, o significado consensual³⁸.

Assim como o turno visual (Mirzoeff, 1999) não só tem, na imagem, a imagem do cotidiano, mas também é o cotidiano recriado em imagens, a organização do espaço ou ambiente digital implica não só um modo peculiar de olhar para o mundo, mas também um mundo híbrido e tão “real” quanto àquele que aprendemos a reconhecer e a chamar de real, embora este baseado numa organização hierárquica de tempo e espaço e preso à materialidade das coisas e à objetividade que pretende anular a dimensão do sujeito ou do observador.

Ou seja, tudo o que aprendemos a chamar de e a reconhecer como realidade não passa de uma construção social/um consenso. O fato de essa realidade ser fruto e/ou estar calcada em distintas posturas ou atitudes ou pontos de vistas culturalmente consensuais, orientados por diferentes valores e verdades, é o que faz a realidade assumir múltiplas faces, ou melhor, é o que configura realidades diversas e diferentes em si, ainda que coexistentes.

Em face disso, acreditamos que configuramos nossa realidade conforme os valores e as verdades que assumimos (e/ou aprendemos a assumir) como legítimos e válidos dentro de nossas práticas culturais. Daí, por exemplo, nossos espaços e nossas relações serem distintamente organizados em cada momento, em cada contexto – assim como a catedral gótica torna visível uma concepção de Deus como um ser superior e inatingível, bem como de

³⁸ O consenso muito tem a ver com o que Burnett (2005, p. 53) explica sobre *circles of continuity* – “Rather than sustain the subject/object distinction here, I am more interested in the circles of continuity that link images to viewing and experience and that are responsible for a middle ground of comprehension and reflection.”

seu poder incontestável, o computador pode ser derivado de um meio de comunicação nascido dentro da cultura patriarcal. Mas, paradoxalmente, ele indica mudanças epistemológicas que mais tendem à ordem da simultaneidade e das relações de afinidade, as quais desestruturam a ordem linear do patriarcado. Daí essa maleabilidade ser entendida como ameaça dentro da ontologia verbal, ou uma des-realização, para não dizer falsidade, ou ainda uma artificialidade pós-humana (Santaella, 2003) ou um modelo de mundo simulado por algoritmos matemáticos. Por outro lado, conforme a ordem da visualidade, temos possibilidades infinitas de co-criação de multiversos (Maturana, 2001) ou de vivermos numa **postura eso**, ou de realidades entre parênteses (Maturana, op. cit.), o que nos impede de termos atitudes de violência simbólica, culminando em violência física, ou de sermos aprisionados pelas nossas próprias leis (as criadas pelos nossos sistemas de Verdade, conforme Foucault, 1996).

Por isso, a questão não é mais sobre realidade e falsidade, mas é se queremos ou não continuar a acreditar nos modelos de realidade e de falsidade.

Retomamos aqui as reflexões sobre uma realidade mimética (postura exo, ou realidade sem parênteses) e realidade como construção de sentido (postura eso, ou realidade entre parênteses), apresentadas no capítulo 1, para reforçarmos nossa proposta de que a dualidade ou cisão entre realidade “real” e virtualidade, no sentido de comunicação mediada por computador ou tecnologia digital, não mais se sustenta dentro de nossa visão bakhtiniana de linguagem, em que os signos refletem e refratam a realidade, e de nossa concepção de visualidade, como jogo de perspectivas e lugares de onde construímos sentidos a partir de nossos sentidos.

Ou seja, se a realidade é multiversa (Maturana, 2001, capítulo 1) ou de natureza dialógica (Bakhtin, 1992), ou ainda um argumento explicativo (Maturana, op. cit.) construído e situado em práticas de letramento, tomar um único elemento como fator que caracteriza o que é realmente real, como por exemplo, a materialidade, ou a relação de contigüidade entre uma imagem fotográfica e seu referente (Worth, 1981; Menezes de Souza, 2001; Rocha de Oliveira, 2002), é temeroso (para não dizer que é uma atitude que pode levar à ex(o)clusão de nosso senso de humanidade), pois significa que se elege tal elemento como diferenciador do que se encaixa num certo modelo de realidade (excluindo todos os demais fenômenos de interação social que não necessariamente seguem esse modelo), o qual foi construído neste mundo, dentro do espaço das relações sociais, porém legitimado e eleito conforme as

conveniências sociais de determinado regime de verdade (Veyne, 1984). Lembramos que esse regime de verdade tem prazo de validade, é deste mundo, por isso, não é nenhum elemento supra ou transcendente, e, sobretudo, é uma **INTERPRETAÇÃO** sócio-histórica com cara ou corpo de Verdade ou realidade “real”, regulada por relações de poder (Foucault, 1990 e 1996).

De maneira análoga ao que Santaella e Nöth (1999) falam sobre a imagem infográfica, o que nos habituamos a chamar de realidade real também passou por um processo de naturalização semelhante ao que os autores explicam sobre a natureza dos *pixels* – com a diferença de que, no lugar de *pixels*, essa suposta realidade real é constituída de regimes de verdades:

“Antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica que só pode aparecer sob forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados *pixels*, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas. (Santaella e Nöth, 1999, p. 166)

Ou seja, achamos pouco viável estabelecermos padrões de distinção entre realidade e virtualidade, ainda mais com base nos critérios de suas distintas (i)materialidades, uma vez que ambas são produtos e processos de regimes de verdades (Veyne, 1984) situados na mesma ontologia ocidental, como Quéau (1993) lembra:

“Uma imagem de síntese não é, então, simplesmente a imagem de algo, uma espécie de cópia estática e enrijecida de uma entidade preliminar. Para compreender a essência de uma imagem de síntese, é necessário procurar entender o modelo que a engendra. (...)” (Quéau, 1993, p. 92)

Ressaltamos que a própria idéia de que a imagem fotográfica “tradicional”, leia-se não digital, se remete a uma realidade preexistente, como se fosse sua cópia ou documento³⁹, também não mais se sustenta, como mostramos em nossas discussões e pesquisa anteriores (Menezes de Souza, 2001; Rocha de Oliveira, 2002). E, por isso, acreditamos que para vermos com olhos de ver é vital sempre problematizarmos os “modelos” que engendram todo e qualquer texto, seja ele multi- ou hipermodal, bem como toda e qualquer perspectiva, ou não nos esquecermos das perguntas fundamentais (vide texto de Rubem Alves no capítulo 1).

³⁹ Esta ainda é a crença que predomina no discurso canônico sobre imagem fotográfica, como podemos perceber em Santaella e Nöth, 1999, p. 171: “As imagens artesanais são imagem-mimese, uma figuração por imitação, figuração da imaginação da visão”. As imagens fotográficas, imagem-documento, “traços, vestígios da luz, resto que sobrou do corte executado no campo da natureza, registro do confronto entre sujeito e o mundo”.

Nesse sentido, concordamos com a proposta de McKenzie (1994) que vê na virtualidade uma possibilidade de rompermos com a barreira entre sujeito e objeto ou (re)vermos que as bases que diferenciam ou modulam o que se toma por certo, errado ou válido têm prazos de validade, ou seja, podem se transformar. Ou seja, o deslumbre com o mundo virtual não está na brincadeira com os aparatos tecnológicos (sem menosprezá-los), mas na possibilidade de ver o que era invisível – os próprios mecanismos de construção de sentidos e realidades... ou de re-ver o consenso, o hábito.

Também por isso, não queremos descrever exaustivamente uma estrutura que não será a mesma daqui a pouco tempo (percebemos essa tendência nos trabalhos de Manovich (2001) e de Miles (2007 em comunicação pessoal, via e-mail e seu vlog: <http://vogmae.net.au/vlog/>).

Ao descreverem as novas mídias como representação numérica, banco de dados, automação, variabilidade, transcodificação (op. cit.) e *shapes, pixels, shades* (op. cit.), os autores parecem se deter à materialidade numérica da informação que circula na rede ou dos “textos” que produzem, como é o caso de Miles, professor da RMIT University, Austrália, ao dizer que o que ensina a seus alunos sobre hipertexto e edição de imagem digital é lidar com, por exemplo, um elemento ou uma forma dessa imagem, editando-o de maneira a fazer sentido num próximo quadro. Ele não entende as imagens, as relações hipertextuais e o cinema como história, narrativa, no sentido aristotélico, de algo como representação; mas como elementos que editados juntos dão sentido a algo. É o que me responde por e-mail, quando pergunto se para ele a imagem é de algo (is it a picture of something?, querendo dizer se esta se remete a algum referente externo):

“not a picture of something, no. but pixels, shapes, shadows. then it is of something. i teach students who just think it is filming a story, rather than thinking about (for example) having similar colour across two shots that will add another dimension to how they can be edited together. so i might do exercises where they have to film only round things, and edit these and so on.” (e-mail de Miles, setembro de 2007)

Discutiremos no item a seguir o que entendemos por construção de sentido, pois não acreditamos que seja essa dimensão material (*pixels, dados, shades, shapes*) que conferem sentido ao que vemos, mas sim nossos sistemas de verdades, ou memórias discursivas, nossas narrativas no sentido que Bruner (1986) dá.

Nesse sentido, destacamos a seguir alguns *sites* que lidam com a simultaneidade e não-hierarquia de informação, permitindo ao leitor perceber como o ato de visão não se restringe aos olhos (ressaltamos que focamos o *design* gráfico dos *sites* e a estrutura de informação no estilo da paisagem informativa, como no *site* da Smart Money (www.smartmoney.com), pois muitas vezes a função discursiva e ideológica corrobora a visão eurocêntrica e neoliberal, como o *site* do salgadinho Doritos (www.doritos.com), que parece mais estar interessado em alavancar suas vendas; e os panoramas de realidade virtual, que reproduzem a concepção imagem-documento).

Tomemos, por exemplo, o *site* do Cirque du Soleil (www.cirquedusoleil.com). Seu *design* gráfico estimula o ato de visão simultâneo, semelhante ao *site* da Needcompany (needcompany.org) – ambos os *sites* re-criam uma linguagem visual muito próxima ao trabalho que realizam e apresentam nos palcos, sempre destacando elementos que geram a impressão de movimento, espacialidade, tridimensionalidade.

No *site* do Cirque du Soleil, por exemplo, no trabalho *Varekai*, a imagem estática e bidimensional da tela adquire “movimento” ao passarmos o *mouse* sobre (*mouse over*) determinados lugares da imagem (na verdade, isso ocorre por meio de programação e do software utilizado no *design* gráfico da página). De maneira diferentemente igual, no *site* da companhia belga, Needcompany, o *design* gráfico contém um elemento visual que dá a sensação de trepidação, mais uma vez o movimento, para indicar onde cada performer se encaixa nos trabalhos já realizados pelo grupo – o que queremos destacar com isso é que não é a tecnologia em si do *mouse over* ou a estratégia da trepidação que contém em si essa significação de movimento; ao contrário, esses elementos usados nesses contextos adicionam essa dimensão do movimento ao que vemos. Muito diferente do *design* estrutural e gráfico dos *sites* de jornais diários, que mesmo usando ferramentas como *blogs* e *tags*, ainda estão próximos da escrita alfabética. Nesses *sites* de jornais, os *pop-ups* com propagandas, apesar de gerarem certo movimento, corroboram estratégia de marketing da lei de mercado – temos de chamar atenção e convencer nossos clientes a comprarem.

Já os panoramas de realidade virtual, como de muitas casas de shows, para venderem ingressos e mostrar a proximidade dos lugares em relação ao palco (CrediCard Hall e Sydney Opera House), bem como o trabalho de Bostjan Burger, esloveno cujo interesse se pauta na produção e na comercialização de panoramas de locais naturais ou culturais da Eslovênia

como forma de documentação e preservação (www.eurovista.info), nos dão a ilusão de que estamos no lugar físico aos quais eles se referem – daí, a reprodução do *habitus* (Ortiz, 1983) ou do conceito canônico de imagem como documento ou representação fiel de seu referente.

Em contrapartida, as paisagens informativas (Cooper apud Small, 1999, e Antunes, 1988), como o *site* smartmoney.com, pensam numa organização mais simultânea da informação. De acordo com Small (1999), Muriel Cooper, no *workshop* dado por ela “The Visible Language Workshop” no MIT Media Laboratory, cunhou o termo ‘paisagem informativa’ (*landscape*) para explicar uma forma visual de organizar informação no espaço⁴⁰: “this sort of space, where information “hangs” like constellations and the reader “flies” from place to place, exploring yet maintaining context while moving so that the journey itself can be as meaningful as the final destination.”

A preocupação do trabalho de Small (1999) é propor novos designs para os textos eletrônicos, para que possam mais facilmente ser consultados. Destacamos sua tese de doutorado, *Rethinking the Book*, defendida no MIT, na qual sugere o uso do espaço tridimensional, para reler o formato tradicional do hipertexto. De acordo com Small (p. 40-1), o uso do espaço (*space*) nas paisagens informativas é completamente diferente da organização tradicional, leia-se completamente calcada no verbal como fôrma e forma:

“The use of space in an information landscape is fundamentally different from that of traditional design. (...) Hypertext systems, such as those used to access the World Wide Web, allow the designer to tag a text with footnotes of arbitrary size. However, when the reader selects a link the footnote appears and completely obliterates the original text. The use of 3D space gives the designer new possible solutions to this problem.” (Small, 1999, p. 23)

Sobre o uso do espaço no papel bidimensional, gostaríamos de mostrar o projeto gráfico do catálogo da Needcompany (vide arquivos JPEG, Needcompany, no CD que acompanha esta tese). Apesar de a posição do catálogo estar no sentido horizontal, a leitura do texto escrito em

⁴⁰ “It is night and you are dreaming. The sky is dark and you are floating lightly above the earth. As you cast your thoughts about, you flit and fly above the landscape from place to place and then zoom out into space. As soon as a constellation appears ahead, you skim instantly to that place, exploring, moving as fast as thought.” Cooper apud Small (1999, p. 29) descreve neste trecho o que entende por organização visual de um hipertexto, algo completamente diferente da visão grafocêntrica.

três idiomas, diagramado em três colunas paralelas, e das imagens ocorre no sentido vertical, dando a sensação de estarmos diante de uma tela *widescreen* (vide imagem no CD).

2.1.4 Lugares afins

Percebemos que, nessa relação de posicionamento entre lugares distintos, uma ordem os aproxima – a ordem da afinidade.

Por exemplo: **as comunidades** organizadas na internet, sejam as de relacionamento, sejam as de prática. O que explica a junção de pessoas que, às vezes, nem se conhecem pessoalmente? Mesmos interesses. Seguem algumas definições, embora distintas, usam os mesmos mecanismos de comunicação mediada por computador, para fins também distintos, mas com mesmo princípio – compartilhar conhecimento.

Segundo Antunes (2001, p. 223), há três tipos de comunidades entre usuários de internet em centros urbanos:

***Comunidade material:** aquela em que a presença física de seus participantes é a base de interação;

* **Comunidade digital ou remota:** a interação se dá no espaço físico, tendo como suporte a base virtual (telefones, celulares, internet), ou algumas relações iniciam-se no ambiente virtual complementando-se no espaço físico/material;

* **Comunidade virtual:** o ambiente material não é mais relevante, pois o ambiente imaterial da comunicação, por exemplo, via web, é o contexto para as interações.

Já Teixeira Filho (2002), tem a preocupação (na condição de gestor da Competitive Knowledge, comunidade virtual sobre Gestão de Conhecimento) de ajudar profissionais a entender o potencial e a utilidade da Internet para veiculação, troca e construção coletiva de conhecimento sobre assuntos em comum no atual contexto da sociedade pós-industrial, permeada pelas tecnologias da informação.

Escrevendo como guia prático para se iniciar uma comunidade, nesse livro, além dos dez capítulos que descrevem passo a passo a criação, o funcionamento e a manutenção de comunidades virtuais, o autor tem por fim ajudar profissionais a compartilhar as soluções

dadas a problemas comuns e a trocar informações ou suas “melhores práticas” pertinentes a seu contexto de atuação. Esses procedimentos dão as bases para o estabelecimento de comunidades virtuais ou comunidades de práticas, que podem se realizar tanto no plano virtual como no físico. Uma vez que essas comunidades favorecem a troca de experiências, informações e de melhores práticas, elas vêm ao encontro do objeto de estudo e de interesse do autor, a Gestão de Conhecimento, que implica o compartilhamento de conhecimento e a formação de memória organizacional, ou seja, captação, retenção e disseminação de conhecimento tácito no contexto empresarial.

O autor enfatiza que, para seu funcionamento e sua funcionalidade, essas comunidades precisam “de toque humanizado, de mediação, de estrutura, de incentivo e de gestão” (2002, p.26).

Independente da definição, essas comunidades vão além das fronteiras físicas e geográficas, organizando-se em torno de um centro de saber(es), inclusive têm vida útil, pois a partir do momento que a troca de informações pára, bem como a interação, elas não sobrevivem.

De forma semelhante, mas não configurado como uma comunidade nos moldes das definições anteriores, o projeto do Wikipedia é um exemplo de como assuntos afins aproximam pessoas, ou como pessoas se juntam em função de objetivos em comum.

Fazemos referência ao trabalho de Gee (2008), para melhor entendermos essas relações de afinidade, bem como a interconexão entre perspectivas geradas no espaço social de interação e perspectivas criadas a partir de lugares distintos, embora situados num espaço de interação social – ou seja, o jogo de perspectivas e lugares.

Gee (2008) destaca três elementos que combinados parecem nos ajudar na problematização do processo de visualidade. São eles: *semiotic domain* (um domínio semiótico, no sentido de saber usar diferentes tipos de linguagens para comunicarmos algo dentro de uma prática de letramento); *design grammar*⁴¹ *associated with the semiotic domain* (ou seja, conjunto de regras, princípios ou padrões de uso e combinação dos elementos semióticos para a

⁴¹ “A person must know – consciously or unconsciously – the design grammar of a semiotic domain in order to understand or produce messages in the domain appropriately. Here the word “message” is meant to cover any act, utterance, element, or combination of elements from the domain that is meaningful.” (Gee, 2008)

comunicação); e *affinity group* (pessoas que compartilham dos mesmos regimes de verdade ou regras de suas práticas de letramento, como Gee (2008) destaca a seguir):

“Semiotic domains are, of course, human creations. As such, each and every one of them is associated with a group of people who have differentially mastered the domain, but who shares norms, values, and knowledge about what constitutes degrees of mastery in the domain and what sorts of people are, more or less, “insiders” or “outsiders”. Such a group of people share a set of practices, a set of common goals or endeavors, and a set of values and norms, however much each of the individuals in the group may also have their own individual styles and goals, as well as other affiliations. I will call any such group of people associated with a given semiotic domain, an “affinity group”, that is, these people have an affinity for the content of the domain and share endeavors in regard to that content (Gee, 2004, 2007). Mastering a semiotic domain means joining an affinity group, even if only as a beginner or “apprentice”.”

Nesse sentido, notamos que não só as comunidades definidas por Antunes (2001) e Teixeira Filho (2002), mas também *sites* como del.icio.us, o qual nos permite criar nossos *bookmarks*, ou seja, nossas preferências na web, e www.flickr.com, o qual é um lugar onde se compartilham idéias e valores por meio de imagens, sobretudo fotográficas, escancaram essa organização ou aproximação de pessoas por meio de suas afinidades. Destacamos que isso não é peculiar a essas comunidades em ambiente virtual, afinal nossa organização social e cultural dentro da biosfera também é guiada por esse “princípio da afinidade”, que muito se assemelha ao conceito de consciência como campo definida por Grandpierre (apud Ascott, 2006).

Essa afinidade também é descrita por Lemke (1999), em seu conceito de *network topology*, conceito que explica como grupos aparentemente distantes geograficamente interagem. Isso sinaliza a mudança epistemológica descrita no capítulo 1 – mudança esta que nos mostra que os limites geográficos estabelecidos (cultural e politicamente) estão sendo transformados, ou seja, estamos construindo uma espécie de outra geografia, outra organização social, calcada num outro conceito de espaço – o da afinidade, das redes de significação (o qual muito se assemelha a nossa proposta do espaço de Concei(p)ção que apresentaremos no capítulo 3):

“But it is perfectly possible for two distant units to interact more intensively or more frequently than two nearby units, if the distant units are connected by a stable channel of communication, while the nearby units are not. This leads to a 'network' topology in which units on the same network interact more than units that may be nearby in space but are 'off' the network. People on the internet but geographically distant may communicate much more

frequently and influence one another's actions more than happens with their close geographical neighbors who are not on the net (or not part of a specific social network).” (Lemke, 1999)

Acreditamos que essa organização por afinidade e espacial, de outra forma, está presente no processo de construção de sentido por meio da visualidade (Menezes de Souza, 2001, e Rocha de Oliveira, 2002), como discutiremos a seguir.

2.2 “O que os olhos não vêem o coração não sente”

“What is it that pictures, drawings, diagrams, graphs, tables, and equations do for us that verbal text alone cannot? What can we do far better still with *combinations* of texts and these other media? What is it exactly about a picture that even a thousand words cannot say as well?” Lemke (1997)

“Within a domain, words, symbols, images, and/or artifacts have meanings and combine together (thanks to the design grammar of the domain to take on complex meanings. But these meanings are situated meanings, not general meanings that can be defined once and for all (...). **In order to understand any word, symbol, image, or artifact (or combination thereof) in a domain, a person must be able to situate the meaning of the world, symbol, image, or artifact (or combination thereof) within (actual or mentally simulated) embodied experiences of action, interaction, or dialogue in or about the domain.**” (destaque nosso) Gee (2008)

Muita sabedoria tem esse ditado popular, indicando que ver é tomado no sentido de ter (cons)ciência, tomar conhecimento e que aquilo que dá medida a nossa realidade é como (re)agimos (a) ou com essas informações, ou seja, como sentimos os efeitos de sentido (Orlandi, 1998) que determinado texto venha a ter ou desencadear em nós, como Maturana explica:

“Não há dúvida de que freqüentemente falamos como se o que vemos como um agente externo incidindo sobre um sistema determinasse o que acontece no sistema sobre o qual ele incide, mas, ao mesmo tempo, sabemos também que isso não é assim. Além disso, a partir de nosso viver cotidiano sabemos também que, ao escutarmos alguém, o que ouvimos é um acontecer interno a nós, e não o que o outro diz, embora o que ouvimos seja desencadeado por ele ou ela.” (2001, p. 174)

Acrescentamos ainda que os olhos físicos também não precisam ver para que tenhamos conhecimento de algo. Basta sentirmos com os olhos de dentro (de dentro de nossas verdades e práticas discursivas), ou com os sentidos interligados pelas afinidades ou pelos campos (Grandpierre, apud Ascott, 2006) ou pelas relações de posicionamento (Foucault, 2001).

Além das relações de posicionamento (Foucault, 2001) e das afinidades (Gee, 2008), acreditamos que, como Lemke (1997) explica, existem duas outras relações importantes para

entendermos a relação multimodal entre linguagem escrita e as linguagens sonora e visual que convergem em ambiente mediado por computador.

Percebemos com isso duas maneiras distintas e complementares pelas quais construímos sentido: a construção de sentido tipológica (*typological meaning*, de natureza lingüística), a qual se dá pela classificação ou categorização de coisas em contraposição a outras coisas – esquerda x direita; perto x longe; azul x preto; masculino x feminino –, e a topológica (*topological meaning*), a qual ocorre por meio de graus (mais perto, mais longe; azul mais claro; tom de voz, expressões faciais) ou diferentes organizações de tempo e espaço.

Nesse sentido, uma maneira influencia ou acrescenta informação à outra e vice-versa. Ou seja, o texto visual não só acrescenta informação ao verbal como pode lhe dar outra dimensão que suas palavras não criam – como comunicar em palavras o tom de voz dos artistas da Needcompany no palco? E o movimento do corpo na expressão da dança contemporânea?

Por visualidade, entendemos o processo dinâmico de construção de sentido, ou narratividade (Bruner, 1986): construção de sentido no eterno jogo da paráfrase e polissemia, ou do já conhecido e aceito (ou conhecimento canônico) e do “elemento novo” que des-estabiliza aquela canonicidade.

Esses elos de sentido sempre estão condicionados às regras contextuais de ou ao jogo dos momentos de produção do “texto” e o de leitura deste. Quais modelos de mundo tomamos por legítimos? Quais descartamos? Quais verdades sustentam nossas crenças?

Visão como construção, pois não tem o referencial ‘lá fora’, o referencial é o regime de verdade (Veyne, 1984) ou o consenso (Maturana, 2001) que determinada prática discursiva elege como real. Isso tem a ver com as narrativas (Bruner, 1986) que as culturas elegem como reais, ou seja, certa explicação, certo argumento, ou conjunto de crenças são válidos porque satisfazem o critério de validação que constitui determinada prática de letramento como uma explicação com elementos da própria prática de uso da língua. Enfim, depende de nós aceitarmos ou não os critérios ou as explicações, conforme o consenso cultural do qual fazemos parte.

Qual a relevância de percebermos de onde falamos? Perceber que na condição de observadores e participantes desses sistemas não o vemos como um todo. Além disso, enquanto nós mudamos rapidamente, esses sistemas são frutos de outras gerações e ainda perduram por mais tempo até que essas mudanças “rápidas” que acontecem em nossas práticas de letramento os atinjam a ponto de transformá-los, como Lemke (1993) explica:

“There are more fundamental limitations on our ability to model systems of which we are ourselves a part. As observers and theorists we are limited by scale: we exist for mere decades, while the systems we seek to model exist for centuries; we can observe only small regions of space at any one time, while social systems extend over nations and continents. We change quickly: maturing, aging, dying; many cultural processes occur so slowly that they may not seem to us to be occurring at all. We are also limited by position: we are members of some cultures and societies and not others; we speak some languages, dialects, registers, and discourses but not others; we are socially positioned observers, with only a single gender, age, class, or status, commanding a limited range of viewpoints even within the social and culture groups of which we are members.”

Pedimos que nossos leitores acessem as imagens Pit1.jpeg e Pit2.jpeg.

Que significados atribuem a elas?

E se o nome do arquivo fosse sua legenda: Pit.

E com esta legenda: pit de negociação?

Onde está clareza ou a opacidade dessas imagens? A que memórias discursivas recorrem para lhes dar significado (se houver algum)?

Outro exemplo, qual o significado de CMYK?

Pedimos agora que nossos leitores vejam as manchetes de jornais abaixo. Supostamente, pela regra de escrita jornalística, os *leads* devem ser escritos na ordem direta com verbos no presente, para garantir a clareza do significado. Quais significados?



ILUSÃO DE TRANSPARÊNCIA?

Lavagna sugere
aliviar pauta
de Doha

OESP, 26/09/03



ILUSÃO DE TRANSPARÊNCIA

China fecha jornais e revistas
para 'purificar' a cultura

Governo quer definir hoje
mínimo de R\$350

Agestado, 19/01/06

Agora, se pedirmos a nossos leitores que pensem na imagem 'Torre Eiffel' ou Pirâmides do Egito. A facilidade advém de um conhecimento compartilhado, contrário, por exemplo, se lhes pedirmos que pensem na imagem de um 'quipu'.

Acreditamos que a construção de sentido, atrelada ao lugar em que estamos ou que ocupamos, também esteja atrelada à justaposição ou ao distanciamento entre o momento de produção do 'texto' e o momento de leitura desse texto, conforme explicamos no diagrama produzido por nós. Isso é, no mínimo, instigante dentro da Cultura Ocidental e patriarcal na qual vivemos e da qual herdamos a crença na transparência da visão, pois os olhos de ver vêem em quais valores e verdade os intérpretes se pautam para construir suas realidades e seus sentidos –

como se esses olhos pudessem enxergar os vários pontos unidos que constituem a reta do diagrama a seguir:



Por não vermos que é da junção/interação desses vários pontos (ou nossa memória discursiva) que temos a sensação de ver diretamente um evento, privilegiamos a visão em relação aos demais sentidos como forma mais verossímil e exata de se ter contato com ou de acessar a realidade. Com o advento do turno visual (Mirzoeff, 1999)⁴², atribuímos ainda mais credibilidade ao que vemos do que ao que “escutamos/ouvimos dizer”. E mesmo o que lemos (verbalmente) tem de ser “ilustrado” visualmente. Por exemplo, não concebemos atualmente a leitura de um jornal somente construído com texto verbal.

Daí, corroboramos até hoje pontos de vista como “ver para crer”; “uma imagem vale por mil palavras”; “só acredito vendo”, “o que você vê é o que você tem (no sentido de que obterei impresso aquilo que vejo tal qual na tela) – tudo isso acaba nos cegando para nossos papéis de intérpretes, ou agentes de nossas leituras, fazendo-nos esquecer de nossa condição de seres que existem dentro da linguagem, portanto, fadados à interpretação⁴³”.

⁴² Tendência cultural de vivenciar o cotidiano de forma visual, ou seja, a exacerbada característica visual(izada) de nosso atual contexto, em que tanto se visualiza o cotidiano por meio de imagens quanto se constrói o cotidiano, bem como a interação e a comunicação nele, visualmente. A essa tendência, Nicholas Mirzoeff (1999) dá o nome de *visual turn*, o que sinaliza uma mudança epistemológica dentro da ontologia ocidental e talvez indício de uma mudança ontológica (como discutimos no capítulo 1).

⁴³ Acreditamos que sempre interpretamos e construímos nossas realidades com base naquilo a que damos valor, mesmo quando temos a sensação de não interpretar, por crer que o sentido seja natural ou evidente. Compartilhamos das explicações de Orlandi (1998, p.146) ao afirmar que “há sempre interpretação e faz parte da ilusão imaginária do sujeito acreditar ser a origem do sentido, projetando-se sobre a literalidade e imaginando que só alguns sentidos são sujeitos à interpretação. Os outros seriam evidentes, naturais à própria língua, literais.

Acreditamos que o que motiva essa postura da Cultura Ocidental é a crença inquestionável na existência de um referente independente de seu observador (vide capítulo 1), passível de captura e de representação fiel, sobretudo se esta for feita por meio de máquinas, como a fotográfica, por exemplo, ou seja, a crença na dicotomia sujeito/objeto; evidência/interpretação.

Essa crença sustenta a maneira pela qual canonicamente se entende visualidade dentro dessa cultura, uma vez que toma a visualidade como maneira clara e direta de se ter contato com o mundo, com a realidade, ou de se averiguar as evidências, ou de ratificar a clareza do que se vê, afirmando que o que se vê é o objeto tal qual ele o é.

Propomos uma releitura dessa crença “do lá fora” ao conceber a visualidade⁴⁴ como processo de construção de sentido em nós, para nós, através de nós, de nós para Outros (de) nós. Nesse sentido, refutamos a ontologia da representação *per se* e tomamos a visualidade como construção de sentido por parte do intérprete da imagem (o traço indicial do referente não passa de uma mera miragem no deserto da cegueira documental).

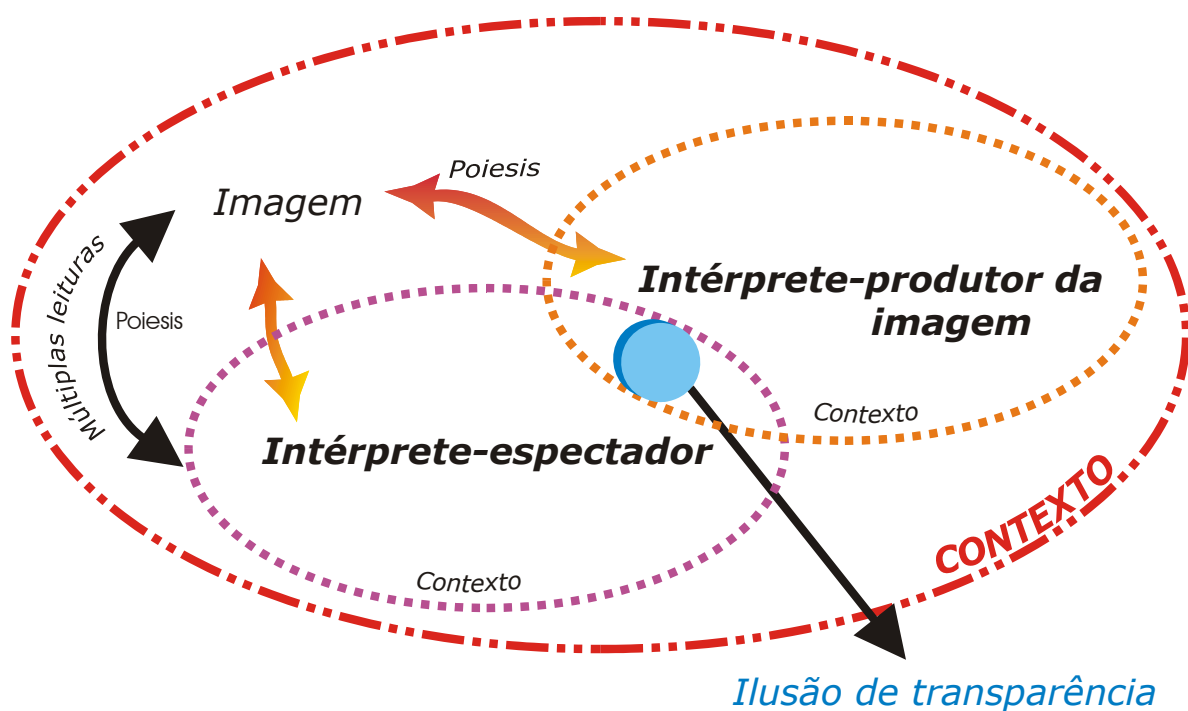
A esse processo de construção de sentido, Menezes de Souza (2001) dá o nome de narratividade visual – atribuição de sentido desencadeada pela visualidade de um intérprete dentro de determinado contexto com base em sua memória discursiva e práticas sociais de leitura. São exatamente esse contexto, essa memória e essas práticas que regulam o acesso a determinada dimensão de sentido daquilo que se vê.

Quando alguns desses elementos mudam ou mudamos nossos pontos de vista, baseando-nos em outras crenças e outros valores, vemos outras camadas outrora invisíveis para nós. Nesse sentido, acreditamos que a simultaneidade de planos que constituem a narratividade visual

⁴⁴ O que chamamos de processo de visualidade muito se assemelha ao que Burnett (2005, p. 14) chama de *visualization* – ato de construir e atribuir sentido àquilo que se vê com base naquilo que aprendemos culturalmente, ou seja, processo de interpretação daquilo que se vê a partir do que aprendemos culturalmente a re-conhecer – “visualization is about the relationship between images and human creativity. (...) Visualization as a concept is also an entry point into the depth of the viewer’s experience—a way of moving beyond the notion that there is depth in the image. (...) To visualize also means to bring into being.” Usamos “processo de visualidade” para indicar as várias camadas em que estamos e temos de acessar para ver com olhos de ver e por aludir tanto ao processo pelo qual entramos para ver certas coisas, o que implica quereremos e assumirmos uma mudança em nós – “não podemos distinguir entre ilusão e o que chamamos cotidianamente de percepção” Maturana (2001, p. 26) – quanto ao que vemos com base em nossa memória discursiva ecóica ou “con-sensual”, o que pode implicar uma “miragem”, outro sentido dicionarizado de visualidade (ou seja, também fazemos parte do que vemos desde uma ilusão ecóica até a verdade da alma, ou nossa identidade de natureza).

pode ser acessada conforme a nossa predisposição a mudanças e/ou deslocamentos de contextos, ou de crenças, ou seja, conforme articulamos de outra maneira nosso ponto de vista – “não entramos em mundos distintos em distintos momentos de nosso viver, mas criamos mundos distintos ao mudar nosso viver” (Maturana e Rezepka, 2002, p. 35).

Ou seja, aquilo que vemos desencadeia em nós uma reação de construção de sentido, por meio da ligação dos elementos que constituem nossa memória discursiva, conforme Maturana (2001, p. 174) “o que ouvimos é um acontecer interno a nós, e não o que o outro diz, embora o que ouvimos seja desencadeado por ele ou ela.” E é justamente no encontro, na interação entre a memória discursiva do intérprete e o texto visual que ocorre a construção de sentido, a narratividade – a *poiesis*, como a figura representa essa construção:



Isso tem por premissas fundamentais o conceito não-hierárquico de espaço e a concepção de tempo como imanência, devir, constante processo em transformação, movimento, ação.

Nesse diagrama, proposto por nós, acreditamos que a ilusão de transparência seja construída pelo conhecimento compartilhado entre intérpretes – isso geralmente ocorre dentro das mesmas práticas de letramento ou das mesmas comunidades interpretativas (Fish, 1981). Mais raramente, e é justamente a proposta do letramento crítico, mesmo que pertençam a práticas

diferentes, os intérpretes podem compartilhar desse conhecimento, ao entenderem as regras que regem as respectivas práticas.

Dito de outra maneira, essa ilusão de transparência ocorre somente quando os sujeitos-intérpretes compartilham de denominadores comuns em suas memórias discursivas, conforme discutiremos no último capítulo, ou seja, quando há justaposição do momento de leitura do texto e o momento de produção desse texto. Assim sendo, essa transparência não é garantida por marcadores lingüísticos nem por regras gramaticais, muito menos pela certeza de um referente externo à imagem, no caso de uma fotografia, mas sim é momentaneamente construída e garantida quando se compartilham verdades consensuais.

Por exemplo. **O mapa não é o território, mas por que acreditamos no mapa?** Justamente pelo fato da justaposição ou da relação de contigüidade, ainda mais exacerbada pela tecnologia digital⁴⁵ e pelos panoramas em realidade virtual, por exemplo, em sites como GoogleEarth e Mapa Link.

Em contrapartida, quando denominadores comuns não são culturalmente compartilhados, os sujeitos têm a sensação de esforço para “descobrirem” o significado do que vêem ou lêem, apegando-se ao que já conhecem para dar sentido ao texto (como nas manchetes vistas anteriormente).

A questão para se refletir então é perceber até que ponto compartilhamos nossas memórias discursivas com nossos interlocutores e até que ponto estamos localizados no mesmo lugar ou estamos próximos dos respectivos lugares de enunciação ou produção de texto.

Por favor, observem a imagem na próxima página.

⁴⁵ Destacamos ainda o trabalho de John Craig Freeman, *Imaging Place*, disponível em http://institute.emerson.edu/vma/faculty/john_craig_freeman/imaging_place/imaging_place.html, que, por meio de panoramas em realidade virtual, vídeos digitais, e tecnologia em 3D, investiga situações onde as forças da globalização transformam as relações sociais e a vida das pessoas. Aqui o grau de sobreposição entre o que ele constrói com essas tecnologias e a situação investigada gera ainda mais a ilusão de transparência entre o que vemos e o que se retrata. Porém, a maneira didática pela qual Freeman usa essa tecnologia, bem como seu objetivo, problematiza essa transparência e o cunho documental dessas imagens, pois o autor preocupa-se em mostrar mudanças e conflitos de um determinado lugar físico influenciado por outros lugares simbólicos, a saber o discurso da globalização. Daí, ele se interessa por fronteiras geográficas que não mais se sustentam, inclusive em face da mudança epistemológica apresentada no capítulo 1, transformando-se em lugares onde as diferenças coexistem.

FOLHA DO FUNCIONAMENTO DO PREGÃO

Se a imagem realmente valesse, por si só, por 1.000 palavras, os comentários a seguir não seriam realmente necessários.

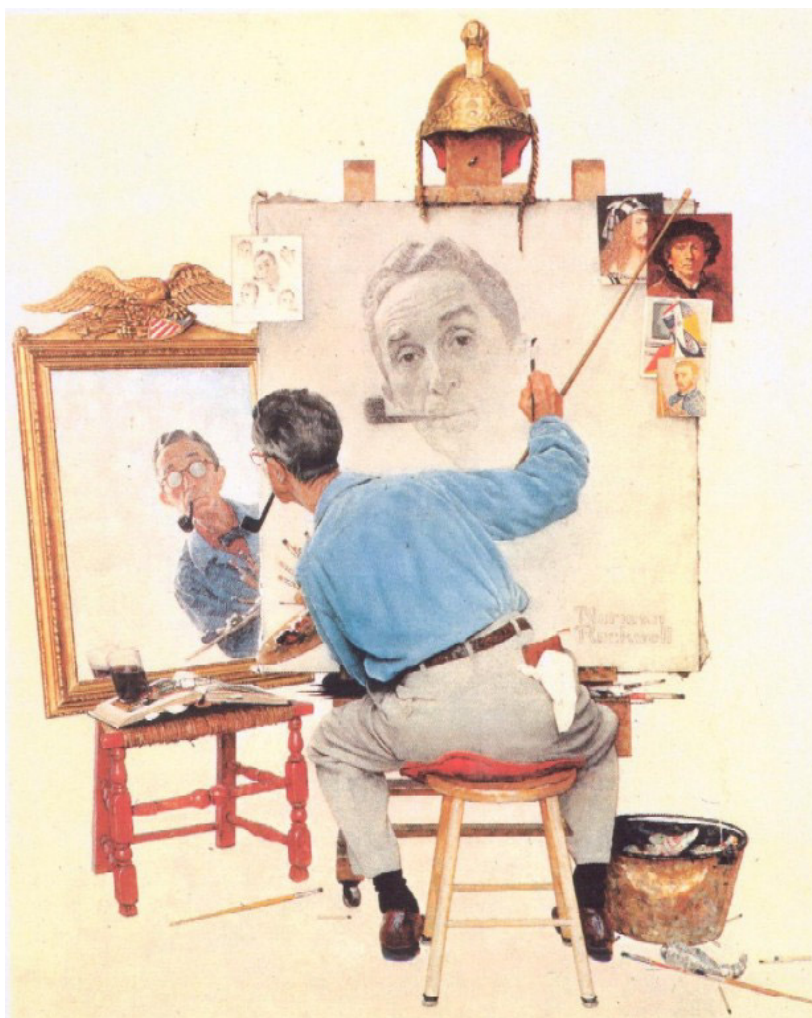
Produzida para explicar visualmente como o pregão de viva voz de uma Bolsa de derivativos funciona, essa imagem nos serve para percebermos que sua clareza não está garantida pela relação de contigüidade entre os elementos visuais na imagem e seus referentes “reais” dentro da sala de negociação. Ao contrário, de dentro de nosso momento de leitura, supondo que um pregão de viva voz não seja algo tão comum e presente nesse momento, temos até certa “estranheza” ou fazemos certo esforço para estabelecermos sentido entre os elementos visuais que percebemos. Diferentemente, do momento de leitura de um operador do próprio pregão, inserido nesse esquema de comunicação, o qual parece ser tão claro e até mesmo notório/natural. Por exemplo, a cor dos jalecos já indica quem é quem dentro deste cenário.

Além disso, esse lugar é extremamente interessante para percebermos as relações de posicionamento ou a sobreposição de outros espaços num só lugar, conforme Manovich (2006) explica em seu conceito de *augmented space*. Vale destacar que a sobreposição de cada um desses lugares (o do cliente, o da mesa de operações, o do mercado internacional, o do *pit*, por exemplo) interfere nas tomadas de decisão de compra ou venda de mercadorias.

Contrário à maneira tradicional de ser retratado nos jornais diários, como um espaço tumultuado e bagunçado, o pregão é um espaço disciplinar e *augmented* – ou seja, ao refletir e refratar os valores da sociedade ocidental disciplinar, ele também mostra que só é possível sua existência e a negociação de commodities com o resto das bolsas espalhadas pelo mundo no fato de haver simultaneidade de lugares em tempo síncrono, o que não significa caos, bagunça.

Conclusão do capítulo

Olhemos a imagem *Triple Self Portrait* (fevereiro de 1960) de Norman Rockwell, pintor e ilustrador norte-americano que ‘retratou’ e re-produziu cenas do cotidiano estadunidense, famoso pelas suas capas da revista *The Saturday Evening Post*.



Um lugar físico e fixo, com suporte – uma tela, um espelho e o papel (essa ilustração foi capa de fevereiro de 1960 da *The Saturday Evening Post*). Fazemos referência à imagem para mostrar que nossas **referências** para construirmos nossa realidade refletem e refratam o conjunto de verdades consensualmente aceitas por determinada cultura, à imagem e

semelhança do próprio Rockwell pintando-se a partir de seu reflexo no espelho – espectador e espetáculo se construindo na *tela* do ilustrador. Ou seja, o que o ilustrador pinta em sua tela não o preexiste, não está ‘lá fora’ ao alcance de seus olhos, mas é reflexo de sua interpretação. Ou ainda nas palavras de Menezes de Souza (2008) em comunicação pessoal via e-mail, a importância de perceber esse jogo de referências socioculturalmente construídas está em “perceber como usamos uma interpretação/leitura como fundamento/origem para outras interpretações/leituras, muitas vezes usando a interpretação/leitura anterior como base para validar (transformar em verdade) a interpretação/leitura seguinte.”

Considerando que os espaços físicos de nosso cotidiano, cada vez mais visual(izado) e digital(izado), estão co-habitados por tecnologias, inclusive as digitais, que lhe abrem uma extensão de outra natureza não-física, por meio da qual acessamos informações que interferem em nossas ações, tomadas de decisão e, portanto, na re-configuração desses espaços físicos, percebemos que construímos sentidos com todos nossos sentidos e nosso corpo também.

Num espaço de interação social cada vez mais fluido e dinâmico, constituído por vários locais físicos que se sobrepõem por meio da telefonia móvel, do uso de e-mails, ou de conexão *wireless*, ou ainda da tecnologia *bluetooth*, percebemos que podemos acessar vários outros lugares ao mesmo tempo a partir de um lugar físico, o qual passa a ser expandido por essa tecnologia digital. A esse espaço físico estendido ou sobreposto por tal tecnologia Manovich (2006) dá o nome de *augmented space*.

Assim sendo, se vemos com aquilo que temos e sempre localizados em nossas práticas de letramento, ou seja, se entendemos nesta tese visualidade como um processo de construção de sentido em nós, através de nós, por nós além de nós quando da interação com o Outro, conforme nossos contextos, perceber como nossos espaços de interação social estão cada vez mais simultâneos e **justa-, sobre- e contrapostos** a outros lugares nos dá subsídios para sabermos lidar com as diferenças entre leitor, ouvinte, espectador e autor – todos e, ao mesmo tempo, cada um situado(s) em seus contextos com suas respectivas referencialidades, sistemas de verdades, enfim, com suas respectivas práticas de letramento.

Além disso, esse *augmented space* nos indica que nosso processo de visão não está restrito àquilo que nossos olhos vêem somente no espaço físico de nosso campo de visão, mas está

interligado, além das regras das n práticas de letramento, àquilo que podemos ouvir, sentir, tatear, cheirar, degustar, enfim, sentir com nosso corpo – tudo isso proveniente desses outros lugares (i)materiais com os quais estamos ligados por meio dessa tecnologia digital e das práticas de letramento.

O conceito foucaultiano nos ensina que nunca olhamos, inertes, de um único espaço – espaço esse em constante transformação. Já o bakhtiniano nos lembra da inseparabilidade entre tempo e espaço e da impossibilidade de um conceito de tempo objetivo, visto de fora da prática discursiva e cultural que o construiu. Sendo sempre interno a essa prática, mas podendo ser visto de fora somente por outra cultura, esse conceito está ligado ao de espaço; já que, a partir do momento em que uma cultura define seu espaço como algo transparente e certo, ela também define, como tal, sua noção de tempo, conseqüentemente, suas Verdades.

Esses conceitos nos ajudam a perceber o fluxo entre os espaços e os diversos e distintos lugares que podemos ocupar no processo de interação social, ou seja o jogo *space/place*. Vale destacarmos que *place* era considerado como lugar físico, com formas e dimensões fixas até a emergência da comunicação mediada por computador e da comunicação em redes analógicas e digitais, a qual dá elasticidade e fluidez a essas dimensões físicas. Já *space* é tomado neste trabalho como a imanência, o devir em si, movimento, fluxo, instabilidade que se tornava momentaneamente estável nas dimensões fixas do *place*. Além disso, nos ajudam a ver com olhos de ver a mudança epistemológica (como discutimos no capítulo 1) na qual estamos inseridos – coexistem em nossos lugares e em nossas relações sociais regimes de verdade (Veyne, 1984) *afinizados* com a ontologia materialista e patriarcal, bem como a ontologia matrística (a qual definiremos e explicaremos no próximo capítulo), ou organização espacial e visual do conhecimento e das relações humanas.

A seguir, discutiremos como essa prática da visão como construção de sentido pode nos ajudar a exercer **práticas de liberdade** (Foucault, 2006) e contribuir para uma convivência sistêmica, em que o individual está no coletivo e vice-versa, num espaço (in)criado no entrecruzamento de várias perspectivas, onde $1+1=3$.

Pedimos a nossos leitores que primeiramente ouçam nossa reflexão na música “Conceição” do compositor Vanderlei Lucentini, especilmente produzida para este próximo capítulo. Posteriormente, na leitura, apresentaremos o que propomos como terceiro espaço.

“The ultimate display medium is reality itself: what we see and hear, touch and feel; what we manipulate and control; where we feel ourselves to be present and living. Our bodies are integral parts of larger ecosocial systems: we live in those systems materially as sensory signal and motor feedback, heat exchanges and nutrient/waste flows link us into them; and we live in them semiotically as we make culturally and personally meaningful sense of our participation. Reading a text, our verbal and visual imaginations can begin to conjure a second world of meanings in addition to the usual realistic ones. (...) It is possible to intercept many of the signals by which our bodies locate themselves in space, time, and reality and replace them by other signals. To do this we have to monitor our actions and efferent motor signals as well as supply new inputs, because our bodies create reality out of the relationship between outgoing efferent and incoming afferent nerve impulses. A fast enough computer can simulate reality well enough to fool a large part of our body’s evolved links with its environment. We can create virtual realities, we can feel as if we are living in them. We can create a sense of *full presence*.” (Lemke, 1993)

Concei(P)ÇÃO:

$$1+1=3$$

“Houve
uma época em que os
humanos e os seres da água viviam in-
terligados. Eles nos inspiravam, eles falavam do
futuro. Os humanos ouviam e a previsão se realizava.
Mas os humanos não sabem ouvir muito bem. Em busca
de mais possessões, eles se afastaram terra adentro. O mundo
mágico daqueles que vivem no oceano e o mundo dos homens se
separaram. Com o passar dos séculos, aquele mundo e seus habitantes
pararam de tentar. O mundo dos homens se tornou mais violento. Muitas
guerras aconteceram, pois não havia ninguém para nos orientar. Agora as
criaturas da água resolveram tentar novamente...tentaram se comunicar
conosco. Um precioso grupo de jovens foi enviado ao mundo dos hu-
manos. Eles chegam na escuridão da noite aos lugares em que moram
os homens. Só precisamos vê-los brevemente para que a humanidade
 acorde. Mas seus inimigos percorrem a terra. Leis foram criadas
para garantir a segurança desses jovens. Mas eles correm grande
risco de vida. Muitos deles não retornam. Ainda assim, eles
tentam ajudar os humanos. Mas talvez os humanos
tenham se esquecido de como ouvir.”

(*A Dama na Água*, 2006, cena 1)

Capítulo 3 – Concei(p)ção = 1 + 1 = 3

“Let us say that truth would mean a precise correspondence between our description and what we describe or between our total network of abstractions and deductions and some total understanding of the outside world.

Truth in this sense **is not obtainable.**” Bateson (1980, p.2) (destaque nosso)

“Daríamos à fabulação uma função vital, como Bergson, ou social, à maneira dos sociólogos? O único meio de escapar disso é afirmar que a cultura, sem ser falsa, não é com maior razão, verdadeira. Por isso recorro a Descartes, que afirmava através de cartas a seus amigos, sem ousar imprimi-las, que Deus tinha criado, não apenas as coisas, mas também as verdades, de tal modo que dois e dois não fariam quatro, se assim ele tivesse querido; pois Deus não criava o que era previamente verdadeiro: era verdadeiro o que ele criava como tal, e o verdadeiro e o falso só existiam depois de tê-los criado. Basta dar à imaginação constituinte dos homens, este poder divino de constituir, isto é, de **criar sem modelo prévio.**” Veyne (1984, p. 145) (destaque nosso)

“Se quisermos preparar nossos filhos para o futuro, fazendo de nosso presente o seu futuro, nós os negamos e alienamos em algo que não lhes pertence, obrigando-os a buscar a sua identidade fora deles. E quem busca a sua identidade fora de si está condenado a viver na ausência de si mesmo, movido pelas opiniões e desejos dos demais, ‘não estará nem aí’. (...)” Maturana e Rezepka (2000, p. 10)

Introdução

Neste capítulo, falaremos a respeito do espaço da concepção ou o espaço de **Conceição**, onde tudo é criação e nada é o-posição, talvez trans-posição ou justa-posição, contra-posição ou sobre-posição. Mas tudo não passa de **posição**, ou nos termos de Foucault (2001), relações de posicionamento.

Nesse espaço, realidade ‘real’ não está em oposição à virtualidade; *validated reality*, *virtual reality* e *vegetal reality* (Ascott, 2006) são *reais*, independente de sua constituição. Mente, corpo e espírito ou sujeito e objeto não são uma cisão, mas uma integr-**ação**. Não mais uma confusão criada pela divisão dos pensamentos teológico (que coloca um Deus construído por humanos como Absoluto e Todo-poderoso), humanista (que, na intenção de se contrapor ao pensamento teológico, se centra numa subjetividade de um sujeito cindido) e naturalista-científico ou materialista (que deseja corrigir os pensamentos anteriores), mas uma **fusão**.

Aqui a sinestesia, a cenestesia e a cinestesia são movimento, ação, sensação que nos tiram da anestesia cultural e nos colocam em nossa estesia – nossa identidade de natureza em constante transformação, no reflexo de nosso espelho: o Outro.

Mas como é possível essas (contra)posições coexistirem?

No espaço de Concei(p)ção, ou terceiro espaço (Soja, 1996), ou espaço de criação, onde múltiplas perspectivas e multiversos, mesmo em contraposição uns aos outros, existem. Logo na introdução de seu livro, Soja (1996, p. 1) faz um convite instigante: o autor nos encoraja a pensar em nossos espaços de outra forma, sem descartar a maneira tradicional com a qual estamos acostumados a lidar com esses espaços:

“In encouraging you to think differently, I am not suggesting that you discard your old and familiar ways of thinking about space and spatiality, but rather that you question them in new ways that are aimed at opening up and expanding the scope and critical sensibility of your already established spatial or geographical imaginations.”

Isso muito se assemelha com nossa postura transdisciplinar para a discussão que apresentamos aqui, pois contrapomos contribuições de outras áreas para expandir os limites de nosso olhar. Soja (op. cit. 1996) propõe essa reflexão na figura do terceiro espaço, em que (i)materialidades e linguagens podem se justapor sem hierarquia prévia. Nele, as realidades não **preexistem**, nossos olhos não mais capturam uma única realidade exterior; ao contrário, nele, podemos desenvolver olhos de ver de dentro de nossas referencialidades, ou seja, percebemos que nosso processo de visualidade, antes de tudo, está localizado num corpo físico, cujos seis sentidos lhes dão a sensação de realidade. Além disso, a consciência desse corpo físico lhe dá ciência das coisas e do mundo por meio da interligação de todos os sentidos conforme nossos graus de interesse e de afinidades (Gee, 2008) e o conceito de *network topology* (Lemke, 1999), como apresentamos no capítulo 2.

Nesse sentido, e no estilo da consciência distribuída de que Grandpierre (apud Ascott, 2006) fala, todos estão interligados e são diferentemente iguais (ocupam lugares discursivos distintos, mas compartilham das mesmas comunidades interpretativas) e igualmente diferentes (vêm sempre localizados em seus corpos e práticas de letramento, mas ocupam diversas e distintas práticas, inclusive conflitantes).

Por isso, demos a esse espaço o nome de **Concei(p)ção**, ou metonimicamente **útero**, onde a soma de uma perspectiva com outra nunca é uma síntese, mas um sistema complexo, híbrido.

Fazemos alusão ao $1 + 1 = 3$ apresentado por Gregory Bateson (1980), em *Mind and Nature*⁴⁶, em que (re)discute o que costumamos tomar em nossa cultura por verdades, com base num pensamento e numa postura sistêmicos, ou seja, da re-integração sujeito x objeto num multiverso de sujeitos, ou intérpretes, os quais sempre interagem a partir de suas perspectivas cultural e individualmente localizadas.

Acreditamos que considerar a existência de um espaço de criação em que esse espaço é reflexo e refração das perspectivas que o re-criam e vice-versa é uma possibilidade de nos conscientizarmos de nossa condição de agentes de nossas leituras, bem como de mediadores, sobretudo, em espaços de diferenças culturais. Afinal, desse espaço onde tudo está interligado vemos não mais com os olhos, mas com nossas consciências interligadas, daí a possibilidade de acessarmos multiversos simultaneamente. Aqui, nossos corpos físicos podem até nos ancorar num lugar físico, exercendo o papel de força centrípeta, mas nosso “olhar” sistêmico, ou nossa mente e nossa intuição podem estar em outras heterotopias ou *augmented spaces*, atuando como uma força centrífuga.

Para isso, re-significaremos o conceito de colaboração, tão difundido no contexto de Cultura Digital, propondo uma leitura sistêmica, exemplificada pelo filme *A Dama na Água*, de M. Night Shyamalan, de 2006. Como é possível fazer perspectivas distintas coexistirem?

Para essa reflexão nos basearemos no trabalho de Michel Foucault (2006), no qual ele faz um estudo e um resgate do discurso do ‘cuidado de si’, originado e ‘esquecido’ na Grécia antiga, tendo sido o ‘conhece-te a ti mesmo’ mais difundido e influente até nossa atual cultura. Qual a relação entre esse ‘útero’ e as práticas do cuidado de si? Como essas práticas, aparentemente individuais, interferem no coletivo e vice-versa? Qual a relação entre essas práticas e nossas identidades de natureza? E de nossas identidades com o ambiente em que vivemos? E o ambiente com você? E você comigo? E nós conosco? O que um espaço de concepção (matrístico) tem a ver com as mudanças epistemológicas (e talvez ontológicas) das quais falamos no capítulo 1? Como é possível, por exemplo, áreas e lugares tão díspares coexistirem e se expandirem?

⁴⁶ Disponível em <http://www.oikos.org/mind&nature.htm>, acesso em 08 nov 2004.

3.1 Colaboração

“He’s learning, absorbing, he’s getting smarter everyday... (...) Collecting data is only the first step towards wisdom, but sharing data is the first step towards community (...) This is business, faster, better, cheap...”
(Comercial IBM-Linux, disponível no YouTube)

“O digital responde a uma mudança de paradigmas maior, a uma mudança cultural muito ampla. Rede, conexão e compartilhamento são características desse novo momento em várias áreas, e não apenas na tecnologia da comunicação”.
(Gil, 2004)

Pedimos que assistam ao anúncio da IBM sobre o Linux, para discutirmos o conceito tradicional de colaboração em nosso cotidiano.

No comercial, metaforicamente, o menino de biótipo europeu “representa” Linux, o sistema operacional colaborativo, o qual se funda na ética *hacker* da liberdade – de uso, de transformação e de circulação.

Sentado e ouvindo o que os adultos ao seu redor dizem, o menino, calado, parece prestar atenção e aprender, absorvendo informações daqueles que as possuem, para distribuí-las de maneira coletiva.

Esse comercial, além de vender a idéia de aprendizado como a soma ou o acumulado de informações absorvidas, foca na tecnologia digital para distribuição do conhecimento, o que por si só garantirá a produção de sabedoria e, sobretudo, de uma comunidade.

Não se questiona conhecimento de quem para quem, não se leva em consideração onde esse conhecimento é produzido e onde será usado, não se problematiza a interação social dessa comunidade. Apenas acredita-se que um negócio para ser bem-sucedido tem de ser rápido (aí estaria a ajuda da tecnologia), cada vez melhor e mais barato.

Essa mentalidade capitalista e materialista ganha força na viabilidade que a tecnologia digital proporciona na área de negócios – torná-la cada vez mais barata, significa, de um lado, não ter gastos com funcionários, por exemplo, porque para manter, inclusive, essa tecnologia investe-se muito dinheiro. Apagando-se o elemento humano dessas relações comerciais, como se pode falar em comunidade? Como se pode pressupor que um conhecimento seja válido para todos?

Estaria esse discurso de colaboração, aparentemente contrário ao discurso de dominação, controle e competição, mascarando a mesma ideologia neoliberal? A crença na dominação, no controle e na exploração humana? Como reler isso de dentro dessa anestesia cultural?

Propomos identificar de onde esses discursos são proferidos, ou seja, quais são suas condições sociais de construção, *i.e.* quais verdades sustentam suas premissas fundamentais. A partir daí, contrapor outros discursos, outras verdades, inclusive oriundas de outros lugares (físicos e discursivos), para ampliar ou reconfigurar os limites existentes. Aqui está a essência de nossa postura transdisciplinar, por isso recorreremos a outras áreas de saber e não nos ativemos à análise de um único “texto”, que, por si só, já é dinâmico.

Começamos então a re-ler o sentido dado comumente à colaboração dentro dos discursos da Cultura Digital e do contexto educacional, para contraposição com o pensamento sistêmico presente na teoria de complexidade de Lemke e, sobretudo, no pensamento ecológico de Humberto Maturana (2001 e 2002) e Gregory Bateson (1980 e 2000), aqui exemplificados com o filme de Shyamalan.

3.1.1 Na Cultura Digital

Percebemos que, com o advento das tecnologias de comunicação e a emergência da sociedade da informação, muito se fala em cooperação e colaboração como características ímpares desse momento, dessas tecnologias. Pessoas interligadas à grande rede mundial podem compartilhar informações e experiências para se ajudarem – troca de arquivos e/ou de relatos de experiências como nas comunidades de práticas (Teixeira Filho, 2002) para solução, implantação de algum procedimento, otimização de tempo para se resolver algo, cruzamento de dados para se tomar alguma atitude. Enfim, notamos uma grande tendência de se usar a internet para veiculação, troca e construção coletiva de conhecimento sobre assuntos em comum, seja no ambiente de organizações públicas ou privadas (Teixeira Filho, *op. cit.*), seja para fins acadêmicos ou de pesquisa (Wikipedia), e até mesmo para relacionamentos, como www.orkut.com, www.flickr.com e del.icio.us.

De um lado, essa tendência colaborativa impacta as leis capitalistas de mercado, sobretudo as de *copyright*, quando se trata, por exemplo, da circulação de softwares livres ou a troca de músicas via MP3, criando-se a noção de *copyleft* – ou seja, tornar um software de domínio

público, isentando-o de *copyright*, fazendo que pessoas compartilhem não só o software em si, mas também mudanças e melhorias conforme a necessidade de uso.

Por outro lado, é assimilada no contexto de ensino a distância, fazendo-se re-pensar os papéis do professor, aluno, ambiente de aprendizagem, avaliação (Piconez, 2004). Além disso, inspira o desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem com ferramentas e procedimentos que otimizem essa relação em sala de aula – como o então adotado Webct na Universidade de São Paulo e seus constituintes (glossário, fórum, e-mails, FAQ, *chat* etc.).

Mencionaremos como colaboração é entendida nessas duas práticas discursivas, para propormos uma reflexão à luz da teoria da complexidade conforme Jay Lemke (1993) e re-significar esse conceito à luz da biologia do amor (Maturana e Verden-Zöllner, 2004), pois acreditamos que esse conceito seja uma das posturas fundamentais para a formação de mediador(es), seres humanos (sejam eles analistas sociais, professores, alunos) capazes de lidar com diferentes perspectivas culturais, de serem agentes de suas leituras, e de, sobretudo, terem coragem de conviver na aceitação e na valorização de suas identidades de natureza (Foucault, 2006), para que possam integrar (se) – *i.e.* viver num espaço de inter-relação de sujeitos não mais cindidos pela visão de mundo ocidental cartesiana e, ao mesmo tempo, fazer parte de sistemas complexos e auto-organizados, como os das sociedades, sem que exista a negação e a exclusão do Outro ou da diferença (destacamos que essa integração não está livre das relações conflituosas subjacentes a construção de sentido ou ao espaço de embate, quando perspectivas se entrecruzam).

3.1.1.1 Ética hacker

Dentro do contexto das leis de mercado, surge, de movimentos descentralizados, diferentes pessoas unidas pelos mesmos princípios ou por idéias ou necessidades afins – distribuição de informação e construção colaborativa de conhecimento por meio da rede de computadores.

Como Gilberto Gil (2004) destacou em sua aula magna, essas pessoas, imbuídas pelo princípio da cultura compartilhada, são conhecidas como *hackers*, atualmente não mais restritos aos *hackers* de softwares. É interessante destacarmos que esses hackers não se ocupam com invasões de computadores nem tampouco com fraude de sistemas bancários, por exemplo. A essas pessoas que usam esse sistema de comunicação distribuída, que é a internet,

bem como seus conhecimentos em benefício próprio à custa das mazelas dos outros, os próprios hackers dão o nome de *crackers*. Como Gil (2004) explica:

“hackers constroem coisas, crackers destroem coisas. Hackers resolvem problemas e compartilham saber e informação. Acreditam na liberdade e na ajuda mútua voluntária, tanto que é quase um dever moral compartilhar informação, resolver problemas e depois dar as soluções, para que os outros possam resolver novos problemas”.

Daqueles que seguem essa ética destacamos a comunidade GNU/Linux, cujo projeto GNU, iniciado em 1984, tinha por objetivo desenvolver um sistema operacional completo, compatível com o Unix, que fosse [software livre](#): o sistema GNU: acrônimo recursivo para “GNU Não é Unix”, pronunciado como “guh-noo.” Inspirador para esse projeto foi o trabalho de Richard Stallman e de grupo, a “software-sharing community”, no laboratório de inteligência artificial do MIT, em 1971, quando Stallman se juntou a ele. Eles entendem que, por meio de um software livre, os usuários podem executar, copiar, distribuir, estudar, modificar e aperfeiçoar esse software. Isso tudo é pautado pela ética *hacker*, a qual consiste nas seguintes “liberdades”:

- “A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade nº 0);
- A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo para as suas necessidades (liberdade nº 1). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade;
- A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao seu próximo (liberdade nº 2);
- A liberdade de aperfeiçoar o programa, e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie (liberdade nº 3). Acesso ao código-fonte é um pré-requisito para esta liberdade.”

Esses hackers ainda acrescentam que “um programa é software livre se os usuários têm todas essas *liberdades*. Portanto, você deve ser livre para redistribuir cópias, seja com ou sem modificações, seja de graça ou cobrando uma taxa pela distribuição, para qualquer um em qualquer lugar. Ser livre para fazer essas coisas significa (entre outras coisas) que você não tem que pedir ou pagar pela permissão.”⁴⁷ Isso tem a ver com a mudança epistemológica de autorias plurais, sem posse de um único autor, como discutimos no capítulo 1.

⁴⁷ Disponível em <http://www.gnu.org/home.pt.html>, acesso em março de 2008.

3.1.1.2 Cultura da imanência

Semelhante a esse pensamento colaborativo de compartilhar informação, temos, em São Paulo, anualmente, o Festival Internacional de Linguagem eletrônica, evento (e trabalho) coordenado por Ricardo Barreto e Paula Perissinotto (2004), sediado no prédio da Fiesp, na Avenida Paulista, cujo objetivo é discutir, apresentar e compartilhar trabalhos na área de Cultura Digital. Dentre esses trabalhos, temos instalações artísticas de vários artistas brasileiros e estrangeiros que lidam com arte e tecnologia digital; apresentações de trabalhos acadêmicos, no FILE Symposium; performances e música eletrônica, no FILE Hipersônica.

Por influência dessa comunidade que vive na interface do espaço físico e da comunicação mediada por computadores e devido à aproximação com o pensamento colaborativo, destacamos o conceito *anarco-cultura* de Ricardo Barreto (2003), acerca do papel das redes de computadores na construção e veiculação de informação e conhecimento de forma compartilhada.

Segundo Barreto (2003), os conceitos de autoria, espaço, tempo, identidade estão em processo de transformação, pois “na anarco-cultura, vive-se o jogo livre de todos os códigos que ocorrem no mundo das redes, rompendo assim com as instituições transcendentais baseadas na autoridade e na unicidade, provocando uma heterogenização descontrolada que não se pode capturar por nenhum aparelho.”

O mesmo autor ainda destaca que nessa cultura vive-se uma necessidade imanente, um devir, ou seja, para entendê-la precisamos nos libertar dos conceitos, formas, filosofias eurocêntricas calcadas no materialismo. Não se trata de um momento “pós”, mas de um instante imanente “pré”: “uma instância pré-conceitual, pré-formal, pré-filosófica, pré-metafísica, pré-estrutural, pré-histórica (...). Essa região pré é a instância das intensidades livres, onde nenhuma “arché” pode sobreviver ou se instalar; ela não tem nem início, nem princípio, pois sua natureza é pura imanência.” Mesmo com uma visão, aparentemente, hierárquica, da qual não compartilhamos, a essência do conceito de Barreto a qual podemos entender como “suspensão” daquilo já consagrado ou já canonizado em nossas práticas discursivas e de letramento. Ele ainda destaca:

“Do público passivo, massa de manobra, pelo qual os mídias analógicos retiravam sua energia, passamos, através da cibernatureza para as comunidades intercomunicantes; para os coletivos inteligentes; para as networks estratégicas, para as máquinas anárquicas de guerra transformadoras (virulência cultural).”

Além da semelhança com o pensamento colaborativo disseminado pelas redes de computadores, esse conceito de Barreto tem algumas aproximações, embora não o tomamos na íntegra, com a proposta deste capítulo – o espaço da concepção, onde $1 + 1 = 3$. Retomaremos esse conceito mais adiante, pois acreditamos que no espaço do devir, ou do terceiro espaço⁴⁸ (Soja, 1996), não se trata de um antes ou um depois, um pré ou um pós. Trata-se de um espaço (in)criado conforme a sobre- ou justaposição de perspectivas – um jogo de espelhos, onde se reflete e se refrata aquilo que se acredita consensualmente como verdade. Ou seja, as referencialidades existem, não falamos de um vale-tudo, mas de reconhecermos os sistemas de verdades nos quais nossa visão de realidade se (con)funda.

Grosso modo, essa seria a essência da internet – fazer emergir o trabalho colaborativo e descentralizado dos locais canônicos construídos pelo olhar eurocêntrico dentro do Ocidente.

3.1.2 No contexto educacional

Em todos os textos-chave da área de ensino a distância, sobretudo em relação a **ambientes virtuais de aprendizagem** (Piconez, 2004⁴⁹; Peters, 2003; Filatro, 2004; Silva, 2003; Moran, 1997; et. al.), mesmo com suas diferentes posturas teóricas e propostas, é um consenso que as tecnologias digitais desencadeiam na discussão de ensino a distância a necessidade urgente de se re-pensar o papel e a relação professor/aluno/texto (aqui tomado num sentido não só alfabético). Piconez (2004) ainda acrescenta a necessidade de se pensar no papel do sistema de suporte e, sobretudo, no processo de avaliação.

⁴⁸ Soja (1996, p.70) acrescenta às dimensões social e histórica a espacialidade para propor uma trialectica, para nos lembrar que uma dimensão não se sobrepõe (não está em maior ou menor hierarquia) à outra. Ao contrário, se transformam, ou seja, a relação entre as espacialidades vivida (ligada à dimensão social), concebida (ligada à dimensão histórica) e percebida (ligada à percepção do lugar de onde falamos/vemos/interagimos socialmente): “Thinking trialectically is a necessary part of understanding Thirdspace as a limitless composition of lifeworlds that are radically open and openly radicalizable; that are all-inclusive and transdisciplinary in scope yet politically focused and susceptible to strategic choice; that are never completely knowable but **whose knowledge none the less guides our search for emancipatory change and freedom from domination.**” (destaque nosso)

⁴⁹ Refere-se às aulas de pós-graduação na Faculdade de Educação da USP, primeiro semestre de 2004.

Partimos do uso disseminado na área de ensino a distância para propormos uma re-leitura, ou melhor, um reposicionamento sobre colaboração, ou atitude colaborativa com vistas à formação de mediadores e a nossa proposta de ver não só com olhos de ver, mas ver com todos nossos sentidos.

O fato de essas novas tecnologias oferecerem meios e mecanismos de armazenar, distribuir, compartilhar e recuperar dados cria uma idéia de cooperação de algo sempre à mão, algo como solução ou harmonização. Fornecimento de conhecimento que faz sentido (ou não) para determinada comunidade de ensino. Ou ainda construção de um ambiente de aprendizagem em que cada um dá um pouco do que sabe para construir conhecimento e fazê-lo circular (Webct e Moo), conforme Piconez, em seu relatório de sua aula ministrada no curso de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da USP em 2004, explica:

“Ambiente Virtual de Aprendizagem é o ambiente tecnológico no ciberespaço que permite o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem, através da mediação de uma didática entre alunos ou grupo de alunos e o professor ou um grupo de professores, ou outros agentes. Apresenta-se em forma de portais, banco de dados, bibliotecas virtuais, cursos a distância, museus ou outros.”

Com as tecnologias da informação, no contexto educacional do ensino a distância, vale destacar, segundo a mesma autora, na condição de professora, como essa formação discursiva utiliza do conceito de cooperação (Vygostky) e colaboração (Piaget): “Web é utilizada como infra-estrutura de comunicação e de apoio ao grupo, com uma área de trabalho compartilhada (*shared workspace*), e banco dados de armazenam.”

Ramal (1997) ainda destaca que “a web como um ambiente de cooperação facilita a aprendizagem porque cria um "espaço" (mesmo que virtual) no qual os alunos interagem uns com os outros, gerando estratégias de aprendizagem e integrando novas informações num conhecimento já existente. A web ajuda também no compartilhamento de responsabilidades e habilidades, contribuindo assim para uma possível redução de sobrecarga cognitiva. A web serve como um hipertexto social porque, por meio dos trabalhos individuais que são disponibilizados, forma-se uma imensa teia de conhecimentos.”

Para Piconez (2004), os conceitos recorrentes de colaboração e cooperação traduzidos para o ambiente web indicam mudanças cognitivas na construção de conhecimentos.

Ela diferencia a aprendizagem colaborativa apoiada por computador (ACAC), do inglês *Computer Supported Collaborative Learning* (CSCL); do trabalho cooperativo apoiado por computador – *groupware* – cooperação em locais de trabalho, do inglês *Computer-Supported Cooperative Work* (CSCW).

Vale destacarmos que por colaboração, organiza-se um ambiente virtual de aprendizagem de forma que haja ausência de hierarquia; objetivo comum entre todos; respeito mútuo às diferenças individuais; e liberdade para exposição de idéias e questionamentos. Já por cooperação, com base em Vygostky, constrói-se interface de trabalho compartilhado, em que a aprendizagem ocorre no coletivo (interação intersíquica), com mediação em cooperação com outro em determinado contexto social definido, conforme Panitz (1996) diferencia ensino colaborativo de ensino cooperativo – este se associa a um conjunto de procedimentos que podem auxiliar o desenvolvimento de determinada atividade, aquele está associado a um procedimento, uma atitude, ou a uma filosofia:

“Collaboration is a philosophy of interaction and personal lifestyle whereas cooperation is a structure of interaction designed to facilitate the accomplishment of an end product or goal.

Collaborative learning (CL) is a personal philosophy, not just a classroom technique. In all situations where people come together in groups, it suggests a way of dealing with people which respects and highlights individual group members' abilities and contributions. There is a sharing of authority and acceptance of responsibility among group members for the groups' actions. The underlying premise of collaborative learning is based upon consensus building through cooperation by group members, in contrast to competition in which individuals best other group members. CL practitioners apply this philosophy in the classroom, at committee meetings, with community groups, within their families and generally as a way of living with and dealing with other people.

Cooperative learning is defined by a set of processes which help people interact together in order to accomplish a specific goal or develop an end product which is usually content specific. It is more directive than a collaborative system of governance and closely controlled by the teacher. While there are many mechanisms for group analysis and introspection the fundamental approach is teacher centered whereas collaborative learning is more student centered.” (destaques nossos)

Nos ambientes educacionais (CSCL), por mais rígidos (como o antigo Webct) ou por mais “solto” (como os ambientes Wiki), tende-se a concentrar atenção no que se quer comunicar; ocorre um processo construção de conhecimento mais aberto; interage-se sempre em torno de um objetivo comum; não existe a divisão de tarefas e responsabilidades; e equipara-se o número de pessoas por seu grau de interação nesse ambiente.

Já em ambiente de *groupware* (CSCW), por exemplo, focalizam-se as técnicas de comunicação, ocorrendo maior organização do grupo com maior controle e maior gerenciamento das informações. Além disso, ocorre a interação entre certos tipos de tecnologias, visão de mundo e enfoque nas relações de trabalho (domínio empresarial); existe o compartilhamento e a equalização de tarefas entre o grupo, com coordenação de tempo, espaço, local e o tamanho desse grupo.

O que é interessante observar em ambas as situações é algo muito próximo ao que Moran em seu artigo, “Como utilizar a Internet na Educação”, disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>:

“Fala-se das inúmeras possibilidades de interação, de troca, de pesquisa. Elas existem (na internet). Mas, na prática, se uma escola mantém um projeto educacional autoritário, controlador, a Internet não irá modificar o processo já instalado. A Internet será uma ferramenta a mais que reforçará o autoritarismo existente: a escola fará tudo para controlar o processo de pesquisa dos alunos, os resultados esperados, a forma impositiva de avaliação. Os alunos, eventualmente, ou alguns professores poderão estabelecer formas de comunicação menos autoritárias, mas para isso precisam contrariar a filosofia da escola, mudando-a por conta própria, sem o endosso institucional.”

Há ainda a noção disseminada de colaboração como andaime ou *scaffolding*, por Wood, Bruner e Ross (1976), a partir do conceito “zona de desenvolvimento proximal” elaborado por Vygotsky, para explicar como um adulto ajuda uma criança numa relação de ensino e aprendizagem, em que o mais capaz ajuda o menos capaz – “o andaime consiste essencialmente no controle do adulto sobre os elementos da tarefa que estão inicialmente além da capacidade de aprendizagem da criança (a parte menos capaz do par), o que requer dela um maior grau de concentração para realizar apenas os elementos que estão dentro de sua competência”, conforme Silva (2003, p.71).

Percebemos que colaboração é concebida com ecos de “ajuda” – relações de poder x saber, em que o que menos sabe tem ajuda daquele que mais sabe (como também no vídeo da IBM-Linux) – embutido aí a noção de progresso, evolução, como acúmulo e aquilo que vem depois é sempre melhor e mais aperfeiçoado daquilo que o antecede.

Ou ainda, referindo-nos ao trecho do texto de Peter Weiss, mesmo com essas concepções, parecemos que ainda nadamos nas águas rosadas (do útero de nossas mães): “por mais que

nos esforcemos a entender o que é novo/O que é novo só aparece/Entre as manipulações desajeitadas/Tão envenenados estamos com o curso do pensamento/Transmitido de geração a geração/Que até mesmo os melhores de nós ainda não sabem como proceder/Somos os inventores da Revolução/Mas ainda não podemos manejá-la”.

Como essa postura parece recorrente, faz-se necessário o desenvolvimento de um pensamento sistêmico que contemple as múltiplas perspectivas e os multiversos, num eterno jogo de uni(multiplicidade)dade no espaço em que $1 + 1 = 3$.

Enfim, paradoxalmente, Piconez (2004) destaca, no programa da Unidade II – Ambientes Virtuais de Aprendizagem, aula 2.2. – Ambientes virtuais: modalidades de uso educacional, que a noção de rede é o conceito-chave para caracterizar este episódio comunicativo. Passando do âmbito técnico para o social, este conceito significa que estamos perante um universo comunicativo em que tudo está ligado, em que o valor é dado pelo estabelecimento de uma conexão, de uma relação. E na medida em que a conectividade é efetuada através da ‘interfacialidade’, denominamos este novo episódio por *comunicação em ambiente virtual*.

Porém, percebemos que essa noção fica esquecida, pois justamente não questionamos as premissas fundamentais e usamos essas “ferramentas” colaborativas e o espaço da web da maneira mais canônica⁵⁰, sob o domínio da cultura da página (Kress, 2003, e Nelson, 2005).

Na experiência que tive na Faculdade de Educação (2004), percebi justamente a tensão entre limitar e não-limitar a construção de sentido dentro do discurso pedagógico, e o que vivenciamos foi uma estrutura completamente fechada em termos de atividades e aberta para temas pertinentes a essas atividades. Só uma contingência conseguiu romper esses limites – uma greve quase no final daquele semestre, a qual fez com a professora reestruturasse o último módulo, utilizando mais o contato mediado por computador do que as aulas presenciais.

A questão interessante é que isso se torna visível a nossos olhos com essa comunicação mediada por computador, mas de acordo com nossa postura sócio-histórico para entender a

⁵⁰ Além disso, nesse contexto educacional, nos deparamos com o seguinte dilema, inclusive levantado em minha banca de qualificação pela Profa. Dra. Denise Bértoli Braga da Unicamp (2006): como lidar de um lado com o discurso de leitura crítica e multiplicidade de leitura num contexto pedagógico, que, por outro lado, ancora, limita ou restringe as leituras para ensinar?

relação língua/cultura/realidade, o fato de estabelecermos conexões ou relações de forma consensual ou contextual é o fundamento do que chamamos de realidade, seja ela como for ou tenha ela a materialidade que tiver (ambientes virtuais, sala de aula, bibliotecas etc.).

Assim sendo, no Webct, tínhamos atividades rigorosamente programadas e de estruturas fechadas, com a possibilidade de uma certa “abertura” nesse esquema nos fóruns, que, apesar de preestabelecido, paradoxalmente, tinha seu conteúdo adaptado, porém mediado pelos mesmos mecanismos que o ambiente virtual oferecia.

Como formar leitores críticos, com olhos de ver dentro desse discurso? Dar limites não-limitadores! Ou seja, ensinar que os limites são contextuais, têm flexibilidade, não lidar com interpretações estanques da realidade – ensinar a objetividade entre parênteses. Daí, a relevância do terceiro espaço, do espaço da **Concei(p)ção**.

3.1.3 Na biologia do amor

“O que é especialmente humano no amor não é o amor, mas o que fazemos no amor enquanto humanos”.
(Maturana, 2002, p. 185)

“A humanidade começou há mais ou menos três milhões de anos com a conservação – geração após geração – de um modo de viver em conversações que envolviam a colaboração dos sexos na vida cotidiana, por meio do compartilhamento de alimentos, da ternura e da sensualidade. Tudo isso ocorreu sem reflexões, como aspectos naturais desse modo de vida. Nossa biologia atual é o presente desse história. (...) Colaboração não quer dizer obediência; ela ocorre na realização espontânea de comportamentos coerentes de dois ou mais seres vivos. Nessas circunstâncias, a colaboração é um fenômeno puramente biológico quando não implica um acordo prévio. Quando o faz, é um fenômeno humano. **Ela surge do desejo espontâneo, que leva a uma ação que resulta combinada a partir do prazer.** Na colaboração não há divisão do trabalho.”
(Maturana e Verden-Zöller, 2004, p. 18) (destaque nosso)

Proposta nos trabalhos de Humberto Romesín Maturana (2001, 2002), a biologia do amor, longe de ser uma biologia do sentimento chamado “amor”⁵¹ em nossa cultura, é um conjunto de **AÇÕES** que permite diferentes perspectivas e a diversidade cultural e humana coexistirem, uma vez que são vistas como legítimas e não como ameaças a uma suposta realidade “real”:

“O amor consiste na abertura de um **espaço de existência para um outro em coexistência conosco**, em um domínio particular de interações. (...) o

⁵¹ Infelizmente, em nome desse sentimento, nossa cultura nos ensinou a congelarmos nossas identidades, narrativas e, conseqüentemente, perspectivas, parando e parasitando numa relação doentia de apego, seja com as pessoas com as quais convivemos, seja com nossas próprias idéias e/ou idéias que fazemos de nós mesmos.

amor acontece porque acontece, e permanece enquanto permanece. O amor é sempre à primeira vista, mesmo quando ele aparece após circunstâncias de restrições existenciais que forçam interações recorrentes; e isso é assim porque ele ocorre somente quando há um encontro em congruência estrutural, e não antes. Finalmente, o amor é a fonte da socialização humana, e não o resultado dela, e qualquer coisa que destrói o amor, qualquer coisa que destrói a congruência estrutural que ele implica, destrói a socialização. A socialização é o resultado do operar no amor, e ocorre somente no domínio em que o amor ocorre.” (Maturana, 2002a, pp. 184-5) (destaque no nosso)

Dentro da realidade entre parênteses (vide capítulo 1), cada regime de verdade (Veyne, 1984) que sustenta as práticas de letramento e constrói suas respectivas realidades são legítimas em si, ou seja, são factíveis e “universais” dentro dos seus contextos de criação ou aceitação – nada além disso.

O que percebemos, inclusive por meio do discurso da virtualidade em nosso cotidiano, é a manutenção de determinados regimes de verdade (como materialismo, tempo e espaços cronológicos, relações de causa e efeito, hierarquia de relações humanas, linearidade, por exemplo) como únicas Verdades, para se entender a mudança epistemológica pela qual estamos passando (vide capítulo 1). A consequência disso é olhar com olhos de ler um processo muito mais dinâmico e fluido, cujos regimes de verdade são outros. Em geral, tais regimes são rebaixados ou inferiorizados em relação ao dito regime mais hegemônico.

Maturana e Verden-Zöllner (2004, p.25) usam propositalmente o termo ‘**matrístico**’, contrário ao termo “matriarcal” que carrega o sentido de estrutura hierárquica de poder, para explicar uma atitude⁵² cotidiana de se viver em aceitação, respeito e cooperação num relacionamento sistêmico não-hierárquico, resgatando a figura mística do feminino na figura da mulher que representa a ordem do mundo natural do qual fazemos parte:

“(…) a expressão matrística é aqui usada intencionalmente, para designar uma cultura na qual homens e mulheres podem participar de um modo de

⁵² É interessante ressaltar o uso que Maturana e Verden-Zöllner (2004, p. 25) fazem desse termo. Ao utilizá-los “sob rasura”, re-significam a figura da mulher-mãe, para se referir à função do feminino e à ação de relacionamento cooperativo não-hierárquico e de amor mútuo semelhante ao de uma mãe e seu filho – “situação cultural na qual a mulher tem uma presença mística, que implica a coerência sistêmica acolhedora e liberadora do maternal fora do autoritário e do hierárquico”. Destacamos ainda que a função de mãe, ou a maternidade, além de ser um fenômeno cultural, pode ser exercida por qualquer adulto, seja homem ou mulher, que sinta e aja conforme esse sentimento de aceitação não-hierárquico – basta olharmos para situações de pais separados com filhos pequenos: um deles responsabiliza-se pela criança. Ou ainda, em outra situação, quando da impossibilidade de os pais assumirem seus filhos, essas criança são geralmente criadas por um avô ou uma avó. Enfim, sempre há um adulto responsável pela vida e criação desses pequenos – “a maternidade é uma relação de cuidado, não uma tarefa associada ao sexo.” (Maturana e Verden-Zöllner, 2004, p. 16)

vida centrado em uma cooperação não-hierárquica. Tal ocorre precisamente porque a figura feminina representa a consciência não-hierárquica do mundo natural a que nós, seres humanos, pertencemos, numa relação de participação e confiança, e não de controle e autoridade, e na qual a vida cotidiana é vivida numa coerência não-hierárquica com todos os seres vivos, mesmo na relação predador-presa.”

Conforme esses autores, o conflito cultural é gerado ao vivermos duas culturas opostas numa só – a cultura matrística de respeito mútuo, cooperação e aceitação em nossa infância, bem como a cultura patriarcal de apropriação, autoridade, negação e obediência durante nossa vida adulta.

Por acreditarmos que a comunicação digital (Antunes, 2001; Parente, 1993; Manovich, 2001; Miles, 2007, em comunicação via e-mail e seu *vlog*; Lévy, 1996), além de ter desestabilizado as narrativas canônicas dos preceitos positivistas e cartesianos, nós a entendemos como indício de transformação cultural, uma vez que sua estrutura e dinâmica abrem uma brecha, para a construção propícia de um espaço neomatrístico e, conseqüentemente, a emergência das atitudes matrísticas latentes⁵³ em nós – como a colaboração, ligação por afinidades, auto-organização – segundo Maturana e Verden-Zöllner (2004):

“Nós, seres humanos, existimos num domínio relacional que constitui nosso espaço psíquico como o âmbito operacional no qual todo o nosso viver biológico, toda a nossa fisiologia, fazem sentido como forma de viver humano. O espaço psíquico é o domínio em que ocorre a existência humana como modo de relacionamento com os outros e consigo mesmo. Esse relacionamento acontece entre seres que existem no conversar. Com efeito, aprendemos a viver como humanos vivendo em tal espaço a multidimensionalidade do viver humano. Como dissemos, não se ensina às crianças o espaço psíquico de sua cultura – elas se formam nesse espaço. O patriarcado é um modo de viver um espaço psíquico. Se quisermos recuperar a igualdade colaborativa da relação homem-mulher da vida matrística, temos de gerar um **espaço psíquico neomatrístico**. Nele as pessoas de ambos os sexos devem surgir na qualidade de colaboradores iguais no viver de fato, sem esforço, como simples resultado de seu crescimento como crianças em tal espaço, no qual as diferenças de sexo são apenas o que são. Para que isso aconteça, devemos viver à maneira dos

⁵³ Dizemos que essa cultura está latente em nós, pois ela nos constitui, por mais que tenhamos aprendido a negá-la na passagem para nossa vida adulta. Ela permite nossa existência na condição de seres humanos não só pelo bem-estar que nos proporciona, mas também como garantidora de nossa preservação. No entanto, como aprendemos a recalca-la, ela só consegue emergir nas brechas existentes nas relações patriarcais – uma dessas brechas se realiza na organização das comunidades virtuais. Entendemos essa emergência como uma forma de alerta e, ao mesmo tempo, possibilidade de conscientização e de resgate da dimensão que nos torna humanos – viver no devir, com prazer, em plena aceitação de nós mesmos para coexistência com os outros. Viver nesse sentido, mesmo em situações de conflitos, se torna um fluir prazeroso, em que nos transformamos permanecendo os mesmos, ou seja, nos mantendo seres humanos plenos da totalidade outrora negada na passagem para a vida adulta.

homens e mulheres que vivem como colaboradores iguais, por meio de uma co-inspiração na qual homens e mulheres, mulheres e homens, co-participam da criação de uma convivência mutuamente acolhedora e liberadora, que se prolonga desde a infância até a vida adulta.” (destaque nosso)

Em que essa reflexão pode nos auxiliar para problematizar o processo de visualidade? O que pode ter a ver com a proposta de terceiro espaço (Soja, 1996)?

Entendemos que o conceito matrístico desses autores, além de contemplar uma visão simultânea e relacional da existência humana, nos faz perceber a legitimidade dos multiversos que constituem nossas realidades. Por mais que determinados multiversos sejam ou não compatíveis, são legítimos, ou seja, válidos no âmbito dos regimes de verdade onde foram criados. Portanto, mesmo que em (des)acordo, a existência de um não (in)valida a existência do outro:

“O sexo e o corpo eram aspectos naturais da vida, e não fontes de vergonha ou obscenidade. E a sexualidade deve ter sido vivida na interligação da existência. Não primariamente como uma fonte de procriação, mas sim como uma vertente de prazer, sensualidade e ternura, na estética da harmonia de um viver no qual a presença de tudo era legitimada por meio de sua participação na totalidade. (...) Para esse modo de vida, uma dor ocasional, um sofrimento circunstancial, uma morte inesperada, um desastre natural, eram rupturas da harmonia normal da existência. Eram também chamadas de atenção diante de uma distorção sistêmica, que surgia por causa de uma falta de visão humana que punha em perigo toda a existência.

Viver dessa maneira requer uma abertura emocional para a legitimidade da **multidimensionalidade da existência que só pode ser proporcionada pela biologia do amor.**” (Maturana e Verden-Zöllner, 2004, pp. 48-9) (destaque nosso)

Além disso, esse conceito nos lembra que vemos sempre na intersecção de lugares físicos e simbólicos, semelhante ao arquivo Zoom.PPT no capítulo 1, ou seja, não conseguimos e nem precisamos ver a totalidade para fazê-la funcionar no equilíbrio, o que não significa homeóstase. Equilíbrio nessa concepção é um constante fluxo, ou transformação, é movimento, é interconexão de realidades e seus multiversos – aqui parar implica não só estagnação, mas aniquilação, interrupção de um fluxo natural, ou nos prender à performance de identidades que nada tenham a ver com nossas identidades de natureza (como explicaremos no próximo item).

Assim sendo, nessa visão matrística, toda e qualquer pessoa nas relações sociais são igualmente importantes, sobretudo em suas diferenças (como mostraremos a seguir em

trechos do filme de Shyamalan – é difícil falar em protagonista, pois cada personagem é de vital importância para que a trama se desenrole). Aqui, a hierarquia é estabelecida pelo olho de quem vê, o qual está situado num corpo, que, por sua vez, ocupa vários lugares (físicos e simbólicos, de forma semelhante ao conceito *augmented space* de Manovich, 2006, como discutimos no capítulo 2) na interação social, a qual não ocorre sem estar localizada num espaço (Soja, 1996).

Isso de maneira alguma implica um vale-tudo, pois os regimes de verdade existem, assim como as regras do jogo, e cada indivíduo é esse jogo ao ser uma parte dele. Daí, não negamos a legitimidade do Outro, mesmo que não concordemos com os regimes de verdade que esse Outro venha a reproduzir. Ou seja, esse outro não é uma ameaça, ao contrário, pode ser uma possibilidade de re-conhecermos nossa identidade de natureza como discutiremos a seguir:

“(…) o amor é o fenômeno biológico que nos permite escapar da alienação anti-social criada por nós através de nossas racionalizações. É através da razão que justificamos a tirania, a destruição da natureza ou o abuso sobre outros seres humanos na defesa de nossas propriedades materiais ou ideológicas. Justificamos a tirania afirmando que outros seres humanos deveriam obedecer nossos caprichos sobre a verdade ou a realidade, porque possuímos um acesso privilegiado a elas. É através da razão que justificamos a destruição da natureza subordinando-a aos nossos projetos, porque nós a possuímos. (...) Mas o amor, o anseio biológico que nos faz aceitar a presença do outro ao nosso lado **sem razão**, nos devolve à socialização e muda a referência de nossas racionalizações. A aceitação do outro sem exigências é o inimigo da tirania e do abuso, porque **abre espaço para a cooperação**. O amor é inimigo da apropriação.” (Maturana, 2002a, pp. 185-6) (destaque nosso)

3.2 Identidades sistêmicas

Story (para Vick): “Todo homem pensa que está sozinho no mundo. e isso não é verdade. Vocês estão todos interligados. Uma ação pode afetar a todos um dia...” (*A Dama na Água*, cena 18, 1h15min26seg)

“It is notoriously difficult to bridge between microsocial and macrosocial approaches, or between the materialist and idealist traditions. Above all, it is difficult to make a truly dynamic account of social and cultural systems, since most of our traditional concepts (individuals, institutions, cultures, societies, languages, discourses) are formulated in essentially static items.” (Lemke, 1993)

“A identidade de qualquer entidade é relacional e, como tal, é sistêmica. Isto é, não está determinada por nenhum aspecto particular de sua estrutura ou de seu comportamento, mas surge, constitui-se ou conserva-se numa dinâmica relacional na qual se conservam, dinamicamente entrelaçadas, a estrutura e as circunstâncias que a tornam possível. Assim, a identidade de uma entidade, qualquer que esta seja, dura só enquanto se conserva a dinâmica sistêmica que a constitui e realiza. Mas, ao mesmo tempo, não é qualquer estrutura que permite a realização e conservação de qualquer identidade.” (Maturana e Rezepka, 2002, p.83)

“Narrative deals with the vicissitudes of human intentions.” (Bruner, 2001, p. 16)

O filme de M. Night Shyamalan (2006), *A Dama na Água*, contém vários elementos que nos ajudam a refletir sobre o processo de visualidade como construção de sentido com todos nossos sentidos, ou seja, vemos na relação social sistêmica, em que cada indivíduo descobre sua identidade de natureza na interação com o Outro (o filme mostra como o individual está no coletivo e vice-versa). Além disso, com o filme, vemos que vemos por meio de mecanismos de construção, aceitação, validação de verdades – a personagem *Story*, que se assemelha a uma *narf* das *Eastern bedtime story*, ou contos infantis, é uma metonímia para isso: o nome da personagem, em inglês, coincide com o termo ‘contos infantis/de ninar’ e do ato de se contar uma “história” em culturas orais.

Quando Young-Soon traduz para o Sr. Heep o que sua mãe lhe diz sobre o significado da palavra *narf*, dizendo que a avó dela lhe contava essas histórias como uma prece, ou seja, como se fossem verdades (é interessante o trocadilho em inglês “She said that her grandmother used to tell this story like a prayer. Like it was true. She said that she knew someone who knew someone who saw one [a narf].”), nos lembramos de que nossos regimes de verdades variam conforme nossos contextos, como Paul Veyne (1984) explica: na Grécia antiga, o historiador não citava suas fontes, porque ele mesmo era considerado e se considerava uma autoridade em potencial, contrário à maneira que os atuais historiadores procedem – eles interpretam o que descobrem e fornecem suas fontes de informação: com esse procedimento, o qual vem de outras áreas que não a História, das controvérsias teológicas e da prática jurídica, seus leitores lhe conferem credibilidade:

“Se um historiador moderno desse para ler, à comunidade científica, fatos ou lendas nos quais ele mesmo pouco acredita, atentaria contra a probidade da ciência. Os historiadores antigos têm, senão uma idéia diferente de probidade, pelo menos leitores diferentes, que não são profissionais e que formam um público tão heterogêneo quanto o de um jornal; por isso eles têm um direito e, mesmo, um dever de sigilo e dispõem de uma margem de manobra. A própria verdade não se exprime pela sua boca: cabe ao leitor fazer uma idéia dessa verdade, eis uma das inúmeras particularidades pouco visíveis que revelam que, apesar das grandes semelhanças, o gênero histórico, entre os Antigos, é muito diferente do que é para os modernos.” (Veyne, 1984, pp. 20-21 e 23)

Nem uma visão sedutora, nem uma outra apocalíptica. Uma visão sistêmica ou relacional. Nesta tese, entendemos colaboração como um conjunto de ações interligadas e organizadas pela ordem da simultaneidade e pelos graus de afinidade, ou *network topology* (Lemke, 1999), de acordo com a ontologia matrística, inclusive em espaços de embate e de conflito.

Conscientes de que somos co-autores de nossas realidades limitados por escala, conforme Lemke (1993) explica (“we exist for mere decades, while the systems we seek to model exist for centuries”), o reconhecimento de nossas identidades de natureza (Foucault, 2006) pode ser um procedimento crítico que valoriza a diferença.

É importante ressaltarmos o que concebemos por identidade nesta tese.

Com base na leitura sócio-histórica⁵⁴ (Bakhtin, 1992) das contribuições de Bruner (1986), psicólogo behaviorista que atualmente relê suas próprias teorias, entendemos identidades como narrativas (Bruner, op. cit.), ou seja, como um processo semiótico (de construção de sentido) no qual desempenhamos nossas identidades conforme os lugares que ocupamos regidos por suas respectivas regras de letramento. Assim sendo, identidade não se trata de ser um médico ou um professor, um filho ou marido, mas sim de agir socialmente na condição de. Destacamos que muitas vezes as identidades que desempenhamos são aprendizagens culturais, ou seja, agimos nos papéis que aprendemos em nossa cultura como verdadeiros e certos, o que não necessariamente significa que essas identidades tenham a ver com nossas identidades de natureza (2006).

Ressaltamos ainda que identidades são narrativas e narrativas são identidades – ambas são construções; de um lado, através de nossas narrativas indicamos a identidade que assumimos; por outro lado, através da identidade que desempenhamos indicamos ou seguimos determinadas narrativas e não outras (Bruner, 1986):

“Em nossa cultura ocidental, em geral exigimos um propósito para a maioria de nossas interações e relações, seja com nós mesmos, com outros seres humanos ou com qualquer coisa que concebemos como parte do mundo que nos rodeia. Essa exigência é evidente quando nos encontramos com alguém e perguntamos: o que é que você quer? O que posso fazer por você? O que está fazendo aqui?, ou nas justificativas que oferecemos de nossas ações, quando dizemos: “Gostaria que você fizesse isso ou aquilo por que...”, “É bom fazer isso por que...” Embora essas perguntas e justificativas sejam legítimas sob certas circunstâncias, elas nos alienam a respeito de nós mesmos e em relação aos outros, quando se transformam ou se tornam uma maneira de viver. E assim é porque elas nos limitam em relação a nossas emoções e não permitem que aceitemos nós mesmos e aos outros, na simples legitimidade do mero ser. Em geral, não vivemos a vida no presente e sim no

⁵⁴ Inclusive a de Menezes de Souza em seu curso de pós-graduação, em 2005, “Narrativas e Identidades”, ministrado no Departamento de Letras Modernas, FFLCH, USP.

futuro, em relação ao que queremos, ou no passado, em relação ao que perdemos.

Em conseqüência, somos somente desejos e expectativas insatisfeitos ou queixas e frustrações eternas, e não podemos nos auto-respeitar nem respeitar os outros porque não há nada a ser respeitado. Por isso mesmo, não somos capazes de amar (aceitar) a nós mesmos nem aos outros, (...). Em síntese, **vivemos limitados em nossa identidade individual e social** assim como em nossa consciência de ser, porque não respeitamos a nós mesmos.” (destaque nosso, individual no sentido de assumirmos uma só perspectiva e nos esquecermos que somos e temos múltiplas identidades na interação social; social, no sentido da postura exo, de viver uma identidade de fora, aceita pela sociedade, mas que agride nossa identidade de natureza) (Maturana e Verden-Zöllner, 2004, pp. 130-1)

Isso é muito bem mostrado no filme de Shyamalan, em que só no contato com o Outro (o diferente) é que cada personagem exerce o melhor de si (ou aquilo que sua natureza lhe permite ser) para todo um sistema funcionar. Tendo de deixar identidades pré-concebidas e preestabelecidas num acordo social que não mais servia para explicar o aparecimento de Story no complexo de apartamentos Cove, cada personagem se depara com um conflito em si mesmo e outro conflito na relação com as outras pessoas. Story parece desencadear esse processo ao aparecer para Cleveland Heep, até então o zelador gago de Cove.

Na identidade solitária e individual de cada um, assumia-se papel que aparentemente podia até ser insignificante, como o caso de Reggie, rapaz que exercita fisicamente só um lado do corpo e quase não aparece no decorrer do filme, mas que desempenha a função do Guardiã na hora em o *scrunt* quer impedir Story de ser levada para o Mundo Azul pela grande águia, Eatlon. Claro (no sentido de essa tensão, ou esse suspense fazer parte da regra de letramento do cinema hollywoodiano), isso nós só descobrimos no final do filme. Outro exemplo nessa linha é o próprio Cleveland – enterrado em sua culpa por não ter salvado sua família, ele deixa de ser feliz no dia em que os seus morrem assassinados e se fecha no papel do zelador que faz serviços cotidianos e aparentemente corriqueiros no Cove. Na presença de Story, Cleveland não é mais gago e começa a perceber que tem um propósito – isso lhe é dito pela personagem, a qual lê seu diário e conta ao espectador sobre o passado de Cleveland e ao mesmo tempo lhe conduz a sua identidade de natureza – “aquele que vem das montanhas (*cliff*)”, fazendo inclusive se perdoar do fato de não ter estado presente no episódio do assassinato de sua família. Nesse instante, ele consegue desempenhar o papel do Curandeiro, aquele que traz energia vital para o ritual de salvamento de Story.

Essa imbricada e conflituosa interconexão de papéis pode ser entendida como a base da colaboração. Cada um exerce os potenciais de suas identidades de natureza, descobertas na interação com o outro, e como parte de um todo, faz esse Todo funcionar, fluir.

Ou seja, os personagens não sabem de antemão quais papéis exercerão para o salvamento da *narf*. Eles descobrem suas “indivi-dualidades” dentro da coletividade, ou da relação social sistêmica, suas dualidades se tornam indivisíveis ou individuais.

É relevante explicarmos que tomamos identidades e narrativas como construções sociais, como Menezes de Souza⁵⁵ propõe com base em Bruner (1986 e 2001) e Klapproth (2004).

A contribuição de Bruner (1986 e 2001) é nos fazer perceber narrativa como forma de construção de significação, em processo, nunca um produto final que se refere a um fato ou evento ocorrido num determinado passado e re-contado por meio de palavras e um narrador – ou seja, não pressupõe um evento desconexo do próprio ato de construí-lo por meio da narrativa. Para Bruner (op. cit.) a re-significação ocorre quando se quebra uma expectativa ou canonicidade preestabelecida e aceita como tal pela comunidade. Essa ruptura força a comunidade a criar outras narrativas para restabelecer (reconstruir) uma outra canonicidade.

Na visão ontológica ocidental, a qual dissocia o sujeito do objeto, é comum entendermos narrativa como um produto (geralmente, um texto escrito com marcadores lingüísticos que concatenam idéias, palavras, frases e parágrafos numa ordem cronológica) ou como relato de um evento que ocorreu independente de nosso olhar, de nossa interpretação. Bruner (1986) destaca duas maneiras de conceber o pensamento dentro dessa ontologia para explicar que nossa realidade se assemelha ao processo de construção de sentido por meio de narrativas, em contraposição à maneira de concebê-la conforme o modo paradigmático ou científico. Ao destacar a dimensão narrativa em nossa realidade, Bruner (2001, pp.12-3) recupera o papel do sujeito como intérprete ou co-criador da narrativa, a qual não é mais um mero objeto observado ou um mero relato:

“(…) One mode, the paradigmatic or logic-scientific one, attempts to fulfill the ideal of a formal, mathematical system of description and explanation. It employs categorization or conceptualization and the operations by which categories are established, instantiated, idealized, and related one to the other to form a system. (...)”

⁵⁵ Conceito que apresenta em seu curso de pós-graduação, “Narrativas e Identidades”, ministrado pelo Departamento de Letras Modernas, FFLCH, USP.

The imaginative application of the paradigmatic mode leads to good theory, tight analysis, logical proof, sound argument, and empirical discovery guided by reasoned hypothesis. But paradigmatic “imagination” (or intuition) is not the same as the imagination of the novelist or poet. Rather, **it is the ability to see possible formal connections before one is able to prove them in any formal way.**” (destaque nosso)

Acrescentando a contribuição de Klapproth (2004), temos declaradamente o conceito de que narrativa é um **ATO** social, ou seja, ao ouvirmos ou lermos uma narrativa, participamos do mundo/universo da história narrada e compartilhamos o sentido construído pelo narrador, por exemplo, como ocorre na trama cinematográfica de Shyamalan (2006):

“My understanding of these processes of world construction is based on a philosophical view that **sees the ontological status of such discursively constructed worlds not as simple representations of an external, independent reality, but rather sees cognitive processes and world as interdependent and co-emergent.**” (Klapproth, 2004, p. 111) (destaque nosso)

Como discutimos nos capítulos 1 e 2, respectivamente, a preexistência de uma realidade não-interpretada⁵⁶, dentro de uma visão sócio-histórica de linguagem que adotamos neste trabalho, não é viável, pois o fluxo de significação entre o homem e o mundo se dá pela mediação (vide conceito de Williams, 1977, no capítulo 2) da linguagem – ou seja, somos fadados à interpretação, nosso ponto de vista funciona como uma impressão digital, indissociável de nós, de nossa individualidade coletiva; daí, não se sustentar a separação entre a realidade “real” e a virtualidade, por mais que essa seja “simulada” por algoritmos ou seja emergente de um cotilhão de 0 e 1. É justamente nessa interdependência da qual Klapproth (2004) fala que temos a construção de múltiplas realidades (narrativas) e identidades.

⁵⁶ Isso é muito semelhante ao que Klapproth (2004, p. 39) explica e questiona: “In the view of social constructivism socio-cultural reality is understood as being produced in a continuous dialectical process of the *objectification* of the externalized products of human activity and their consecutive *internalization*. (...) In other words, social reality – although produced by the members of the particular culture through their everyday social activity and perception – is experienced by these members as an *a priori* given, that is, as an objective reality with its own independent existence.” É justamente esse pré-conceito de uma realidade preexistente que refutamos e problematizamos para que possamos ver com olhos de ver nossas verdades e nossas perspectivas, sempre nos lembrando de que fazemos parte do processo de construção de sentido a partir de todos os nossos sentidos e nosso corpo. Além disso, problematizar a visão mimética de realidade, ou a postura exo de uma realidade sem parênteses (discussão no capítulo 1), implica percebermos também quão multiversa, dialógica (Bakhtin, 1992) e híbrida (Bhabha, apud Menezes de Souza, 2007) é nossa realidade. Isso nos ajuda a ver de dentro de nossos regimes de verdades e descobriremos que a consciência (Grandpierre apud Ascott, 2006; e Bakhtin, 1992) é um dos nossos sentidos que entra no processo de construção de sentido no jogo entre a individualidade e a coletividade.

O que isso tem a ver com a mudança epistemológica que discutimos no capítulo 1? E com a sobreposição de lugares (Manovich, 2006) ou suas relações de posicionamento (Foucault, 2001)?

Se não questionarmos a realidade tomada de antemão como real, a qual ainda reproduz os valores do pensamento positivista, racional e científico, continuaremos a ver com olhos de astigmatismo ou cindidos – corremos o risco de rotular essa mudança como um desvio mal-sucedido ou cópia de segunda mão de uma realidade verdadeiramente real, como se essa realidade “real” existisse pura e simplesmente.

Isso acaba nos congelando em um conjunto de narrativas e identidades que não mais servem para lidarmos com o momento de transformação epistemológica pelo qual passamos, o momento *pharmacológico* de Ascott (2006), como falamos no capítulo 1.

Pensando em **problematizar** essa visão mimética da realidade (vide capítulo 1), nós decidimos, neste espaço de criação que é o presente capítulo, não esmiuçar as identidades mais compatíveis com o discurso ou o modo paradigmático/científico (Bruner, 1986 e 2001), ou materialista que ainda imperam em alguns lugares de nosso espaço social de interação, sobretudo no Ocidente. Ao invés disso, decidimos usar pedagogicamente o filme de Shyamalan para convidar nossos leitores a descobrirem suas identidades de natureza encobertas, de dentro dos lugares que já ocupam socialmente, ou seja, de dentro das práticas de letramento em que já estão. Acreditamos que essa percepção de que temos identidades de natureza tão múltipla quanto os multiversos que ocupamos possa nos ajudar a desenvolvermos nossos papéis de mediadores sociais, num jogo entre nossa individualidade socialmente constituída e nossa coletividade individualmente transformada⁵⁷.

Ressaltamos que por problematizar entendemos a releitura do evidente, do hábito, o não-esquecimento das perguntas fundamentais (como no texto de Rubem Alves no capítulo 1), para não ficarmos parados, congelados em certezas ou verdades com prazo de validade vencido, pois isso nos limitaria, condenaria a um único conjunto de narrativas tidas como

⁵⁷ Nesse sentido, retomamos uma questão da Profª. Dra. Walkyria Monte Mor (USP) feita no exame de qualificação em 2006, sobre a relação individual e coletivo, dentro de nossa proposta de ver nos vendo ou de ver que vemos não só com nossos olhos: “Isso é pensado no individual? É possível pensar essa possibilidade no coletivo? Pode ser um ‘plano educacional coletivo’ ou um ‘plano educacional individual’?”

“reais” e identidades fixas que não necessariamente teriam a ver com nossas identidades de natureza. Compartilhamos da postura de Foucault (2004) sobre o ato de problematizar:

“A função de um intelectual não é dizer aos outros o que eles devem fazer. Com que direito o faria? Lembrem-se de todas as profecias, promessas, injunções e programas que os intelectuais puderam formular durante os dois últimos séculos, cujos efeitos vêm agora. O trabalho de um intelectual não é moldar a vontade política dos outros; é, através das análises que faz nos campos que são os seus, o de **interrogar novamente as evidências e os postulados, sacudir os hábitos**, as maneiras de fazer e de pensar, **dissipar as familiaridades aceitas**, retomar a avaliação das regras e das instituições e, a partir dessa nova problematização (na qual ele desempenha seu trabalho específico de intelectual), participar da formação de uma vontade política (na qual ele tem seu papel de cidadão a desempenhar).” (Foucault, 2004, p. 249) (destaques nossos)

Destacamos ainda para a reflexão desse jogo entre individualidade e coletividade, a dimensão social da consciência (Grandpierre apud Ascott, 2006), localizada no movimento entre os lugares de nossas perspectivas e o espaço e através de nossos corpos e perspectivas, como Bakhtin (1992, p. 33) explica:

“(...) a própria consciência só pode surgir e se afirmar como realidade mediante a encarnação material em signos. Afinal, compreender um signo consiste em aproximar o signo apreendido de outros signos já conhecidos; em outros termos, a compreensão é uma resposta a um signo por meio de signos. E essa cadeia de criatividade e de compreensão ideológicas, deslocando-se de signo em signo para um novo signo, é única e contínua: de um elo de natureza semiótica (e, portanto, também de natureza material) passamos sem interrupção para um outro elo de natureza estritamente idêntica. Em nenhum ponto, a cadeia se quebra, em nenhum ponto ela penetra a existência interior, de natureza não-material e não-corporificada em signos.

Essa cadeia ideológica estende-se de consciência individual em consciência individual, ligando umas às outras. Os signos só emergem, decididamente, do processo de interação entre consciência individual e uma outra. E a própria **consciência individual está repleta de signos**. A consciência só se torna consciência quando se impregna de conteúdo ideológico (semiótico) e, conseqüentemente, somente no processo de **interação social**.” (destaques nossos)

Dentro dessa visão sistêmica de construção de identidades e narrativas, temos a *individualidade* – o indivíduo está no coletivo e o coletivo é o individual, ou como o diagrama de Menezes de Souza (vide abertura do capítulo 1) mostra sobre o signo sócio-histórico – o intérprete, ao mesmo tempo em que é um ser individual, está situado ou localizado em um contexto. Ou ainda, como temos no filme, o propósito do ritual só é bem-sucedido, com todos

os conflitos e diferenças que o envolveram, quando cada um esteve em si (em sua identidade de natureza) no Todo e este só funcionou quando cada um assumiu seu potencial de natureza. Enquanto não houve tal encaixe, os conflitos emergiam.

Nesse sentido, essa relação sistêmica é não-hierárquica e não-valorativa, pois cada um tem sua importância para todo o sistema funcionar – o Intérprete, o garoto Joey, não é nem mais nem menos importante que o Curandeiro, Cleveland, que, por sua vez, não é mais importante que as sete irmãs, por exemplo. Essa visão sistêmica também é uma manifestação da hipótese desta tese, é uma maneira de ver não só com nossos olhos mas com o espaço, o que está ao redor de nossas relações, v(l)endo os “índícios” que a situação nos dá, os quais nos des-ligam de nossas identidades de natureza.

Daí, o terceiro espaço, o espaço da re-criação, da **Conceição** – onde há a possibilidade do diferente coexistir, de re-construirmos nossas identidades por meio de outras narrativas e vice-versa. Nesse espaço, quando há algum fator ou fenômeno de desequilíbrio, isso é visto como “sinal” de que a ordem sistêmica e matrística de convivência está sendo agredida, daí a necessidade de re-significar as relações sociais, por exemplo. Ou seja, nesse espaço, a diferença e o conflito fazem parte do jogo e são necessários para conferir movimento e introduzir transformações.

Assim sendo, percebemos que a canonicidade de uma narrativa pode ser quebrada a qualquer momento (no filme, um desses momentos pode ser a aparição de Story a Cleveland, ou o momento em que ele está no ritual com os papéis estabelecidos pela lógica de Mr. Farber e percebe que essa lógica não se sustentava), o que implica uma des-estruturação, um conflito para forçar a emergência de outras narrativas a partir de narrativas já conhecidas, neste caso, para construir outra. Isso pode ser percebido na fala de Dury, no final do filme, em que ele confessa não se sentir o Intérprete, por isso o ritual não estar funcionando até aquele momento. Então, usando dessa sensação de inadequação, e sabendo que é necessário ter um intérprete dentro do ritual, ele abre mão de ocupar essa função e sugere seu filho Joey, como Intérprete. É exatamente quando as coisas voltam a fluir.

Conforme Bruner (1986) explica, a narrativa pressupõe uma novidade. Caso a canonicidade ou normatividade não seja quebrada, não há necessidade de se construir outra narrativa (ou seja, se o ritual funcionasse desde o início com os papéis preestabelecidos, os re-arranjos e

conflitos para construir outras tentativas/narrativas não seriam necessários). Destacamos o significado do ritual como um elemento coletivo, ou seja, as narrativas individuais se desencaixam de acordo com a intencionalidade (Bruner, op. cit.), ou desejo de salvar Story – mas para isso seguem os valores coletivos, ou as regras do conto infantil que a mãe de Young-Soon conta. Em face da ameaça do caos (o fato de Story não voltar ao Mundo Azul e ser morta pelo *scrunt*), todos se re-unem em suas diferenças individuais para re-criar uma coletividade não-ameaçada. E, para isso, todos revisam seus preceitos e suas verdades – isso tem o ápice na fala de Young-Soon para o Sr. Leeds, que ao ver Story “morta” critica o faz-de-conta do ritual:

“Sr. Leeds para Heep: “Eu queria acreditar que há mais que maldade no mundo... mas acho que agora temos de parar.

Young-Soon: Mr. Leeds, está na hora de provar que algumas histórias são reais.”

Nesse instante, entra Joey, dizendo que leu a mensagem de forma errada. Numa fração de segundos, isso muda tudo, pois aquilo que não estava funcionando por causa de uma informação (o Curandeiro não era a Sra. Bell, mas o próprio Heep, que retoma sua identidade de natureza antes do trauma – ele é médico).” (*A Dama na Água*, cena 23, 1h33min)

Heep, não acreditando que era o Curandeiro, com o grito do próprio Sr. Leeds, assume sua função e a situação se equilibra – ou seja, conforme as explicações de Bruner (1986 e 2001), uma narrativa canônica, aceita pelo grupo como real e consenso, é ameaçada. Isso faz com que construam novas narrativas para equilibrar a situação, as quais passam a ser as narrativas “canônicas” do referido momento, até que outro fator as desestabilize e se construam outras narrativas que voltem a reequilibrar a situação, já modificada.

É por isso que o conceito de narrativa de Bruner (1986) nada tem a ver com o conceito advindo da teoria literária e nem se restringe a marcadores lingüísticos de encadeamento cronológico de eventos, supostamente ocorridos “antes” da narrativa e relatados por meio desta.

Nesse sentido, essas narrativas, bem como as identidades de natureza, são múltiplas e contextuais, pois dependem sempre de um agente narrador, localizado em sua prática de letramento, de uma perspectiva e da comunidade. Mais uma vez é como vemos a relação inseparável da *individualidade* x coletivo. Ou seja, essas identidades de natureza não são papéis fixos que cada um assume no ritual, elas têm prazo de validade, funcionam dentro de

um contexto, conforme a perspectiva de cada sujeito inserido numa comunidade. O que significa dizer que, em outro contexto e até mesmo em outra comunidade, essa identidade de natureza será outra: na relação individual x coletivo, contamos com a plasticidade das identidades de natureza, bem como a mobilidade dos lugares em que se criam as perspectivas num eterno jogo dinâmico entre **SUJEITOS**, que vêm de algum lugar, momentaneamente “estável ou fixo”, o qual se correlaciona com um espaço social dinâmico:

“Space is simultaneously objective and subjective, material and metaphorical, a medium and outcome of social life; actively both an immediate milieu and an originating presupposition, empirical and theorizable, instrumental, strategic, essential.” (Soja, 1996, p. 45)

“(…) There are no aspatial social processes. (...)” (Soja, op. cit, p. 46)

Por isso, essa identidade de natureza é “invisível”, pois nós a sentimos, ou seja, sentimos o que tem a ver conosco, com o que nos afinizamos e ela se torna visível no contexto de interação, através do Outro e no conflito e nos des-encontros com esse Outro, sempre no espaço da interação social (vide Soja, 1996, acima). Por exemplo, as personagens linearmente descritas:

Cleveland Heep, zelador gago do complexo de apartamentos ‘Cove’, médico cuja família foi assassinada quando ele não estava em casa. Sua infelicidade começa neste dia, quando se afasta de sua identidade de natureza e refugia-se no Cove para “ajudar as pessoas” com reparos cotidianos e manutenção dos apartamentos. Assume o papel de Curandeiro para salvar Story.

Mr. Farber, novo morador do apartamento 13B, crítico de cinema e de livros contratado pelo jornal local. Personagem que acredita que não há originalidade nos enredos (no mundo), sempre entediado, reproduz papéis fixos de determinada prática discursiva. Heep é influenciado por ele na hora de re-definir os papéis de quem pode assumir as funções no grupo que ajudará Story a se salvar. Quase no fim do filme, o scrunt o assassina, quebrando seu enredo tradicional dos filmes de terror que costumava criticar.

Young-Soon Choi e sua mãe, moradoras do apartamento 8A – Young-Soon estudante universitária, cuja mãe, senhora que não fala inglês, mas que des-venda a ‘estória’ de Story,

ao contar o que sua avó lhe contava – o conto de ninar. Por meio dela, Heep entende o que Story está fazendo no Cove.

Sr. Perez de la Torre e suas cinco filhas, primeira família a aparecer em cena, plano de fundo, com Sr. Heep, no primeiro plano, matando uma “criatura”. No fim, suas filhas integram o grupo das sete irmãs que unem as forças de seus corações para trazer Story à vida.

Reggie, rapaz que exercita os músculos só de um lado do corpo, geralmente nas escadas do prédio. Acaba desempenhando o papel do Guardiã, aquele que domina o *scrunt*.

Sr. Leeds, morador antigo do Cove, sério, sempre aparece sentado à frente da televisão, assistindo a noticiários, cujo teor é sempre sobre a guerra e soldados norte-americanos. Acaba sendo uma das duas testemunhas no ritual de salvamento de Story.

Sra. Bell, acolhedora de animais, escritora de um livro publicado há 20 anos, Sr. Heep a considera muito culta e logo de início a designa como a Curandeira, pelo fato de uma borboleta ter pousado nela. No fim, descobre-se que ela não tem essa identidade.

Moradores do 13A, grupo de amigos que discutem aparentemente sobre o ‘nada’. Primeiramente, Heep acredita que eles são o **Grupo**.

Story, *narf* que aparece na piscina do ‘Cove’. Segundo o que a Sra. Choi conta uma *narf* é uma ninfa do mar e que deve ser vista por um vaso, um ser humano que foi escolhido para ela. Ao vê-la esse ser humano se transforma, ou seja, a *narf* desperta nele algo especial. Descobre no enredo que ela é uma *narf* especial. Se conseguir voltar a seu mundo, desencadeará uma grande inspiração no universo, tornando-o melhor. Ela funciona como um *augmented space* ao acessar o ‘futuro’ das outras personagens, sobretudo de Vick.

Sra. e Sr. Bubchik, ela sempre fala da situação ‘íntima’ do marido a todos que entram em seu apartamento.

Sr. Dury e seu filho Joe, ele (o pai) adora fazer palavras-cruzadas, o filho admira o pai por isso e lê as caixas de cereais. No início, Heep chama Dury para ser o intérprete do ritual, mas

acaba sendo um meio de se chegar ao verdadeiro intérprete, seu filho Joey, que dá as diretrizes finais para que o ritual seja bem-sucedido.

Anna e Vick – irmãos. Vick, curiosamente o próprio Shyamalan, considera-se um mero mortal, sem grande influência social. Está escrevendo um livro de receitas, mas quando vê Story sente algo diferente – ele é o vaso: *“Vick para Story: “Eu não sei quem você é, mas você fez alguma coisa comigo. Com meus pensamentos. Está tudo mais claro, os medos que confundiam meus pensamentos desapareceram. Eu consigo me ouvir.”* Story lhe diz que seu livro será a semente de mudanças e que influenciará um garoto que se tornará um líder no país. Assim, as idéias do livro de receitas serão ouvidas por todos, por meio desse garoto, o futuro líder:

“Story para Vick – você quer conhecer seu futuro? Um garoto no meio-oeste deste país vai ter seu livro na estante e falar muito sobre ele. Ele vai crescer com suas idéias na cabeça. Ele se tornará um grande orador. As palavras que ele disser serão ouvidas em todo o país e por todo o mundo. Este garoto se tornará o líder deste país e começará um movimento que trará grandes mudanças. Ele falará sobre você e suas palavras. Seu livro será a semente de muitas das boas idéias dele. Será a semente da mudança...” A irmã de Vick, indignada, pergunta “O livro de receitas?”

Scrunt – criaturas que tentam impedir Story de voltar ao Mundo Azul.

Tartutics – guardiões que matam os scrunts que tentam desequilibrar a ordem. Seres temidos, segundo a “lenda”, pois mataram seus pais assim que nasceram.

Lembramos ainda que neste terceiro espaço só existe o tempo presente para nos transformarmos, não precisamos criar um passado no presente que justifique nossas ações nesse mesmo presente, nem evocar um futuro que seja, numa relação de causa e efeito, a constatação de atos desse presente: **“Só precisamos vê-los brevemente para que a humanidade acorde.”**

Eis a fração de segundos na qual temos contato com nossas identidades de natureza.

Nossa crítica à colaboração construída pela narrativa canônica do discurso do digital, inclusive aplicado ao contexto educacional como ajuda, isenção de conflito, se constrói com base nessas narrativas. Como fica colaboração em contextos conflituosos, cujas regras de letramento não se sobrepõem?

Se se toma ajuda como a relação na qual alguém tem algo que o outro não tem, como acreditar que esse “algo” sirva indiscriminadamente para esse outro alguém? Como ter a pretensão de que o que tenho falta no outro e será bom ele? Isso é muito semelhante à nossa crítica ao conceito de tecnologia com valor em si – “ela é boa e serve para todos, independentemente de suas culturas.”

Enfim, acreditamos que ver com nossos seis sentidos e nosso corpo é construir sentidos numa relação individual x coletiva de forma sistêmica, atentando para as nossas escolhas de verdades que nos levarão a determinadas narrativas e a desempenhar determinadas identidades. Teriam elas a ver com nosso “propósito”, ou seja com nossas identidades de natureza?

Story lê diário de Cleveland e descobre seus pensamentos tristes, porque mataram sua mulher e seu filho quando ele não estava em casa. Ele era médico, deixou de ser feliz nesse dia e de acreditar que não tinha um propósito:

Story para Cleveland: “Você acha que não tem propósito. Mas ajuda a todos que moram aqui.”

Cleveland para Story: “Qualquer um pode fazer isso, Story.”

Story para Cleveland: “Você tem um propósito. Todos os seres têm um propósito (*All beings have purposes*)”.

E o propósito deste espaço de concepção é convidar cada um a dar um propósito a seus propósitos a partir ou através de seus lugares ou de suas práticas de visão.

Não seria o propósito de a vida fazer com que descubramos seu propósito?

Por acreditarmos, assim como Soja (1996), que não há relação social não localizada no espaço e nos respectivos *loci* de enunciação dos espectadores ou intérpretes, propomos a concepção de um espaço em que coexistam as dualidades, os dualismos e as individualidades díspares, bem como as manifestações ou fenômenos do momento *pharmacológico* do qual Ascott (2006) fala, sobretudo, as mudanças (epistemológicas) que ele propõe (vide capítulo 1):

“Social reality is not just coincidentally spatial, existing “in” space, it is presuppositionally and ontologically spatial. There is no unspatialized social reality. There are no aspatial social processes. Even in the realm of pure abstraction, ideology, and representation, there is a pervasive and pertinent, if often hidden, spatial dimension.” (Soja, 1996, p. 46)

3.3 Unimultiplicidade

O espelho: uma heterotopia. Seja ele, um espelho mesmo, como os da capa desta tese, seja ele o olhar do Outro, no qual nos refletimos, ou um texto – um espelho simbólico.

Vê-lo como uma heterotopia nos faz problematizar não só o processo de visualidade, mas também a cisão sujeito x objeto que fundamenta a ontologia ocidental. Afinal, no espelho nos vemos – ou seja, somos e estamos sujeitos a nosso próprio olhar. É nesse lugar (onde ele se localiza mesmo? Aqui? Lá? Aí? A Física nos ensina que a distância que existe entre o espelho e a imagem refletida é a mesma que “separa” o observador e o espelho) que somos objetos de nossa visão e sujeitos que (se) vêem. E o significado do que vemos advém desse jogo de perspectiva de nós, em nós, através de nós. Ou seja, percebemos que o “lá fora” é constituído pelos regimes de verdade (Veyne, 1984) de onde vemos, por isso não nos importamos em problematizar **o que** vemos (no sentido de garantir que o que vemos é a representação fiel do que está lá fora, do que é “realmente real”), mas **COMO vemos o que vemos**, i.e. nossa(s) perspectiva(s), como construímos nossas redes de significação, bem como nosso conjunto de referencialidades, sempre de dentro das práticas de letramento que ocupamos. Com isso, podemos também problematizar e nos lembrar de nossas verdades, discursivamente aprendidas, dentre elas a dita realidade “externa”, que é, em si, um efeito discursivo, uma construção.

Como Lemke (1993) nos lembra, “somos limitados por escala” (vide capítulo 2), daí a impossibilidade de vermos de um lugar privilegiado todos os demais lugares que possam existir na dinâmica da interação social. É interessante destacar que essa impossibilidade não é uma clausura, um aniquilamento, ao contrário, é uma possibilidade, pois, conscientes de que não ocupamos lugares privilegiados ou panópticos, somos capazes de construir múltiplas interpretações a partir do jogo de re-combinação de nossas memórias discursivas (Orlandi, 2001), dos lugares físicos e simbólicos que ocupamos, percebendo as relações de afinidades (Gee, 2008) que temos ou estabelecemos com esses lugares. Ou seja, esse limite torna-se ilimitado dentro da interconexão de perspectivas.

Dito de outra maneira, só podemos ver se estivermos dentro de algum regime de verdade (Veyne, 1984), a partir de determinados lugares, com base em nossas memórias discursivas, organizadas pelo princípio da consciência de Grandpierre (apud Ascott, 2006) e Bakhtin

(1992) e/ou pelas relações de afinidades (Gee, 2008). Tudo isso sempre a partir de nosso corpo físico e através de nossos sentidos. Daí a possibilidade de ocuparmos vários lugares simultaneamente, por exemplo, e a não-relevância de mantermos uma visão dualista que insiste em dividir sujeito do objeto observado, realidade “real” da virtualidade, espaço de dentro (privado?) e o espaço de fora (público?) – lembramos que esses conceitos já são construções oriundas (ou de dentro) do discurso ocidental ou de seus regimes de verdade, cujas fronteiras são momentâneas, ou seja, têm validade dentro de determinados contextos.

Daí o espelho nos devolver nós mesmos. Ou seja, contrário à maneira tradicional de se pensar num reflexo de uma realidade independente de nós, o que vemos é o que temos, ou o que aprendemos em nossas práticas de letramento, conforme Lemke (1993) explica:

“Contrary to the ideology of our culture, what an analysis of the resources it deploys shows is that the ‘natural’ is just as ‘conventional’ as the social, the ‘real’ just as much a product of action as the ‘cultural’. We make both the social and the natural, or better: the **natural and the cultural make each other and are one, not two**. The natural has all the properties of the cultural: it is mutable, conventional, and relative to the orientation of the observer. Semiotically (i.e. epistemologically, and probably historically as well) the natural is derivative from the cultural, a specialization later made to seem an opposition.” (Lemke, 1993) (destaque nosso)

É justamente com essa visão que acreditamos que narrativas e identidades não se dissociam, tampouco se remetem a algum fato transcendental, ou independente do próprio ato de narrar e da própria performance de estar num lugar onde se desempenha determinada identidade. Ou seja, independente das tecnologias que temos à mão, já estamos natural e socialmente imersos numa **unimultiplicidade** multiversa. Com base nessa perspectiva, discutiremos a seguir como vemos a importância de questionarmos premissas fundamentais para vermos com olhos de ver. Faremos isso a partir do conceito de narrativa x simulação e hipertexto cinemático, respectivamente, concebidos por Frasca (2003 e 2005) e Miles (1999, 2005 e 2007).

3.3.1 O muro caiu (?)

Como Soja (1996) mesmo explica que não é algo muito fácil pensar de forma dialética⁵⁸, notamos nas posturas de Frasca⁵⁹ (2004) e Miles (2007, em comunicação pessoal) ecos de um

⁵⁸ Pensar de forma dialética como Soja (1996) propõe implica uma reforma de pensamento ou colocar nossas certezas, incluindo o desejo de linearidade, entre parênteses – ou seja, entender que as dimensões espaciais, históricas e sociais estão interligadas e uma reflete e refrata a outra, ao invés de uma se sobrepor à outra. Além

não-questionamento do conceito transcendente de realidade real que permeia seus trabalhos, no que diz respeito ao conceito de narrativa como encadeamento cronológico de fatos ocorridos que ambos refutam ao proporem suas posturas.

Lemke (1993) ainda acrescenta que essa dificuldade se dá pelo fato de nossos conceitos ainda **serem estáticos** em relação a sistemas dinâmicos e complexos, como as redes de significação na interação social:

“Above all, it is difficult to make a truly dynamic account of social and cultural systems, since most of our traditional concepts (individuals, institutions, cultures, societies, languages, discourses) are formulated in essentially static terms”.

Em sua proposta de *semiótica social*, Lemke (1993) já aponta para o aspecto da mudança, da transformação do signo atrelada à mudança de sua prática social. Analogamente, as mudanças epistemológicas que destacamos no capítulo 1, sobretudo a proposta de Ascott (2006), indicam não só a mudança dessas práticas, inclusive as de letramento que as compreendem, mas também a necessidade de acompanharmos essas mudanças, problematizando o olhar grafocêntrico e vendo com olhos de ver o nosso processo de construção de sentido através de nossos sentidos:

“Social semiotics begins by disputing the primacy of the sign and the exclusive emphasis on sign systems in formalist semiotics (e.g. Eco 1976). Instead it gives priority to the signifying act as instance, and to social signifying practices as regular, repeatable, recognizable types. Social semiotics offers the view that socially meaningful doings constitute cultures (social semiotic systems): **that cultures are systems of interlinking, socially meaningful practices by which we make sense to and of others**, not merely in explicit communication, but through all forms of socially meaningful action (speaking, drawing, dressing, cooking, building, fighting, etc.). **Sign systems are abstractions from such practices** (e.g. linguistic signs from speech), **changing as social practices change.**” (Lemke, 1993)

disso, é perceber como percebemos, i.e. perceber que nossa percepção, em momento algum, está acima ou abaixo, à direita ou à esquerda, de qualquer outra percepção, pois ela é relacional, construída na intersecção de vários lugares e de nossos sentidos: “The three moments of the ontological trialectic thus contain each other; they cannot successfully be understood in isolation or epistemologically privileged separately, although they are all too frequently studied and conceptualized this way, in compartmentalized disciplines or discourses. Here again, however, the third term, Spatiality, obtains a strategic positioning to defend against any form of binary reductionism or totalization.” (Soja, 1996, p. 72)

⁵⁹ Vide www.newsgaming.com e www.ludology.org.

Dialogando ainda com um conceito de narrativa como relato, geralmente cronológico, de um evento preexistente ao ato de observação, esses autores, por mais que contribuam com o uso de *games* como forma de crítica social e o hipertexto acrescentando espacialidade e simultaneidade à comunicação mediada por computador, ainda vêem narrativa conforme o conceito tradicional aristotélico, como “estórias” contadas por um narrador, as quais preexistem seu próprio ato de narrar. Assim sendo, propõem os conceitos de simulação e de hipertexto cinemático, respectivamente, em contraposição a essa noção também estática de narrativa.

Frasca (2004) propõe o ambiente imersivo da simulação, gerado pelos *games*, como forma de se mostrarem as regras com as quais se estruturam situações. Ele vê nesse processo comunicativo uma possibilidade de conhecermos as regras (que nos oprimem) para criarmos outros pontos de vista alternativos a ela: “Simulations also have particularities and referents, but their main characteristic is that they allow tweaking and changing the original model. (...) Simulation is **an ideal medium for exposing rules** than particular events.” (destaque nosso)

Frasca⁶⁰ define *newsgaming* como *videogames* baseados em eventos da ‘realidade externa’, usados como instrumentos de **reflexão e pensamento crítico** sobre o próprio mundo. Longe de almejar uma resposta ou uma solução a determinado problema ou situação, Frasca (2004) valoriza a criação de outros pontos de vista, isto é, a criação de olhares alternativos que levam à reflexão e, conseqüentemente, à transformação numa relação de colaboração. Paradoxalmente, ele mesmo não põe em questão o próprio conceito de narrativa, ou seja, parece não ter outro olhar (ou um olhar alternativo) em relação ao cânone aristotélico.

É necessário ressaltar que colaboração não implica chegarmos a uma harmonia ou a um consenso, pelo contrário, é uma situação em que conflitos e pontos de vista contrários podem emergir e coexistirem, porém sem ser negados ou eliminados. Ou seja, como o modelo de representação mimética ainda é dominante em nossa cultura e ainda influencia nossas práticas de letramento, problematizá-lo não implica simplesmente negá-lo ou substituí-lo pela ordem da simulação, pois isso só o reforçaria – ou pior, poderia ser uma maneira de cairmos numa oclusão de pensamento e visão, pois criaríamos discursos que o justificaria.

⁶⁰ Frasca em <http://www.newsgaming.com/press.htm>. Acesso em maio 2006.

Conforme Maturana (2001, p. 38), ao explicar a objetividade entre parênteses (como discutimos no capítulo 1, colocar a objetividade entre parênteses é um ato de assumirmos que não podemos fazer referência a “eventos/fenômenos” independentes de nós para compor nosso explicar⁶¹) e a multiplicidade legítima de seus vários domínios de realidades, essa atitude de negação não passa de um desacordo fruto de uma predileção, o que nada tem a ver com a validade desses pontos de vista:

“(…) se tenho uma discordância com outra pessoa, essa pessoa está num domínio de realidade diferente do meu. É tão legítimo quanto o meu, que é diferente. Pode ser que não me agrade, mas não me agradar é um ato responsável de minha predileção, não é um ato de negação da legitimidade desse outro domínio de realidade.”

Nesse sentido, Frasca (2004)⁶² vê os *games* como metonímias para incitar discussões sobre o *modus operandi* ou senso comum de nossa sociedade, ampliar os limites de nossos comportamentos engessados, ao despertarem maneiras alternativas para se lidar com determinada situação:

“Again, the goal of these games is not to find appropriate solutions, but rather serve to trigger discussions – which could take place in person or through online chat. It would not matter if the games could not simulate the situation with realistic accuracy. Instead, these games would work as METONYMS (destaque nosso) that could guide discussions and serve to explore alternative ways of dealing with real life issue.”

Em www.ludology.org e www.newsgaming.org, Frasca⁶³ acredita que os *games*⁶⁴ desempenham papel importante na reflexão sobre questões sociais, inclusive a diferença

⁶¹ Essa objetividade entre parênteses não é subjetividade, principalmente aquela rebatida pelo materialismo e racionalismo; ao contrário, é a percepção crítica de que não temos acessos privilegiados a verdades, uma vez que essas verdades são construções sociais e situadas. Nessa postura, abrimos um espaço de convivência fundado no respeito e aceitação, o que é bem diferente de tolerância – “negação do oculto, adiada por um instante. Quando alguém diz ‘eu sou tolerante’ está dizendo na verdade: ‘quero lhe cortar a cabeça. Mas vou esperar’.” (Maturana, 2001, p. 38).

⁶² http://www.ludology.org/articles/VGT_final.pdf

⁶³ Frasca (2004), em <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian>, [Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues](#). In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrington and Noah Wardrip-Fruin (eds.) MIT Press, explica que os *games* funcionam como metonímias que podem nortear discussões e servir para que caminhos alternativos sejam explorados, ao se tratarem de questões da “vida real” – “Again, the goal of these games is not to find appropriate solutions, but rather serve to trigger discussions (...)”.

⁶⁴ Em contrapartida, Hoofd (2007), com o conceito de *serious gaming*, nos adverte para a reprodução de valores neoliberais. A autora nos lembra que os *games* surgem dentro da ontologia ocidental, muito embora tenham adquirido uma importância pedagógica para releitura do mundo e/ou ensino de (outros) valores: “The illusion of constructive engagement with a pressing social issue through these seemingly ‘clean’ and ‘neutral’ technologies,

cultural e racial, por exemplo, ele nos apresenta uma outra dimensão para discussão, como em *September 12th* e *Madrid*⁶⁵, dois *games* cujo objetivo é repensar atos terroristas e suas reações.

Seu conceito de simulação como alternativa para se reler o conceito “dominante” de representação⁶⁶ e narrativa se pauta na ilusão de que ambientes imersivos, como os proporcionados pelo ambiente virtual, e a “manipulação” ou a interação com parte de um sistema do que se aproxima do sistema com o qual está ligado por uma relação de contigüidade. Ele ainda acrescenta que simulação não é algo novo – o *I Ching* já era um tipo de simulação no papel –, advertindo que o potencial da simulação foi otimizado/acentuado com o advento de tecnologias digitais⁶⁷:

“Therefore: to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains to somebody some of the behaviors of the original system”. The key term here is “behavior”. Simulation does not simply retain the – generally audiovisual– characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions. (...) Traditional media are representational, not simulational. They excel at producing both descriptions of traits and sequences of events (narrative). A photograph of a plane will tell us information about its shape and color, but it will not fly or crash when manipulated. A flight simulator or a simple toy plane are not only signs, but machines that generate signs according to rules that model some of the behaviors of a real plane. A film about a plane landing is a narrative: an observer could interpret it in different ways (i.e. “it’s a normal landing” or “it’s an emergency landing”) but she cannot

combined with the distancing effect brought about by these technologies from their actual (social and environmental) implications, make the gamer complicit in the neo-liberal endeavour that paradoxically precisely leads to contemporary speed-elitist disenfranchisement. In short, interactive technologies like serious games bring about a displacement of good intentions through claims of technological progress and empowerment for all. So despite (or perhaps because of) the good intentions of game designers and publishers, these games then in fact exhibit the doubling of the colonialist logic that inspired humanist narratives of progress. This doubling runs parallel to the virtualisation of learning that is taking place under neo-liberal globalisation and its speed-elitist modes of intensified in- and exclusion this shift incurs. These games can therefore, in line with Virilio’s argument, be understood as attempts at (eventually unsuccessfully) containing the accident of the real and its social repercussions brought about by these technologies of speed.”

⁶⁵ Jogo que visa reler os atos terroristas que assolaram Madrid em 2005.

⁶⁶ Frasca (2003): “Representation is such a powerful and ubiquitous form that it has become transparent to our civilization. For millennia, we have relied on it for both understanding and explaining our realities. This is especially true with a particular form of structuring representation: narrative. Some authors, like Mark Turner, even state that narrative mechanisms are cognitive structures deeply hard-wired into the human mind.”

⁶⁷ In the late 1990s, Espen Aarseth revolutionized electronic text studies with the following observation: electronic texts can be better understood if they are analyzed as cybernetic systems. He created a typology of texts and showed that hypertext is just one possible dimension of these systemic texts, which he called “cybertexts”. Traditional literary theory and semiotics simply could not deal with these texts, adventure games, and textual-based multi-user environments because these works are not just made of sequences of signs but rather behave like machines or sign-generators. The reign of representation was academically contested, opening the path for simulation and game studies.

manipulate it and influence on how the plane will land since **film sequences are fixed and unalterable**. On the other hand, the flight simulator allows the player to **perform actions** that will modify the behavior of the system in a way that is **similar** to the behavior of the actual plane. If the player increases the power variable on the simulator, the simulated plane will move faster through the virtual sky on the computer screen. As we will later see, games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation.”

Nos trechos que destacamos da citação acima, ainda percebemos o ranço da representação mimética e uma aparente não-consciência de que o ato de manipular o sistema é um **ATO** cultural – seja em ambiente de representação mimética, seja no de simulação. Portanto, se não problematizarmos esse ato, estaremos presos aos conceitos que queremos re-significar. Ou seja, esse ATO pressupõe um conceito de realidade/de referência convencionalizado, ou ainda é acompanhado por uma suposta “representação” mimética desse conceito de realidade “externa”, e é exatamente isso que gera a ilusão de simulação como algo não-real, que serve para ocupar o lugar de uma realidade “externa”.

Não negamos a função talvez pedagógica de simulação ao tentar aproximar um elemento novo ao já conhecido, por meio de características similares (ou aspectos criteriais como falam Kress e van Leeuwen, 1996), porém essa função não necessariamente problematiza a própria noção de representação que a própria simulação diz problematizar, pois tudo dependerá de **COMO** e **DE QUAIS LUGARES** (físico e simbólico) manipularemos a situação – com quais parâmetros, com quais pontos de vista? Com aqueles que a própria representação nos ensinou⁶⁸? De que isso efetivamente adianta para uma mudança, sobretudo, ontológica? É por isso que dizemos que simulação pode ser uma maneira de manter a primazia do conceito de realidade mimética.

Mais uma vez, nos esbarramos naqueles pré-conceitos do que é ou não é passível de interpretação e a questão de uma realidade mimética. Para nós, essa diferença entre representação e simulação não se sustenta, pois ambas são construções, e o jeito que manipulamos, por exemplo, algo em ambiente de simulação tem a ver com as regras e práticas de letramento de onde estamos localizados, ou com *reading paths* (Kress, 2003).

⁶⁸ Percebemos isso, numa outra situação, com o olhar grafocêntrico sobre a visualidade – seja no papel da visão na comunidade Kaxinaawa (Menezes de Souza, 2001 e 2008), seja na nossa visão documental da imagem fotográfica (Menezes de Souza, 2001, e Rocha de Oliveira, 2002).

Até podemos concordar que o ambiente virtual pode fazer nos lembrar de nossos processos interpretativos e como construímos sentido, mas ele não está em oposição à realidade real – ambos são narrativas no sentido de Bruner (1986).

Em outra vertente, mas com a mesma premissa fundamental sobre narrativa como *stories*, encadeamento cronológico de eventos, Miles (2005⁶⁹), ao problematizar o conceito canônico de hipertexto (Landow, 1997), o qual ainda está subordinado à ordem lingüística e gramatical (o que ele chama de literário), fala de um hipertexto cinemático, o qual tem seu poder no *link*, que lhe confere uma ‘tridimensionalidade’, uma espacialidade, que o hipertexto tradicional de mão única não propicia (Nelson, 2005).

Quando dialogamos via seu *vlog*⁷⁰ (tema “Growing”), o ranço com a narrativa literária veio à tona:

“Too many people come to film and video thinking that it is only about representation. Film my face, or that face. Narrate that story and make my pictures follow the story (why does a visual medium always end up subservient to narrative?). But what does it mean to think what the image is first of all, before we then choose to make it narrate or only be recognised as that face and not as light, shade, pattern, flicker.”

É curioso destacar que quando me identifico como da área de Letras, artistas ou teóricos da área de Media Art, hipertexto, cultura digital e afins (como em conversa com Miles e outros, sobretudo no FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) geralmente (sub)entendem que falo em narrativa como o cânone – seqüência cronológica de eventos. Daí, comentários do tipo “I like stories too” serem muito comuns. O momento de ‘embate’ ocorre quando digo o que tomamos por narrativa – processo de construção de sentido. Eles parecem não nos entender, como na resposta de Miles ao comentário que deixei no *vlog*:

“thanks for the comments. I like the phrase "eyes to see" and developing ways to see how we see [Miles referindo-se ao comentário que deixei em seu *vlog* em 27/09/2007]. Of course **I like stories too**, but I also think video and film is a medium where people immediately look straight through it at what it is a picture of, and not as picture first :-)”

⁶⁹ Curiosamente, Miles em seu *vlog* disponibiliza, em 08 de abril de 2008, esse mesmo texto no seu original em inglês: <http://vogmae.net.au/vlog/?p=1166>.

⁷⁰ Disponível em <http://vogmae.net.au/vlog/?p=1059#comments>.

De um lado, o ranço com a narrativa é indicador do que falamos (vide capítulos 1 e 2) dos olhos de ler uma ordem, uma mudança epistemológica que não mais se encaixa no preestabelecido – ou seja, uma visão grafocêntrica usando a fo(ô)rma do papel para uma ordem simultânea. Por outro lado, percebemos que esse pre-conceito de narrativa (o qual ecoa uma tentativa de se reler a ordem grafocêntrica) desencadeia comentários do tipo – “think video and film is a medium where people immediately look straight through it at what it is a picture of, and not as **picture first**” – *i.e.* tão grafocêntricos quanto a própria narrativa aristotélica. O que significa ser “a picture first” se não aquilo que uma cultura aceita como tal? A resposta dele, como já mencionamos no capítulo 2, está baseada na materialidade da imagem pixelada:

“not a picture of something, no. [*em resposta ao que lhe pergunto: Let me try to understand this: what you mean "as a picture first" x film and video as a medium? Is it a picture of sthg?*] but **pixels, shapes, shadows. then it is of something.** i teach students who just think it is filming a story, rather than thinking about (for example) having similar colour across two shots that will add another dimension to how they can be edited together. so i might do exercises where they have to film only round things, and edit these and so on.” E-mail de Miles em 02/10/2007

Todo este nosso questionamento à postura de Miles está relacionado à nossa pesquisa anterior (2002) e ao que Worth (1981) nos ensina sobre a dimensão sócio-histórica da imagem fotográfica⁷¹: é o nosso conhecimento social, oriundo de nossas práticas de letramento, que nos leva a interpretar a imagem de determinada maneira, ou seja, para que os elementos que Miles descreve acima (*shapes, pixels, shadows*) sejam entendidos como tais, é necessário que os espectadores compartilhem das convenções culturais ou dos regimes de verdade (Veyne, 1984) que os re-conhecem/legitimam assim.

O interessante também de tudo isso é que a própria afirmação de Miles indica a mudança no regime de verdade sobre o que se aceita como imagem.

Na verdade, o que problematizamos são justamente as narrativas culturais ou as memórias discursivas que usamos para dar sentido a esses *pixels*, afinal eles por si só não guardam nenhum significado. Além disso, chamamos atenção para o fato de que esse sentido dado aos pixels depende não só dessas narrativas, mas também de onde nos localizamos e quais regimes de verdade “acessamos”.

⁷¹ Na mesma linha, estão as contribuições de Jay Ruby (1976) e Larry Gross (1981).

Por isso, acreditamos que, se não problematizarmos nossas premissas fundamentais, não é a simulação ou o hipertexto cinemático ou o fenômeno da virtualidade em si que nos levarão a uma reforma de pensamento.

Acreditamos que, antes de se falar em como usar a tecnologia para lidar com a diferença, é relevante discutir como encaramos as diferenças ou premissas fundamentais diferentes. Geralmente, no discurso do patriarcado, as diferenças nas premissas fundamentais são vistas como ameaças (Maturana, 2002). As diferenças epistemológicas, ainda que carregadas com questões de poder, não são tidas como tão ameaçadoras.

Além disso, percebemos que a tecnologia pode ser usada como uma maneira de exclusão de perspectivas distintas por comumente se atribuir a ela *status* valorativo, ou seja, a comunidade que compartilha do uso dessa tecnologia é mais valorizada, em detrimento daquelas que não a compartilha.

Nesse sentido, damos outro sentido à colaboração: uma atitude de não-competição, jogo em que ninguém marca pontos, pois o mais importante é manter o outro para que o jogo continue.

Ou seja, acreditamos que nesse jogo o mais importante é nossa postura crítica seja lá onde e com quem estivermos – ou seja, essa postura consiste em sempre percebermos que representação, ou o conceito do ‘real’, assim como o conceito de jogo e simulação, são construções sócio-históricas que advêm das relações de posicionamentos entre lugares, como Foucault (2001) explica em seu conceito de heterotopia.

Assim sendo, essa postura crítica funciona como uma pele ou um sensor de nossa identidade de natureza, uma impressão digital que carregamos conosco sempre, **eternamente pelos diferentes** contextos ou lugares nos quais nos situamos, que parecem exercer um papel importante no desenvolvimento dessa ‘pele’ – acreditamos que eles sejam nada mais nada menos que maneiras de desenvolvermos olhos de ver, ou seja, "ver" além/atraves do habitual, do preestabelecido. Cremos que essa pele vê o invisível mais "claramente" se ligada no cuidado de nós mesmos, no respeito a nossa identidade de natureza – *i.e.* por mais que os regimes de verdade possam nos excluir, ou limitar, essa pele ou sensor acaba sendo nosso chão: a nossa certeza dentro da incerteza, ou um caminho de não-dualidade.

3.3.2 (nas) Entre(linhas dos) mundos

“O mundo é simultaneidade de dimensões diferenciadas”.
(Chauí, 2008, p. 50)

“Em suma: se a vida é um processo de conhecimento, os seres vivos constroem esse conhecimento não a partir de uma atitude passiva e sim pela interação. Aprendem vivendo e vivem aprendendo. Essa posição, como já vimos, é estranha a quase tudo o que nos chega por meio da educação formal.” (Maturana e Varela, 2001, p.12)

Como vimos no capítulo 2, nosso cotidiano e seus diversos lugares estão cada vez mais sobrepostos por outros lugares, inclusive os criados pelas tecnologias digitais e os mediados pela comunicação via computador.

Além disso, de acordo com Ascott (2006), vivemos na interconexão de 3 VRs – *validated reality*, *virtual reality* e *vegetal reality*. Ou ainda, conforme explicações de Maturana (2001 e 2002), nossa realidade é multiversa, principalmente quando tomamos os caminhos explicativos da postura eso, ou da realidade entre parênteses, os quais não dividem o sujeito do mundo em que ele vive, ou seja, na condição de observador, esse sujeito, além de viver nesse mundo, ele o cria, daí é impossível separar o mundo observado e de quem o observa. Com isso, percebemos que existem tantas realidades conforme cada cultura as legitima de acordo com seus regimes de verdades (Veyne, 1984), como discutimos no capítulo 1.

Independente de nossa aceitação, o que não tem nada a ver com a legitimidade desses regimes, essas realidades são todas “reais”, no sentido de que são construídas sócio-historicamente e vividas pelas comunidades como tais. A classificação ou o divisor que separa determinadas experiências ou certos regimes de verdades (Veyne, 1984) como mais “reais” ou mais “verdadeiros” do que outros é apenas um ponto de vista, ou uma perspectiva que, por alguma razão (seja por questões de poder, seja por questões epistemológicas e, inclusive, ontológicas), (in)exclui outras perspectivas.

Nesse sentido, esse divisor é apenas cultural, ou seja, por ser uma construção ancorada em determinados regimes de verdade, pode ser relida, expandida, re-significada.

O que queremos dizer com isso é que a separação entre as 3 VRs que Ascott (2006) propõe ou entre realidade “real” e realidade virtual (leia-se a experiência da comunicação mediada por computador ou tecnologia digital) é convencional, local, contextualizada em um discurso

outrora materialista e positivista, o qual está sendo desestabilizado pela emergência de uma outra ordem, a qual chamamos, nesta tese, de visualidade (ordem esta regida pela simultaneidade de planos, coexistência de várias linguagens, relação de afinidade ou de uma topologia por redes de significação, a qual extrapola os limites geográficos). Essa separação reflete e refrata uma ontologia da cisão entre sujeito e objeto, entre espectador e espetáculo, entre experiência e o que se pensa a seu respeito, conforme Chaui (2008, p. 49) esclarece:

“A tradição filosófica jamais conseguiu suportar que a experiência seja ato selvagem do querer e do poder, inerência de nosso ser ao mundo. Fugindo dela ou buscando domesticá-la, a filosofia sempre procurou refúgio no pensamento da experiência, isto é, representada pelo entendimento e, portanto, neutralizada: tida como região do conhecimento confuso ou inacabado, a experiência como exercício promíscuo de um espírito encarnado só poderia tornar-se conhecível e inteligível se fosse transformada numa representação ou no pensamento de experimentar, pensamento de ver, pensamento de falar, pensamento de pensar. Assim procedendo, a tradição, tanto empirista como intelectualista, cindiu o ato e o sentido da experiência, colocando o primeiro na esfera do confuso e o segundo na do conceito. Compreender a experiência exigia sair de seu recinto, destacar-se dela para, graças à separação, pensá-la e explicá-la, de sorte que em lugar da compreensão da experiência, obteve-se a experiência compreendida, um discurso sobre ela para silenciá-la enquanto fala própria.”

Decorrente disso, somos levados a des-acreditar em nossa própria capacidade de construir sentidos por meio de nossos sentidos, inclusive nossa intuição, a qual foge completamente do que é aceito como “real” (tentando enquadrá-la em algum modelo já conhecido, acabamos nos distanciando cada vez mais dela, por não ser compatível com as explicações preestabelecidas).

Ou ainda, a relação entre a ordem implicada e explicada da qual Bohm (1981) fala, ou da oposição entre potencial x real e virtual x atual da qual Lévy (1996) fala, se constrói a partir de uma perspectiva, por isso não se sustenta fora do espaço ou do contexto em que foi criada.

Isso está relacionado à problematização que colocamos no capítulo 1 sobre realidade mimética e como essa visão não mais se sustenta no atual contexto de mudanças epistemológicas e, talvez, ontológica, pois aquilo que se toma por real ou realidade preexistente já é uma interpretação local, geralmente não questionada e tomada como parâmetro que baliza o que se des-encaixa no modelo de realidade:

“Através dessas diferentes práticas – psicológicas, médicas, penitenciárias, educativas – formou-se uma certa idéia , um modelo de humanidade; e essa idéia do homem tornou-se atualmente normativa, evidente, e é tomada como universal. Ora, é possível que o humanismo não seja universal, mas correlativo a uma situação particular. O que chamamos de humanismo foi utilizado pelos marxistas, pelos liberais, pelos nazistas e pelos católicos. Isso não significa que devemos rejeitar o que chamamos de “direitos do homem” e de “liberdade”, mas implica a impossibilidade de dizer que a liberdade ou os direitos do homem devem estar circunscritos dentro de certas fronteiras.” (Foucault, 2004, p. 299)

Um exemplo disso é o consenso na área de Cibercultura, sobretudo disseminado por Lévy (1996) com base em Deleuze e Guattari (1996), de que a virtualização da comunicação desterritorializa as relações sociais. Destacamos o processo de leitura em ambiente virtual como o da internet, sobretudo com o advento do hipertexto:

“Desterritorializado, presente por inteiro em cada uma de suas versões, de suas cópias e de suas projeções, desprovido de inércia, habitante ubíquo do ciberespaço, o hipertexto contribui para produzir aqui e acolá acontecimentos de atualização textual, de navegação e de leitura. Somente estes acontecimentos são verdadeiramente situados. Embora necessite de suportes físicos pesados para subsistir e atualizar-se, o imponderável hipertexto não possui um lugar.” (Lévy, 1996, pp. 19-20)

Lembramos que, ainda que essa estrutura da comunicação virtual mediada por computador dê uma mobilidade nunca vista antes ao texto, sobretudo, impresso, ela é produzida num determinado contexto, ou ainda localizada numa prática de letramento, eis aí um de seus lugares, além daquele de seu momento de leitura como Lévy (1996) também destaca. Além disso, não podemos nos esquecer do lugar de intersecção entre o momento de produção do (hiper)texto e seu momento de leitura, o qual conferirá ou não a ilusão ou sensação de transparência ou de opacidade, conforme a sobreposição (ou seja, leitores compartilham das regras de produção do texto) ou o deslocamento (leitores não compartilham das regras da produção do texto, o que gera sensação de esforço para se construir sentido) destes como explicamos no capítulo 1.

Tradicionalmente definido por Landow (1997 e 2005) como uma estrutura que permite uma leitura não-linear, não-seqüencial, o hipertexto é uma construção sócio-histórica que assume forma de links:

“Hypertext conceives information as nodes and link networks forming navigable paths that can be toured, returned to and referenced.

It is a non-linear way of presenting information. Instead of reading or learning about things in the order that predefined by author, editor or publishers, readers of hypertext may follow their own path, create their own order – their own meaning out of the material”.⁷²

Interpretado sob a ótica da teoria pós-moderna e crítica literária⁷³ como exemplo de multiplicidade de leituras e ênfase no papel do leitor como co-autor do texto, o hipertexto é ainda entendido como fragmentação pós-moderna, a qual se distancia do modelo de narrativa aristotélico:

“Hypertext emphasizes connections and relations, and in doing so changes the ways texts exist and the ways we read them. It also changes the roles of author and reader, teacher and student... Hypertext refers to nonsequentially read (and written) texts.” (Landow⁷⁴)

(...)

“(...) instead of thinking as a single hero working through a conflictual setting, think of the docuverse providing with a manifold of tension-creating devices: the content of the lexias with potential multimedia elements, the format of the docuverse, the placing and density of the links/trails, the specific markup of the texts within lexias; all these can be regarded as creating a possible tension, excitement, irritation and interest in relation to each other or to the reader’s cultural position within the variable context.” (Hoofd, 2003)⁷⁵

Contrapondo-se a essa visão não-linear e não-seqüencial do modelo de hipertexto, Nelson⁷⁶ (2005, p. 23) faz uma crítica ferrenha a esse modelo e também à estrutura da web, alegando que são ainda um modelo preso ao papel:

“Ainda mais estranho é o conceito de ‘browser’ (folheador em inglês). Pense nisso – uma visão serial de um universo paralelo! Tentar compreender a estrutura em grande escala de páginas da web interligadas é como tentar

⁷² Definição extraída do texto “What is hypertext”, disponível em http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/thonglipfei/hyper_defn.html, acesso em 20 jun 2003.

⁷³ Como em <http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/theoryov.html>, acesso em 12 ago 2003.

⁷⁴ Disponível em http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/thonglipfei/hyper_other_dfn.html, acesso em 20 jun 2003.

⁷⁵ Disponível em <http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/hoofd3/vectors.html>, acesso em 12 ago 2003, onde a autora propõe um modelo de vetores para se entender a narrativa por meio de hipertextos. Lembramos que esse conceito de narrativa não está relacionado ao que propomos com base em Bruner (1986). É justamente isso que questionamos em todas essas definições, pois se não problematizamos como construímos sentidos caímos na oclusão de nossas próprias perspectivas.

⁷⁶ Em sua palestra no Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE, edição de 2005), sediada no prédio da Fiesp em São Paulo, Ted Nelson apresenta Zig-zag, seu projeto de links de mão dupla, por meio dos quais qualquer pessoa poderia anotar qualquer coisa, oriundo de seu projeto inicial Xanadu. Vide <http://www.xanadu.com/zigzag/>. Desse projeto, ele desenvolve os conceitos de *transcopyright* e *transliteration* – por mais que se navegue através dos links, sempre é possível acessar a fonte ou o autor citado originalmente, ou seja, é sempre possível voltar ao contexto de produção do texto citado.

olhar para o céu à noite (pelo menos nos lugares onde as estrelas ainda são visíveis) através de um canudo de refrigerante. Mas as pessoas estão habituadas a esse ‘browser’ seqüencial; hoje ele parece natural; e hoje esse browser talvez seja mais padrão do que as estruturas que ele vê e os protocolos cambiantes que as mostram.”

De maneira análoga, mas não tão acidamente, o trabalho de David Small (1999), como mencionamos no capítulo 2, e a proposta de um modelo cinemático ao hipertexto de Adrian Miles, como citamos anteriormente, são tentativas de reler o paradigma “escrito” ou a fôrma do papel. Ambos acrescentam uma dimensão espacial para conferir uma outra dimensão ao hipertexto, seja por meio das paisagens informativas, seja pela maneira de ligar ou “editar” um hipertexto ao outro, semelhante à maneira de se editar uma imagem no cinema.

Tudo isso para dizermos que, como Soja (1996) nos lembra, não há uma relação social que não ocorra fora de algum lugar ou de algum espaço. Nesse sentido, o hipertexto pode não pertencer à esfera da tradicional realidade “real”, mas ele é concebido num espaço discursivo que lhe confere materialidade e lhe permite carregar traços do contexto de sua produção. Ou seja, não há nada desterritorializado. Ao contrário, tanto sua produção quanto sua leitura, seja lá qual modelo ele seguir, são localizadas e construídas na intersecção de perspectivas dentro do processo de visualidade que propomos. Além disso, o que usamos para acessá-los, independente de serem de mão única ou dupla, ou cinemático, ou em paisagem informativa, é o conjunto de nossas narrativas (Bruner, 1986), ou os regimes de verdade (Veyne, 1984), que dispomos em nosso *locus* de enunciação.

Como entender, então, a (contra)<sobre>posição entre realidade “real” e virtualidade?

3.3.2.1 Entre visões sedutoras e apocalípticas – o manto de Afrodite

“When art is no more than craft, when the artist engages in little more than exploring what a machine can do, the output can be banal. In fact, most early computer-based art took this route, a kind of digital extension of modernism. Not so in the case of *Techno-Seduction*. Here the conceptual base is substantial, and human values predominate. Questions of gender, race, power, identity, the body, and the environment are raised at interactive interfaces and within responsive installations that enrich the viewer’s transactions with significance and sensibility. Narrative structures are reexamined. All is under the sign of transformation and within the cannon of uncertainty.”

(Ascott, <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html>)

É cada vez mais presente em nosso cotidiano notícias que anunciam avanços tecnológicos que revolucionarão nossas relações sociais, inclusive as relações de consumo. A que está em moda

nos últimos meses é o advento da televisão digital no Brasil e as promessas de uma sensação de realidade sem precisar estar *in loco* (o que se chama de *tele sense*: "Nosso objetivo é criar no espectador a sensação de estar lá, imerso na própria cena") e de uma interatividade fenomenal – leia-se interferir na escolha dos ângulos em que se pode ver a cena ou comprar algo que apareça em cena):

"A TV digital permite a criação de uma plataforma multimídia doméstica. Ela pode ser um terminal para lidar com o mundo. Com ela, a maneira de comprar e ter acesso às informações vai se transformar. A palavra-chave é interação. A tecno digital permite o tráfego de info como o de um computador. (...) Imagine que você está assistindo a uma novela e o galã abre uma garrafa de vinho que você gostaria de experimentar. Com um clique na imagem da garrafa, é possível saber a marca e preço, entre outros detalhes. Mais um clique no controle remoto e decodificador numérico se encarrega do resto. Em pouco tempo o vinho está entregue na sua residência. A conta vai para o cartão de crédito."

(...)

"Quer eliminar um concorrente do Big Brother? Não precisa telefonar. Basta apontar o controle para ele e atirar, desculpe, clicar." (Siqueira, in Revista *Época*, nº 471, 28/05/2007, p.62)

Nessa mesma diretriz, já se pensa em aplicações para o turismo, como na mesma reportagem temos:

"Está com medo de enfrentar aeroportos? faltou dinheiro para realizar aquela viagem dos sonhos? sente-se em uma poltrona predileta e relaxe. Com os novos home theaters e DVDs de alta definição, vc poderá visitar os lugares mais bonitos deste planeta. Por apenas R\$2 ou R\$3, poderá conhecer as pirâmides do Egito, a Acrópole, o Everest, as ruínas de Machu Pichu, as Muralhas da China ou até mesmo as paisagens de Júpiter" (Siqueira, in Revista *Época*, nº 471, 28/05/2007, p.61)

Se de um lado isso pode parecer um grande avanço, de outro não podemos nos esquecer de quais lugares esse discurso e seus textos (os DVDs, por exemplo) são construídos, para não cairmos numa reprodução acrítica de valores que não mais se sustentam.

Mais uma vez é relevante nos lembrarmos das relações de posicionamento (Foucault, 2001) e de seu papel na maneira pela qual vemos ou interpretamos as situações.

O que parece interessante nesse jogo que a TV digital, ou a virtualidade, parece nos propiciar é uma suposta dis-junção ou sobre/contraposição em relação à tida realidade 'real'/'externa'. Sobre isso, Lemke (1997) destaca a possibilidade de se lidar com a heterogeneidade e desenvolver aprendizes agentes de suas leituras em situações em que essa dis-junção ocorre.

De acordo com o mesmo autor, com o advento da comunicação mediada por computador, e em contraposição ao paradigma curricular (o qual ecoa modelos modernistas de controle, regulamentação e privilégio a sistemas abstratos, com propostas que universalizam o aprendiz e descontextualizam a situação de ensino, conforme Menezes de Souza, 2007), emerge um paradigma interativo, o qual privilegia “diferenças locais do usuário em termos de interesses, saberes, proficiências, sem procurar homogeneizações” (Menezes de Souza, 2007).

É interessante perceber que Lemke (1997) menciona a relação entre o lugar do corpo físico ou dos sentidos corporais e o lugar simbólico da imaginação ou interpretação do leitor ou o lugar dos efeitos tecnológicos como uma relação de sobreposição, na qual esse leitor tende a aproximar ambos os lugares, desenvolvendo ainda mais sua capacidade interpretativa e performativa – ou seja, de aprender fazendo. Isso é cada vez mais reforçado pela possibilidade de interação que os mundos mediados por computador propiciam, fazendo com que o leitor tome decisões, por exemplo.

Lemke (1997), porém, adverte para o perigo de fusão entre ambos os lugares, sobretudo, quando o leitor/aprendiz toma um lugar pelo outro, o que implicaria uma ‘vulnerabilidade’: “perder de vista o hibridismo que nos constitui em nossas origens sociais, culturais, ideológicas; perder isso de vista resulta na crença de valores fixos, puros e homogêneos; resulta na abstração descontextualizada e na ilusão de autenticidade”, como Menezes de Souza (2007) esclarece.

Já Ascott destaca que nosso papel seria o de seduzirmos a tecnologia a nosso mundo humano, outra vez o jogo de lugares, porém a partir da perspectiva humana:

“The rubric under which the exhibition is presented may imply that technology is inherently seductive, or that it is an instrument of seduction, drawing us into a less than human world without art or values. But I would argue that the reverse is true. We artists are trying to seduce the machine: we wish to embrace it with our ways of thinking and feeling. We want computers that emote, networks that are sentient, robots that care. We stroke their screens, play with their mice, run our fingers over their keyboards, to entice them into our field of consciousness.” (Ascott, <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html>)

Nesse ato de abraçarmos a tecnologia e trazê-la para nosso lugar, o mesmo autor propõe que dotemos tal tecnologia, contrário ao que o discurso racionalista impõe, de humanidade,

emotividade e espiritualidade – dimensões desvalorizadas pelo discurso materialista, mas de cunho completamente *senestésico* como propomos nesta tese. Desconsiderá-las seria negar nossa dimensão humana e corroborar com a cisão entre sujeito e objeto, ou mente, corpo e alma, numa atitude irresponsável de acharmos que nossa humanidade restringe-se à nossa racionalidade. Essa proposta de Ascott muito se aproxima do que Maturana (2001) fala ao propor que coloquemos nossa objetividade entre parênteses (como discutimos no capítulo 1) para percebermos que existem realidades válidas, ou multiversos, que coexistem com o modelo de realidade “real” que aprendemos a reproduzir.

Entre um lugar e outro, Edmond Couchot (2005), em seu artigo “O embarque para Cíber: mitos e realidades da arte em rede”, usa a seguinte metáfora para descrever a relação entre esses lugares distintos: o manto de Afrodite, *sophron*, uma faixa de tecido de cores mutáveis, que ora seduz e engana, ora inspira e une casais. Vale destacar a ambigüidade da imagem da deusa do Amor, que representa tanto o amor feliz como o amor louco e que vivia na ilha de Citera, onde havia promessa de longa vida amorosa e de eterna felicidade, bem como união e integração de almas, em estado de perfeita harmonia.

Analogamente à Citera, ilha onde Afrodite vivia, Couchot (2005, p. 516-517) descreve o fenômeno da proliferação da virtualidade, via comunicação mediada por computador, fenômeno criador do ciberespaço, como o arquipélago Cíber – redes mundiais de computadores emergem como ilhas sem limites, interconectando o planeta inteiro e promovendo a colaboração entre as pessoas, bem como a troca e partilha de conhecimento, culturas e idéias:

“Da mesma maneira, o arquipélago Cíber promete o amor na sua forma mais absoluta: a união, não mais somente dos casais, mas de todos com todos, a comunicação universal, a troca e a partilha da totalidade dos conhecimentos, das idéias, das culturas, dos afetos, das subjetividades: um novo mundo ideal – Pierre Lévy fala do “casamento do Oriente com o Ocidente” (Afrodite não vinha também do Oriente?). Da mesma forma, e ao contrário, para muitos, longe de cumprir suas promessas, Cíber não é mais do que um engodo cintilante, uma lixeira de tamanho planetário onde circula o que há de pior, o próprio instrumento da globalização, da perda da identidade, da destruição das culturas e do aniquilamento da arte. (...)”

Porém, o mesmo autor (2005, p. 517) duvida e problematiza essa comunicação interligada e colaborativa, justamente por não se questionarem as premissas fundamentais calcadas no

eurocentrismo⁷⁷ (como Hoofd, 2007, também adverte, como mencionamos anteriormente) e reproduzi-las de modo mais refinado e permeado, disfarçadas na inovação tecnológica: “Mas as experiências artísticas propostas na www, apesar de serem novas em alguns aspectos, dão continuidade, muitas vezes, a outras experiências artísticas, mais antigas.”

Um pouco na linha de Couchot (2005) e Hoofd (2007), Haynes⁷⁸ acha perigosa essa sedução ou essa relação entre os lugares de nosso mundo e o do mundo tecnológico:

“We are in the midst of a revolution in the technologies that mediate our experience of ourselves and of the world. But this revolution is also a game of seduction and betrayal, for the immediate gains of new technologies are often followed by long-term liabilities; automobiles, medicine, and nuclear computer technologies come to mind. Of course, I simplify in order to dramatize the point, but I am convinced that the technoseduction of the artist is potentially dangerous.”

A autora destaca problemas nas ordens epistemológica, ontológica e ideológica, a saber: no eixo epistemológico, ela relembra o perigo de sobrecarga de informação e o prazer que a manipulação de dados pode proporcionar. No eixo ontológico, ela questiona o que ainda se entende por realidade ‘natural’ em oposição a uma realidade virtual (ainda há resquícios da oposição realidade ‘real’ e realidade artificial, fruto de uma perspectiva grafocêntrica calcada numa objetiva sem parênteses e num modelo de realidade mimética, como discutimos no capítulo 1). Por fim, no eixo ideológico, ela questiona quais valores tomamos por parâmetros para nortear nossa realidade, bem como os valores dominantes e ideológicos que permeiam o lugar dessas tecnologias ou desses mundos mediados por tais tecnologias. Para Haynes, perder o questionamento desses eixos de vista implicaria uma falha em nosso senso crítico, bem como ignorar os desafios que nosso cotidiano, cada vez mais multifacetado e espalhado em diferentes lugares, nos coloca.

Acreditamos que a questão aqui não é definir o quão sedutor ou apocalíptico o ponto de vista é, pois cairíamos em divisões ou posições valorativas que possam nos impedir de nos transformarmos e saber lidar com a unidiversidade. Além disso, não queremos cair no

⁷⁷ Couchot ainda acrescenta: “se, do ponto de vista tecnológico, existe realmente uma forte ruptura que leva à invenção de novas práticas artísticas, assim como a aparição de um novo espaço para difundi-las, a web não é uma *tabula rasa*. Com certeza, ela favorece a inovação, mas também prolonga práticas que já existem e que, por esse meio, se revitalizam.” (2005, p. 518)

⁷⁸“Techno-Seduction of the Artist”, disponível em <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/haynes.html>.

discurso se somos vítimas ou provocadores dessa tecnologia, ou se a realidade virtual é tão real quanto a realidade “real”.

Pensamos que se entendermos que esses mundos, seja lá qual for sua natureza, estão ligados cultural e biologicamente, isso possa ser um caminho dentro da postura **eso** que colocamos no capítulo 1 que contribua para nosso papel de mediadores.

Assim sendo, não nos interessa definir os limites do que realmente seja o fenômeno da virtualidade ou a realidade ‘real’. Acreditamos que a aparente dis-junção entre ambas nos serve para percebermos que, assim como nossa realidade ‘real’ é fruto de uma construção/interpretação, a virtualidade também não passa de outra construção a partir dessa construção (ou seja, da ‘realidade real’) – e uma interfere na outra. Como separar/determinar onde começa uma e termina a outra? Como definir claramente seus limites, se cada uma (man)tem suas respectivas organizações/estruturas mesmo que transformadas?

Como se dá a comunicação, a mediação entre esses diversos mundos? O que “regula” essa comunicação, essa interação?

Aludimos ao conceito de *autopoiesis*, desenvolvido por Humberto Maturana (2001 e 2002), para acrescentar uma outra dimensão/reflexão a essa discussão.

Ao observar como uma “informação” fluía do núcleo para o citoplasma, como comumente se aceitava, Maturana se questionava se o caminho inverso era possível: se uma informação do citoplasma pudesse migrar para o núcleo e especificar suas características. Desenvolve esse conceito em 1963, em conversa com um amigo microbiólogo sobre esse questionamento que, na época, estava em destaque na área da genética molecular.

Posteriormente, ao se descobrirem sobre os retro-vírus e sobre como o DNA participa na síntese de proteína e como as proteínas, por sua vez, participam da síntese de DNA, Maturana propõe o conceito de *circularidade dos processos biológicos* (o qual muito se assemelha à definição de Bakhtin, 1992, sobre o signo refletir e refratar a realidade):

“Que um ser vivo, uma célula, é um sistema no qual diversas classes de moléculas participam da síntese de diversas classes de moléculas. Isso me pareceu a síntese mínima do que seja um ser vivo: um processo circular de

produções moleculares no qual o que se mantém é a circularidade das produções moleculares. Mantém-se a circularidade mas não a forma, que pode variar.”

Cada sistema, cada universo tem sua estrutura que de alguma forma se comunica com as estruturas dos outros lugares, como as personagens do filme de Shyamalan e a relação entre realidade “real” e virtualidade. A *autopoiesis* entre esses mundos, de um lado os mantém, e de outro os transforma – esta é a circularidade de que fala Maturana. Podemos perceber isso no vídeo “Fish”, gravado no CD que acompanha esta tese.

O que Maturana conceitua como *autopoiesis*, de forma muito semelhante, Taussig (1993) denomina ‘processo de mimese’ ou ‘capacidade mimética’, numa proposta de releitura do conceito tradicional de mimese que apresentamos no capítulo 1 (cópia de um modelo/referente preexistente).

É justamente essa capacidade que permite ao ser humano se relacionar com seu entorno, ou seu ambiente, através de processos de assimilação e re-significação os quais tornam porosas e flexíveis as divisões entre o eu e o Outro, eu e mundo. Isso conforme Taussig (1993) é o processo de mimese: ao invés de dominar o mundo/ambiente/entorno, capturando-o numa imitação, o processo *senestésico* de mimese (ou nos termos do mesmo autor a “*tactile experience*”) faz dissolver as divisões cartesianas de sujeito x objeto. Tonando-as porosas e não-positivas, até o ponto onde é impossível dizer qual é o sujeito e qual o objeto, qual a original e qual a cópia. É essa capacidade humana, “primitiva”, que Taussig (1993) aponta como um mecanismo cultural essencial na relação humana com seu mundo, com a diferença.

Nesse sentido, é absolutamente natural o sujeito se tornar “igual” a seu mundo, e o mundo ser visto por ele como “igual” a ele, nesse processo mimético adaptivo natural – dessa perspectiva, podemos entender a relação autopoietica (ou mimética, segundo Taussig) entre os mundos da (suposta) realidade ‘real’ e da virtualidade: uma interferindo na outra, permeando a outra. É por isso que não nos preocupamos em eleger ou destacar qual das posições apresentadas (Lemke, 1997; Ascott e Haynes, 2003; Couchot, 2005) é a ‘correta’ ou ‘melhor’ – todas podem ser funcionais dependendo da necessidade da comunidade interpretativa ou das regras das práticas de letramento.

Segundo Taussig (1993), a faculdade mimética pertence à "natureza" que tem as culturas de criar uma "segunda natureza". Esta faculdade, no entanto, não se dá meramente pela cópia do original. Ao contrário, Taussig aponta para as re-significações que cada cultura consegue do original, influenciando esse original. Assim sendo, o status do original como fonte anterior da representação é questionado, uma vez que, nessa relação *autopoiética* ou mimética, esse 'mesmo' original não é mais o mesmo:

“**the nature that culture uses to create second nature**, the faculty to copy, imitate, make models, explore difference, yield into and become Other. The wonder of mimesis lies in the copy drawing on the character and power of the original, to the point whereby the representation may even assume that character and that power. In older language, this is ‘sympathetic magic’, and I believe it is as necessary to the very process of knowing as it is to the construction and subsequent naturalization of identities. But if it is a faculty, it is also a history, and just as histories enter into the functioning of the mimetic faculty, so the mimetic faculty enters into those histories. **No understanding of mimesis is worthwhile if it lacks the mobility to traverse this two-way street**, especially pertinent to which is Euro-American colonialism, the felt relation of the civilizing process to savagery, to aping.” (Taussig, 1993, pp. xiii-xiv) (destaques nossos)

Essa questão é de extrema relevância para problematizarmos o consenso de que a comunicação mediada por computador, ou virtualidade, desterritorializa as relações sociais, bem como o de que a virtualidade é uma cópia de segunda mão (ou artificial) da realidade (ou ainda no conceito de Santaella, 2003, sobre o momento de cultura pós-humano que vivemos – eis a noção de um ‘antes’ x um ‘depois’).

Nesse sentido, o humano não deixa de ser humano por usar tecnologia digital, ou seja, ele pode usá-la e navegar pelo *augmented space* (Manovich, 2006) sem deixar de ser o que ele é – sua identidade de natureza.

Interromper ou querer congelar as ligações entre esses mundos ou entre a relação humanos e máquinas digitais implicaria uma auto-destruição. Curiosamente, para que haja diálogo entre os diversos mundos e seus lugares nos parece, por meio desse conceito de Maturana (2001), que, de um lado, temos de **manter** nossa organização para que possamos nos transformar no contato autopoiético com outros lugares – assim como o personagem de “Fish” não pode viver preso em um aquário, ele entende que o peixe de que ele tanto gosta não pode ser aprisionado num lugar que agrida sua natureza. Ele percebe que manter a diferença entre os mundos num diálogo autopoiético pode ser muito mais saudável e menos agressivo:

“Os sistemas vivos são sistemas determinados estruturalmente, ou seja, são sistemas tais que tudo o que lhes acontece a qualquer momento depende de sua estrutura – que é como eles são feitos a cada instante. Os sistemas determinados estruturalmente são sistemas tais que qualquer agente que incida sobre eles apenas desencadeia neles mudanças estruturais determinadas neles próprios.

(...)

(...) um sistema vivo permanece vivo somente enquanto ele desliza no meio seguindo um curso de interações no qual as mudanças estruturais desencadeadas nele forem mudanças que conservam sua autopoiese (seu viver).” (Maturana, 2001, p. 174-5)

O conceito de *autopoiesis* aplicado na relação entre os diversos lugares que coexistem em nosso cotidiano, ou heterotopias, pode nos ajudar a manter a cin-; sin-, cen- estesia vital para uma relação social estruturada num espaço de concepção – num terceiro espaço, onde movimento, sensação e confluência de linguagens são necessárias para que existamos. Assim, acreditamos que não nos congelamos em nossas certezas, nem excluimos aqueles não compartilham dela – conscientes de que cada mundo tem seu *semiotic domain*, podemos nos re-educar de modo a interagir com cada um conforme nossa estrutura determinada e nossas relações de afinidades.

De maneira análoga, pela ótica da relação de *autopoiesis* podemos entender como linguagens distintas coexistem em nós, como nossos sentidos coexistem, como nossa mente, nosso corpo e nosso espírito, todos com suas respectivas estruturas, podem coexistir para constituir nossa condição humana e nos ajudar a acessar outros lugares, outras perspectivas.

Ainda nessa mesma perspectiva de co-criação entre espectador e espetáculo, Derrida (1991) usa o conceito de mimese para falar da natureza do texto, que sempre está em relação a algo já dito, a algo que o precede (isso é também o conceito dialógico bakhtiniano) – assim sendo, não existe nada fora desse texto, no sentido de que não é a origem, nem o dentro, nem o fora. Esse texto não tem um modelo fixo que o originou, pois está em relação ao interdiscurso que o constitui, bem como a memória discursiva de seus leitores no ato de sua leitura. É por isso que Derrida aponta *differéce* (to differ) como um princípio mimético – ele reflete e refrata os signos e discursos que o antecedem.

Numa outra esfera e além do *augmented space* criado pela sobreposição da realidade real x virtualidade, Taussig (1993) ainda destaca para relação entre a realidade espiritual e a realidade ‘real’, por exemplo, no ato mimético em que um xamã cura um Outro, usando um

boneco de madeira que “simboliza” a pessoa doente. Como pode um xamã curar essa pessoa por meio de uma mera cópia dela mesma? Na nossa cultura ocidental, que separa as dimensões entre corpo, mente e espírito, esse ato é rotulado, muitas vezes preconceituosamente, de magia. Taussig (1993) explica esse procedimento de cura como não sendo magia, mas a ‘magia’ estando nessa relação cultural, *senestésica*, *tactile*, com o ambiente, o mundo, a diferença, onde tanto o xamã quanto o paciente não contribuem para a visão do mundo como sendo separável entre original e cópia. Assim sendo, o boneco do paciente É o paciente e não uma mera cópia do paciente; o boneco vai adquirir as características do paciente, assim a cura ocorre na relação de re-significações entre eu/outro, eu/mundo, sujeito/objeto.

Ou seja, nessa relação conjunta, autopoietica, entre xamã e paciente, entre a realidade da espiritualidade e a realidade ‘real’, ambos estão ligados – ambos são um e, ao mesmo tempo, por exemplo, o xamã não se torna o paciente doente, nem doente como esse paciente. Ao contrário, ele ajuda esse paciente a restabelecer outras relações consigo mesmo e, conseqüentemente, com seu entorno, seu mundo, o que leva a sua cura. Conforme a organização autopoietica do paciente, interrompida por algum motivo, daí a razão de sua doença, o xamã o ‘redireciona’ a sua identidade de natureza, provocando a mudança em seu entorno.

É algo semelhante que ocorre na relação performática, onde FAZER como o outro se torna estabelecer afinidade (ou *network topology* de Lemke, 1999) com o Outro e não apenas imitar o Outro.

Aludimos a Fassheber e Ferreira⁷⁹ para dar um outro exemplo em outra esfera – os autores criticam a visão tradicional que os índios foram aculturados quando passam a jogar futebol. Segundo esses autores, ao invés de implicar aculturação e esquecimento de sua tradição, o fato de jogarem futebol reflete a capacidade mimética/autopoietica dos índios em assimilar e transformar um elemento ‘novo’ conforme sua tradição (conforme sua estrutura organizacional):

“O futebol, mesmo que não seja tradição indígena, parece trazer consigo elementos da tradição. Por exemplo, as equipes podem ser formadas ou

⁷⁹ “Etno-futebol indígena”, artigo publicado na Revista Eletrônica de Jornalismo Científico, disponível em <http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=16&id=153>.

montadas na tradição da patrilinearidade (determinação de uma linhagem paterna) e da uxorilocalidade (regra de residência em que o genro vai morar na casa do sogro) entre alguns povos Jê. Desta maneira constituem-se equipes formadas por um grupo de filhos e de genros geralmente ligados às lideranças das TIs. Renovam-se, pois, as tradições. As relações futebolísticas entre parentes de muitas aldeias permitem o trânsito pelas terras que cultural e imemorialmente são suas. Esta dimensão ocupa também o espaço das cidades construídas sobre elas. Então, os contextos urbanos, suburbanos e rurais tornam-se as localidades do encontro e relações sociais entre índios e não índios, onde eles demarcam suas diferenças e singularidades.”

É esta a capacidade autopoietica (Maturana, 2001) ou mimética (Taussig, 1993) que nos faz problematizar o “original” – uma vez re-significado conforme as estruturas ou regimes de verdades (Veyne, 1984) que cada comunidade interpretativa tem, esse original re-surge, assimilado e transformado, ao mesmo tempo que influencia essa comunidade, em outro contexto. Daí, concordarmos com as palavras de Puetz (2002) sobre a re-construção, mudança ou assimilação de mundos em outros mundos por meio da mimese:

“Mimesis thus resists theory and constructs a world of illusion, appearances, aesthetics, and images in which existing worlds are appropriated, changed, and re-interpreted. Images are a part of our material existence, but also mimetically bind our experience of reality to subjectivity and connote a sensuous experience that is beyond reference to reality”.

Tudo isso nos faz ver também que essa estrutura ou ordem que mantém sistemas autopoieticos vivos ou em transformação não agride a identidade de natureza desses sistemas, ou nas palavras de Chauí (2008) sobre o Ser Bruto de Merleau-Ponty, isso respeita a ordem integrada da natureza do sujeito:

"Ser de indivisão, o Ser Bruto (aquele que ainda não foi cindido entre sujeito e objeto) é o que não cessa de diferenciar-se por si mesmo, duplicando todos os seres, fazendo-os ter um fora e um dentro reversíveis e parentes. Assim, se é por ele que somos dados ao Ser, como a criança é dada à luz ao emergir do interior do corpo materno, no entanto, é por nós que ele se manifesta, como no instante glorioso em que o pintor faz vir ao visível um outro visível, que recolhe o primeiro e lhe confere um sentido novo. O mundo da cultura, fecundidade que passa, mas não cessa, é o parto interminável do Ser Bruto e do Espírito Selvagem. Buscá-los é desamarrar os laços que amarravam o pensamento à tradição filosófica e recomeçar a interrogação, interpelando, de um lado, as obras filosóficas para nelas encontrar as questões que a fizeram nascer e viver em seu tempo e sua hora, mas, por outro, interpelando a obra de arte como abertura para aquilo que a filosofia e a ciência deixaram de interrogar ou imaginaram haver respondido."

Pedimos a nossos leitores que assistam novamente ao vídeo “Fish”, gravado no CD que acompanha esta tese, pois ajuda a explicar o que entendemos por práticas de liberdade.

3.4. Práticas de liberdade

“O problema das relações entre o sujeito e os jogos de verdade havia sido até então examinado por mim a partir seja de práticas coercitivas – como no caso da psiquiatria e do sistema penitenciário –, seja nas formas de jogos teóricos ou científicos – como a análise das riquezas, da linguagem e do ser vivo. Ora, em meus cursos no Collège de France, procurei considerá-lo através do que se pode chamar de uma prática de si, que é, acredito, um fenômeno bastante importante em nossas sociedades desde a era greco-romana, embora não tenha sido muito estudado. Essas práticas de si tiveram, na civilização grega e romana, uma importância e, sobretudo, uma autonomia muito maiores do que tiveram a seguir, quando forma até certo ponto investidas pelas instituições religiosas, pedagógicas ou do tipo médico e psiquiátrico.” Foucault (2004, pp. 264-5)

“Só aquele que permanece inteiramente ele próprio pode, com o passar do tempo, permanecer objeto do amor, porque só ele é capaz de simbolizar para o outro a vida, ser entendido como uma força vital”.
(Andreas-Salomé, in Ferreira, 2002)

Foucault (2004, p. 265) muito conhecido por tratar das relações de poder x saber, bem como por investigar os jogos da verdade e como ela é construída socialmente, em seu trabalho de 1982, sobre a hermenêutica do sujeito, ocupa-se com o pólo subjetividade e verdade, a partir, principalmente, do conceito do ‘cuidado de si’ e do ‘conhece-te a ti mesmo’. Assim sendo, desloca seu foco nas práticas coercitivas para uma prática de autoformação do sujeito, ou de uma prática ascética, ou seja, “exercício de si sobre si mesmo através do qual se procura se elaborar, se transformar e atingir um certo modo de ser”, contrário à maneira tradicional, sobretudo herdada do cristianismo, que entende o ascetismo como uma moral da renúncia, *i.e.* uma renúncia a si mesmo, curiosamente era uma prática do cuidado de si, a prática da salvação.

De acordo com Foucault, as práticas de liberdade estão relacionadas a uma questão ética, em que, ao ocupar-se de si, cuidando de si, o sujeito pensa no Outro. Assim sendo, não se trata de liberação de um poder dominante, ainda que a liberação seja um aspecto das práticas de liberdade.

Essa preocupação com a ética, a partir de práticas de liberdade, muito se aproxima do que Maturana e Rezepka (2002) entendem por ética: “a ética tem a ver com a preocupação pelas conseqüências das próprias ações sobre o Outro. Por isso, para ter preocupações éticas, devo

ser capaz de ver o outro como um legítimo Outro em convivência comigo, quer dizer, o Outro tem que aparecer diante de mim na biologia do amor⁸⁰.”

Essa preocupação ética e suas respectivas práticas de liberdade estão associadas, evidentemente, a relações de poder, as quais são móveis e não-cristalizadas, mudam conforme o contexto, permitindo que os sujeitos se modifiquem. Isso difere das relações de dominação, onde há a estagnação ou relações de poder que bloqueiam ou cristalizam estratégias que os modifiquem.

No contexto desta tese, acreditamos que uma prática de liberdade seja a possibilidade de ver se vendo e a cons-ciência de nossas identidades sistêmicas, ou seja, a percepção de que vemos com aquilo que temos a partir de lugares, aparentemente fixos, os quais constituem também nossa perspectiva.

Dessa maneira, ver implica construir sentido com aquilo que temos à mão no contexto de interação. Longe de ser um ato mimético ou metafórico, o qual pressupõe uma realidade exterior ou preexistente e independente de interpretação, ver é um ato de construir sentidos metonimicamente, ou seja, de onde vejo, vejo a realidade conforme as verdades sociais que herdei da prática de letramento na qual estou inserido – construo sentido com base nessas regras, conforme diagrama de Menezes de Souza sobre signo bakhtiniano (conforme discutimos no capítulo 1 e 2).

Por que consideramos isso uma prática de liberdade?

Percebendo de onde vemos e que vemos com aquilo que temos pode ser a possibilidade de não nos fechar nesses sistemas de verdade, o que nos levaria não só à exclusão do Outro, mas também à oclusão de nós mesmos, como podemos ver no vídeo “Fish”.

Além disso, como a prática de liberdade está relacionada à ética, e esta, por sua vez, está ligada a uma visão sistêmica, à medida que nos tornamos agentes de nossas leituras e

⁸⁰ É importante relembrarmos que Maturana e Verden-Zöller (2004) definem a biologia do amor como uma maneira sistêmica de convivência em que os sujeitos, primeiramente, se vêem como legítimos para poderem aceitar a legitimidade de outros sujeitos no jogo das relações sociais. Assim sendo, a biologia do amor é um modo de interação pautada na aceitação, colaboração, não-dominação, não-exclusão e não-hierarquia em relação ao Outro, ou seja, ao diferente. Para os autores, amor aqui não é usado como sentimento, mas como um conjunto de ações de aceitação do outro como legítimo, a partir da própria legitimidade do sujeito.

mediadores sociais, nós construímos a coletividade. Isso implica dizer que nos vendo como parte do sistema no qual convivemos temos a oportunidade e a possibilidade de mudá-lo à medida que nos transformamos, afinal esse sistema não reside fora nós, fora de nossas crenças.

Destacamos que essas práticas de liberdade estão sujeitas a relações de poder, por isso mesmo são possíveis, já que essas relações permitem mobilidade e transformação, a conflitos e ao espaço de embates de perspectivas contraditórias. Não implica um livre fluir sem obstáculos. Afinal, para re-significarmos sistemas canônicos, sua estabilidade tem de ser “ameaçada”, ou seja, deve haver desestabilidade na aparente estabilidade. Daí, surgem tentativas de restabelecer uma outra ordem – é nesse jogo de (re)construir a (outra) ordem é que temos a possibilidade de ver nos vendo.

A liberdade reside nisto: somos parte do sistema, mas não eternamente determinados por ele. Daí, sempre existir a possibilidade de mudança ou **trans-form-ação**, mesmo com os limites de nossas práticas de letramento.

Metaforicamente, o encontro de Story com Vick, ou o Vaso, é o (re)encontro de nossa identidade de natureza, o que nos leva às práticas de liberdade – é um estranhamento, no estilo de Brecht, uma sensação de não-sei-o-quê, mas que nos conduz no invisível, sentimos o invisível, e, se nossas ações forem orientadas por isso, faremos que o invisível se torne visível (Ascott, 2006).

Acreditamos que ver se vendo, ver que interpretamos e criamos mundos com base em referencialidades culturais ou regimes de verdades criados nesses mesmos mundos seja uma técnica de liberdade e do cuidado de si:

“Meu papel – mas este é um termo muito pomposo – é **mostrar às pessoas que elas são muito mais livres do que pensam**, que elas tomam por verdadeiros, por evidentes certos temas fabricados em um momento particular da história, e que essa pretensa evidência pode ser criticada e destruída. O papel de um intelectual é mudar alguma coisa no pensamento das pessoas.” (Foucault, 2004, p. 295) (destaque nosso)

Esse ‘mudar alguma coisa no pensamento’ é problematizar a representação mimética e propormos aceitação de nossas identidades de natureza como forma de aceitarmos outras identidades de natureza legítimas.

Ou seja, ver se vendo, ou ver genealogicamente, atrelado à consciência, e identidade de natureza, num espaço de concei(p)ção, onde a diferença pode coexistir, pode ser uma postura dentro do caminho explicativo da postura **eso** que contemple ou privilegie nosso papel de **mediadores**.

O espaço da virtualidade pode nos ajudar a ver como construímos nossas realidades conforme nossas referencialidade e regimes de verdades (Veyne, 1984). Porém, não podemos parar nesse lugar – há outros ainda para serem re-criados:

“O que me assusta no humanismo é que ele apresenta uma certa forma de nossa ética como um modelo universal válido para qualquer tipo de liberdade. Penso que nosso futuro comporta mais segredos, liberdades possíveis e invenções do que o humanismo nos permite imaginar, na representação dogmática que fazem dele os diferentes componentes do espectro político: a esquerda, o centro, e a direita.” (Foucault, 2004, p. 300)

Conclusão do capítulo

Discutimos neste capítulo a relação sistêmica ou matrística entre identidades e narrativas, re-significando o conceito canônico de colaboração. Isso se faz pertinente para nos darmos conta de que vemos sempre localizados em nossas verdades, que são sociais e coletivas, o que significa que podem mudar, ainda que sejam contextualmente determinadas.

Por que discutir isso? Para mostrar que esse espaço (in)criado é justamente trans-formado por tal relação, que não existe *a priori*, se constrói no ato da visão, da interação, além de mudar de contexto para contexto.

É por isso que chamamos esse espaço de conceição ou concepção, onde a soma de uma perspectiva com outra um sempre dará a possibilidade dessa transformação, se respeitada a relação de *autopoiesis* entre os diversos lugares que coexistem em nosso cotidiano.

Além disso, mostramos que dentro dessa visão sistêmica o individual e coletivo andam juntos – um reflete e refrata o outro.

Acreditamos que num ato de colaboração no sentido matrístico ou da biologia do amor, em que se contemplam, inclusive, as diferenças epistemológicas e ontológicas como legítimas, e num espaço de Concei(p)ção, podemos ver nos vendo e aceitar nossa identidade de natureza como legítima.

Como colocamos nos capítulos anteriores, partimos da problematização do próprio ato de ver, como construção de sentido, e do conceito de realidade como representação mimética para nos lembrarmos de nossa natureza híbrida e de nossa plasticidade – ou seja, ocupamos distintos lugares (físicos e simbólicos) simultaneamente, o que impulsiona a construção de sentido no jogo entre espectador e espetáculo. Por isso, o mais importante nesse jogo é perceber COMO vemos o que vemos. Assim, conseguimos manter nossa autopoiesis, numa relação cin-, cen-, sin-estésica. Aí está nossa liberdade: aceitar nossa condição humana e perceber a dimensão *pharmacológica* de estarmos presos a redes sgnicas e *autopoiéticas* – um limite e uma possibilidade.

(...)

15 Continuação da conversa
entre Marat e Sade*

SADE

E para determinar o que é certo e errado
Devemos conhecer-nos
Eu não me conheço
Quando penso ter encontrado alguma coisa
Já duvido dela
E tenho de destruí-la
O que fazemos é um sonho
Daquilo que queremos fazer
E nunca se encontrarão outras verdades
Senão as mutáveis verdades da própria experiência
Eu não sei

Sou o carrasco ou o martirizado
Imagino as mais terríveis torturas
E quando as descrevo a mim mesmo
Sofro-as eu mesmo
Sou capaz de tudo e tudo enche-me de temor
Marat tenta lembrar sua réplica

ANUNCIADOR

(como se fosse ponto de teatro)

Oh esse coçar

MARAT

Oh esse coçar esse coçar
ANUNCIADOR (sussurra)

A febre

MARAT

A febre deixa-me a cabeça tonta
Minha pele queima e se rasga
Simonne

Simonne mergulha o pano na água com vinagre
Resfria minha cabeça

(...)

SADE

Eu sei

Que agora tu darias toda tua fama e todo o amor do povo
Por alguns dias de saúde
Deitas-te em tua banheira
Como na água rósea

dos
 úteros
 Encolhido nadas só com pensamento
 Do mundo como o enxergas
 Que já não se adapta aos acontecimentos lá fora
 Queiras imprensar-te na verdade
 E foi ela quem te imprensou a um canto
 Eu já deixei de preocupar-me com ela
 Minha vida é a imaginação
 A Revolução
 Já não me interessa
 MARAT
 É falso Sade é falso
 Com a intranquilidade do pensamento
 Nenhum muro pode ser rompido
 Com a pena não poderás derrubar a ordem
 Por mais que nos esforcemos a entender o que é novo
 O que é novo só aparece
 Entre as manipulações desajeitadas
 Tão envenenados estamos com o curso do pensamento
 Transmitido de geração a geração
 Que até mesmo os melhores de nós ainda não sabem como proceder
 Somos os inventores da Revolução
 Mas ainda não podemos manejá-la
 (...)

*Weiss, Peter. Perseguição e assassinato de Jean-Paul Marat representados pelo grupo teatral do hospício de Charonton sob a direção do Senhor de Sade. Trad. Por João Marschner. São Paulo: Abril S.A. Cultural e Industrial, 1977, pp. 43-45

Peter Weiss, dramaturgo
do teatro alemão contemporâneo, seguindo
Bertold Brecht, faz de seu teatro um tribuna para
se discutir idéias e o pensamento vigente, incitando os
espectadores a uma postura crítica sobre o que coloca em cena.

Procurando no passado elementos que se assemelhem ao seu momento de criação da peça, Weiss, em *Marat-Sade*, usa o período das guerras napoleônicas (da expansão imperial), as quais, sob o mote da liberdade, submetem vários povos a seu domínio, para discutir a Revolução francesa e suas conseqüências. Para isso, justapõe em sua peça, apesar de nunca terem na ‘realidade’ se encontrado, as figuras históricas de Marquês de Sade, homem livre na época da Revolução Francesa mas confinado a um manicômio devido a suas divergências morais ou ‘excessos’ sexuais, e de Jean-Paul Marat, médico que opta por se tornar um político militante e líder revolucionário comprometido com o povo – é, por isso, forçado a se esconder nos esgotos de Paris, onde contraiu uma dermatose, a qual lhe obriga a viver imerso com seu corpo na água. Weiss monta sua peça, por meio de outra peça dirigida pelo seu personagem de Sade, para retratar os últimos dias de Marat – isso é uma estratégia ou recurso de distanciamento para se conseguir uma visão crítica da situação, de forma semelhante ao efeito de estranhamento de Brecht (*Verfremdungseffekt*). O cenário dessa peça dirigida por Sade é a sala de banhos do hospício Charenton, onde dentre outras personagens, Marat e Sade encarnam os valores em prol da revolução e os individualistas, respectivamente, numa discussão emblemática da visão cindida ou dualista do homem ocidental em busca por uma única verdade ou uma Síntese.

Interrompendo o Processo de Refletir sobre os Reflexos

“Não precisamos ser iguais e idênticos para nos entendermos. E entendimento não precisa significar consenso. Entendimento é mais próximo a uma construção de uma ponte sem esquecer o rio que separa as margens.

Precisamos ter a coragem de ser nômades, nos afastarmos de nossas pátrias (que nos protegem e nos dão segurança, estabilidade) **para construir nossos lares onde quer que estivermos, fazendo sempre as devidas adaptações e modificações.** Infelizmente, muitos confundem pátria com lar e se refugiam nas aparentes certezas, verdades, dos outros – dos grupões em seu entorno; talvez porque esses grupões ou pátrias lhes dão uma aparência de segurança e estabilidade. Infelizmente, sufocam.”
(Menezes de Souza, em comunicação via e-mail com seu grupo de orientandos, 29/01/2008)
(destaques nossos)

“Não entramos em mundos distintos em distintos momentos de nosso viver, mas criamos mundos distintos ao mudar nosso viver” (Maturana e Rezepka, 2002, p. 35)

Gostaríamos de retomar a frase do *Natyashastra*, logo no início deste trabalho: **“(...) aonde a mente vai, está o coração; onde está o coração, repousa a realidade de existir”**. Aqui o movimento compreende um estado de não-movimento (como a música que abre o capítulo 3 simboliza esse constante movimento, mesmo quando não o percebemos), ou um estado de repouso ou de parada dinâmico como aquele entre uma inspiração e uma expiração: um lugar onde nos tornamos unos em nossa multiplicidade de sentidos, ou seja, onde unidos com nossa identidade de natureza podemos estar em vários outros lugares simultaneamente, já que nossa mente está organizada em campos de afinidades (Ascott, 2006).

Nesse espaço de Conceição,
onde não há mais di-visão, só a visão, nos tor-
namos nossas crenças e estas nos trans-**formam** ou ainda
podemos vê-las refletidas na superfície de um ‘espelho’. Não há
mais oposição, sujeito e objeto dependem de uma posição, de uma relação,
não há mais comparação.

Esse espelho reflete o que já carregamos dentro de nós, nosso **cor(-ação, nossa -)**
ação, nosso olho de dentro... de dentro de nossos regimes de verdades (Veyne, 1984).

Dentro do caminho explicativo da objetividade entre parênteses (Maturana, 2001), podemos ter multiversos inversos ou transversos, por isso não faz sentido hierarquizarmos os nossos sentidos e os lugares que eles nos permitem acessar.

Isso equivale a dizer que, no jogo de espelhos, não há um único centro de onde sai a referência da imagem refletida – somos a imagem dentro do espelho e podemos nos re-plicar em vários outros espelhos (Barreto, 2005)...

Espectadores e espetáculos, conforme a posição. Separar um do outro é cair em
contradição... justapor um ao outro é ampliar nossa percepção... somar um ao
outro em busca de uma totalidade é ilusão.

Por isso, partimos da hipótese de que ver não é só inter-
pretar. O ato de ver compreende um pro-
cesso de construção

de sentido com todos
nossos seis sentidos e nosso cor-
po, sempre a partir dos lugares físico e discursi-
vo que ocupamos na nossa interação social.

A tática que usamos para apresentar nossa (hipó)tese teve o intuito de tocar cada leitor, com palavras, com imagens e com sons ao mesmo tempo, acessados de uma heterotopia, um CD. Convidando nosso leitor para colocar a certeza de uma linearidade entre parênteses, não nos ativemos a descrever e escancarar o que já canonicamente conhecemos e reproduzimos (e estamos habituados a chamar de realidade): as táticas disciplinares do discurso do Ocidente e seus procedimentos de exclusão, dominação e suas relações de poder hierárquicas.

Ao contrário. Optamos por construir um caminho explicativo de uma realidade entre parênteses – uma realidade (in)criada ou em devir como forma de convidar nossos leitores a refletirem sobre seus processos de significação ou de construção de significado, mostrando como fizemos o nosso apresentado nesta tese. Ou seja, nosso interesse foi o de falar de uma outra ordem, uma outra consciência, uma outra organização que depende de nossa posição – a essa ordem demos o nome de visualidade, processo de construção de sentido em nós e através de nós a partir de lugares que ocupamos.

Ressaltamos que ao mostrar como fizemos nosso caminho não pretendemos que este “como” seja uma comparação, uma prescrição, senão os caminhos construídos por nossos

leitores não passariam de caricaturas do nosso.

Assim sendo, como esta tese não é o *livro de receitas* do personagem Vick do filme de Shyamalan, acreditamos que mostrar como construímos o nosso possa inspirar ou incentivar cada leitor re-ver ou re-construir o seu caminho com aquilo que cada um já tem em si e em suas práticas de letramento. Por isso, não (pr)escrevemos nada como um único modelo que garanta caminhos entre parênteses.

Curiosamente, nos quatro anos que antecederam a redação da tese, nos voltamos ao discurso canônico sobre virtualidade e Cultura Digital. De início, nossa intenção era usar as lentes da visualidade (Menezes de Souza, em comunicação pessoal; e Rocha de Oliveira, 2002) para rel(v)er esse discurso que, no fundo, é calcado no conceito de realidade preexistente e material. No entanto, esse mesmo discurso nos fez voltar à visualidade de forma mais intensa, ou seja, nos fez perceber que ela é regida pela ordem da simultaneidade de lugares ou multiversos, organizadas ou “hierarquizadas” pelo ponto de vista de intérpretes localizados. Ou seja, inspirados por essa percepção, propusemos reler a crença numa objetividade sem parênteses para nos lembrar de que existem essas outras ordens, outras organizações, outra consciência, guiada pela afinidade e simultaneidade, a qual encorpora a própria noção de realidade mimética.

Vemos, então, que tudo não passa de uma construção, a partir de uma posição.

Como ver de dentro
desse discurso canônico? Como
ver outros lugares de dentro de um lugar que su-
postamente determina nossa perspectiva? Adotamos pos-
tura transdisciplinar como forma de ampliar os limites de nossos
lugares e de ir aonde ainda não fomos, contrapondo leituras das áreas de
Cultura Visual, Cultura Digital, Análise do Discurso, Biologia, *Media Art*, An-
tropologia, Física Quântica, Sociologia, Letramento Crítico, Mercado Financeiro,
com textos, nas suas diversas plasticidades – publicitários, cinematográfico, artísticos,
pedagógicos.

Se de um lado, os signos que circulam em nosso cotidiano refratam e refletem a ontologia
Occidental, uma vez que são produzidos por ela, por outro lado, esses mesmos signos podem
ser lidos de formas diferentes se tivermos outros olhos, ou **olhos de ver**, conforme nosso mo-
mento de produção da leitura.

Para isso, percebemos que uma condição para viabilizar esse olhar é aceitar que as ver-
dades são contingentes, ou seja, construídas e legitimadas num determinado contexto.
Isso significa dizer que olhamos com nossas verdades as verdades do Outro, tão
legítimas, contextualmente, quanto as nossas.

Nosso intuito foi o de abrir espaço para uma re-forma de pensa-
mento, o que implica não só re-significar nossas verda-
des por meio de uma atitude transdiscipli-
nar, mas também lidar

com os conflitos que
emergem dessa re-significação.

Retomamos, da pesquisa de mestrado, então, a discussão sobre a premissa que sustenta que “ver é crer”, calcada no conceito de realidade como representação ou como mimese (a realidade sem parênteses). Ou seja, no Ocidente, confere-se credibilidade ao ato de ver por se acreditar que esse ato seja não-mediado ou não-interpretativo. Não percebemos que vemos a partir de nossas verdades, socialmente construídas, assim como não percebemos que essas verdades têm prazo de validade.

Apresentamos isso no **capítulo 1**, onde fizemos uma revisão das verdades que nos sustentam, bem como das verdades que mantêm a crença numa realidade preexistente – sobretudo a noção de realidade e tecnologia. Usamos as contribuições da área de Visual Culture (Mirzoeff, 1998 e 1999) e as idéias de Roy Ascott (2006) para desenvolvermos **olhos de ver**.

Nessa **Re-Visão**, mostramos que o olhar documental é fruto de um conceito de realidade material, realidade “externa” que não mais se sustenta num contexto de culturas digital e visual. Esse olhar, ou esses *olhos de ler*, surge num contexto em que se privilegia o acesso direto a uma realidade preexistente e uma ordem linear ou cronológica de se conhecer o mundo. Nesse contexto, um evento precede o outro, uma causa tem determinado efeito, existe um ‘antes’ antes do ‘depois’.

Assim sendo, gera-se a sensação de uma organização fixa, preexistente, a qual garante e justifica a divisão entre sujeito e objeto, entre as tecnologias do Vale e as da Floresta, entre ver e ouvir ou cheirar e sentir o gosto/o sabor. Daí a ilusão de existir um fundamento inquestionável sobre o qual estruturamos nossa realidade, daí o esquecimento das *perguntas fundamentais*.

Percebemos que o advento da comunicação mediada por computador nos faz sentir essa outra organização, sugerida pela maneira que o espaço de nosso cotidiano está arranjado e pela espacialidade além dos tradicionais limites geográficos.

A partir dessa revisão, propomos nossa **Visão**, no **capítulo 2**, onde apresentamos como nosso conceito de espaço físico estático e material se transforma numa interconexão de esferas com diferentes materialidades que se transformam no contato – *augmented space* de Manovich (2006). Além disso, a maleabilidade e o movimento se intensificam com o uso de tecnologias, inclusive a digital, acrescentando outros lugares a nossa perspectiva. Temos a possibilidade de ter **outros olhos** além dos nossos físicos. Podemos ocupar outros lugares simultaneamente, através não só de nosso corpo, mas também de nossos outros sentidos. Talvez aí esteja a mudança ontológica de nossa percepção, a ruptura da linearidade, a percepção que somos muito mais do que a soma de nossas partes, somos nossos limites ilimitados.

Com isso, percebemos que, se a tecnologia fosse usada para

nos libertar de nos-
 sas limitações, poderíamos de-
 senvolver nossas habilidades pertinentes a nossa
 identidade de natureza. No entanto, ainda vemos o uso dela
 a favor da ontologia Ocidental disciplinar.

Ou seja, um mecanismo de substituição humana que gera lucro – a automação, por exemplo, é vista como substituição, principalmente no contexto do mercado de trabalho, em que as pessoas utilizam os avanços tecnológicos para dominar ou excluir outros seres humanos dessas relações, ao invés de aperfeiçoá-las ou torná-las melhores. Como? Desenvolvendo suas identidades de natureza. Como? Talvez ganhando tempo para investir na formação humana e na capacitação, no estilo do pensamento de Humberto Maturana e Sima Nisis de Rezepka (2002, p. 11), traduzidos para os contextos em que forem aplicadas as suas idéias – esta tem a ver com a aquisição de habilidades e capacidades de ação no mundo para se viver o que se quiser viver e aquela está relacionada à formação de uma pessoa “capaz de ser co-criadora com outros de um espaço humano de convivência social desejável”:

“Por isso a formação humana da criança como tarefa educacional consiste na criação das condições que guiam e apóiam a criança em seu crescimento como um ser capaz de viver no auto-respeito e no respeito pelo outro, que pode dizer *não* a si a partir de si mesma e cuja individualidade, identidade e confiança em si mesma não se fundamentam na oposição ou diferença com relação aos outros, mas no respeito por si mesma, de modo que possa colaborar precisamente porque não teme desaparecer na relação. (...)

Por isso a capacitação como tarefa educacional consiste na criação de

espaços de
 ação onde se exerci-
 tem as habilidades que se deseja de-
 senvolver, criando um âmbito de ampliação
 das capacidades de fazer na reflexão sobre esse fazer
 como parte do viver que se vive e deseja viver. (...)” (Matu-
 rana e Rezepka, 2002, p. 11)

É nesse sentido que vemos a importância de entender o ato de ver como constru-
 ção de sentido a partir de determinados lugares com todos nossos seis sentidos e nosso
 corpo, ou seja, a importância de *ver se vendo*: ver até que ponto as crenças e consensos
 sociais vão de encontro ou ao encontro das verdades correspondentes a nossas identidades
 de natureza.

Por estarmos inseridos num momento *pharmacológico*, como Ascott (2006) explica, uma pos-
 tura crítica seria, além de lembrar das regras de nossas práticas de letramento, perceber que
 nossos lugares, principalmente os físicos, estão cada vez mais sobrepostos por outros lugares,
 inclusive imateriais. Com o advento das tecnologias digitais, podemos acessar informações
 que transformam nosso espaço físico de outros lugares, heterotopias criadas em nosso
 cotidiano. E, sobretudo, com nossa re-integração com nossos seis sentidos podemos
 acessar outros lugares – podemos estar “no celular” e/ou no “Quarto de Isabella”,
 navegando pelo cotilhão de 0 e 1 na web e trazendo para nosso computador
 (?) informações ou indo a (?) (de) outros lugares: a programação da
 TV a cabo, os horários de vôos, o saldo bancário, o e-mail
 de um amigo no Exterior, por exemplo. Esses são
 os lugares que a tecnologia digital

nos permite acessar,
não podemos nos esquecer dos
outros lugares aos quais nossos sentidos podem
nos levar ou os quais nossos sentidos podem nos trazer –
eis o jogo de sin-, cen-, cin-estesia. Não é privilégio de a tecnologia
digital nos colocar em contato com vários lugares, nossa própria natureza
humana é *senestésica*, precisamos reaprender a lidar com ela – talvez esteja aí a
contribuição de uma visão crítica da tecnologia digital. Acreditamos que a percep-
ção disso seja a grande mudança ontológica, indicada pela mudança epistemológica que
abordamos no capítulo 1 – e mais, acreditamos que essa mudança dos olhos de ler para os
olhos de ver seja o que Maturana e Rezepka (2002) falam sobre entrar em diversos mundos
à medida que mudamos nosso viver...

Perceber que esses vários lugares estão ligados por relações de *autopoiesis* (Maturana, 2001)
e pelas redes de significado que estabelecemos sócio-historicamente é uma maneira de não os
hierarquizar, ou de lembrar que a hierarquia ou sobre/contraposição entre eles é fruto
de nosso olhar, de nosso posicionamento (Foucault, 2001).

Por isso, no **capítulo 3**, propusemos um espaço de concei(p)ção. Um útero. Para
nos lembrarmos de que, semelhante ao útero biológico da mulher, num es-
paço, é possível a existência de um ser diferente, fruto da união de um
sujeito com outro sujeito (1 + 1), os quais vão gerar um outro su-
jeito (3). Além disso, serve de lembrança nas palavras
de Peter Weiss para não nos acomodarmos
em sua água rosada,

ou seja, nos estag-
narmos em nossas verdades (em
nosso conforto), pois isso nos leva à morte sim-
bólica e física. Afinal, precisamos nascer... esta tese nasce
depois de cinco anos... e o que é o nascimento senão um desejo?
Um desejo de moviment-ação... transform-ação...

Nesse espaço de pensamento dialético (Soja, 1996), colaboração é aceitação e/ou respeito, aceitação do Outro como legítimo. Nesse sentido, colaboração não passa de uma visão do lugar de pertença do Outro como um lugar que pode coexistir com o lugar de nossa posição. Aqui esses lugares não são ameaças – mesmo que partam de premissas ontológicas distintas. Respeitá-las, mesmo que não concordemos com elas, é perceber sua genealogia, é perceber como suas verdades são construídas e “válidas” no âmbito ou no espaço de sua criação. Uma pergunta que podemos nos fazer é: até onde podemos estabelecer relações de *autopoiesis* com esse espaço? Como esse espaço pode nos trans-formar? O que o contato com esse espaço faz vir à tona da estrutura de nossas práticas de letramento?

Nesse espaço de conceição mais válidas são as perguntas do que as respostas – aquelas nos movem (são nossos desejos, nossa sede), estas podem ser estagnação ou pre-tensão, principalmente se nos esquecermos de onde elas são.

Nesse terceiro espaço, não há só o espaço das dualidades, do visível e do invisível, do sujeito e do objeto, da realidade virtual e da realidade real, do corpo e do espírito... nele, as

dualidades se confundem, uma é extensão da outra conforme a posição (Foucault, 2001).

Nesse sentido, esta tese tem o intuito de nos tirar da anestesia cultural em que fomos treinados, e indiretamente aceitamos viver, para que possamos re-encontrar nossa **estesia**, na convivência com nossas identidades de natureza, co-construídas no espaço em que todos vêm e sentem o que todos vêm e sentem numa relação sistêmica, onde a consciência é o campo que liga tudo a todos. A isso damos o nome de **práticas de liberdade** – práticas que dependem de nossa visão sobre nossas limitações, nossas verdades, enfim, nossa condição humana, percebendo que estamos presos a redes de significações. Mas essas redes podem não ser nossa prisão se as submetermos a re-significação.

Assim sendo, se nos perguntarmos **por que o mar está azul?**, a resposta sempre será uma reflexão, uma concepção, sempre contingente, sempre criada na intersecção de nossas perspectivas e do espaço de conceição.

Dito de outra maneira. Primeiro, a pergunta serve para nos lembrar de que a explicação é sempre uma construção sócio-histórica, que mais diz sobre os regimes de verdades do espectador do que sobre o espetáculo em si.

Segundo, questionar **por que o mar está azul** é uma maneira também de nos lembrarmos que vemos a partir de de-

terminados lugares,
ou seja, o que parece uma evi-
dência nada mais é do que uma interpretação. E
a problematização se faz ainda mais necessária quando essa
interpretação for legitimada ou naturalizada, pois nos habituamos
a ver sempre da mesma maneira – é isso que Ascott (2006) quer propor
com suas estratégias sincréticas – questionarmos o hábito, a realidade “real”
(*validated reality*).

Terceiro, independentemente da tecnologia, somos sujeitos sempre imersos no conjunto de referencialidades e regimes de verdades que usamos para nos relacionarmos com outras pessoas e com o mundo, ou seja, sempre usamos isso para mediarmos (Williams, 1977) nosso contato com o Outro.

Quarto, esse processo de mediação e construção de sentido nos leva ao “Quarto de Isabella” – metonimicamente, nosso próprio “quarto”, nossa identidade de natureza, socialmente individual e individualmente coletiva, onde todos nossos sentidos dão sentido a nós.

Acreditamos que olhar de dentro de nossas referencialidades seja uma possível maneira de desempenharmos, na incerteza das relações sociais, nossos papéis de mediadores sociais – processo onde a própria resposta é nossa tentativa de construir sentido. E não uma eterna convicção.

Refletir sobre o azul do mar é perceber o
processo de percepção

de quem percebe,
bem como sua posição. Assim,
refletir sobre o azul do mar como reflexo de luz
é uma interpretação/percepção, socialmente construída. E
também uma maneira de questionar e refletir sobre uma convenção,
uma suposta visão única construída a partir de uma determinada posição.
Ou seja, trata-se de um caminho explicativo conforme as ontologias constitutivas
ou aquilo que Maturana chama de colocar a objetividade entre parênteses (2001).

Na verdade, essa reflexão sobre o reflexo reflete o jogo entre nossos sentidos e os lugares que ocupamos, num estado de (im)permanência e aponta para a possibilidade de ampliar o limite de nossa visão numa atitude sin-, cen-, cin-estésica de movimento contínuo.

Ou seja, é preciso cuidado para não tomar essa reflexão sobre o reflexo por uma realidade ‘real’, paralisando-se num efeito dos sentidos, numa percepção...

“Vá aonde você não pode ir, no impossível, é, no fundo, a única forma de ir ou de vir. Ir aonde é possível não é ir, é já estar lá e se paralisar na in-decisão do inacontecimento.” (Derrida, 1995, p. 63)

Bibliografia citada

- ALVES, Rubem. Não esqueça as perguntas fundamentais, caderno Sinapse da Folha de São Paulo, em 25/02/2003, disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/sinapse/ult1063u326.shtml>.
- ASCOTT, Roy. Syncretic Strategies. Conferência de abertura do fórum ?F.A.q.> *Perguntas sobre Arte, Consciência e Tecnologia*, realizado no SESC de São Paulo, nov./dez. 2006.
- ASCOTT, Roy. Is there love in the telematic embrace?, *Receiver Magazine*, www.receiver.vodafone.com, #7.
- ASCOTT, R. Turning on technology, <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/ascott.html>, 2003
- ANTUNES, Luiz Guilherme. *O texto tridimensional e outras alucinações da comunicação digital*. Mestrado. ECA/USP, 1988.
- _____. *Cyrano Digital: a busca por identidade em uma sociedade em transformação*. Tese. ECA/USP, 2001.
- AUGÉ, Marc. *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade*. Campinas, SP: Papirus, 1994.
- BAKHTIN, M. (Voloshinov). *Marxismo e Filosofia da Linguagem*. Trad. por Michel Lahud e Yara F. Vieira, 6. ed., São Paulo: Hucitec, 1992.
- BANYAI, Istvan. *Zoom de Istvan Banyai*. Tradução por Gilda Aquino. Rio de Janeiro: Brinque Book, 1995.
- BARRETO, Ricardo, PERISSINOTTO, Paula (org.), *FILE*, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.
- _____. A Anarco-Cultura, disponível em <http://www.file.org.br/file2003/conceito06.htm>, acesso em 25 ago 2004.
- BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Nota sobre a fotografia. Tradução por Júlio Castanon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARTON, David. *Literacy: An Introduction to the Ecology of Written Language*. Oxford: Blackwell, 1994.
- BATESON, Gregory. *Mind and Nature: A Necessary Unit*. Disponível em <http://www.oikos.org/mind&nature.htm>. Acesso em 8/11/2004.
- BOHM, David. *Wholeness and the Implicate Order*. New York: Routledge, 1980.
- BRUNER, J. *Actual Minds, Possible Worlds*. Cambridge: Harvard University

Press, 1986.

BRUNER, J. *A Cultura da Educação*. Porto Alegre: Artmed. 2001

BURNETT, Ron. *How Images Think*. Cambridge, Massachusetts: MIT, 2005.

BUSH, V. As we may think (1945), disponível em
<http://www.ps.uni-sb.de/~duchier/pub/vbush/vbush-all.shtml>, acesso em 03 jun 2005.

CHAUI, Marilena. Merleau-Ponty: a obra fecunda, *Cult – revista brasileira de cultura*, ano 11, número 123, SP: Editora Bregantini, pp.44-53

COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação, in PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A Era das tecnologias do Virtual*. Tradução por Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: editora 34, 1993, pp. 37-48.

_____. O Embarque para Ciber: Mitos e realidades da Arte em Rede, in LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, pp. 513-529.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol. 3. Rio de Janeiro: Ed. 34., 1996

DERRIDA, Jacques. *Margens da Filosofia*. Campinas, SP: Papirus, 1991.

_____. *Salvo o Nome*. Tradução por Nícia Adan Bonatti, Campinas, SP: Papirus, 1995.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da Linguagem Visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DUBOIS, Philippe. *O Ato Fotográfico e Outros Ensaio*. Tradução por Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994. (Coleção ofício de arte e forma)

FASSHEBER, J.R., FERREIRA, M.B.R. “Etno-futebol indígena”, artigo publicado na Revista Eletrônica de Jornalismo Científico, disponível em
<http://www.comciencia.br/comciencia/?section=8&edicao=16&id=153>.

FERREIRA, Luzilá G. *Humana, Demasiado Humana*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

FILATRO, Andrea. *Design Instrucional Contextualizado: Educação e Tecnologia*. SP: SENAC, 2004.

FISH, Stanley. What makes an Interpretation Acceptable? In: _____. *Is there a text in this class?* Cambridge: Harvard University Press, 1981, p. 338-355.

FOUCAULT, Michel. *Em Defesa da Sociedade*. Tradução por Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

_____. *Vigiar e Punir*. Tradução por Raquel Ramallete. 14. ed.

Petrópolis: Vozes, 1996.

- FOUCAULT, Michel. A Ética do Cuidado de Si como Prática da Liberdade. In: MOTTA, Manoel Barros da (org.). *Michel Foucault: Ética, Sexualidade, Política*. Tradução por Elisa Monteiro, Inês A. Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004, pp. 264-287. (Coleção Ditos e Escritos V)
- FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas*. SP: Martins Fontes, 1995.
- FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. In: MOTTA, Manoel Barros da (org.). *Michel Foucault: Estética: Literatura e Pintura, Música e Cinema*. Tradução por Inês A. Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001, pp. 411-422. (Coleção Ditos & Escritos III)
- FOUCAULT, Michel. *A Hermenêutica do Sujeito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006. (Coleção Trópicos)
- FRANCASTEL, Pierre (1965). *A Realidade Figurativa*. Tradução por Mary Amazonas Leite de Barros. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993.
- FRASCA, Gonzalo. em <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/Boalian>, Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues. In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Pat Harrington and Noah Wardrip-Fruin (eds.) MIT Press
- GEE, James Paul. Learning in Semiotic Domains: a social and situated account, In PRINSLOO, M.; BAYNHAM, M. (ed.), *Literacies, global and local*, 2008, vii, 213p.
- GIL, Gilberto. Cultura Digital e Desenvolvimento, disponível em <http://cidade.usp.br/redemoinhos/?2004-04/analise>, acesso em 27 ago 2004.
- GNU. Disponível em <http://www.gnu.org/home.pt.html>, acesso em março de 2008.
- GOMBRICH, Ernst. Verdade e Estereótipo. In: _____. *Arte e Ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 1986. p. 54-79.
- GOSWAMI, Amit. *A Janela Visionária*. Tradução por Paulo Salles. São Paulo: Ed. Cultrix, 2000.
- GRANDPIERRE, A. 1997. *The Physics of Collective Consciousness World Futures: the Journal of General Evolution*, 48(1-4): 23-56.
- GROSS, L. Sol Worth and the study of Visual Communication. Introdução do livro WORTH, Sol. *Studying Visual Communication*. Philadelphia, 1981, p. 2-35. Disponível em <<http://www.temple.edu/anthro/worth/sintro.html>>. Acesso em: 14 maio 2001.
- GROSS, Larry. Life vs. Art: The Interpretation of Visual Narratives. Artigo publicado em *Studies in Visual Communication*, vol. 11, 4, Fall 1985, 2-

11. Disponível em: <<http://www.temple.edu/anthro/worth/gross.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 2-11.

HANDFORD, Martin. *Onde está Wally?* SP: Martins Fontes, 2004.

HAYNES, D. "Techno-Seduction of the Artist", disponível em <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/haynes.html>. 2003

HOOFD, I. The Neoliberal Consolidation of Play and Speed: Ethical Issues in Serious Gaming, In MENEZES DE SOUZA, L.M.T. (ed.), *Critical Literacy: Theories and Practices*, vol.1, issue 2, December 2007, pp.6-15.

HOOFD, I. <http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/hoofd3/vectors.html>, acesso em 12 ago 2003

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface*. Tradução por Maria Luiza X. De A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KOSSOY, Boris. *Realidades e ficções na trama fotográfica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.

KRESS, Gunther, VAN LEEUWEN, Theo. *Reading Images*. The Grammar of Visual Design. London: Routledge, 1996.

KRESS, Gunther. *Literacy in the New Media Age*. London: Routledge, 2003.

LANDOW, G. *Hyper/Text Theory*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.

LANDOW, G. Depois do Hyper, In: FILE: Festival de Linguagem Eletrônica (org.), *File Symposium 2005*, São Paulo, publicação concedida pelo FILE, 2005, pp.13-15.

LANDOW, G. http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/thonglipfei/hyper_other_dfn.html, acesso em 20 jun 2003.

LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

LEMKE, Jay L. Travels in hypermodality. In: Jewitt, Carey et al. (ed.) *Visual Communication*. London: Sage Publications, vol. 1, number 3, Oct. 2002, pp. 299-325.

_____. Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. In Reinking, D., Labbo, L., Mckenna M. & Kieffer, R. (Eds.), *Literacy for the 21st Century: Technological Transformation in a Post-typographic World*, Mahwah, Lawrence Erlbaum, 1997.

_____. Discourse, Dynamics, and Social Change. Disponível em <http://academic.brooklyn.cuny.edu/education/jlemke/cult-dyn.htm>, 1993, acesso em 20 set 2006.

- _____. Discursive Technologies and the Social Organization of Meaning, disponível em http://www-personal.umich.edu/~jaylemke/papers/traversals/folio_traversals.html, acesso em 5 out 2006.
- _____. Towards Critical Multimedia Literacy: Technology, research, and politics, disponível em <http://www-personal.umich.edu/~jaylemke/papers/reinking2.htm>, acesso em 13 out 2006
- _____. Opening Up Closure: Semiotics Across Scales (1999), disponível em <http://www-personal.umich.edu/~jaylemke/papers/gent.htm>, acesso em 8 mar 2007.
- LEMKE, Jay L. Travels in hypermodality. In: Jewitt, Carey et al. (ed.) *Visual Communication*. London: Sage Publications, vol. 1, number 3, Oct. 2002, pp. 299-325.
- LÉVY, Pierre. *O Que é o Virtual?* Tradução por Paulo Neves. São Paulo: Ed.34, 1996.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. SP: Ed. 34, 1999.
- LINARES, Federico Navarrete. Diálogo com M. Bajtin sobre el cronotopo. In: La Tortuga marina: Historia en extinción, Enero/2001. Disponível em <http://tortugamarina.tripod.com/articulos/nava/cronotopo.htm>. Acesso em: 26 jul 2002.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. The poetics of augmented space, In: JEWITT, C., TRIGGS, T. (ed.), *Visual Communication – special issue: Screens and the social landscape*, volume 5, number 2, june 2006, pp.219-240.
- MARCUSCHI, L.A. Letramento e Oralidade no Contexto das Práticas Sociais e Eventos Comunicativos. In: SIGNORINI, Inês (org.). *Investigando a Relação Oral/Escrito e as Teorias do Letramento*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001, p.23-50.
- MATUCK, Arthur. *Manifesto Mediamático: Por Uma [Proto-Arte] Vebvirtual*. FILE, 2003. Disponível em www.file.org.br.
- MATURANA, Humberto e Verden-Zöller, Gerda. *Amar e Brincar: Fundamentos Esquecidos do Humano*. Tradução por Humberto Mariotti e Lia Diskin. São Paulo: Palas Athena, 2004.
- _____. *A Ontologia da Realidade*. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 3º reimpressão, 2002 (a).
- _____. *Cognição, Ciência e Vida Cotidiana*. Organização e tradução Cristina Magro e Victor Paredes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.
- _____. *Emoções e Linguagem na Educação e na Política*.

Tradução por José Fernando Campos Fortes. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002.

_____ e REZEPKA, Sima Nisis. *Formação Humana e Capacitação*. Tradução por Jaime A. Clasen. Petrópolis, RJ: Vozes, 3ª edição, 2002.

MENEZES DE SOUZA, Lynn M. T. Para uma Ecologia da Escrita Indígena: A Escrita Multimodal Kaxinawá. In: SIGNORINI, Inês (org.). *Investigando a Relação Oral/Escrito e as Teorias do Letramento*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001, p.167-192.

_____. CMC, Hibridismos e Tradução Cultural: Reflexões, *Trabalhos em Lingüística Aplicada*, vol. 46(1), 2007, Unicamp.

_____. Beyond “here’s a culture, here’s a literacy”: vision in Amerindian literacies, In PRINSLOO, M.; BAYNHAM, M. (ed.), *Literacies, global and local*, 2008, vii, 213p.

MCKENZIE, Jon. Virtual Reality: Performance, Immersion, and the Thaw, in *TDR* (1988), vol. 38, no. 4 (Winter, 1994), pp.83-106.

MILES, Adrian. Paradigmas Cinemáticos para o hipertexto, In LEÃO, Lúcia (org.). *O Chip e o Caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005, pp.147-164

MILES, Adrian, seu vlog em <http://vogmae.net.au/vlog/?p=1166>.

MIRZOEFF, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge, 1999.

_____ (ed.). *The Visual Culture Reader*. London: Routledge, 1998.

MORAN, J.M. Como utilizar a internet na educação, disponível em <http://www.eca.usp.br/prof/moran/internet.htm>, publicado em **Revista Ciência da Informação**, Vol 26, n.2, maio-agosto 1997, pág. 146-153

MORIN, Edgar. Enfrentar a Incerteza (Aprender a viver, *continuação*). *A Cabeça Bem-Feita: repensar a reforma, reformar o pensamento*. Tradução por Eloá Jacobina. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001, p. 55-63.

NELSON, T. Libertando-se da prisão, In: FILE: Festival de Linguagem Eletrônica (org.), *File Symposium 2005*, São Paulo, publicação concedida pelo FILE, 2005, pp.17-23.

ORLANDI, Eni Puccinelli (1996). *Interpretação: autoria, leitura e efeitos dos trabalho simbólico*. 2. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

ORLANDI, Eni. *Análise do Discurso*. Campinas, SP: Pontes, 2001.

ORTIZ, Renato (org.). *Pierre Bourdieu*. Tradução por Paula Montero e Alicia

- Auzmendi. São Paulo: Ática, 1983. [Grandes Cientistas Sociais]
- PANITZ, T. *A definition of collaborative vs cooperative learning*, 1996. Disponível na Internet: Consultado em 25/07/2003
- PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A Era das tecnologias do Virtual*. Tradução por Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: editora 34, 1993.
- PÊCHEUX, M.; FUCHS, C. A Propósito da Análise Automática do Discurso: atualização e perspectivas (1975). In: GADET F.; HAK, T. (Orgs.) *Por uma Análise Automática do Discurso: uma introdução à obra de Michel Pêcheux*. Trad. de Péricles Cunha. Campinas: Unicamp, 1997, pp 163-235.
- PETERS, Otto. *Didática do Ensino a Distância: Experiências e Estágio da Discussão numa Visão Internacional*. Tradução por Ilson Kayser. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2003.
- PUETZ, M. Mimesis, disponível em http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/mimesis.htm#_ftn5, 2002.
- QUÉAU, Philippe. O Tempo do Virtual, in PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A Era das tecnologias do Virtual*. Tradução por Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: editora 34, 1993, pp. 91-99.
- RADFAHRER, Luli. *Design/web/design:2*. SP: Gráficos Chesterman Editora. 1999.
- RAMAL, Andrea Cecilia. “Internet e Educação” in Rio de Janeiro: Revista Guia da Internet.br, Ediouro, nº 1, 1997
- ROCHA DE OLIVEIRA, Glaucé. *Ver para Crer: A Imagem como Construção*. Mestrado. FFLCH/USP, 2002, 131f. Disponível em www.ead.unicamp.br/e-lang e em <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8147/tde-02012006-105801/>
- RUBY, Jay. In a Pic’s Eye: Interpretive Strategies for Deriving Significance and Meaning from Photographs. Artigo publicado em *Afterimage*, March 1976. Disponível em <<http://www.temple.edu/anthro/ruby/picseye.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 4-7.
- _____. Speaking for, Speaking about, Speaking with, or Speaking alongside – An Anthropological and Documentary Dilemma. Artigo publicado em *Visual Anthropology Review*, Fall 1991, vol 7, 2. Disponível em <<http://www.temple.edu/anthro/ruby/speaking.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 49-66.
- SANTAELLA, Lucia, NÖTH, Winfried. *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 1999.
- SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

- SCIENTIFIC AMERICAN BRASIL, A rede semântica em ação, janeiro 2008, pp. 72-79, número 68, SP: Ediouro
- SIGNORINI, Inês (org.). *Investigando a Relação Oral/Escrito e as Teorias do Letramento*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001.
- SIQUEIRA, E. Imagens do futuro, in *Revista Época*, nº 471, 28/05/2007, SP, pp.60-66
- SMALL, David. *Rethinking the Book*. MIT, 1999.
- SILVA, Valdir. Interação Social e Estratégias Lingüísticas no Processo de Provimento de Andaime – *Scaffolding* – Em Uma Disciplina de Bioquímica da Nutrição Oferecida a Distância via Computador. Campinas, SP, Dissertação de mestrado, UNICAMP, 153f.
- SOJA, Edward W. *Thirdspace*. Australia: Blackwell Publishing, 1996.
- TAUSSIG, Michel. *Mimesis and Alterity: a particular history of the senses*. London: Routledge, 1993.
- TEIXEIRA FILHO, J. Comunidade virtual; Internet e comunicação empresarial; Gestão de conhecimento e tecnologias da informação; Inovação; Memória organizacional, RJ: SENAC, 2002.
- ULMER, Gregory L. *Applied Grammatology: Post(e)-Pedagogy from Jacques Derrida to Joseph Beuys*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1985.
- VEYNE, Paul. *Acreditavam os gregos em seus mitos? Ensaio sobre a imaginação constituinte*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- VILCHES, L. *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós, 1983.
- VIRILIO, Paul. A Imagem Virtual Mental e Instrumental, in PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A Era das tecnologias do Virtual*. Tradução por Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: editora 34, 1993, pp. 127-132.
- VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo, Cosmological Deixis, and Amerindian Perspectivism, In LAMBEK, M., *A Reader in the Anthropology of Religion*, Blackwell Publishers, Boston University, 2000
- WEISS, Peter. *Die Verfolgung und Ermordung Jean Paul Marats dargestellt durch die Schauspielgruppe des Hospizes zu Charenton unter Anleitung des Herrn de Sade*. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1964, pp. 46-50.
- WEISSBERG, Jean-Louis. Real e Virtual, in PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: A Era das tecnologias do Virtual*. Tradução por Rogério Luz et al. Rio de Janeiro: editora 34, 1993, pp. 117-126.
- WHEELER, J.A., HUREK, W.J. *Quantum Theory and Measurement*. Princenton:

Princeton University Press, 1983.

WILLIAMS, Raymond. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1977.

WORTH, Sol. Man is not a bird. Artigo publicado em *Semiotica*, 23:1/2. 1978.

Disponível em <<http://www.temple.edu/anthro/worth/sbird.html>>. Acesso em: 14 maio 2001.

_____. Studying Visual Communication. In: _____. *Studying Visual Communication*. 1981. Disponível em: <<http://www.temple.edu/anthro/worth/syscom.html>>. Acesso em: 14 maio 2001.

_____ and GROSS, Larry. Symbolic Strategies. In: _____. *Studying Visual Communication*. 1981. Disponível em: <<http://www.temple.edu/anthro/worth/sfive.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 134-147.

_____. Pictures can't say ain't. In: _____. *Studying Visual Communication*. 1981. Disponível em: <<http://www.temple.edu/anthro/worth/ssev.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 162-184.

Outras linguagens

Apresentação

Imagem da capa do DVD: MARIA MADALENA, a história revelada. Produzido por Vision TV International e History Channel, Australia, 2007, DVD, colorido, 100min.

Holding Sphere, in ERNST, Bruno. *O Espelho Mágico de M.C.Escher*. Singapore: Evergreen, 1991.

Capítulo 1

Escher's Nightmare, J.D.Hillberry, <http://www.jdhillberry.com/>

Anúncio página dupla HP, revista *Times*, 11 de junho de 2001.

Capítulo 2

Catálogo da peça Isabella's Room, Needcompany, SESC Vila Mariana, SP, outubro 2006.

Google images: *Triple Self portrait*, de Norman Rockwell, 1960

BM&F, *Institucional*, dez. 2006.

Capítulo 3

Música "Conceição", composição de Vanderlei Lucentini, março 2008.

A DAMA na Água. Direção de M. Night Shyamalan. EUA, Warner Bros, 2006, 1 DVD, colorido, 109min.

Sites citados

www.ludology.org

www.cirquedusoleil.com

www.newsgaming.com

www.eurovista.info

www.smartmoney.com

www.flirck.com

www.youtube.com

<http://www.cyberartweb.org/cpace/ht/theoryov.html>

<http://www.xanadu.com/zigzag/>

www.doritos.com

del.icio.us

Bibliografia consultada

- ALVES, Rubem. Tênis x Frescobol. Disponível em www.rubemalves.com.br/tenisfrescobol.htm.
- ARROJO, Rosemary (org.). *O Signo Desconstruído*. Implicações para a tradução, a leitura e o ensino. Campinas, SP: Pontes, 1992.
- AUMONT, J. *Imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- _____. *O Olho Interminável*. SP: Cosac & Naify, 2004.
- ARBIB, Michel A., HESSE, Mary B. *The Construction of Reality*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986.
- BARTHES, Roland. “A mensagem fotográfica”. In: LIMA, Luiz Costa (org.). *Teoria da cultura de massa*. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978. p.303-316.
- BATESON, Gregory. *Steps to an ecology of mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.
- BERTAZZO, Ivaldo. *Espaço e Corpo: Guia de Reeducação do Movimento*. São Paulo: SESC, 2004.
- BHABHA, H. The Third Space, interview with Homi Bhabha, in RUTHERFORD, J., *Identity: commodity, culture, difference*. London: Lawrence and Wishrat, 1990.
- BLÜHDORN, Hardarik. O discurso sobre o real e o virtual – uma abordagem semiótica, In *Pandaemonium Germanicum: revista de estudos germânicos*, vol. 2, SP: Humanitas, 1998, pp.229-253.
- _____. Über das Verhältnis zwischen Virtualität und Realität, In *Die Welt im Bild*, Rombach Litterae, Band 46, 1997.
- BRANDÃO, Helena.H.N. *Introdução à Análise do Discurso*. Campinas: Ed. Da Unicamp, 1991.
- BRYSON, Norman. The Natural Attitude. In: EVANS, Jessica, HALL, Stuart. *Visual Culture: the reader*. London: SAGE Publications, 1999. p. 23-32.
- BURGIN, Victor. Art, Common Sense and Photography. In: EVANS, Jessica, HALL, Stuart. *Visual Culture: the reader*. London: SAGE Publications, 1999. p. 41-50.
- CARDOSO, Sergio et. al. *Os Sentidos da Paixão*. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

- CLIFFORD, James. Partial Truths. In: CLIFFORD, James, MARCUS, George E. (ed.). *Writing Culture*. Berkeley: University of California Press, 1986. p.1-26.
- DERRIDA, Jacques. *Khôra*. Tradução por Nícia Adan Bonatti, Campinas, SP: Papyrus, 1995.
- DERRIDA, Jacques. *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- DIMITROV, Vladimir. Discovering Fuzziology. Disponível em <http://www.zulenet.com/vladimirdimitrov/pages/discovering-fuzziology.html>. Acesso em junho 2006.
- DUBOIS, Jean. Tact, In BARRETO, Ricardo, PERISSINOTTO, Paula (org.), *FILE*, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.
- EMOTICONS. Disponível em <http://www.icmc.sc.usp.br/manuals/BigDummy/netiqueta.html>, acesso em 29/03/2004).
- EVANS, Jessica, HALL, Stuart (ed.). *Visual Culture: the reader*. London: SAGE Publications, 1999.
- _____. What is visual culture? In: _____. *Visual Culture: the reader*. London: SAGE Publications, 1999. p. 1-7.
- DINES, Alberto. Imagem não é documento. Ou, por que uma ilustração não vale mil palavras. Disponível em <http://www.uol.com.br/observatorio/artigos/ja200199a.html>. Acesso em: 20 jan.1999.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse and Social Change*. Cambridge: Polity Press, 1992.
- FOUCAULT, Michel. *Arqueologia do Saber*. Tradução por Luiz Felipe Baeta Neves. 5. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.
- _____. *A Ordem do Discurso*. Tradução por Laura Fraga de Almeida Samapio. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- _____. *Microfísica do Poder*. Tradução por Roberto Machado. 9. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GOSWAMI, Amit. *A Física da Alma*. Tradução por Marcello Borges. São Paulo: Aleph, 2005.
- GROSS, Larry. Sol Worth and the study of Visual Communication. Introdução do livro WORTH, Sol. *Studying Visual Communication*. Philadelphia, 1981, p. 2-35. Disponível em <http://www.temple.edu/anthro/worth/sintro.html>. Acesso em: 14 maio 2001.

- HALL, Stuart (1992). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução por Tomaz da Silva e Guacira Lopes Lauro. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
- _____. (ed.). *Representation – Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: The Open University, 1997.
- HEIDEGGER, Martin, The End of Philosophy and the Task of Thinking, in TAYLOR, M., *Deconstruction in context: Literature and Philosophy*, Chicago: University of Chicago Press, 1987.
- HEYWOOD, Ian, SANDYWELL, Barry (org.). *Interpreting Visual Culture. Explorations in the hermeneutics of the visual*. London: Routledge, 1999.
- JACKSON, William J. *Heaven's Fractal Net: Retrieving Lost Visions in the Humanities*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press, 2004.
- JAY, Martin. That visual turn: the advent of visual culture. *Journal of Visual Culture*. Sage Publications, 2002.
- JOHNSON, Steven. *Emergência*. Tradução por Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia e história*. São Paulo: Ática, 1989.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinema & pós-cinema*. Campinas, SP: Papirus, 1997.
- MARSHALL, Brenda K. *Teaching the Postmodern: Fiction and Theory*. New York: Routledge, 1992.
- MATURANA, H., DÁVILA, X. Biología del tao o el camino del amar, disponível em www.matriztica.org/htdocs/educacion.lasso.
- MENEZES DE SOUZA, L.M.T. The ecology of writing among the Kashinawá: indigenous multimodality in Brazil, In CANAGARAJAH, A. S. (ed.), *Reclaiming the local in language policy and practice*. London: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers, pp. 73-95, 2005.
- MENEZES DE SOUZA, L.M.T.. Hibridismo e Tradução Cultural em Bhabha. In: ADBALA Jr., B. *Margens da Cultura: mestiçagem, hidridismo e outras misturas*. São Paulo: Editorial Boitempo, 2004, pp. 113-134.
- _____. Language, Culture, Multimodality and Dialogic Emergence. In: *Language and Intercultural Communication*, vol 6, no.02, 2006, no prelo.
- MIGNOLO, Walter; SCHIWY, Freya. Beyond Dichotomies: translation/transculturation and the colonial difference, disponível em <http://www.uni-leipzig.de/~ethno/papermignolo.html>, acesso em 11 jan 2002.
- MILES, A. Faceted video: wholeness, disponível em

- <http://vogmae.net.au/works/facetedvideo/html/wholeness.html>, acesso em 4 out 2007.
- MITCHELL, W.J.T. *What Do Pictures Want? The lives and Loves of Images*. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2005.
- NIETZSCHE, Friedrich. *Über Wahrheit und Lüge im aussermoralischen Sinn* (1873), in F. Nietzsche, *Werke in drei Bänden*. Ed. Karl Schlechta, vol. 3, München:Carl Hanser, 1966.
- ONÇA, Fabiano Alves. Se a vida é jogo, eles jogam a vida: games, internet e a criação de um novo real, In BARRETO, Ricardo, PERISSINOTTO, Paula (org.), *FILE*, São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004, pp.138-141.
- ORTIZ, Renato (org.). *Pierre Boudieu*. Tradução por Paula Montero e Alicia Auzmendi. São Paulo: Ática, 1983. [Grandes Cientistas Sociais]
- PALLOFF, M. Rena, PRATT, Keith. *Construindo Comunidades de Aprendizagem no Ciberespaço*. Porto alegre: Artmed, 2002.
- PARENTE, André. *Narrativa e modernidade: os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, SP: Papyrus, 2000.
- PIAGET, J, *O Nascimento da Inteligência na Criança*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982
_____. *Epistemologia Genética*. São Paulo: Martins Fontes, 1990, p.115
<http://www.lgu.ac.uk/deliberations/collab.learning/panitz2.html>
- RODRIGUES, Gelze Serrat S.C. Os olhares sobre a Paisagem do Parque Nacional da Serra da Canastra, MG. Disponível em <http://www.ig.ufu.br/2srg/3/3-136.pdf>2001. Acesso em abril de 2006.
- ROGOFF, Irit. Studying Visual Culture. In: MIRZOEFF, Nicholas (ed.). *The Visual Culture Reader*. London: Routledge, 1998. p.14-26.
- RUBY, Jay. Seeing through Pictures: The Anthropology of Photography. Artigo publicado em *Camera Lucida*, 3. Disponível em <http://www.temple.edu/anthro/ruby/seethru.html>>. Acesso em: 14 maio 2001. p. 19-32.
- SHOHAT, Ella, STAM, Robert. Narrativizing Visual Culture: Towards a Polycentric Aesthetics. In: MIRZOEFF, Nicholas (ed.). *The Visual Culture Reader*. London: Routledge, 1998. p. 27-49.
- SICHEL, B.M. There is nothing alarming in this situation, disponível em <http://www.cooper.edu/art/techno/essays/sichel.html>, acesso em 7 dez 2006.
- USHER, Robin, EDWARDS, Richard. *Postmodernism and Education*. London: Routledge, 1994.
- VIVEIROS DE CASTRO, E. Perspectivismo e multinaturalismo na América indígena,

In _____, *A inconstância da alma selvagem – e outros ensaios de antropologia*, SP: Cosac & Naif, pp. 347-398, 2002.

VYGOTSKI, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WALKER, John A., CHAPLIN, Sarah. *Visual Culture. An Introduction*. Manchester: Manchester University Press, 1997.

WORTH, Sol. Man is not a bird. Artigo publicado em *Semiotica*, 23:1/2. 1978.
Disponível em <<http://www.temple.edu/anthro/worth/sbird.html>>. Acesso em: 14 maio 2001.

Sites consultados

<http://www.iraqbodycount.net/>

www.watercoolergames.com

<http://www.unr.edu/art/DELAPE/DeLappe%20Main%20Page/DeLappe%20Online%20MAIN.html>

<http://www.zulenet.com/VladimirDimitrov/pages/home.html>

Artigos de Frasca em www.ludology.org

Ephemeral games: Is it barbaric to design videogames after Auschwitz? Published in the *Cybertext Yearbook* 2000.

Grandmothers are cooler than trolls (Reviewing *The Sims*). *Game Studies* # 1.

Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place

Ideological Videogames: Press left button to dissent, Ivory Tower, International Game Developers Association (Nov. 2003)

Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative (1999). We need a ludology (theory of games) in order to understand games in general, and videogames in particular. (Also available in Japanese)

Rethinking Agency and Immersion: playing with videogame characters. Presented at SIGGRAPH 2001. Erratum: Should say "constructionism" instead of "constructivism" (doh!)

Simulation 101: Simulation versus Representation (2002)

Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology in *The Video Game Theory Reader*, Edited by Mark J.P. Wolf & Bernard Perron. Routledge, 2003.

Videogames of the Oppressed: critical thinking, education, tolerance and other trivial issues. in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* Pat Harrington and Noah Wardrip-Fruin (Eds.) MIT Press, 2004.

Videogames of the Oppressed: videogames as a means of critical thinking and debate (2001).
Master's Thesis at Georgia Tech. Supervisor: Dr. Janet Murray

“Não
posso conformar
minha vida a modelos,
nem jamais poderei constituir
um modelo para quem quer que
seja; mas é totalmente certo que
dirigirei minha vida segundo o que
sou, aconteça o que acontecer. Fazendo
isto, não defendo nenhum princípio,
mas algo de mais maravilhoso – algo
que está em nós, que queima com
o fogo da vida.”

(Andreas-Salomé, in Ferreira, 2000, p. 37)

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)