

A im@gem pensa: Aspectos quânticos da imagem cibernética

*Luís Carlos Petry**

RESUMO

O presente texto trata dos aspectos gerais e ainda introdutórios de um fundamento possível da imagem de síntese ou digital no ciberespaço, mostrando a pertinência da idéia da imagem como conceito e exemplificando-a em diversas situações e produções digitais. Discute alguns pontos de vista correntes acerca da concepção e produção de imagens de síntese, relacionando-os com os postulados da fenomenologia. Através da análise de exemplos que levam em conta a concepção do universo digital da imagem, busca uma relação dos fundamentos da imagem de síntese com o pensamento ciberquântico atual.

ABSTRACT

This paper deals with the general, and still introductory, aspects of a possible methodology for the understanding of digital or synthetic images in cyberspace, and shows the pertinence of the idea of image as a concept, exemplifying it in several situations and digital productions. The paper also aims to argue some current views regarding the conception and the production of synthetic images, relating them with the postulates of phenomenology. By means of the analysis of examples which take into consideration the conception of the digital universe of the image, it searches for a relation between the fundamentals of synthetical image and current cyberquantic thinking.

*Dedico este artigo aos ciberpensadores
Pedro Barbosa & Rui Torres,
dois luzeiros no firmamento digital de nosso ser.*

Introdução

A história da imagem acompanha a história do homem desde os seus inícios. Esta afirmação é pautada tanto pelo senso-comum, bem como pelos achados da arqueologia, quando nos mostra que entre 14.000 e 18.500 anos atrás, o homem do Paleolítico Superior, no alvorecer de seu longo périplo, já construía imagens nas paredes das cavernas, como por exemplo nas marcas encontradas em Altamira¹. Imagem, gesto e dança co-participam na audibilidade do movimento da alma no nascimento do homem. Tal é o ponto de vista daquele que ama a imagem e se deixa levar pelo sonho que ela comporta, que ela colea², que ela de-clara.

* **Luís Carlos Petry** é Doutorado em Comunicação e Semiótica (PUC-SP, Brasil) e Professor na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Contacto: petry@puccsp.br. Site de pesquisa: www.topofilosofia.net

1 Vide, por exemplo, o relatório sobre o tema na Wikipédia: [Em linha] Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Caverna_de_Altamira [Consultado em setembro de 2008].

2 No sentido transitivo direto do verbo *colear* (1524-1585 cf. JFVascAul – Housaiss, versão 2.0., 2007), no seu transitivo direto de *circundar, rodear, fazer a volta ao redor de*.

Freqüentemente nos deparamos diante de uma imagem que captura nossa atenção, tendo como efeito direto o nosso silencioso demorar-se sobre a sua consideração. Fenômeno freqüente e eloqüente, ele percorre a vida quotidiana, diante da televisão em nossos lares, navegando pela Web, ou através da janela dos autocarros que tomamos em nossa vida compromissada, nas paredes de nossas habitações e mesmo nos locais de passagem ou breve estada. Como reminiscências do olhar sobre uma obra de arte acolhida pelo olhar, ela tem o poder de alcançar-nos de modo imediato e estender sobre nós a mão mágica da *poiesis*, como um fazer que nos coloca em contato com algo não participado anteriormente, algo que nos suspende e, finalmente, clama por ser interpretado, por ser lido, nos lançando em uma dimensão de silencioso diálogo: o que isso quer dizer, como posso estar aqui com ela, como me situo, o que devo fazer ou dizer, são questionamentos que se abrem sempre. Nestes momentos de encontro com a imagem nos deparamos com a possibilidade de *deixar com que algo fale* entre nós e a imagem. *Algo que emerge do diálogo entre a imagem e o olhar interessado*³.

Imagem, gesto e dança encontram-se alijados do centro das coisas importantes na era da técnica. É o que nos denuncia a fenomenologia heidegger-gadameriana. Entretanto, nós pensamos que eles se constituem em elementos fundamentais da constituição da condição do que seja o ser-homem no centro da era da técnica. No presente texto discutiremos de modo introdutório o primeiro deles: a *imagem*, considerando a questão e a pesquisa que busca pensar o seu envolvimento e participação nas atividade que se constituem o núcleo central do ciberespaço.

1. O conceito da imagem de síntese e sua formulação no âmbito do universo digital dos computadores

Se apresentamos inicialmente uma posição que reserva para a imagem um importante papel na encenação digital, isto não significa que ela, a imagem, não possa gozar de uma pluralidade de situações e sentidos, muitas vezes diversos e conflitantes, dentro do cenário de seu reiterado aparecimento na ação humana e, sobretudo, no ciberespaço. No coração desta discussão encontra-se a questão da potência da imagem e suas implicações ontológicas, as quais mostram que, em número cada vez maior de casos, ela ameaça escapar dos estreitos limites da ilustração, da redundância e da utilidade instrumental. No caso do contexto digital, desde o início de sua formulação computacional, tal como veremos adiante, a imagem produzida com o auxílio do computador indicava sua potência de sentido. É o caso de pensarmos, pelos menos inicialmente, a formulação do conceito de imagem de síntese, termo que designa a imagem no contexto, âmbito e produção computacionais.

A chamada *imagem de síntese* é definida como um uso do conceito que provém da língua francesa e chega até o seu uso na língua portuguesa, seja por uma influência da computação ou, ainda, por uma influência lógico-filosófica. O termo é largamente utilizado por autores, tanto em Portugal como no Brasil⁴, ainda que progressivamente

3 Seguindo os passos da fenomenologia de Heidegger e Gadamer, sustentamos em nossa tese de doutorado (*Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*, 2003) que a *hermenêutica se constituía na arte de fazer com que algo voltasse a falar*.

4 Por exemplo, no Brasil, também se utiliza o termo imagem de síntese, como em Gantos (2002),

ele tenha sido substituído por imagem digital, infográfico, etc., dependendo do uso que se pretende ou, da natureza da própria imagem.

Ao consultarmos a *fr.Wikipedia.org* nós encontramos o verbete “*images de synthèse*”, dentro do tema “*Synthèse d'image*”⁵. De acordo com essa *Enciclopédia*, a síntese de imagens se constitui em uma das disciplinas da infografia e consiste na criação assistida por computador de imagens digitais. Tais imagens são chamadas pelos franceses de imagens de síntese. O termo utilizado pelos franceses corresponderia ao termo *imagens digitais* no vocabulário computacional atual da língua portuguesa. Ele é traduzido e deriva da sua referência na utilização americana dos termos computacionais de *computer graphics*, *digital image* e *raster graphics*. Mais atualmente, os termos mais proeminentes na literatura que trata do tema computacionalmente são os de *computer graphics* e *digital image*, os quais são traduzidos para a língua portuguesa como *computação gráfica* e *imagem digital*. Toda uma história recente da computação está permeada pelos diversos usos do conceito, desde a sua concepção sintética, numérica, computável, digital e gráfica. Nos valeremos de dois modos de designar este campo da imagem, os quais se tornaram os mais usuais nos modos de ser de seu uso no ciberespaço e nos autores que nele navegam, a saber, *imagem de síntese* e *imagem digital*.

Ora, a imagem de síntese nasce com o trabalho computacional de Ivan Sutherland, voltado à arte e à educação. Entre os anos de 1959 e 1963, culminando em sua tese de doutorado no MIT (1963)⁶, Sutherland desenvolveu o *Sketchpad*, também chamado de *Robot Draftsman*, um software que é considerado como o ancestral dos programas de CAD (desenho assistido por computador). As contribuições de Sutherland para o destino da imagem no contexto digital são imensas e, certamente, ainda terão um maior reconhecimento na futuridade. A nosso juízo, a importância desse trabalho ultrapassa o seu âmbito puramente computacional e incide sobre a própria valorização e potencialização da imagem enquanto tal, como meio, veículo e objeto da expressão e representação humanas. Do ponto de vista de um reconhecimento histórico, o

Parente (2002), Lemos (2008) e Santaella & Nöth (1997), somente para citar alguns.

- 5 [Em linha] Disponível em http://fr.wikipedia.org/wiki/Image_de_synthèse [Consultado em 21/09/2008].
- 6 Segundo a revisão histórica, o trabalho de Sutherland contribuiu para a modificação do modo como as pessoas interagiam com os computadores, além de auxiliar para o redirecionamento, já na época do final da década de 1950, dos estudos computacionais puramente quantitativos, para a idéia de computação gráfica, interface, etc. Por exemplo, a famosa idéia do GUI (Graphical User Interface) derivaria das aplicações realizadas com o Sketchpad, bem como a possibilidade da utilização do computador numa dupla combinação de instrumento com propósitos técnicos e artísticos. Ora, com o trabalho de Sutherland, damos início ao desenvolvimento das imagens de síntese, também chamadas de imagens digitais. Um estudo de revisão da tese de doutorado de Sutherland, intitulada “*Sketchpad: A man-machine graphical communication system*”, pode ser acessada na Web [Em linha], estando disponível em <http://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf> [Consultado em 20/09/2008]. Sutherland foi profundamente inspirado pelas idéias expressas para o *Memex* no texto “*As We May Think*” de Vannevar Bush. Por outro lado, o Sketchpad em muito inspirou Douglas Engelbart no design e desenvolvimento do *oN-Line System* no ARC (Augmentation Research Center) dentro do Stanford Research Institute (SRI) durante os anos 1960. Informações mais detalhadas sobre o tema podem ser encontradas na Wikipédia: (1) [Em linha] Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Ivan_Sutherland [Consultado em 20/09/2008]; (2) [Em linha] Disponível em <http://en.wikipedia.org/wiki/Sketchpad> [Consultado em 20/09/2008]. Uma outra página de interesse é a do arquivo de imagens sobre o assunto no *Internet Archive*: [Em linha] Disponível em <http://www.archive.org/movies/thumbnails.php?identifier=AlanKeyD1987> [Consultado em 20/09/2008].

desenvolvimento de Sutherland deverá receber o mesmo reconhecimento que recebeu V. Bush pela formulação eidética do hipertexto. Nesse caminho, a concepção e criação do *Sketchpad* pode ser pensada como o antecessor de todos os *Softwares* com os quais técnicos, designers, artistas e usuários, fazem nascer suas imagens no mundo digital.

2. Alguns meta-exemplos da crítica da imagem de síntese em pensadores e autores do ciberespaço

Neste contexto do desenvolvimento do conceito de imagem digital ou imagem de síntese, encontramos uma riqueza de posicionamentos conceituais que são apresentados por autores que pensam, principalmente, as relações entre o computador e as formas de produção artística. Por exemplo, Channa Rezende Freitas, apoiada em estudos realizados por Júlio Plaza e Lucia Santaella, discute as relações entre a imagem digital, a tradição da pintura e os ensaios digitais no cinema de autor. Em seu texto *Peter Greenaway: a estética do hipertexto*, defende o ponto de vista de que as ciências da computação proporcionaram uma mudança de enfoque ou paradigma na consideração da criação de imagens, dentro das quais modificam-se as relações entre sujeito, imagem e objeto. A imagem se tornaria tributária de sua constituição numérico-digital, e aqui a pesquisadora segue a linha do fértil pensamento de Plaza e Tavares (1998), pertencendo, não mais a uma relação de *analogon homem-mundo*, mas sim de uma relação triádica *homem-mundo-máquina*. Os limites e possibilidades da imagem digital permitem desvelar elementos que situam-se além do mundo efetivo, revelando desse modo aspectos do real que antes não eram conhecidos.

Ora, o ponto de vista de Freitas pode ser amplamente comprovado em uma rápida navegação pela Web. Muitos são os exemplos que poderiam ser apresentados. Entretanto, a nosso ver, talvez um dos mais interessantes e significativos seja aquele que é proposto pelo *Zygote Media Group* que, em 1999, cria o *DAZ Team*⁷ e, assim, a primeira parilha de caracteres humanos digitais realmente realistas, Victoria e Michael. Posteriormente, em 2004, lançam o projeto público Beta do *DAZ Studio*, um *Software* gratuito de manipulação e desenvolvimento de caracteres (*actantes*) tridimensionais.

Se relacionamos as possibilidades apresentadas por Freitas, a partir de suas reflexões sobre a arte digital-cinematográfica de *Greenaway*, com o oferecido pelo grupo de criação artística e recursos *DAZ Team*, somos conduzidos a considerar que o tema da

⁷ O trabalho, os produtos, a história e a posição do grupo *DAZ Team* pode ser conhecido em : www.daz3d.com. Os caracteres, avatares ou ainda *actantes* digitais presentes na *Ópera Quântica AlletSator* foram desenvolvidos a partir dos protótipos digitais do *DAZ Team* (Victoria & Michael) e podem ser apreciados nos seguintes endereços WEB: (1) [Em linha] Disponível em www.topofilosofia.net [Consultado em 10/10/2008], dentro do qual temos uma galeria de imagens; (2) no site de projeto *AlletSator*, [Em linha] Disponível em www.telepoesis.net/alletsator [Consultado em 20/09/2008] e, (3) dentro da WIKI dedicada ao projeto, [Em linha] Disponível em www.telepoesis.net/alletsator/wiki [Consultado em 20/09/2008]. Desde esta época o *DAZ Team* tem aperfeiçoado e expandido as capacidades do *DAZ Studio*, situando-o dentre os *Softwares* de produção de imagens digitais de ponta e alta capacidade. Ao colocarem o *Studio* como um *Software Free Ware*, os desenvolvedores jogam a questão da produção e criação tridimensional para além da questão da reprodutibilidade técnica e o modo de ser da sociedade industrial pós capitalista e, no dizer de Freitas, colocam a possibilidade da criação da imagem digital *para além da idéia da reprodutibilidade técnica*, tornando-a, ao mesmo tempo, permeável, solidária e colaborativa.

imagem de síntese possui um amplo trânsito no mundo digital. Realizadores, produtores, artistas e pensadores dos mais diversos credos e matizes se interessam e vivenciam a possibilidade e plasticidade da imagem digital. É o caso da artista plástico-digital Diana Domingues, a qual defende a idéia de que a arte, a partir da revolução digital, franqueia a barreira do espetáculo puramente mental, introduzindo a possibilidade da interação e co-participação do espectador na geração de inúmeros sentidos para os objetos artísticos (Domingues, 2000). Trata-se aqui do que a artista e pesquisadora denomina como *arte interativa*, a qual atravessa o princípio da inércia, a partir do qual interfaces amigáveis dialogam com o homem e se apresentam como possibilidades de novos e frutíferos caleidoscópios dialógicos. Domingues pensa a imagem como narrativa e compara ela com a visão da imagem nas paredes da caverna da *República* de Platão, as quais, metamorfoseando-se em uma miríade de formas, introduzem a co-participação do usuário e a experiência de novo conhecimentos: “a obra interativa pede a participação e a colaboração e, só tem existência quando é ativada e modificada em tempo real, dando respostas instantâneas para quem as experimenta” (Domingues, 2000, p. 4).

Navegando pela possibilidade da geração de imagens que contam com a colaboração ativa do usuário, postulado por muitos artistas atualmente, como foi possível observar na perspectiva de Domingues, na geração de uma espécie de *narrativa co-participativa* encontramos igualmente a entrada da racionalidade crítica e a idéia da dissolução da imagem com o advento do digital. É o caso de André Lemos (2008), quando nos ensina que em essência, as chamadas novas imagens digitais não mais possuem o compromisso de representar o mundo efetivo ou ilustrar um determinado funcionamento deste⁸. Não mais se colocando como um *analogon* perfeito do real, a imagem digital emerge como uma espécie de *simulacro digital do real*. Lemos (2008, p. 9) nos diz que a imagem de síntese (ou digital) se apresenta então como uma “re-apresentação” que mais deveria ser entendida como um *re-nascimento*. Ora, enquanto simulação, as imagens de síntese não mais poderiam ser tomadas como simples re-presentações no mesmo sentido que uma imagem analógica possui, mesmo quando transposta para o registro digital. Desaparecendo seu referente ou, talvez, nunca existindo no mundo efetivo, as imagens de síntese se colocariam como simulações de modelos que se realizam para o homem a partir de um novo estatuto lógico situado dentro da estrutura simbólico-digital dos computadores. Enfim, numa palavra: *a imagem de síntese se constitui em uma forma de vida dentro da ampliação de nossa linguagem*⁹.

8 Quando encontro esta relação penso na teoria lacaniana, sobretudo na abordagem que Lacan faz da topologia como um *praticável* (Cf. Seminário 9, *A identificação*, 1994 [1961-1962]). Neste sentido, e para além dele, podemos dizer que o conceito de referente, por definição lógica, encontra-se inicialmente ancorado na estrutura do mundo efetivo da realidade sensível. É quando Frege e Russell o logicizam que ele pode evoluir para a dimensão puramente conceitual e estruturar novos objetos que são designados então como *objetos lógicos*. É a partir deste conhecimento que Lacan irá lançar mão e o incorporar à sua teoria do fantasma (Seminário 14, *A lógica do fantasma*, 1984b [1966-1967]): os conceitos de *existência de fato* e *existência lógica*, superando com isso uma teoria da causalidade psíquica fundada na empiria. Para além do abandono do compromisso, a imagem digital realiza uma espécie de digitalização do real. Neste caso, pensamos nós, tratar-se-ia aqui de uma possibilidade efetiva de formalização do real lacaniano, o qual, *não cessando de não se inscrever*, poderia entrar no domínio do acessível, via a sua produção digital que, na mais das vezes, não possui um referente.

9 Ora, se a questão do referente na imagem digital se coloca ao mesmo tempo como problemático, enquanto abre uma série de perspectivas compreensivas que permitem entender melhor a sua natureza e produção, o tratamento da questão da imagem digital ou de síntese como *linguagem* se constitui em apenas uma das inúmeras possibilidades de abordagem, ainda que altamente valorizada por nós. Da mesma forma, outras formas de compreensão do digital deveriam ser levadas em consideração,

Se formos considerar a vida da imagem de síntese, tanto em seu aspectos *bi* e *tri* dimensionais, a encontraremos estruturada em interfaces e ambientes intensamente navegados por seus usuários. Esta situação é designada como espaço digital navegável. No seu âmago constituinte encontramos a imagem de síntese, sob múltiplas formas. É o pensador Lev Manovich¹⁰ que conceitua a hipermídia dentro da idéia de um espaço navegável, seja ele *bi* ou *tri dimensional*. Em seu livro *The Language of New Media* (2001) ele discute a idéia o espaço *tri* e *bi* dimensionais como abstrações revolucionárias que re-organizam toda a vida humana na era digital das novas tecnologias. Ora, enquanto abstração, a idéia de espaço possui inúmeras conseqüências, das quais quatro são as que nos interessam aqui.

Em primeiro lugar o *espaço enquanto estrutura abstrata* nos possibilita a imersão em um *mundo digital* completamente envolvente. Este elemento é evidente não apenas nos jogos que se disseminam no ciberespaço, mas igualmente em qualquer atividade ligada ao computador que toma a atenção do sujeito. Um editor de textos, uma planilha de cálculos, um vídeo digital e mesmo a pura navegação desinteressada pela Web podem facilmente oferecer ao usuário uma experiência completamente imersiva. Nessa linha de pensamento, a perspectiva de investigar a situação e comportamento do sujeito humano no campo da Web foi igualmente feita por Santaella (2004)¹¹.

Ora, como sujeito de um tempo e espaço, o homem atual, segundo a autora, transita por entre três formas de leitura de acordo com suas necessidades (Santaella, 2004). Viajando pelo mundo, o argonauta pode estar acompanhado de sua leitura momentânea ou predileta, a qual preenche os espaços de lazer intelectual e, quem sabe, recolhimento; em meio aos traslados de sua viagem, de um porto ou parada a outra, o argonauta se vê confrontado com mudanças sígnicas que lhe demandam a atenção movente, fragmentada e comparativa, diferenciando locais, costumes e situações; finalmente, hospedado em seu hotel ou pensão de viagem, admirando pela janela a arquitetura do local, nosso argonauta pode navegar pelas informações que necessita acessando a Web a partir de um computador ou outro portátil qualquer. Neste momento, a era da

mesmo quando possam fazer unicamente recurso a esquemas compreensivos pertencentes a épocas de referências tecnológicas anteriores. A nosso juízo, a simples transposição de metodologias que foram gestadas em contextos históricos anteriores, impõe necessidades de transliteração e re-situação de seus contextos e referências, para assim efetivamente poderem se tornar produtivas e auxiliarem na compreensão dos novos fenômenos com os quais lidamos atualmente, tais como o da possibilidade da imagem digital ou de síntese. Este também é o ponto de vista de Gantos (2002), que busca analisar o contexto da imagem como um novo projeto ético-moral a partir da teoria crítica e, a partir desta perspectiva, re-situar a questão da imagem na era da tecnologia do ponto de vista histórico e fenomenológico. Outra linha de abordagem da questão nos é dada pelas reflexões de Pinto (2005), quando, em sua obra póstuma, *O conceito de tecnologia*, nos conduz a refletir sobre a era da técnica a partir dos conceitos de alienação, maravilhamento, admirável, ingenuidade e alienação, na discussão da questão da liberdade do homem diante do fazer e usufruir tecnológico e a questão da verdade aí colocada.

10 Lev Manovich apresenta o ponto de vista de que o espaço digital se estrutura como um espaço navegável e, ao nosso ver, este deve ser desbravado topologicamente pelo sujeito.

11 Santaella (2004) identifica três tipos de leitores ou argonautas, a saber: 1) o leitor contemplativo e meditativo; 2) o leitor movente e fragmentado; e 3) o leitor imersivo e virtual. Do leitor que teve como suporte o livro (tipo 1), passando pelo leitor que transita por um mundo em movimento, que principia a aceleração das mudanças, logo após a revolução industrial, que entra em contato com mudanças de linguagens entre os séculos XVIII, XIX e XX (tipo 2), chegamos ao atual leitor que transita pelas redes de conhecimento no ciberespaço (tipo 3), pela velocidade da informação baseada em bancos de dados relacionais.

navegação e do espaço digital alcançam o universo da portabilidade, compreendida pela semioticista como mobilidade líquida¹².

O segundo aspecto (Santaella, 2004) a ser considerado diz que a imersão espaciotemporal que o sujeito humano experimenta na era da técnica digital pode ser entendida como a estruturação de ambientes arquitetônicos que dão acolhimento ao sujeito da navegação. Se o espaço é navegável, ele deve possuir, no *em-si*, uma arquitetura lógico-espacial para os sujeitos da navegação. Ora, aqui encontramos um ponto de contato com as reflexões fenomenológicas de Heidegger (1994), quando o filósofo pensa a possibilidade dos espaços humanos e artísticos como espaços construídos, dentro dos quais possamos habitar e pensar. Assim, é de se supor que a organização de um determinado espaço digital por um sujeito tende a realizar uma construção e organização que coloque à mostra a identidade e essência de seu ser. É o caso dos sites pessoais e, mais recentemente, dos *blogs*, a partir dos quais os argonautas constroem verdadeiros diários e cadernos de anotações para serem consultados pelos semelhantes¹³.

O terceiro aspecto (Santaella, 2004) a ser considerado nos diz que a construção de tais espaços psíquico-digitais no ciberespaço determina a emergência de diferentes *corpus de design* que dialogam esteticamente com seus visitantes. Iniciando com necessidades ligadas a uma estética da forma cotidiana, os usuários e construtores do ciberespaço constroem progressivamente a linguagem estética do meio a partir do conceito de mutação permanente.

O quarto e último aspecto a ser observado nos indica a construção de novos espaços filmicos situados no interior do universo digital. Tais espaços, enquanto leituras fragmentadas das idéias e olhares de seus sujeitos, apresentam-se como imagens capazes de intercambiar leituras das mais diversas¹⁴. É a partir deste corolário que surge uma nova forma da existência do *Dasein* no mundo digital, designada por alguns como *prosumer*, uma fusão entre o produtor de conteúdo e seu consumidor. Como membro de uma dada comunidade virtual, o *prosumer* é aquele que consome a informação, a processa e a devolve sob uma nova forma ou perspectiva de leitura, introduzindo e introduzindo-se na perspectiva do diálogo reflexivo em uma comunidade. Novamente, na era digital da Web, a imagem encontra-se no coração da ação humana.

3. O estatuto da imagem de síntese a partir do pensar fenomenológico

Retomando o caminho no qual nos foi aberta a indicação da potência da imagem como linguagem, encontramos-la agora situada no coração da era da técnica. Vivemos em um

12 As três formas de navegação, pois aqui *leitor quer dizer navegar por excelência*, articulam-se em um mesmo sujeito a partir de uma topologia dos espaços, na qual a passagem de um estado ou situação para outro, mais se parecem como torções lógicas de seu olhar interior do que como representações de papéis diferentes. Todas elas possuem a característica comum de se realizarem na mais completa imersão em um ambiente ou universo cognitivo.

13 Neste sentido, espacializando seus pensamentos, sentimentos e vivências no interior dos *blogs*, os argonautas começam a estruturar uma nova forma de situar-se no espaço e na publicidade.

14 Um exemplo desse expediente pode ser encontrado na categoria da *resposta*, presente em muitas comunidades, como o *YouTube*, a partir da qual se constrói uma rede filmico-discursiva a partir de um *filme-questão-provocação* ali postado.

momento histórico que revela os efeitos da *era da técnica*, uma época na qual desvelam-se as mais profundas descobertas, não só dentro do campo da engenharia genética, como ainda no interior das ciências computacionais¹⁵, com gerações de processadores que redimensionam totalmente a velocidade com que as tarefas são executadas, bem como o advento de sistemas de produção de ambientes tridimensionais, tanto para a produção fílmica como para os *games*. No interior do desenvolvimento desse momento histórico, a produção da imagem ocupa um lugar central. Entretanto, se a produção da imagem digital vem ocupar um lugar central em nossa cultura atualmente, sendo cada vez mais aprimorada dentro das áreas da transmissão televisiva, pelo cinema ou pelos *games* e nas artes do entretenimento em geral, é porque ela foi reconhecida nestes contextos da atividade humana como sendo *portadora de sentido* e, nesse caso, ela se constitui como uma estrutura de linguagem por excelência. Mas para podermos situar este estatuto da imagem de síntese ou digital em nosso contexto atual, necessitaremos compreender a sua inserção, até certo ponto bizarra, no centro da era da técnica e, com isso, a sua relação com a hipermídia, bem como compreendermos como se dá a possibilidade que contamos mais atualmente com os mundos e objetos tridimensionais-interativos que existem no ciberespaço - pensados na conjugação *imagem-arte-técnica-ciência*.

Ora, a questão da era da técnica, bem como suas implicações e a possibilidade do *fazer* e da *obra de arte* – e de ambos serem colocados como uma resposta à questão da técnica -, foi pensada por Heidegger já no início dos anos 1930¹⁶. A reflexão que gravita ao redor do tema da *técnica* e suas relações de oposição e, ao mesmo tempo, de complementariedade para com as meditações presentes na *obra de arte*, foram centrais nas reflexões que realizamos durante os últimos anos¹⁷. Em seu conjunto, elas trataram da possibilidade da fundamentação e produção de *mundos e objetos tridimensionais em hipermídia*.

Constrói maravilhosas imagens o homem desde seu despertar histórico. As imagens se complexificam a cada passo, torna-se o homem mais complexo cultural e

15 Um panorama interessante deste último caso, o qual se refere ao impacto da técnica computacional nas demais áreas da cultura humana, foi delineado pelos estudos publicados por Santaella em *Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal* (2001), *Cultura e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura* (2003) e *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo* (2004), nos quais aplica o referencial metodológico da semiótica peirceana aos recentes fenômenos da hipermídia e do chamado ciberespaço.

16 O tema da *técnica no mundo contemporâneo* recebeu, pelo filósofo, inúmeros tratamentos e desdobramentos. Pouco lembrado em muitos circuitos de leitores é o fato de que Heidegger era um pensador altamente versado em questões da técnica e em tecnologia. Antes de se tornar discípulo de Husserl, Heidegger realizara uma sólida formação em matemáticas, lógica e ciências, sendo que a tese de doutorado que pretendia realizar era sobre o *ser do número*, embora questões de bolsa o tenham impedido de a fazer. Ecos desse pensamento podem ser encontrados em autores como Alain Badiou (2001) e na obra tardia e não publicada em vida de Gödel (1994). Ver ainda Goldstein (2008) e Wang (1991).

17 Neste caminho de pesquisa, o processo de trabalho artístico-reflexivo foi pensado a partir do contexto de uma possível topofilosofia, a saber, a possibilidade de construirmos uma reflexão de fundamento acerca dos ambientes tridimensionais e interativos que se encontram presentes no universo digital da hipermídia, da ciberpoesia ou dos *games*, que faça parte do que hoje é designado pelo termo genérico de ciberespaço (cf. Petry, 2003; 2006; 2007). Também pensamos que é o mesmo caso quando Freitas (2002) nos mostra que para mais profundamente apreendermos a complexidade da imagem digital, necessitamos passar da relação de *analogon homem-mundo*, para uma relação triádica entre *homem-mundo-máquina*, visualizamos que o problema da técnica *versus* arte esta colocado de modo exemplar.

tecnologicamente, evoluindo, *mutacionando* de um estado a outro em seu caminho civilizatório¹⁸. Se, na efetividade do mundo que nos circunda, nossa relação com o objeto *obra de arte* se processa em uma relação *homem-mundo*, na qual o objeto-arte e o homem inserem-se dentro do mundo, já no contexto digital, dentro do qual uma imagem nos toca, nos aprisiona e nos fere com seu *punctum*, descortinando a viagem rumo ao maravilhoso, a relação triádica sugerida por Freitas, *homem-mundo-máquina*, abre a possibilidade da potencialização do homem como *um ser no mundo* no fazer e contemplar a *obra de arte*.

Aqui principia o nosso problema topofilosófico que conduz até a nossa simples e delicada conjectura que diz que “*a im@gem pensa*”. O início de sua solução compreensiva pode ser encontrada na idéia fenomenológica que se constitui na própria definição de fenomenologia. Dizemos sempre: *a fenomenologia se constitui na arte de fazer com que o objeto volte a falar*, o qual, pelo caminho da modernidade tecnológica foi lançado inconsciente e progressivamente ao *Hades do emudecimento*. Nesta consideração não nos encontramos sozinhos, sendo acompanhados de pensadores como Heidegger e Gadamer. Mesmo assim, temos presente em nossa mente que a afirmação de que existe uma forma essencial de pensamento na imagem produzida pelo homem é, ao mesmo tempo, óbvia e contraditória.

O caminho de nosso desenvolvimento científico, de Descartes até ao final da modernidade em Husserl, nos mostra que o processo de objetivação da ciência, a saber, o processo metodológico de trazer à luz o ente e quantificá-lo, teve como um de seus subprodutos a eliminação de todos e quaisquer elementos não objetivos e quantificáveis do ente (e da Natureza). Dizemos que fazer ciência é, geralmente, o processo de dissolver as dúvidas, os enigmas, os mistérios, parametrizando o mundo como um todo em uma proposta calculável e, em certo sentido, recuperável pela reversibilidade¹⁹.

18 É importante retermos em nossa mente que o processo de complexificação aqui não significa, de modo algum, um fazer melhor ou com mais qualidade. Não se trata aqui de uma discussão métrica que vise auferir quantidades narcísicas a isto ou a aquilo, mas sim o de trazer à luz o fato de que, do ponto de vista do fazer, as suas formas e modos, dentro do caminho que realizou o Ocidente, não somente sofrem profundas transformações, mas igualmente são submetidos a esquemas formais e complexificados que tendem a se converter em caixas pretas, quanto mais sofre a retro-influência do progresso da ciência.

19 Este ponto foi já abordado por nós (Petry, 1994). A história desse caminho é longa e trouxe ao homem ocidental inúmeros benefícios, além de ter sido responsável pela construção, desde o Renascimento, de um mundo que se desprende da simples materialidade e da magia, para converter-se no mundo atual, calculável e altamente tecnológico. Ora, do ponto de vista deste caminho, o elemento do quantificável afastou progressivamente dos processos de organização do discurso científico, da chamada ciência normal, aqueles elementos que resistiam à quantificação. É o caso da poesia e da imagem, somente para citar dois exemplos. Resumidamente, a imagem alcançou assumir três funções dentro do registro científico: a primeira de *registro*, quando obtemos um registro fotográfico de um dado ente, tal como as fotografias de Marte; a segunda, oriunda da pesquisa da física médica, de impressões derivadas de registros tomográficos, capazes de serem processados computacionalmente através de algoritmos de reconhecimento de imagens; e a terceira como *ilustração*, quando um gráfico representa uma base de dados ou mesmo quando um esquema ilustra uma idéia ou conceito. De alto valor técnico, científico e humano, estas três formas de manifestação e tolerância da imagem dentro do mundo científico produzem os seus efeitos e colocam a imagem em um lugar secundário diante do discurso argumentativo-proposicional e da formalização lógico-matemática. Diferentemente do que se sucedeu com a escrita, coube à imagem o lugar menor dentro do discurso científico da produção acadêmica.

Registro e ilustração são a formas pelas quais a imagem pode ser facilmente utilizável pelo discurso científico e, como tal, pela sua célula de produção e formação maiores, o discurso acadêmico, designado também como *a academia*. Em nenhum de seus aspectos dizemos que o discurso da ciência está equivocado. Entretanto, tocados pela mosca fenomenológica, suspeitamos que pode haver algo a mais do esta simples e objetiva constatação evidenciada pela ciência normal. Ora, a ciência visa o ente (em sua totalidade e particularidade) e nada mais. O ente, capaz de objetivação formalizante e quantificável é o que interessa à ciência e, assim, nada mais pode advir ao conjunto de suas preocupações e interesses. Retomando: a ciência visa o ente, e nada mais. A questão crucial para nós aqui é este nada que escapa ou é preterido pelo discurso científico, pois no hiato ou interstício entre o objetivável e o nada é que se encontra a possibilidade daquelas coisas que podem advir ao lugar enunciativo e falarem conosco, como no caso, a imagem e, no nosso caso, a imagem digital.

Heidegger é aqui o nosso guia que abre os caminhos da reflexão que toca a possibilidade de uma compreensão na direção de podermos contar com a co-participação entre a arte e o digital. Uma discussão sobre *arte*, suas relações com o digital e sua participação em um projeto cognitivo, nos conduz até à necessidade de pensarmos uma estrutura na qual *arte*, *pensar* e *ciência* estejam intimamente relacionados. Tal situação é designada pelo filósofo do seguinte modo: “a proveniência da arte e a determinação do pensar”²⁰. *Proveniência* quer dizer aqui *lugar a partir do qual algo se origina*, sua *fonte*, *origem* e *procedência*. *Determinação* nos leva a considerar uma legião de sentidos que compõem o conceito. *Determinação* é tomada como *o cálculo efetuado com precisão*, dentro do qual temos um resultado inquestionável. *Determinação* é significada também como aquela *explicação exata*, a qual nos coloca em um estado de assimilação diante do explicado e da explicação. A *determinação* surge igualmente como *a indicação precisa*, dentro e a partir da qual temos direção e alvo. Ainda, *determinação* é conceituada como *a específica alteração de um determinado estado*, como na clínica, em que no curso de uma enfermidade temos uma alteração para melhor ou para pior, a saber, a passagem de uma estrutura para outra. A *determinação* se mostra *na forte inclinação a ser persistente no que se quer alcançar*, *o ato resoluto de uma firme e inabalável decisão*. E mais ainda, a *determinação* é identificada quando temos *o acréscimo de características ou especificidades que limitam a extensão de um significado, de um conceito, inicialmente amplo e impreciso*, quando de uma situação de imprecisão, alcançamos por meio da reflexão e conceitualização, uma maior precisão do significado e, com isso, dos entes cobertos por ele. Tal é a nuvem densa sob a qual pairamos e dentro da qual podemos transitar quando somos tomados pela *proveniência* e pela *determinação*, a qual nos descortina uma pluralidade de possibilidades e, certamente, responsabilidades.

Deste modo, podemos observar que *a proveniência da arte e a determinação do pensar* vinculam-se de modo inabalável a *fonte (arte)* e ao *leito extenso do rio que é formado por ela (o pensar)*. A relação (lógica) que encontramos aqui é de subordinação, na qual “A determina P” ou, em uma linguagem formal, “A implica P”. Ora, tal é a perspectiva a partir da qual iremos perseguir aqui, ainda que de um modo introdutório, dado que o presente artigo se constitui em um pálido esboço de uma investigação que se encontra

20 O texto de Heidegger “A proveniência da arte e a determinação do pensar” (1967) é a reprodução de uma conferência realizada em 4 de abril de 1967, na Academia das Ciências e Artes, em Atenas, a chamada *nova Escola de Platão*.

em curso²¹, buscando pensar como fio condutor *a determinação do pensar pela arte* e, com isto, pretendendo trazer para perto de nossos propósitos todos aqueles pensadores que previamente apresentamos²².

A análise fenomenológica nos mostrou que a ciência moderna se organizou como uma estrutura operativa eficaz, uma máquina de sentido, a qual tem como uma de suas funções a produção de proposições acerca dos entes intramundanos, parametrizando-os e delimitando regionalidades de entes cada vez mais refinadas e complexas. Na base da máquina reside a idéia do método enquanto estrutura de apreensão do calculável. Como tal, ele apresenta-se como *um projeto pré-concebido de mundo*, delimitando o âmbito possível de qualquer investigação, a saber, seu campo conceitual e empírico²³. Retomando: *a ciência e seu método visam o ente, e nada mais*²⁴. Desta forma, um dos aspectos importantes consiste no campo de cobertura do método, o âmbito de sua extensão, o conjunto determinado dos entes que ele é capaz de abranger, de englobar, de delimitar. Neste campo analítico encontramos a delimitação da potência do calculável que estabelece e limita, por sua vez, os entes possíveis a serem considerados na regionalidade fática de seu domínio, acessível à experiência de um experimento objetivo e/ou abstrato. Dessa forma, a soma dos *pré-juízos* inerentes ao método adotado pelo pesquisador, tende a se voltar contra o seu próprio processo reflexivo, contra a possibilidade da abertura de sua compreensão, podendo resultar na delimitação fixa e prévia de um campo do pensar. Ora, em contraposição a este campo temos a *proveniência da arte*, a qual reserva, em seu conjunto, justamente *todos aqueles outros* que *restam* fora do interesse delimitador do método, ou seja, aproximadamente na região delimitada pelo *nada mais* que a ciência recusa²⁵.

21 Neste sentido, nunca é demasiado observar que nossa abordagem reflexiva se insere dentro de uma programa de pesquisa em curso e, como tal, segundo a regra ético-teórica, ainda não realizou seus passos conclusivos. Ela trata da fundamentação das estruturas tridimensionais no campo digital e, atualmente, encontra-se formulada no projeto de pesquisa que desenvolvemos no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP, Brasil, o qual poderá ser visitado no em <http://www.pucsp.br/tidd> [Consultado em 01/06/2008].

22 Tomamos a decisão de organizar nossa reflexão a partir da *idéia da proveniência da arte sobre a determinação do pensar* como ponto e alavanca que permite nosso movimento reflexivo. Não começamos, por exemplo, com a tradicional e poderosa idéia do *baum* heideggeriano, o construir, habitar e morar. Nossa decisão é derivada do fato de que pretendemos acentuar o caráter enunciativo do objeto diante do sujeito de sua consideração, isto de modo a permitir a sua apreensão a partir da idéia e conceito da fenomenologia como *a arte de fazer com que o objeto volte a falar*. É neste preciso ponto que a expressão *“a im@gem pensa”* se justifica.

23 As ciências empírico-matemáticas colocam tradicionalmente o método como um projeto pré-concebido de mundo, estabelecendo os limites do campo do investigável. Sobre este ponto pode-se apreciar o belo trabalho realizado por Granger em seu livro *Por um conhecimento filosófico* (1989).

24 A questão e abordagem heideggeriana sobre este tema pode ser encontrada no seu texto *O que é metafísica?* (1969 [1929]), no qual Heidegger nos diz que o homem, um ente entre outros, é o que faz ciência. Ela, a ciência, visa o ente em sua simplicidade. Assim, na consideração da essência científica recaem sob seu domínio três instâncias: Em primeiro lugar, aquilo para onde se dirige a referência ao mundo é próprio do ente – e nada mais; em segundo lugar, aquilo de onde todo o comportamento recebe sua orientação é próprio do ente – e além dele nada; finalmente, aquilo com o que a discussão investigadora acontecer na irrupção é o próprio ente – e além dele nada. E segue o filósofo observando: “mas o estranho é que precisamente, no modo como o cientista se assegura o que lhe é mais próprio, ele fala de outra coisa. Pesquisado deve ser apenas o ente e mais – nada; somente o ente e além dele – nada; unicamente o ente e além disso – nada. O que acontece com este nada? É por acaso que espontaneamente falamos assim? É apenas um modo de falar -e e mais nada? Mas, porque nos preocupamos com este nada? O nada é justamente rejeitado pela ciência e abandonado como elemento nadificante” (Heidegger, 1969 [1929], p. 234).

25 Não seria um abuso lembrar que toda uma pesquisa psicanalítica do pós-Freud se dedicou a investigar

A *proveniência* nos indica, nos aponta e nos abre, inicialmente, dois pontos de sua co-participação. Em primeiro lugar, a *proveniência da arte* indica a fonte da experiência estética como o solo a partir do qual o pensar pode emergir e desabrochar. A fonte determina, assim, um processo e movimento que se constitui em uma *praxis*. Em um certo tempo ele foi identificado e designado por nós com o termo *topofilosofia*²⁶: ela *pensa o tridimensional digital* e suas possibilidades de significação, fundamento e manifestações expressivas. Assim, no *pensar topofilosófico*, o *construir* e o *habitar*, nos mundos das imagens encontradas no ciberespaço como nos ambientes tridimensionais da hipermídia, são identificados como construções portadoras de sentido, como aberturas na qual a questão do sentido, do ser e da essência podem ser retomadas.

Em segundo lugar, a *proveniência da arte* indica a ação do construir, do fazer vir ao mundo algo que se coloca como um ente subsistente e/ou um espaço de habitação. É neste precioso aspecto que a atividade do construir relaciona-se com a sentença: *a linguagem é a casa do Ser, nela habita o homem*. Somente chegamos ao *habitar* por meio do *construir*²⁷. Ao lado do construir temos o *modelar algo*, indicado pelo exemplo da modelagem de um *vaso de cerâmica* (Heidegger, 1994), momento no qual o processo (a experiência estética) do fazer participa do diálogo que conduz ao *habitar com* o objeto produzido. Será nesse domínio que entram e podem participar as construções digitais que se destinam à simples serventia do *habitar* e do *conviver* dentro dos entornos de hipermídias tridimensionais.

Ora, a reflexão que se deixa levar pelo solo da *proveniência da arte*, de suas conseqüências diretas e derivadas do *construir*, *habitar e pensar*, invoca a providência de Atenas, antiga protetora da cidade grega e do país ático. O olhar de Atenas, o qual descansa sobre todas aquelas coisas que não necessitam da intervenção humana, é um olhar altivo que contempla do alto da Acrópole o horizonte, dirigindo-se para a *physis*. Na circunscrição da *physis* advém a fala do mistério do olhar, o qual, em função da peculiar iluminação, sempre de modo diferente, encontra algo diverso, não esperado e, com isso, permite o surgimento de um renovado mistério. Ora, *arte e physis* encontram-

na alma humana este campo do excesso, do resto, do além, que forma o elegido como “não interessante” pelo corpus da positividade da ciência normal. É o caso da aventura que desenvolveu Jacques Lacan em seu *Seminário*, no decurso de quase três décadas na França.

26 O tempo desta determinação se deu em nossa pesquisa que culminou na Tese de Doutorado intitulada *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia* (2003). O conceito é trabalhado a partir de uma indicação de Michel de Certeau e, em sua reflexão, figura como “*topos philosophique*”, designando o homem ordinário em sua inserção espacializada no mundo que o engloba. Da fenomenologia, a topofilosofia recebe as reflexões de Heidegger e Gadamer, que incidem sobre o *habitar*, o *construir*, o *pensar*, a *imagem*, a *arte*, a *linguagem*, etc. Da psicanálise de Freud, a topofilosofia recebe a pergunta sobre a espacialidade do psiquismo e toda reflexão freudiana metapsicológica que resulta hoje na *pesquisa psicanalítica*. Já da psicanálise lacaniana, ela recebe a influência da investigação sobre as superfícies topológicas e suas relações com o sujeito, o sentido e a linguagem. Estes são os nexos fundamentais que conduzem nossa investigação acerca do tridimensional na hipermídia que se constitui como uma topofilosofia e, enquanto tal, devendo ser situada dentro das ciências do espírito, na acepção gadameriana. Dessa forma, a topofilosofia designa o processo de investigação que relaciona três campos dialógicos no fazer hipermídia: a fenomenologia hermenêutica, a psicanálise lacaniana e a pesquisa tridimensional em hipermídia.

27 Em suas linhas mais íntimas, o pensamento topofilosófico inspira-se no pensamento de Heidegger, relacionando-se diretamente com a sua perspectiva no texto *Construir, habitar, morar* (1994). O *habitar fenomenológico* possui uma estreita relação temática com o *navegar* em entornos digitais proposto por Bairon & Petry (2000), numa perspectiva de modelagem tridimensional como *bauen*, visando uma habitação digital de entornos como navegação.

se intimamente relacionadas, correspondendo uma a outra, se co-pertencendo de uma forma misteriosa. E assim, nesta *co-pertença*, a arte não se constitui em reprodução, nem em imagem do já presente.

A deusa protetora abriga o mistério que ronda aquelas coisas que deixamos ao lado no caminho, o nosso “nada mais”, que se multiplica e retorna como excesso de sentido não apreendido e, por isso mesmo, incontrolável e lançando-nos no domínio do *Unheimlich*²⁸. Será neste domínio que encontramos a forma da imagem de síntese ou digital, tal como a concebemos: pura enunciação da verdade.

4. O contexto da pesquisa metodológica da imagem de síntese na perspectiva da hipermídia

A perspectiva filosófica da imagem nos conduz, pelas idéias do construir, habitar e pensar (Heidegger, 1969), para dentro dos pontos vitais que se relacionam com a atividade da produção da imagem de síntese tridimensional em hipermídia. Trata-se aqui da colocação em discussão da idéia de *topos*. No *topos*, o apresentado na arte, tomando como ponto de partida a escultura, se constitui como um corpo plástico, ao mesmo tempo encerrado em si, perfurado, situado no espaço e, igualmente, conhecido e enigmático²⁹.

Ao perguntar se nos domínios plásticos das massas do espaço artístico não deveriam fazer intervir as dimensões matemáticas, reconfigurando a experiência artística, pensamos que será do lado da arte que poderemos encontrar e colocar a verdade, ao passo que do lado da ciência, por outro lado, somente poderemos encontrar o método, a sistematização do projeto pré-concebido de mundo. Pois a apropriação do espaço na espacialização do fazer artístico conduz o homem ao *habitar*, dentro do qual espacializar é situar as coisas, ou seja, colocar-se junto delas e ali tornar *a compreensão operativa* (Stein, 2003), *mas não maquínica*. Em essência: topológica.

A possibilidade de deixar-se conduzir pelo espaço plástico coloca o homem e seu fazer no envolvimento do acontecer que permite a manifestação da experiência estética na obra plástica, enquanto uma corporificação da verdade do ser. A produção de uma

28 Aqui ousamos realizar uma referência ao *Unheimlich* freudiano que retorna ao homem de areia (*Der Sandmann*) e associá-lo em parentesco direto com a atitude da ciência normal de deixar fora o “nada nadificante” (em seu movimento de eliminação do pensamento metafísico). Lacan nos sugere esta linha de pensamento em seu Seminário 12, *Problemas cruciais para a psicanálise* (1984a [1964-1965]) nos aponta este nexos quando, ao analisar a pintura de Edgar Much, *O grito*, identifica na imagem o sujeito no instante de seu confronto com o real.

29 O *topos*, enquanto *corpo elástico*, corporifica o espaço delimitado, desde Galileu até Newton, pelo lado da ciência, apresentando inúmeras possibilidades representacionais e denotativas. Porém, do lado da experiência artística, apesar de experimentar a mesmidade do espaço que o da ciência, tem-se a impressão provinda do senso comum e da ciência normal de que se é atravessado por toda a espécie de incertezas, de indeterminação, de elementos que *nada deveriam contar ou importar*. Elementos que certamente produzem o horror indeterminado e a estranheza na face do outro. O fato de não poder tematizar algo, como sujeito, mesmo quando cientista, não significa que tenho o direito ou o dever de lançá-los ao abismo das coisas que *não tem importância alguma*, asseverando, em um gesto de soberba, a sua qualidade de *sem-sentido*. Por meio de tal expediente, escorrego no inconsciente e sou tomado pelos meus pré-juízos, para a dimensão patológica do *Unheimlich*.

hipermídia tridimensional pode ser tomada como o exercício da experiência estética, na consecução de um processo reflexivo topofilosófico³⁰. Tri- ou Bi-dimensional, a imagem domina hoje, cada vez mais, o campo do ciberespaço, também designado por alguns como o campo das *novas tecnologias*.

Dessa forma, pensar as chamadas novas tecnologias do ponto de vista conceitual e, através desse expediente, relacionar os fazeres reflexivos do humanismo com, por intermédio e dentro dos meios digitais, é pensá-las no caminho que realizam historicamente Bairon (1995 e 2005) e Santaella (1994, 2001 e 2004), como uma nova forma de linguagem³¹. A tarefa do pensar, oriundo das ciências humanas, seria a de avançar para o interior do novo meio e linguagem da hipermídia e, com isso, dominando a sua linguagem e gramática, produzir conhecimento que fosse postulado como válido, tanto para a manifestação estética da arte como para a racionalidade acadêmica. Tal expediente teria por finalidade a construção de uma reflexão que se gestaria dentro o próprio ambiente digital e, contando com os seus recursos, seria capaz de estabelecer um campo conceitual que se responsabilizaria pela ponte entre *arte e ciência*. Ora, como nosso leitor certamente já pode intuir com o discutido em Domingues, Freitas, Plaza, Lemos e outros, trata-se aqui, ao mesmo tempo, de uma tese ousada e de uma aspiração de romper com os limites e dicotomias que assombram a academia. Junto aos autores citados, Bairon (1995 e 2005) se dedica a pensar o estatuto da nova linguagem, seguindo passo a passo com Santaella (1994, 2001 e 2004), em um círculo de diálogo epistemológico. Santaella (1994, p. 113) busca pensar, a partir da semiótica peirceana, a filosofia, na perspectiva da tarefa primordial da descoberta do verdadeiro, aberto à experiência comum do homem.

Estes pensadores visam, enquanto humanistas que são, não uma recusa dos aparatos e ferramentas digitais, mas sim o seu reconhecimento como participantes do processo intelectual da produção de conhecimento, tal como o são o lápis, o papel, a caneta, a máquina de datilografia, a prensa, o livro, etc. Ora, seria no uso e serventia de tais ferramentais, agora digitais, que o pesquisador desenvolveria sua atividade de pensar imagetivamente. Assim, da mesma forma, mas alimentados por fontes e caminhos diversos, tanto o pesquisador da ciência como o pesquisador das humanidades vivem a experiência da ferramenta digital por excelência hoje. É neste sentido que tanto Bairon quanto Santaella compreendem que as *ferramentas digitais*, das quais nos servimos para o exercício de um discurso situado nas ciências do espírito, são, ao mesmo tempo, um fino exemplo do avanço proporcionado pela ciência e pela técnica. Ora, somos igualmente devedores à ciência pelo fato de ela ter substituído nossos pré-juízos e ilusões anteriores por outros pré-juízos mais analíticos. Quando ela faz isso, se coloca na pretensão de questioná-los e oferecer um conhecimento da realidade melhor do que aquele até então alcançado. Dessa forma, constata-se, dentro da comunidade científica, o acerto de Peirce (1983 [1868b]) quando postula a tese de que a *concepção de*

30 Entretanto, ainda que nosso interesse central de pesquisa resida nos elementos de fundamento presentes no projeto e construção de objetos tridimensionais para o ciberespaço, isso não quer dizer que as demais manifestações da imagem, como as produções bi-dimensionais, não sejam portadoras das mesmas propriedades aqui descritas. A grande maioria das produções e reflexões que rondam a imagem no ciberespaço incidem, por outro lado, sobre o domínio da imagem bi-dimensional.

31 Bairon (1995) segue a mesma via que Landow (1992) e Kolb (1997) quando estes se perguntam sobre o sentido possível das novas tecnologias. Entretanto, a proposta de Bairon, em seu texto, inicia com a proposta de *uma nova linguagem imersiva e interativa* na produção de uma hipermídia, a qual se coloca visando a possibilidade produção e expressão do conhecimento.

realidade é construída dentro de uma comunidade mesma, via investigação e diálogo argumentativos (textos)³². Foi o que se sucedeu com Galileu, com Newton e, mais recentemente, no século XX, com Einstein. A relação estreita entre verdade e ciência nos mostra que esta última se esforça em “marcar os limites da especialização científica e da investigação metodológica diante das questões decisivas da vida” (Gadamer, 1992, p. 52)³³. Ora, se esse nexos é exposto pela primeira vez quando os gregos começam a fazer ciência, convertendo em ciência sua sede espontânea de conhecimento e sua ânsia pela verdade, atualmente a possível fusão entre verdade e ciência encontra novos palcos além dos propiciados pela *Natureza*. O nexos entre ciência e verdade surge igualmente na problematização atual das novas tecnologias, isso a partir da potência da hipermídia como *ferramenta e meio de produção e transmissão do conhecimento*. Será a partir desse ponto que podemos sugerir como acertada a proposta da hipermídia como uma nova forma de linguagem que redireciona sua interrogação fundamental ao homem³⁴.

Assim, um pensar que estabelece a técnica como arte, isto a partir de uma peculiar leitura do conceito grego de *techné*, seguindo de perto uma leitura heideggeriana³⁵, organiza a *techné* em duas direções complementares: é o homem para o *fazer e saber* manuais, e é também o homem para a *arte*, em seu sentido mais elevado – *techné* consiste e pertence ao “trazer para diante de”, para a *poiesis* como algo poético, oferecendo sempre um desvelamento para a dimensão do maravilhoso que se abre diante de nós (o mostrar).

Nessa direção, o pensamento sobre hipermídia de Bairon como de Santaella alcançam pensar *a técnica como arte* na situação de um sujeito no exercício dos recursos das ferramentas de autoria em hipermídia (editores de imagens, de modelagem tridimensional e programação) e, por seu caminho, na produção de discursos digitais. Longe dos pincéis, aniagens e pigmentos multicores oleosos, distante das resinas, tesouras, papéis, fotografamas, bastões de cola e vernizes, o novo autor-pensador da *poiesis*, o sujeito pós-moderno da autoria, para além dos processos de produção artísticas dos séculos anteriores, teria em sua lide e disponibilidade de produção o *mouse*, a caneta ótico-magnética, o teclado e o monitor como ambiente, além de ferramentas digitais que lhe possibilitam redimensionar os processos de produção e criação. Como uma reconfiguração do ateliê de criação e produção, apresentam a

32 De acordo com o próprio Peirce, este é o pressuposto da construção da própria noção de realidade dentro da comunidade dos cientistas. Nos *Collected Papers* (1983 [1868b], § 5.311), se lê: “O raciocínio de que dispomos resulta mais cedo ou mais tarde em algo real, independentemente de caprichos subjetivos. A própria origem da concepção de realidade mostra que ela envolve essencialmente a noção de uma COMUNIDADE sem limites definidos e capaz de um progresso de conhecimento definido.” (Vide também § 81).

33 Gadamer (1992, p. 53) diz ainda que a ciência grega é uma novidade frente a tudo o que sabiam anteriormente os homens e cultivavam como saber. Ao elaborar esta ciência, os gregos segregaram o Ocidente do Oriente e o marcaram por seu próprio caminho. Foi um afã de saber, de conhecimento, de exploração do ignorado, raro e estranho, e um singular ceticismo frente ao que narra e o que se dá por verdadeiro o que os impulsionou para a criação da ciência.

34 Ora, o movimento aqui realizado possui uma semelhante força ao que foi realizado pelo programa de questionamento da filosofia da linguagem, na primeira metade do século XX, no sentido de perguntar acerca da linguagem como meio e tema do filosofar. Por meio deste questionamento, com a responsabilidade de se constituir em uma nova linguagem, a hipermídia deverá encontrar novas formas de produção de pensamento. É aqui que ela tem seu encontro marcado com a proveniência, neste local de sua afirmação ela visualiza o caminho da tradição Ocidental.

35 No caso, o próprio pensar de Heidegger (1967), presente n'*A proveniência da arte e a determinação do pensar*.

diversificação das capacidades expressivas, tornando, assim, mais próxima a possibilidade do trânsito entre o *fazer* e o *pensar*³⁶.

Da mesma forma, o esforço e tarefa da pesquisa em hipermídia, residentes no universo da produção digital, consiste em progressivamente fazer com que a imagem seja arrancada do âmbito circunscrito ao domínio da imagem técnica e ilustrativa, para colocá-la no centro do âmbito enunciativo, de permitir-lhe assumir o seu lugar na determinação dialógica com o seu outro³⁷. Com este movimento, o pensador em hipermídia entra no jogo dialógico com o objeto de sua produção. Trata-se aqui do conceito hermenêutico de jogo (Arlete Petry, 2007), tal como é pensado pela fenomenologia. Ele é capaz de transmutar o pesquisador acadêmico em um artista digital na busca de jogar com os sentidos possíveis da imagem, no coração de uma manipulação produtiva. Tal efetividade incide sobre a possibilidade de revelarem-se sentidos estéticos-formais que permitam pensar o digital a partir de um redimensionamento filosófico, mas agora situando-os dentro do contexto da imagem digital como portadora de sentido. Dessa forma, se uma discussão acerca da questão estética se afigura como visível no horizonte deste obrar, ela deve ser pensada e trabalhada a partir da necessidade da retomada da consciência histórica e do conceito de compreensão³⁸.

Esta forma de percepção da consciência histórica se constitui no nexa noemático que possibilita encontrar, somadas em uma unidade temática, arte e realidade histórica do homem, a saber, no *encontro ontologicamente frutífero da verdade*. Neste ponto reside, a nosso ver, a força que joga a favor de um caminho que aposta na construção de um pensamento em novas tecnologias que flexione arte e verdade na produção de novos sentidos: fundamentalmente a imagem se encontra aqui, novamente, no centro das questões.

Se, por um lado, tal caminho já estaria pré-delineado no interior da descobertas e reflexões da fenomenologia e da psicanálise lacaniana, por meio da constatação de que

36 Entendo que é nesse aspecto que Bairon buscou, em seus trabalhos acadêmicos, resgatar a idéia grega de *techné* no âmbito do obrar digital. Seria assim que, impulsionado pelas utilidades digitais das ferramentas hipermídia, o processo de produção digital seria capaz de saltar das colagens e *frotagens* de Max Ernst aos layers no *Photoshop*, *construídos* pelo pesquisador para expressar suas idéias dentro de sua pesquisa em hipermídia que resultaria no CD-ROM interativo *Labirinto*, em 2000. Na materialização de uma leitura benjaminiana, identificamos toda uma história da passagem do artesanal da tradição artística ao obrar digitalmente. No caminho desta passagem, a produção de imagens a partir de *layers* ou *camadas* propiciaria uma forma plástica de trabalho, incrementando a forma de se pensar a expressão e produção do pensamento.

37 Ao se lançar na organização de um banco de imagens tomados da história do pensamento ocidental e das artes como referência, o pesquisador pretendeu, por meio da manipulação das imagens, realizar uma leitura construtivista de conceitos que somente poderiam ser apresentados por meio do diálogo entre imagens que somente o expediente técnico-artístico da sobreposição poderia revelar.

38 Este novo universo artístico digital indica que a essência da arte não é mais uma atualização transitória que manifesta uma pura consciência histórica, mas a manifestação de um ser que se atualiza recorrendo historicamente a si mesmo. Podemos visualizar aqui o discutido por Bairon acerca das teses de Benjamin: a técnica poderia ser elevada à potência na aplicação atual da hipermídia. Esta perspectiva tem início no livro *Hipermídia* (1995) e segue o seu desenvolvimento e estruturação em outros trabalhos do autor, principalmente em *Interdisciplinaridade: educação, história da cultura e hipermídia* (2002). Mas será sobretudo no livro *Texturas sonoras* (2005) que Bairon irá atingir o corolário de sua proposta metodológica, iniciada na produção de texturas imagéticas e espalhando-se para os dizeres da tradição.

o *Dasein sempre está na verdade* e de que a *verdade se dá pelo equívoco*, o elemento histórico acrescido pelo pensamento trabalhado aqui indica uma força viva ao processo de reflexão que somente poderá ser verdadeiramente contemplado em toda a sua potência diante da consideração das chamadas peças, produtos ou obras digitais. É o caso de trabalhos hipermídia como *Labirinto*, *Casa Filosófica*, *Amor de Clarice*, *AlletSator*, *Mar de Sophia* e outros³⁹. O nexos formal desse caminho é revelado pela idéia que mostra, para o âmbito digital, que “a fenomenologia defende que todo encontro com a linguagem as arte é um encontro inconcluso, e que faz parte do próprio acontecer da obra de arte” (Bairon, 1995, p. 180). É a partir da constatação da presença do acontecer fenomenológico que emerge a noção gadameriana de *jogo*: o *jogo joga no acontecer da arte* e, como tal, pode jogar no acontecer da hipermídia⁴⁰.

Antes de um corolário, a constatação deve ser tomada em seu caráter metodológico que, ao mesmo tempo, descreve e prescreve uma rotina de ações encadeadas, bem como fornece a chave hermenêutica para se compreender a posição do sujeito diante da imagem digital resultante. Na ponta da produção, o artista necessita saber jogar um jogo cósmico que vincule *techné* e *poiesis*, o que resulta na compreensão operativa do jogo prático, no domínio da sintaxe e semântica de uma linguagem dos meios digitais (a hipermídia). Do outro lado, na ponta do sujeito do diálogo, o jogo joga com as possibilidades significantes que residem na capacidade de identificar os restos e fragmentos (dos *layers*, das infundáveis *camadas*) da história, agora re-significados na leitura colaborativa entre artista e seu público. Novos sentidos aqui emergem como a espuma do mar. Em ambas as pontas, o lugar de sua possibilidade é um único, o ambiente digital, hoje designado como o *ciberespaço*.

5. O espaço iluminado do atelier da imagem de síntese e sua problematização ontológica

Ora, tal *acontecer da hipermídia* reúne em si uma estrutura de complexidade situada na linha histórica entre o *atelier* ou *oficina de artes* em seus inúmeros aspectos e processos de um lado e, de outro, na amplitude do horizonte da publicidade que aspira a uma democracia da produção (comunicação), na medida em que pretende sua recusa como elemento único (original) e tende inexoravelmente a uma reprodutibilidade, no seu final, malograda. É nesse sentido que o trabalho digital tende ao público, enquanto produto que permite sua publicação espelhada no mar de *bytes* do ciberespaço. Com a idéia de apresentarmos uma reflexão final, de caráter *não-conclusivo*, visamos indicar a discussão acerca do estatuto da estrutura que chamamos *im@gem quântica* em relação ao pensado por Pedro Barbosa para a dimensão do cibertexto, em seu ensaio *Aspectos*

39 Os trabalhos em hipermídia se constituem como corolários do pensamento dos pesquisadores e, por outro lado, eles igualmente abrem perspectivas reflexivas co-participativas que os textos não permitem. Referimos alguns aqui: *Labirinto*, publicado por Bairon & Petry (2000); *Casa Filosófica*, publicado por Bairon (2005); *Amor de Clarice*, de Torres (2005); *AlletSator*, disponível na Web em <http://www.telepoesis.net/alletsator/wiki> e publicado separadamente na Revista *Cibertextualidades*, número 02, Porto, Ed. Universidade Fernando Pessoa (2008); e ainda *Mar de Sophia*, de Torres (2008), disponível em <http://www.telepoesis.net>.

40 Neste caso, a referência central é a pesquisa realizada por Arlete Petry (2007), quando defende que o *jogo se constitui como fundamento para toda e qualquer autoria e produção de conhecimento, seja ele científico ou não*.

quânticos do cibertexto (2006)⁴¹.

Barbosa nos apresenta cinco pressupostos extraídos do pensamento quântico que considera basilares para a discussão de uma teorização do texto enquanto cibertexto⁴². Pensaremos estes cinco pressupostos organizando-os a partir de uma reflexão figural⁴³ e, relacionando-os com os fundamentos que envolvem, abrigam e englobam a nossa reflexão topofilosófica.

A primeira *figura* com a qual lidamos está presente na idéia de que a *informação pode estar contida na própria estrutura profunda da matéria* – aqui lemos a *matéria* como a *physis* ou *mundo em sua totalidade*. Dizemos: *mundo é tudo que é o caso*. Ora, do ponto de vista fenomenológico, esta concepção deve ser considerada como plena de sentido. O homem não pode, de modo algum, ser considerado como separado do mundo, no qual é um de seus actantes. A partir de uma posição *intramundana* que tem diante de si a totalidade dos entes do mundo, o homem é capaz de apreender a universalidade do mundo. Por tal caminho, o qual faz recurso à chamada diferença ontológica, o homem, ou *Dasein*, é capaz de aceder ao *jogo cósmico do mundo em sua totalidade*. Dentro desta possibilidade podemos considerar a essência da informação no centro da matéria enquanto natureza, sem que com isso venhamos a estruturá-la como um processo positivista de organização simplesmente dual⁴⁴. Neste caso, o conceito de informação ciberquântica de Barbosa nos aponta para o reconhecimento da inteligência das unidades discretas presentes em qualquer parte. No caso da imagem, nas unidades fractais que a constituem, o atributo da informação estabelece um diálogo que é promovido, não somente com seus pares (outros fractais), mas igualmente realizando um recurso com a totalidade cósmica participante (na qual o interactor se faz parte fundamental).

41 A importância deste texto para a pesquisa em ciberliteratura e ciberteatro é fundamental, principalmente porque aproxima conceitualmente os saberes das bases filosóficas presentes na teoria dos *Quanta* com o percurso histórico do cibertexto, desenvolvido por Barbosa deste a década de 1960 e os desenvolvimentos resultantes em sua grupo de pesquisa, hoje liderado por Torres no CECLICO, o Centro de Estudos Culturais, da Linguagem e do Comportamento, na UFP-PT.

42 São eles: 1) a introdução da noção de *informação* na própria estrutura da matéria e na dinâmica da natureza (para além das duas noções clássicas de matéria e energia); 2) a valorização da *aleatoriedade* na interação das partículas elementares, encarada também esta como uma propriedade íntima do mundo natural – daí que a imprevisibilidade dos seus efeitos leve à noção de conhecimento como ordem probabilística; 3) a *superação do princípio lógico da identidade* ou da não-contradição, o qual parece abrir-se a uma nova convergência da coincidência dos opostos (caso da dualidade unitária das partículas quânticas, metaforizada no famoso gato de Schrödinger); 4) a reanimação dos velhos conceitos de *virtualidade* e de *actualidade*; 5) a importância atribuída ao *observador* na manifestação das propriedades físicas da matéria – entenda-se, da realidade (Barbosa, 2007). A meu juízo, tais pressupostos poderiam ser analisados igualmente como *figuras* que mostram a sua força ontológica e, com isso, nos auxiliar no sentido de aproximar um pouco mais o desenvolvido pelo teórico do cibertexto com o pensado por nós acerca do estatuto da imagem de síntese.

43 É Hegel, na sua *Fenomenologia do Espírito*, que lança mão de uma esquema reflexionante por meio de figuras, construindo, por meio delas, poderosas metáforas dotadas de densos sentidos filosóficos, como, por exemplo, a figura da *toupeira* versus a figura da *coruja*, etc. Antes dele, a utilização do expediente das *figuras* pela reflexão filosófica era largamente utilizada no sentido de metaforizar e mesmo ampliar os conceitos pensados. Por exemplo, em Aristóteles temos a figura: *uma andorinha só não faz verão*; já em Kant, *uma pomba não pode voar no vácuo*, e outra, *sempre estamos a respirar um certo ar impuro* – como dois importantes exemplos de figuras que são conceitos.

44 Sobre a perspectiva do jogo cósmico e da possibilidade de uma totalidade cósmica do mundo, ver *Le jeu comme symbole du monde*, de Fink (1966).

O exemplo imagético dessa primeira figura pode ser encontrado na produção da imagem digital da *Primeira Mulher* de AlletSator em seus múltiplos estados meditativos⁴⁵. A produção da textura conceitual que constrói o mapa de *bits* do corpo da *Primeira Mulher* foi moldada a partir de algoritmos computacionais, a partir do software de programação *Processing*, aderidas ao corpo plástico da actante. A informação algorítmica utilizada na produção da textura confeccionada, em um dos casos, em homenagem ao artista americano Jackson Pollock, compõe a própria estrutura da matéria corporal do corpo plástico da *Primeira Mulher*. Nesta perspectiva, o modo de ser da informação atinge o estado de um jogo cósmico e aspira à harmonia com a *physis*.

Nosso segundo momento é dado pela figura da *aleatoriedade*, quando Barbosa nos indica que o aleatório vive e se multiplica desde as coisas mais pequenas, revelando uma interação benfazeja na constituição do mundo e do sentido. Podemos falar de um princípio de aleatoriedade interativa, isto porque o temos conquistado pelo conceito de informação radical já apresentado. Ora, do ponto de vista da hipermídia, a aleatoriedade organiza-se a partir da idéia de algoritmo, como bem deixa claro Barbosa em sua reflexão (2007, p. 26-30). Encontramos uma figura correspondente em um trabalho desenvolvido por Cláudio Fajardo⁴⁶. Inspirado no avanço epistêmico-poético propiciado pelo *Motor Textual* de Barbosa, Fajardo realiza uma investigação na qual, em sua vertente poético-computacional, aplica um motor textual construído por ele e designado como OSACA (em sua versão *v0.09.0212*) sobre alguns elementos do *Le Livre* de Mallarmé. O experimento reorganiza textual e imageticamente o material, tendo como parâmetro a imagem de uma folha em branco que é escrita-desenhada (*graphéin*), diferentemente a cada vez que os dados são lançados⁴⁷. Os próprios espaços em branco, que indicavam a posição do texto na folha, quando proposto hipoteticamente por Mallarmé, são randomizados pelos algoritmos de aleatoriedade *imajados* por Fajardo. Aqui verificamos o aleatório a mostrar a sua potência de diálogo, cognição e interatividade, tal como pensados ciberquanticamente por Barbosa – o resultado é uma *folha-texto-imagem* e, assim, o nosso diagnóstico e afirmação: *a im@gem pensa!* E não seria um abuso, mas uma redundância, dizer que este aleatório vive seu tempo apoiado em princípios fundamentais como a manifestação fractal da informação e seu destino de incompletude.

Em terceiro lugar, a postulação da *superação do princípio de identidade e da regra do terceiro excluído*. Ora, toda uma lógica *paraconsistente*⁴⁸ e uma psicanálise francesa de cunho lacaniano tem exposto e difundido esta tese durante a segunda metade do século XX. Elas encontram seu fundamento no desenvolvimento fenomenológico que mostrou em Platão, da *alegoria da caverna* ao *Teeteto*, as noções de *verdade* e *não-verdade* a partir do conceito de *pseudós*. Não somente a verdade possui sua essência, mas

45 As imagens aqui discutidas poderão ser visualizadas no site www.topofilosofia.net. O software *Processing* pode ser conhecido em www.processing.org.

46 A pesquisa de Cláudio Fajardo é realizada no Programa de Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP e ligada ao NuPH da mesma Instituição. Ela tem por tema e título *Le Livre e o Sintext: A simulação do Sonho de Mallarmé através da poética digital de Pedro Barbosa*. No segundo semestre de 2008, a pesquisa se encontrava em sua fase de finalização, com previsão de sua defesa, no primeiro semestre de 2009.

47 Uma outra vertente de inspiração do OSACA de Fajardo reside no trabalho realizado em poesia digital combinatória por Rui Torres e Nuno F. Ferreira em seu trabalho *Poemário*, disponível em <http://www.telepoesis.net/poemario>.

48 Ver o trabalho do lógico brasileiro Newton da Costa (1980).

igualmente a *não-verdade*. Entre o deixar aparecer e o distorcer o *pseudós* realiza a báscula que é reveladora de sua essência. Assim, tanto a psicanálise quanto a topologia podem realizar uma nova leitura que leva em conta um conceito de verdade renovado, liberado de seus prejuízos da tradição histórica, dirigindo-se assim ao encontro de um pensamento que nos mostra, ao contrário da interpretação clássica em lógica, *que a proposição não se constitui no lugar da verdade*, mas sim o seu contrário: *que a verdade se constitui o lugar possível da proposição*. É por esta via que a *regra do terceiro excluído* e o *princípio de identidade* são ultrapassados em favor de uma lógica paraconsistente e uma topologia dos nós⁴⁹, já expostos e construídos como imagens tridimensionais e interativas em hipermídia em 2000, dentro do *laboratório de topologia*, na hipermídia em CD-ROM, *Labirinto*⁵⁰.

O quarto ponto colocado por Barbosa que nos interessa rever diz termos na teoria quântica e no cibertexto a renovação dos conceitos de *virtualidade* e de *atualidade*. Ora, o *atual* e o *virtual* remontam a lógica aristotélica. Do ponto de vista do nosso pensar sobre o cibertexto, a partir de estruturas algorítmicas, as quais reunimos no conceito-objeto *Motor Textual* (Barbosa, 2001), colocamos que elas mimetizam ou simulam ações encadeadas, a partir de algoritmos de aleatoriedade, na expressão impressa no ecrã, de parte de um banco de dados lexical. Aqui observamos que a matriz ontológica do cibertexto deve corresponder a uma estrutura oracular no sentido pré-socrático. A produção dos enunciados se apóia em uma estrutura complexa das condições gerais de enunciação, partindo do indeterminado para a determinação que se abre à reflexão e ao espanto. O resultado do Motor Textual, “respira sobre folhas / largadas no ar / pelos teus dedos...” (Barbosa, 2006, p. 15) possui a força e a estrutura do pensar original heraclítico. A lógica do pensamento é a lógica das coisas que falam mais alto ao *Dasein*; para além do princípio de não-contradição, *pensamos mais profundamente quando pensamos coisalmente*, conduzindo-nos ainda a cogitar que o “pensar sobre o pensar possui em si algo de torcido e velado, *em que e pelo que* o pensamento se curva e se retorce sobre si mesmo, desistindo de seu caminho reto” (Heidegger, 1998)⁵¹. Ocultação e revelação são correlatos. As coisas se mantêm ocultas por natureza; “a natureza tende a ocultar-se”, parece que disse Heráclito (Schüller, 2000, p. 49; Heráclito, 1999, p. 101). Igualmente, o encobrimento é próprio da ação e da linguagem humanas. Porque a linguagem humana não expressa somente a verdade, mas também a ficção, a mentira e o engano, numa palavra, o maravilhoso. Temos aí uma relação originária entre o *ser verdadeiro* e o *discurso verdadeiro*. A des-ocultação [*que é revelação*] do ente se produz na sinceridade da *linguagem* – seja ela escrever, desenhar, pintar ou modelar, em suma: *graphéin*⁵². Ao desistir de seu caminho reto, a curva se torce sobre si mesma construindo um retorno que não é chegada, mas nova possibilidade. Sob este ponto de vista é que concebemos ontologicamente a produção do cibertexto formalizado na figura topológica da *garrafa de Klein*, como a revelação e ocultação do discurso na constituição do sujeito humano enquanto *Dasein*.

Nossa quinta e última figura é expressa pelo *observador*, a *coruja* que sobrevoa o

49 Aqui são fundamentais os trabalhos de Heidegger (1988; 2004) e Lacan (1994).

50 O laboratório de topologia presente no CD-ROM *Labirinto* faz parte integrante do livro *Hipermídia: psicanálise e história da cultura* (Bairon & Petry, 2000).

51 O desvio, o tropeço, o engano e a surpresa, todos eles fazem parte deste momento de *desvio de seu caminho reto*. O pensar cumpre, assim, a missão de tomar-se a si mesmo como *algo* e *essência* e mostrar-se, colocando-se diante de si mesmo. Em todo caso, uma difícil tarefa.

52 Sobre este ponto, vide Petry (2003).

horizonte do texto e da imagem. Dele depende a ação criadora e reanimadora para a manifestação das propriedades da realidade em constante mutação. Aqui, pela referência à figura final de Hegel na *Fenomenologia do espírito*, identificamos a proposta do *observador* de Barbosa. A figura de Hegel designa o final da filosofia, o findar do dia de atividades e, com seu vôo, a visão do todo em constante mutação (o final da história da filosofia). Como novo filósofo, o observador, transmutado por Barbosa em *escreitor* e *interactor*, dá vida ao teatro digital pela sua presença, *télos* e *anima* da hipermídia como ciberpoema e ciberteatro. Em companhia da *coruja-escreitor-interactor* encontramos o sujeito do significante lacaniano, enquanto que do lado do nosso *ciberaparato* conjugado pela *máquina semiótica* e pelo *ciber-motor-poema-hipermídia*, a *coisa-em-si* renovada, enigmaticamente randômica e formulada como um simulacro e rizomático quântico, responsável pelo *emaranhamento quântico* que, ao torcer os versos e as imagens em uma miríade enigmática, transforma por certo o *observador* no autor da nova era digital. Surpreendendo-se com o enunciado produzido⁵³ ou com a corporeidade plástica da imagem-textura, o homem encontra seu destino do pensar no interior desta nova linguagem da hipermídia.

No horizonte das coisas importantes do diário da era digital, a conjugação entre conhecimento, estética e verdade são prioritários. No centro desse horizonte encontramos pulsando nervosamente imagem e texto, sob as mais diversas e radicais formas de manifestação. Estamos cada vez mais próximos do momento no qual a *academia* e a *ciência normal* possam colocá-los, texto poético e imagem, no lugar daquelas coisas que são capazes de serem compreendidas como conhecimento. A poesia pensa profundamente! É o que os filósofos não hesitaram em afirmar, de Schiller a Gadamer, passado por Nietzsche e Heidegger. Com a reificação da ciberpoesia e sua estrutura quântico-filosófica, é chegada a hora de a imagem sair de dentro da despensa daquelas coisas que somente ilustram. Sair do soterramento das pesadas prateleiras, para retomar o seu lugar na *pólis* cibernética. Pensamos, assim, apostando na irmandade da poesia e da imagem na construção de um pensar que possa se colocar como contraponto benfazejo e dialógico do pensamento da era da técnica. É assim, cremos nós, que o exercício de uma construção dialógica entre *homem-imagem-texto* possa no vir-a-ser uma construção que permita fazer a voz do ser falar mais alto e atingir a dimensão da *poiesis*⁵⁴. Nesse caminho ontológico fomos surpreendidos por uma palavra que resume o perscrutado e coleado por nós aqui: *AlletSator*.

53 Aqui uma referência a inúmeras vezes, que em companhia dos colegas Pedro Barbosa e Rui Torres, discutimos como o Motor Textual produzia frases, muitas vezes espantosas, tal como o *Oráculo de Delphos* na era digital.

54 O presente texto visava inciar uma reflexão que encaminhasse a questão da imagem de síntese ou digital como unidade cognitiva de alto valor para a pesquisa da filosofia digital na qual estamos engajados, não somente como pesquisadores, mas igualmente em grupo, como artistas, poetas e filósofos. A partir de sua publicação para a comunidade de leitores, seguiremos, ao mesmo tempo recolhendo os retornos do diálogo benfazejo, bem como no trabalho dos elementos que não tiveram a oportunidade de aqui serem cotejados. Trabalhos e pesquisas em andamento hoje mostram que a relação colaborativa entre o texto e a imagem digitais são caminhos extremamente frutíferos e que abrem portas que até então estavam emperradas. É o caso de, na continuidade de nossa pesquisa, podermos contar construirmos um diálogo com os pensamentos de Sloterdijk, Vattimo, Torres, Hansen, Gödel, Vargas e outros que, seja pela necessidade de amadurecimento da problemática ainda, seja pela situação de necessidade de brevidade na comunicação científica, não puderam se fazer presentes aqui.

Referências

- BADIOU, A. (2001). *O ser e o acontecimento*. Rio de Janeiro, Relume-Dumará.
- BAIRON, S. (1995). *Multimídia*. São Paulo, Global Editora.
- (2005). *Texturas sonoras*. São Paulo, Hacker.
- BAIRON, S. & Petry, L. C. (2000). *Hipermídia: psicanálise e história da cultura*. Caxias do Sul/São Paulo, EDUCS/Makenzie.
- BARBOSA, P. & CAVALHEIRO, A. (1996). *Teoria do Homem Sentado* (livro eletrônico em disquete incluindo o gerador textual automático "Sintext"). Porto, Edições Afrontamento.
- BARBOSA, P. & TORRES, J. M. (2001). *O Motor Textual* (livro eletrônico infinito em CD-ROM). Porto, Edições UFP.
- BARBOSA, P. (2006). Aspectos quânticos do cibertexto. In. *Cibertextualidades*, 1, Porto, Ed. Fernando Pessoa. pp. 11-42.
- BENJAMIN, W. (2006). *Kunstwerk im Zeitalter, das Seiner Technischen Reproduzierbarkeit*. München, Sturkampferlag.
- COSTA, N. (1980). *Ensaio sobre os fundamentos da lógica*. São Paulo, HUCITEC.
- DOMINGUES, D. (2000). A humanização das tecnologias pela arte. [Em linha]. Disponível em <http://artecno.ucs.br/coordenacao/secxxi1.htm>. [Consultado em 25/10/2008].
- FINK, E. (1966). *Le jeu comme symbole du monde*. Paris, Les Editions du Minuit.
- FREITAS, C. R. (2008). Peter Greenaway: a estética do hipertexto. [Em linha] Disponível em <http://www.fafich.ufmg.br/~espcom/revista/numero3/channa.html#4> [Consultado em 20/09/2008].
- FREUD, S. (1969). *O Estranho*. Volume XVII da Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio de Janeiro, Editora Imago.
- GADAMER, H.-G. (1984). *Verdad y metodo*. Salamanca, Ed. Sígueme.
- (1992). *Verdad y metodo. Vol. II*. Salamanca, Ed. Sígueme.
- GANTOS, M. C. (2002). A Imagem de Síntese como Novo Projeto Moral. In: *DataGramZero - Revista de Ciência da Informação*, v. 3, n. 1. [Em linha] Disponível em: http://www.datagramazero.org.br/fev09/F_I_aut.htm [Acesso em 10/10/2008]. 9 pp.
- GRANGER, G.-G. (1989). *Por um conhecimento filosófico*. São Paulo, Papirus Editora.
- GÖDEL, K. (1994). *Ensayos inéditos*. Barcelona, Biblioteca Mandadori.
- GOLDSTEIN, R. (2008). *Incompletude: a prova e o paradoxo de Gödel*. São Paulo, Companhia das Letras.
- HEIDEGGER, M. (1967). A proveniência da arte e a determinação do pensar. [Em linha]. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm [Consultado em 05/10/2008].
- (1969). O que é metafísica. [1929]. [Em linha]. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm [Consultado em 05/10/2008].

- (1988). *De l'essence de la vérité: approche de l' "allégorie de la caverne" e du Théétète de Platon*. [1932]. Paris, Gallimard.
- (1994a). Construir, habitar, morar. [Em linha]. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm [Consultado em 05/10/2008].
- (1994b). La cosa. [Em linha]. Disponível em http://personales.ciudad.com.ar/M_Heidegger/index.htm [Consultado em 05/10/2008].
- (1998). *Heráclito. A origem do pensamento ocidental. A doutrina heraclitiana do lógos*. [1944]. Rio de Janeiro, Relume-Dumará.
- (2004). *Lógica: la pregunta por la verdad*. [1926]. Madrid, Alianza Ensaio.
- HERÁCLITO. (1999). *Pré-socráticos. Coleção Os pensadores*. São Paulo, Nova Cultural.
- HOFFMAN, E. T. A. (1990). *O Homem de Areia*. Col. Contos Fantáticos. Rio de Janeiro, Editora Imago.
- KOLB, D. (1997) *Sócrates en el laberinto*, in Landow, George P. (Compilador). *Teoría del hipertexto*. Barcelona - Buenos Aires, Ediciones Paidós Ibérica S. A.
- LACAN, J. (1984a). *Séminaire 12. Problèmes cruciaux pour la psychanalyse ou Les positions subjectives de l'être* [1964-1965]. Paris. Publication Ed. Piranha
- (1984b). *Séminaire 14. La logique du fantasme* [1966-1967]. Paris. Publication Ed. Piranha
- (1994). *Séminaire 9. L'identification* [1961-1962]. Paris. Publication Association freudienne international.
- LANDOW, G. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- LEMONS, A. (2008). Arte eletrônica e cibercultura. [Em linha]. Disponível em <http://intercom-ne.blogspot.com/2007/08/arte-eletrnica-e-cibercultura.html> [Consultado em 20/09/2008].
- MANOVICH, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- PARENTE, A. (2002). Imagens que a razão ignora: a imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais. In: *Revista Galáxia*. [Em linha]. Disponível em <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1313/1083> [Consultado em 20/09/2008].
- PEIRCE, C.S. (1868a). *Questões concernentes a certas faculdades reivindicadas pelo homem*. in *Os Pensadores*, volume Peirce/Frege, terceira edição (1983). São Paulo. Abril Cultural
- (1868b). *Algumas conseqüências de quatro incapacidades*. in *Os Pensadores*, volume Peirce/Frege, terceira edição. (1983). São Paulo. Abril Cultural.
- PETRY, A. (2007). O jogo hermenêutico: uma análise de AlletSator. In: *Cibertextualidades*, 2. Porto, Ed. Universidade Fernando Pessoa.
- PETRY, L. C. (1994). Do porque nada funciona. In: *Psicanálise e sintoma social*, 2. São Leopoldo, Editora UNISINOS.
- (2003). *Topofilosofia: o pensamento tridimensional na hipermídia*. Tese de Doutorado, São Paulo, PUC-SP.

- (2006). Aspectos fenomenológicos da produção de mundos e objetos tridimensionais na hipermídia. In: *Anais do 15º Encontro Nacional da ANPAP*.
- (2007). O ciborgue e a arte da hipermídia. In: *Anais do 16º Encontro Nacional da ANPAP*.
- PINTO, Á. V. (2005). *O conceito de tecnologia*. 2 vols. Rio de Janeiro, Contraponto.
- PLAZA, J. & TAVARES, M. (1998). *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo, Hucitec.
- TORRES, R. (2005). *Amor de Clarice: poema hipermédia*. Porto, Edições Universidade Fernando Pessoa.
- SANTAELLA, L. (1994). *A estética de Platão a Peirce*. São Paulo, Editora Experimento.
- (2004). *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo, Paulus.
- SANTAELLA, L. & NÖTH, W. (1997). *Imagem: Cognição, semiótica, mídia*. São Paulo, Iluminuras.
- SCHÜLLER, D. (2000). *Heráclito e seu discurso*. Coleção L&PM Pocket. Porto Alegre, L&PM Editores.
- WANG, H. (1991). *Reflexiones sobre Kurt Gödel*. Madrid, Alianza Editorial.