

TECNOESTÉSE E INFOCOGNIÇÃO: FUNDAMENTOS E PESQUISAS CORRENTES¹

Sergio Roclaw Basbaum (coordenador)²

Helem Alves Viana³

Ana Paula Leite de Camargo⁴

Lucas Meneguette⁵

PPG-TIDD - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Resumo

A mesa examina diferentes aspectos da experiência perceptiva agenciada pela onipresença da mediação digital (tecnostése) e suas consequências cognitivas (infocognição), sob uma abordagem interdisciplinar de inflexão fenomenológica. A partir desse modo de abordar a experiência contemporânea, que privilegia o sentido do mundo tecido no perceber e as formas de acoplamento entre indivíduo e mundo daí derivados, a mesa estabelece os aspectos centrais daquilo que chamamos "tecnostése" e "infocognição", e examina, sob tal viés, aspectos cognitivos da imersão em jogos digitais, do futuro do livro como experiência de conhecimento e da acessibilidade das interfaces.

Palavras-chave

fenomenologia; percepção; imersão; livro; acessibilidade.

Abstract

¹ Proposta de mesa temática apresentada ao eixo temático "Educação, Processos de Aprendizagem e Cognição", do IV Simpósio Nacional da ABCiber.

² Sérgio R. Basbaum (São Paulo, 1964), é músico, bacharel em cinema (ECA-USP), mestre e doutor pelo programa de Comunicação e Semiótica da PUC-SP, e pós-doutor em Filosofia pela UNESP. Fundador e líder do Grupo de Pesquisa em Tecnoestése e Infocognição, investiga as relações entre percepção, arte e tecnologia, buscando novos modos de pensar a estése nas sociedades tecnológicas. Docente do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência de Design Digital da PUC-SP, é autor de Sinestesia, Arte e Tecnologia (Annablume, 2002) e de diversos artigos publicados no Brasil e no exterior.

<http://lattes.cnpq.br/0777127477216804>. E-mail: sergiobasbaum@pucsp.br.

³ Helem Alves Viana é graduada em Letras, mestranda do programa de pós graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Sua investigação aborda a literatura digital, o destino do livro e os mecanismos de incentivo à leitura no mundo contemporâneo. E-mail: helemviana@gmail.com; <http://lattes.cnpq.br/1838745361305716>

⁴ Ana Paula Leite de Camargo é graduada em Comunicação Social, mestranda do programa de pós graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Sua investigação aborda temas relativos à usabilidade, acessibilidade e bibliotecas online. E-mail: aplcamargo@gmail.com; <http://lattes.cnpq.br/9191861008607547>

⁵ Lucas Meneguette é doutorando e Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Graduado pelo curso Superior de Tecnologia em Música: Linguagens, Produções e Multimeios pela Universidade do Oeste Paulista (Unoeste). A partir de abordagens acerca da percepção e da tecnologia, investiga dimensões do viver tecnológico, em especial a experiência do espaço engendrada na relação corporal com os aparatos digitais do cotidiano, cada vez mais emblematizados na figura do vídeo game. <http://lattes.cnpq.br/6614534736099599> E-mail: lucasmeneguette@gmail.com

The table examines different aspects of the perceptual experience fostered by the ubiquity of the digital mediation (technoaesthesia) and its cognitive consequences (infocognition), under an interdisciplinary approach of a phenomenological inflexion. By approaching contemporary experience from this perspective, that valorizes the making-sense of the world weaved in perception, and the forms of engagement between self and the world thus derived, the table establishes the central aspects of what we call technoaesthesia and infocognition, and examines, under such perspective, cognitive aspects of immersion in digital games, the future of the book as experience of knowledge and of the accessibility of interfaces.

Key words

phenomenology; perception; immersion; book; accessibility

Proposta da mesa

A mesa tem como proposta apresentar os fundamentos do trabalho realizado pelo Grupo de Pesquisa em Tecnoestése e Infocognição (certificado no CNPq), e os resultados preliminares de pesquisas de doutorado e mestrado que adotam a abordagem interdisciplinar que vem sendo desenvolvida pelo grupo, dentro do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC-SP. Os estudos desenvolvidos pelo GPTI assumem uma abordagem interdisciplinar que tem por base a Fenomenologia merleau-pontyana, colocada em diálogo com pensadores mais diretamente ligados ao debate sobre a cultura tecnológica, tais com Marshall McLuhan, Vilém Flusser e Chalie Gere, à discussão sobre a cognição, tais como Maturana, Varela e Thompson, e à percepção na cultura, tal como proposta por Howes e Classen. Tal diálogo, tal qual proposto por Basbaum (2005), deriva numa perspectiva que privilegia o papel do corpo e da percepção na experiência e na produção de sentido, que retoma um certo estilo de pensamento e os caminhos abertos pelo fenomenólogo francês para pensar as relações entre Filosofia da mente e tecnologia, Estética e tecnologia, e Cognição e tecnologia. Assim, à circunstância de um mundo percebido de base fundamentalmente tecnológica, e especificamente digital, como ambiente de fundo saturado de estímulos informacionais, bem como os modos de perceber e dar sentido ao mundo que daí emergem, chamamos “tecnoestése”; aos modos de significação e cognição daí derivados, e às condutas que se constituem nos acoplamentos estruturais com tal circunstância informacional, chamamos “infocognição”.

A mesa pretende apresentar, num primeiro momento, as bases dos conceitos de tecnoestése e infocognição, e as características que têm sido, num primeiro momento, atribuídas a uma e outra -- omnicalculabilidade, manipulabilidade, sinestesia, fluxo de informação, enredamento, e as condutas observáveis na cultura, que se associa a tais

condições em que se dá o perceber. A partir daí, três trabalhos em curso exploram estas direções no âmbito da experiência da imersão nos espaços virtuais, do livro como experiência de conhecimento e seus desafios no mundo contemporâneo, e da acessibilidade na web, em especial os modos pelos quais os aplicativos de text-to-speech são capazes de interpretar o sentido dos textos.

A partir de sua dissertação de mestrado, Meneguette apresenta uma reflexão sobre a experiência do espaço virtual, numa perspectiva não dualista que discute as concepções propostas por autores como Heim, Biocca, Heeter, Grau e outros, às descrições da experiência do espaço em Merleau-Ponty, Bachellard e Maturana, sugerindo uma rearticulação da compreensão das definições das aplicações práticas do conceito de realidade virtual. A proposta deriva nas hipóteses de compreensão da experiência da imersão nos espaços acústicos, temas de sua atual pesquisa de doutorado.

Já o trabalho de Helem Viana investiga as transformações na experiência de conhecimento mediado a partir de um entendimento do livro como interface cognitiva. O papel do livro foi amplamente destacado nas narrativas de McLuhan e Flusser, e conceito de Galáxia de Gutemberg é hoje amplamente aceito na discussão das relações entre tecnologia e cultura. A pesquisa leva em conta que o hipertexto, base da nova literatura, tende a se tornar clássica num futuro próximo, para se interrogar sobre as novas formas de literatura, e examina alguns exemplos de literatura na web confrontando as noções de hipertexto em Landow, Beiguelman, Murray e outros, às noções clássicas do livro código em Carriere, Steiner, Darnton e Eco.

Finalmente, Ana Paula Camargo examina alguns tópicos específicos da semântica da voz, tendo em conta sobretudo uma ontologia do espaço virtual e os trabalhos sobre partitura de voz de Gayotto colocado em diálogo com semântica do corpo de Horst Ruthroff e as reflexões sobre a ontologia do mundo digital em Eldred, para propor uma reflexão sobre a semântica nos softwares de conversão text-to-speech.

Referências bibliográficas

- AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BACHELARD, Gaston: *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro : Jorge Zahar Ed., 2001.
- BASBAUM, Sérgio: *O primado da percepção e suas consequências nos ambientes midiáticos*. Tese de doutorado em Comunicação e Semiótica. PUC-SP, 2005.

- _____ (2005): From the point of view to the point of experience.
- _____ (2006): Consciousness and culture: The point of experience and the meaning of the world we inhabit. *Revista Eletrônica Informação e Cognição*, v.5, n.1, p.181-203.
- BIOCCA, Frank: Cyborg's dilemma: Progressive embodiment in virtual environments. *Journal of Computer Mediated- Communication* [Online], 3 (2), 1997.
- CALVIVO, Ítalo. Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas. Trad. Ivo Barroso – São Paulo: Companhia das Letras, 1990.
- CALVIVO, Ítalo. Por que ler os clássicos? Tradução: Nilson Moulin. – São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- CHARTIER, Roger. A aventura do livro: do leitor ao navegador; conversações com Jean Lebrun. São Paulo: UNESP; IMESP, 1999.
- DARNTON, Robert. A questão dos livros: passado, presente, futuro. Trad. Daniel Pellizzari – São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- ELDRED, Michael: The question Concerning Digital technology. *Studia UBB Philosophia*, V. 3, 2010
- FLUSSER, Vilém. Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. – Apresentação de Norval Baitello.
- FLUSSER, Vilém: O mundo codificado. São Paulo: Cosac Naify, 2007
- Baitello Junior. *Annablume*. São Paulo, 2011.
- GAYOTTO, Lúcia H.: Voz, partitura da Ação. São Paulo, Plexus, 1998.
- GRAU, Oliver: *Virtual Art: From Illusion to immersion*. MIT Press, 2003.
- HAYLES, N. Katherine. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Indiana: University of Nortre Dame, 2008.
- HAYLES, N. Katherine. *Writing Machines*. Cambridge, Mass., MIT Press, 2002.
- HEIM, Michael: *The metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, 1993
- HEETER, Carrie: *Being there: The subjective experience of presence* [Online]. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*. MIT Press, 1992.
- HOWES, David: *Sensual Relations -- engaging the senses in culture and social theory*. Michigan University Press, 1993.
- HUTHROFF, Horst: *Semantics and the Body*.
- MATURANA, Humberto: *Ontologia da Realidade*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2002
- MATURANA, Humberto; VARELA, Francisco: *A árvore do conhecimento -- as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Athena, 2001
- MERLEAU-PONTY, Maurice: *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994
- McLUHAN, Marshall: *Essential McLuhan: Basic Books*, 1995
- RUTHROF, Horst: *Semantics and the Body - Meaning from Frege to the Postmodern*. University of Toronto Press, 1997
- STEINER, George. *Nenhuma paixão desperdiçada*. Trad. Maria Alice Máximo –Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.
- STEINER, George. *Os logocratas*. Tradução: Miguel Serras Pereira. Relogio D'água Editores, Fevereiro de 2006.