

O LABIRINTO, A BIBLIOTECA, O VIRTUAL E A CULTURA DIGITAL: REFLEXÕES ACERCA DOS PROCESSOS DE VERDADE E FICÇÃO

Leo Karam (Mestre em Psicanálise pela UFRGS)

RESUMO

Este artigo parte das colocações de Umberto Eco a respeito dos sistemas de representação semântica para, a partir de imagens literárias de Jorge Luis Borges e Mark Danielewski, apresentar uma reflexão acerca das experiências de encontro e dos processos de atualização e virtualização em uma estrutura narrativa. Para tanto, utiliza-se da alegoria do percorrer de um labirinto para se pensarem os processos de ficção (em relação intrínseca à verdade) e de autoria. Propõe-se em seguida uma diferenciação entre a noção filosófica de virtual e a sua acepção em um sentido comum recente, analisando-se o modelo enciclopédico digital *wiki* para trabalhar as potencialidades e os impasses das novas mídias. Trabalha-se em paralelo o conto A Biblioteca de Babel, de Borges, oferecendo uma discussão acerca do analógico e do digital. Coloca-se a título de conclusão uma reflexão sobre as possibilidades e potencialidades do desejo e da invenção poética em uma cultura digital.

Palavras-chave: Labirinto; Virtual; Ficção; Cultura Digital;

ABSTRACT

By the standings of Umberto Eco about the systems of semantic representation and by the images of the literary works of Jorge Luis Borges and Mark Danielewski, this article presents a debate about the experiences of encounter and the processes of actualization and virtualization in a narrative structure. For that purpose, the allegoric metaphor of going through a labyrinth is applied to consider the fiction processes (understanding such as intrinsically related to truth) and the authorship. Subsequently, this article suggests the differentiation between a philosophical notion of the virtual and its definition in a recent common sense, taking the example of the *Wiki* encyclopedic method to analyze the potentials and the limitations of the new media. In parallel, the *Lybrary of Babel*, a Borges short-story, is taken to introduce a discussion around the analogical and the digital. As a conclusion, a reflection on the possibilities and the potentialities of a poetic invention in a digital culture is proposed.

Keywords: Labyrinth; Virtual; Fiction; Digital

APRESENTAÇÃO

Intenta-se, por este artigo, diferenciar os métodos por que passam as formas de narrativa e a representação semântica, propondo uma reflexão acerca de suas possibilidades e suas potencialidades. Nesse contexto, toma destaque a discussão acerca da instrumentalização e do suporte que os meios digitais das novas mídias oferecem aos propósitos tanto da organização de um saber quanto da invenção poética. Estes dois temas são tomados em sua relação intrínseca, por considerar-se a inevitabilidade do atravessamento da verdade pela ficção nos seus aspectos contingenciais e situacionais (e vice-versa). A fim de salientar a condição dialética das duas últimas e de conceber seu caráter aporético, tomam-se algumas alegorias literárias para definir o lugar desde onde este estudo se constitui.

Este trabalho inicia apresentando o texto de Umberto Eco (2013) que nos oferece um percurso histórico dos métodos de representação semântica em árvore, dicionário e enciclopédia. Traz-se, a partir do segundo capítulo, os labirintos que Jorge Luis Borges concebe e que Mark Danielewski propõe em *The House of Leaves* (2000) para se pensarem as experiências de encontro e os processos de atualização e virtualização. Esta discussão se mantém na problemática da ficção e da verdade, tendo por ponto de ancoragem a noção de autoria e tomando a alegoria literária do conto *O Aleph* (1978), que sugere as limitações de um registro sucessivo e autoral diante de uma realidade múltipla e imprevisível.

No último capítulo deste texto, parte-se das considerações de Pierre Lévy e Gilles Deleuze para dar ênfase a uma diferenciação entre a noção filosófica de virtual e a sua acepção em um sentido comum recente, pondo em jogo as potencialidades e os impasses das novas mídias. Aprofundando este último ponto, traz-se o modelo enciclopédico digital *wiki*, considerando o funcionamento em rede e o uso do *link* para compará-lo aos modelos enciclopédicos precedentes que Umberto Eco apresenta. Em paralelo, trabalha-se o conto *A Biblioteca de Babel* (2007), aproveitando a imagem de Borges para propor uma discussão

acerca da relação entre analógico e digital e das potencialidades de uma invenção poética e artística no contexto de uma cultura digital.

DA ÁRVORE AO LABIRINTO

*Em todas as ficções, cada vez que um homem
se defronta com diversas alternativas,
opta por uma e elimina a outra*

Jorge Luis Borges

Inicialmente, partamos de uma problemática fundamental que diz respeito à organização e o registro do pensamento, para a qual Umberto Eco (2013) parece voltar-se ao estabelecer, em seu texto, uma reconstrução histórica dos modelos de representação semântica.

Eco nos apresenta o modelo da árvore de Porfírio e, partindo de uma interpretação da filosofia de Aristóteles, coloca um sistema linear como critério para categorizar a substância: através de uma lógica binária, definem-se de maneira hierárquica e finita as divisões entre gênero e espécie. Desde um ponto de partida em comum, percorre-se um processo de exclusão das características que *não definem* o que se pretende definir.



Figura 1: *Árvore Porfiriana*

Tome-se o exemplo da Figura 1: com intuito de definir o que é o ser humano, parte-se da categoria *Substância* para, ao rejeitarem-se as outras, chegar ao resultado *Substância Corpórea Animada Sensível Racional*. A árvore presentifica um método que, através da determinação de diferenças essenciais, pretende um (e apenas um) critério de percurso para que se estabeleça igualmente uma (e apenas uma) verdade.

Eco constata a incompletude da árvore porfiriana quando problematiza uma disposição desta a tratar de algo particular:

Ora, o que torna difícil regimentar as diferenças sob uma árvore porfiriana é que as diferenças são *acidentes*, e os acidentes são infinitos ou pelo menos indefinidos quanto ao número. (...) É verdade que Aristóteles diz isso das diferenças não essenciais, mas neste ponto quem pode dizer quais diferenças são essenciais e quais não? (Eco, 2013, p. 26, grifo do autor)

Desde onde se dita o critério inequivocamente verdadeiro para a definição de uma substância? Há um percurso certo e preexistente para que cheguemos à descrição do que é um ser humano? Se há, como saber a sua origem?

Com o intuito de apresentar as soluções que se fizeram a este dilema, Eco (2013) nos introduz o dicionário. Neste, não há mais uma origem comum da qual se parte para a definição de substâncias; persiste, porém, a lógica da diferenciação: quaisquer informações que não servem a essa diferenciação entre os termos excluem-se à classificação. Pode-se dizer que o dicionário propõe um sistema que dissolve a necessidade de um ponto de partida ou de chegada universais para a definição de um termo, mas sustenta ainda um modelo binário que permanece inerte às contingências situacionais e acidentais. Como sinaliza o autor:

Infelizmente este modelo não permite representar o que nós devemos saber em relação a ovelhas e cavalos para compreender muitos discursos que lhes dizem respeito. Não nos permite, por exemplo, refutar expressões como *o garanhão balia desesperadamente como um zangão* (justificável apenas em uso metafórico, de resto excessivamente ousado) ou *comi uma bisteca de abelha*, visto que o dispositivo definicional não me explica que sons os cavalos emitem por natureza nem quais entre os seres classificados podem ser considerados comestíveis (Eco, 2013, p. 29, grifos do autor).

Parece estar implícito nessa afirmação de Eco que a definição de um termo, por mais objetiva que seja, carece de uma instância outra que a experencie, interprete e a associe a algo de si para poder associá-la a algo.

Apresentando as alternativas a esta exigência que se pode fazer à definição de um termo, Umberto Eco coloca a proposição, por volta do século XVI, do modelo enciclopédico, que propõe a explicação de conceitos pela diferenciação, mas permeabiliza-se ao acréscimo de elementos informativos que não servem apenas a este propósito. Para além daquilo que *é* ou *não é*, a enciclopédia volta-se também ao que *pode ser*:

a enciclopédia não pretende registrar o que realmente existe, mas o que as pessoas tradicionalmente consideram que exista – portanto, tudo aquilo que uma pessoa instruída deveria saber, não só para conhecer o mundo, mas também para compreender os discursos sobre o mundo (Eco, 2013, p. 36).

A predeterminação de caminhos dilui-se num universo em que, para além de diferenciações, estabelecem-se *ligações*: definições com termos adicionais que podem ser pesquisados *ou não* na enciclopédia pelo leitor. Estas ligações oferecem função semelhante à de um *link*¹ de natureza fixa, cujo endereço não se reedita (porque uma enciclopédia, na sua versão tradicional iluminista, é um documento de conteúdo já-pronto, que se pretende definitivo nas explicações do mundo).

Para o leitor, a enciclopédia se apresentava mais como “mapa” de territórios diversos, cujos confins eram frequentemente quebradiços e imprecisos. De modo que se tinha a impressão de mover-se através dela como em um labirinto que permitisse tomar direções sempre distintas, sem que houvesse a obrigação de seguir um percurso do geral ao particular (Eco, 2013, p. 36).

No entanto, a enciclopédia mostra ser um labirinto cujas ligações, mesmo enquanto dependem de um leitor que as presentifique, permanecem predeterminadas: apesar de sua abertura a uma experiência de encontro, este modelo constitui-se através de um mapa ou planejamento com ligações fixas e predeterminadas.

Apresentaram-se, até aqui, sistemas cujo conteúdo não é concebido para ser reformatado ou rearranjado. É recente, no entanto, a formalização da ideia de que a significação dos termos de um conjunto pode se reconstruir, estando sujeita às reordenações de um tempo e de um espaço, de acordo com a singularidade de cada momento de experiência deste conjunto. As plataformas narrativas contemporâneas parecem voltar-se diretamente para esse problema, sinalizando que há algo que se atualiza *a partir do e no* processo de leitura. Nas próximas páginas, trabalharemos esse ponto questionando a suposição de uma obra (e uma verdade) completamente independente das contingências do momento de sua atualização.

O LABIRINTO E O VIRTUAL

¹ A temática do *link* será explorada em mais detalhes no último capítulo deste artigo.

[182] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. “O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...”, p. 176 - 194.

*Um labirinto é algo desenhado para confundir os homens;
sua arquitetura, pródiga em simetrias,
orienta-se para este intuito*

Jorge Luis Borges

Há maneiras de se anteciparem as significações possíveis de um termo?

Os pontos que surgem aqui são nitidamente ilustrados em *House of Leaves*, de Mark Danielewski (2000), que consiste numa narrativa literária de análise e interpretação de um documentário, chamado *The Navidson Record*, por um personagem-autor a quem Danielewski chama de Zampanò. O documentário é realizado por um fotojornalista chamado Will Navidson que, na volta de uma viagem a Seattle com sua família, percebe mudanças no interior de sua casa: surge ali uma porta, inédita, onde antes havia uma parede vazia. Ao abrir a porta, Navidson percebe um corredor. Com o tempo, este corredor expande-se inexplicavelmente e toma dimensões incalculáveis; as dimensões externas da casa, no entanto, mantêm-se inalteradas. O fotojornalista percebe que o interior desta porta, além de aparentemente infinito, reedita-se de acordo com aquele que o habita.

Este relato sobre o documentário é revisado e contém as notas de rodapé de outro personagem, chamado Johnny Truant. Apesar do tom de realidade que a obra toma, não constam registros de que tanto estes personagens quanto o documentário citado tenham existido fora da obra de Danielewski. Em meio a estes, o autor toma como elementos da construção da obra algumas citações de autores e obras consagrados, questionando a suposta impermeabilidade desta barreira que se constrói entre a autoria e o fato.

O labirinto de *House of Leaves* coloca de maneira acurada a noção de que um contexto (ou uma obra) se movimenta pela relação que estabelece com aquele que o experiencia. Em dados momentos, a obra de Danielewski organiza-se em um formato de labirinto, formado pelo jogo entre seu texto principal e as notas de rodapé que se organizam caoticamente entre as folhas, respeitando uma lógica particular e não subordinada à numeração das páginas ou ao funcionamento vertical de um livro. Nestas condições, resta

[183] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. "O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...", p. 176 - 194.

ao leitor estipular um percurso improvisado e provisório, jogando com os inevitáveis desvios que se interpõem (e não fornecem uma alternativa óbvia de continuidade). Um mapa que se pretenda definitivo tende ao insucesso, pois o universo do acontecimento o fará deparar-se cedo ou tarde com aquilo que não é esperado; *tampouco esperável*. Assim Danielewski o sinaliza:

Os que caminham em um labirinto - cuja visão à frente e atrás é severamente restrito e fragmentado - sentem-se confusos, enquanto aqueles que observam a totalidade do plano, de cima ou em um diagrama, ficam deslumbrados com a complexidade de sua arte. O que você vê depende de onde você está; por isso, ao mesmo tempo, labirintos são únicos (há apenas uma estrutura física) e duplos: eles simultaneamente incorporam ordem e desordem, clareza e confusão, unidade e multiplicidade, arte e caos. Eles podem ser vistos como um caminho (uma passagem linear, mesmo que em circuito, para um objetivo) ou como um padrão (um design simétrico)... A nossa percepção de labirintos é, portanto, intrinsecamente instável: mude sua perspectiva e o labirinto parecerá mudar (Doob apud Danielewski, 2000, p.113-114, tradução livre).

Danielewski toma esta passagem para colocar em análise o labirinto de sua obra: talvez com o intuito de denunciar esta função dupla, o labirinto de *House of Leaves* nega-se a propiciar uma projeção definitiva, um plano de seus domínios que se pretenda permanente. Mudanças e movimentações ocorrem indiscriminadamente, a partir das movimentações que o ineditismo de cada encontro promove.

Após a citação, o personagem Zampanò complementa:

Infelizmente a dicotomia entre aqueles que participam internamente e aqueles que veem de fora se rompe quando se pensa naquela casa, simplesmente porque ninguém nunca enxerga a totalidade seu labirinto. Portanto, a compreensão dos seus meandros deve sempre ser derivada a partir de dentro (Danielewski, 2000, p. 114, tradução livre).

A possibilidade de simbolizar e narrar um acontecimento, atualizando-o, é o que nos permite uma autoria. Borges, no conto *O Aleph*, parece ilustrar esse processo ao descrever um lugar homônimo ao título da obra em que magicamente “estão, sem se confundirem, todos os lugares do mundo, vistos de todos os ângulos” (Borges, 1978, p. 130). O personagem explica sua experiência nesse lugar:

Chego, agora, ao inefável centro de meu relato; começa aqui o meu desespero de escritor. Toda linguagem é um alfabeto de símbolos cujo exercício pressupõe um passado que os interlocutores compartilhem; como transmitir aos outros o infinito Aleph, que minha tímida memória mal e mal abarca? (...) É possível que os deuses não me negassem o achado de uma imagem equivalente, mas este informe ficaria contaminado de literatura, de falsidade. Mesmo porque o problema central é insolúvel: a enumeração, sequer parcial, de um conjunto infinito. Nesse instante gigantesco, vi milhões de atos agradáveis ou atrozes; nenhum me assombrou mais do que o fato de todos ocuparem o mesmo ponto, sem superposição e sem transparência. O que os meus olhos viram foi simultâneo; o que transcreverei será sucessivo, pois a linguagem o é. Algo, entretanto, registrarei. (Borges, 1978, p. 132-133)

Qualquer acontecimento, quando percebido, produz algum registro, ou uma representação da realidade. Há sempre algo de seu interlocutor que a ela se funde, numa dialética sem a qual não se faz uma autoria e, em última instância, uma ficção. A ficção é uma temática de grande importância para esta reflexão, na medida em que se trata do registro de uma experiência que está em constante relação com os domínios de uma verdade, sendo a última inevitavelmente reeditada e desfigurada pela primeira, e vice-versa².

² Diz-nos Carlo Guinzburg: “a mistura de realidade e ficção, de verdade e possibilidade, estiveram no cerne das elaborações artísticas deste século [XX]” (2007, p. 334) As afirmações deste artigo fazem-se fundamentadas nas perspectivas que têm suas expressões tanto em um pensamento psicanalítico - que nas palavras de Jacques Lacan afirma que “a verdade tem uma estrutura, se podemos dizer, de ficção” (1994, p. 258-259) – quanto em uma lógica da desconstrução proposta por Jacques Derrida (1998). Estes e outros estudos se relacionam na sua remissão aos registros de um discurso, temática também trabalhada por Michel Foucault (2007).

[185] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. “O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...”, p. 176 - 194.

O VIRTUAL E O DIGITAL

*Ts'ui Pen teria dito uma vez: retiro-me para
escrever um livro. E outra: retiro-me para
construir um labirinto. Todos imaginaram duas
obras; ninguém pensou que livro e labirinto
eram um só objeto.*

Jorge Luis Borges

Borges, em *Atlas* (2010), define o labirinto de Creta da seguinte maneira:

Este é o labirinto de Creta. Este é o labirinto de Creta cujo centro foi o Minotauro. Este é o labirinto de Creta cujo centro foi o Minotauro que Dante imaginou como um touro com cabeça de homem e em cuja rede de pedra se perderam tantas gerações. Este é o labirinto de Creta cujo centro foi o Minotauro, que Dante imaginou como um touro com cabeça de homem e em cuja rede de pedra se perderam tantas gerações como Maria Kodama e eu nos perdemos. Este é o labirinto de Creta cujo centro foi o Minotauro, que Dante imaginou como um touro com cabeça de homem e em cuja rede de pedra se perderam tantas gerações como Maria Kodama e eu nos perdemos naquela manhã e continuamos perdidos no tempo, esse outro labirinto (Borges, 2010, p.36).

Qualquer caminho ou narrativa que se façam exigem certa linearidade, mesmo que ela seja descontínua ou sempiternamente interrompida. No entanto, cada ponto dessa linha é permeável ao desvio. Cada uma das decorrências do radical comum que se constrói nas frases de Borges produz esse efeito desviante, que *atualiza* o virtual (ao presentificar uma das potencialidades que dele decorrem) e *virtualiza* o atual (mudando a identidade da frase que a precede).

Portanto, a possibilidade narrativa é a instância responsável pelo registro de um acontecimento: a atualização. Esta atualização inevitavelmente altera as decorrências e o

[186] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. "O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...", p. 176 - 194.

conteúdo do fato anterior; se não materialmente, pelo menos no que diz respeito a um sentido. Neste ponto, faz-se necessário esclarecer que o conceito de virtual utilizado neste trabalho nada tem a ver com o que comumente se entende por “realidade virtual”.

Pierre Lévy, em *Cibercultura* (1999), conceitualiza:

A palavra “virtual” pode ser entendida em ao menos três sentidos: o primeiro, técnico, ligado à informática, um segundo corrente e um terceiro filosófico. O fascínio suscitado pela “realidade virtual” decorre em boa parte pela confusão entre esses três sentidos. Na acepção filosófica, é virtual *aquilo que existe apenas em potência e não em ato*, o campo de forças e de problemas que tende a resolver-se em uma *atualização* (Lévy, 1999, p. 47, grifos do autor).

Para compor a ideia de virtualização e atualização são utilizados neste trabalho os quatro modos de ser: o real, o possível, o atual e o virtual; considerando-se o percurso histórico que os conceitos tomam na filosofia e na obra de Deleuze – mais especificamente, em *Diferença e Repetição* (2006). Pierre Lévy (1995, p. 100) estabelece algumas relações entre tais modos. O real diz respeito ao que subsiste enquanto substância: a matéria, na sua estaticidade. Para tal, podem se estabelecer decorrências previsíveis e já instituídas; estas, que remetem aos domínios do possível, nosso segundo conceito, que insiste em resistir ao devir de algo novo.

O atual, terceiro conceito, remete ao que acontece enquanto aqui-agora, na imprevisibilidade do instante. Tal está em processo dialético com o virtual, quarto conceito, que concerne ao campo das problemáticas, das tendências não realizadas e tampouco realizáveis até o instante de sua atualização. Ao atualizar-se, por um lado, o virtual cria novas possibilidades através de sua interação com o atual; por outro, esta atualização reconfigura a identidade do atual aos domínios de um possível, já esperado³.

A relação entre o ficcional e a verdade nos fornece alguns pontos para pensarmos essa diferenciação que Lévy faz entre as concepções do virtual técnica, de sentido corrente e

³ Além das leituras citadas, para uma compreensão mais explicativa dos conceitos, sugere-se o texto de Silvana Monteiro (2004) sobre o virtual e o ciberespaço.

[187] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. “O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...”, p. 176 - 194.

o virtual filosófico. Deleuze, em *Um precursor desconhecido de Heidegger*, Alfred Jerry (1997), toma o pensamento de Heidegger para propor uma epifenomenologia, pontuando a condição do ser de instância *incapturável*, que só toma uma característica de existência quando atualizado, como ente. O ser, nesses termos, guarda muitas associações ao campo do que o autor entende por virtual, pelo seu estado de resistência à afirmação e, ainda, à negação: trata-se, antes disso, de uma indefinição fundamental que existe até o momento do acontecimento.

O cibernético, em relação a um virtual de Deleuze, pretende-se um domínio *capturável*, de lógica previsível e controlável: por mais que ele ofereça um campo que se proponha infinito, ele pretende antecipar as instâncias que se atualizam nesse campo no momento do acontecimento. Tal contém apenas uma possibilidade de combinações entre termos e uma lógica interativa que antecipa apenas aquilo que prevê o conjunto de fórmulas que a compõe. Esta parece ser a principal diferenciação entre o que se entende por “realidade virtual” e o virtual filosófico: enquanto a primeira trabalha com as condições ampliadas de um possível, o segundo leva em conta as imprevisibilidades e as inconstâncias de um devir.

Trata-se de uma situação análoga à das possibilidades de um código linguístico em relação à significação. Em outras palavras: no campo do cibernético, não estamos trabalhando diretamente com o virtual (filosófico): estamos promovendo atualizações do virtual no cibernético, através dos e nos processos ficcionais que o último condiciona e possibilita.

Tomemos o exemplo do modelo *wiki*⁴. Trata-se de um projeto enciclopédico que funciona por uma linguagem de termos predefinidos os quais, como o labirinto de *House of*

⁴ Desenvolvido pelo programador Ward Cunningham pela primeira vez em 1994, o *wiki* é um sistema de produção compartilhada, cujo conteúdo e estrutura pode ser modificado diretamente por seu usuário. Temos como exemplo de uma plataforma *wiki* a Wikipédia, interface que integra a grande base de dados chamada Wikidata, projeto da Wikimedia Foundations que se anuncia como “base livre e aberta que se pode editar e ler tanto por seres humanos quanto por máquinas” (Wikidata, 2018, online, tradução livre). Esta plataforma em específico, no entanto, possui um rigoroso sistema de prevenção contra vandalismos, que avalia as mudanças propostas pelos usuários antes de acrescentá-las ao corpo de cada um de seus verbetes. Aos interessados pelo sistema *wiki* utilizado pela Wikimedia, sugere-se o texto de Monteiro (2017) sobre o assunto.

[188] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. “O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...”, p. 176 - 194.

Leaves (2000), reeditam sua identidade e remoldam-se a partir de encontros com usuários. Qualquer um que lê os verbetes incluídos nos domínios dessa plataforma pode alterá-los, criando e editando suas explicações e seus *links*. Tal enciclopédia, em função de sua condição digital, não impressa e de fáceis transmissão e reprodução, permite alterações em sua materialidade: algo impensável quando se fala em uma enciclopédia como as citadas no início deste trabalho. O modelo *wiki*, baseado em uma lógica de rede, possui conexões alteráveis. Os *links*, que permitem a transição quase instantânea de um ponto a outro dessa enciclopédia, funcionam como facilitadores dessas possibilidades, contestando a linearidade de um discurso ao distribuí-la em vários sentidos ou caminhos possíveis⁵, os quais podem deslindar e bifurcar-se em terminações infinitas.

O modelo *wiki*, apesar de constituir-se no formato de uma enciclopédia, funciona de forma análoga a uma biblioteca. Em definições tradicionais, a principal diferença entre uma enciclopédia e uma biblioteca, para além de sua estrutura física, é que a primeira pretende definir de maneira mais ou menos permanente suas explicações, diferenciações, *links*, enquanto a segunda, por sua vez, cria-se e se metamorfoseia simplesmente, sempre improvisando, de alguma forma, de acordo com e a partir das classificações que insurgem a partir do rumo das produções discursivas. Não há meios de controlar as reorganizações do saber que se produzem a partir das atualizações do discurso; resta-nos, apenas, acrescentá-los à biblioteca, esforçando-nos talvez para categorizá-los em algum conjunto preexistente – que, sabemos, nunca será unívoco.

Talvez em diálogo com esta questão e oferecendo-nos um contraponto ao que pode ser uma biblioteca, Borges nos apresenta a paradoxal Biblioteca de Babel, cujos livros contêm todas as combinações possíveis entre vinte e cinco termos, incluindo-se nestes o espaçamento:

⁵ Outro instrumento que indaga a lógica de um registro linear (neste caso, de escrita) é o editor digital de texto. O texto deste artigo, por mais que em sua versão final assuma um formato linear, passou por um processo intenso de edições, reedições e interrupções (não mais aparentes) de seu corpo. Nesse contexto, como na obra de Danielewski (2000), as notas de rodapé ressignificam-se por outra função, não tanto de revisão, senão de possibilidade, de uma bifurcação, próxima à função de um *link*.

[189] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. "O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...", p. 176 - 194.

O universo (que outros chamam a Biblioteca) constitui-se de um número indefinido, e quiçá infinito, de galerias hexagonais, com vastos poços de ventilação no centro, cercados por varandas baixíssimas. De qualquer hexágono, vêem-se pisos superiores e inferiores: interminavelmente (Borges, 2007, p. 60).

Em sua narrativa fantástica, Borges nos propõe uma biblioteca que tenta combinar todos estes termos, indiferenciando o que encontra respaldo nos códigos de uma língua ou de uma cultura. Trata-se de criar um mapa que represente a realidade, antes da representação (que por definição já contém uma função interpretante).

A existência da Biblioteca de Babel, em seus domínios estáticos, idealmente parece ter uma concepção possível⁶, mesmo na sua noção de infinidade. Impossível, no entanto, seria preestabelecer um percurso (e as repercussões deste) de um que adentra neste território. Isso porque a biblioteca, por mais que contenha uma infinidade de possibilidades, sempre se manterá um passo atrás de uma experiência de encontro, que a atualiza e virtualiza. Borges coloca que constam, nos domínios da biblioteca, todos os livros que serão e já foram escritos a partir da combinação infinita de vinte e cinco termos; mas e o que não se encaixa no espaço categórico dos vinte e cinco caracteres?

A Biblioteca de Babel não supõe resto. Seu funcionamento se dá por uma codificação em termos e, apesar destes comportarem combinações infinitas, a identidade de cada termo pretende-se constante. Não pressupõem-se, no funcionamento desta biblioteca, processos de virtualização e atualização de seus caracteres: o que não se encaixa às suas categorias não existe em seus domínios.

Desde aí nos aparece a limitação do universo dessa biblioteca e dos meios digitais, se desligados de uma experiência de encontro: tais incorrem na tentativa de ignorar a incerteza e a imprevisibilidade do momento de significação de cada termo. Em outras palavras, a lógica destes meios é, em essência, digital e binária:

⁶ Idealmente concebe-se a existência da Biblioteca de Babel, apesar de sua existência substancial não ser possível, mesmo no contexto das novas mídias. Há algumas tentativas de construção em meios digitais, como por exemplo a de Jonathan Basile (2018).

[190] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. "O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...", p. 176 - 194.

Mesmo se falamos muitas vezes de "imaterial" ou de "virtual" em relação ao digital, é preciso insistir no fato de que os processamentos em questão são sempre operações físicas elementares sobre os representantes físicos dos 0 e 1: apagamento, substituição, separação, ordenação, desvio para determinado endereço de gravação ou canal de transmissão (Lévy, 1999, p. 51)

Portanto, ainda que se pretendam infinitas (como a Biblioteca de Babel), as mídias digitais têm um funcionamento binário, enquanto o virtual (filosófico) trabalha também com a noção que nos fornecem os processos analógicos⁷. A Biblioteca de Babel, quando se pretende autônoma em sua lógica digital, não considera o imprevisível que sempre pode advir de qualquer sistema: as interferências de um virtual, que escapa à codificação possível de apenas 25 termos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante desse cenário, onde fica a potência subversiva e inventiva das novas plataformas tecnológicas? Não na sua proposta de se sofisticar tecnológica e cientificamente a ponto de almejar conseguir, como o Aleph de Borges, atualizar todas as infinitas narrativas, possíveis e potenciais, supondo por aí a existência de uma acurácia total e definitiva: essa é uma tarefa que não considera os métodos de tentativa que trabalham também através do fracasso. Mas sim na sua proposta de denunciar que *há resto*: de oferecer - pela organicidade que permitem os processos de atualização e virtualização - possibilidades de se trabalhar com, por exemplo, mutações quase-instantâneas de uma verdade (inclusive em um campo do perceptível e do material).

Em outras palavras, intenta-se aqui salientar o lado da dupla função que perfaz o digital, que não abdica, mesmo quando pretende abdicar, de um diálogo com as instâncias de um imprevisível, virtual (no sentido filosófico). Pois um campo, mesmo que ele seja *a*

⁷ A fim de saber mais a respeito da questão do analógico e do digital, ler Manovich (2001); mais especificamente, o capítulo intitulado *What New Media is Not*.

[191] GARRAFA. Vol. 17, n. 48, Junho 2019.1. "O labirinto, a biblioteca, o virtual e a cultura digital...", p. 176 - 194.

priori capturável, é incapturável se tomarmos em conta o momento de encontro com esse campo, que será, a cada atualização, singular.

Tal é a capacidade subversiva de uma cultura digital: a potência de criarem-se plataformas que suportem e condicionem o criar artístico, dialogando com as instâncias do desejo e considerando a inevitável condição inventiva e ficcional de qualquer narrativa. A plataforma, em si, não é o que permite o desvio e a invenção poética. Em conformidade Deleuze comenta, sobre a arte e o momento em que se desfaz o mito da representação em prol da valorização da experiência:

Sabe-se que a obra de arte moderna tende a realizar estas condições: neste sentido, ela se torna um verdadeiro teatro feito de metamorfoses e de permutações. Teatro sem nada fixo ou labirinto sem fio (Ariadne se enforcou). A obra de arte abandona o domínio da representação para tornar-se "experiência", empirismo transcendental ou ciência do sensível. (Deleuze, 2006, p. 64)

E tal é a função que fazem as novas mídias e que importa a este trabalho: sua capacidade lidar com e inventar *caminhos a serem percorridos*, considerando o atravessamento de um *desvio* e não procurando estabelecer seu percurso verdadeiro antes do momento de encontro, já que cada percurso é único.

Por fim, este é o convite que fica a quem lê estas letras: o de, nesses momentos de experiência, deixar-se perder e enredar-se no labirinto, mesmo na alta definição de seus mapas representacionais – e perceber, nestes caminhos, que não há plano que resista inerte ao movimento, assim como não há prospecto que resista ao desejo. E vice-versa.

Unwin, cansado, interrompeu-o.
— *Não multiplique os mistérios — disse-lhe. — Eles devem ser simples.*
Lembre-se da carta roubada de Poe, do quarto fechado de Zangwill.
— *Ou complexos — replicou Dunraven. — Lembre-se do universo.*

Jorge Luis Borges

REFERÊNCIAS

BASILE, Jonathan. Library of babel. 2018. Site. Disponível em: libraryofbabel.info. Acesso em: 20/03/2019.

BORGES, Jorge Luis. **O Aleph**. Tradução Lígia Morrone Averbuck. Porto Alegre: Editora Globo, 1978.

_____. **Ficções**. Tradução Davi Arrigucci. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

_____. **Atlas**. Tradução Heloísa Jahn. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. 2ª edição. Tradução Luiz Orlandi e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

_____. “Um precursor desconhecido de Heidegger, Alfred Jerry”. In: **Crítica e clínica**. Tradução Peter Pal Pélbart. São Paulo: 34, 1997.

DANIELEWSKI, Mark. **House of leaves**. Toronto: Pantheon Books, 2000.

DERRIDA, Jacques. **A Escritura e a Diferença**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

ECO, Umberto. **Da Árvore ao labirinto: estudos históricos sobre o signo e a interpretação**. Tradução Maurício Santana Dias. Rio de Janeiro: Record, 2013.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

GINZBURG, Carlo. **O fio e os rastros. Verdadeiro, falso, fictício**. Tradução de Rosa Freire d’Aguiar e Eduardo Brandão. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

LACAN, Jacques. **O Seminário, livro 4: As Relações de Objeto**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** Tradução Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

_____. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

MANOVICH, Liev. **The language of new media**. MIT Press, 2001.

MONTEIRO, Silvana Drumond. Aspectos filosóficos do virtual e as obras simbólicas no ciberespaço. Ci. Inf. Brasília, v.33, n.1, 2004. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ci/v33n1/v33n1a13.pdf>. Acesso em: 20/03/2019.

_____. A relação das enciclopédias com os índices e a Web semântica: linhas de força para a organização e significação na pós-modernidade. Transinformação, v.29, no.1, p.15-25, 2017.

WIKIDATA. Welcome to Wikidata. 2018. Site. Disponível em https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main_Page. Acesso em: 20/03/2019.