

## **MAPAS E LABIRINTOS<sup>1</sup>**

### **MAPS AND LABYRINTHS**

Felippe de Lavor Dias<sup>2</sup>, Roberto Bartholo<sup>3</sup>.

#### **Resumo**

O artigo é dividido em três partes. A primeira parte aponta as semelhanças e diferenças entre o atlas de papel tradicional e o moderno a partir de Meu Atlas (Flusser, 1993). Apontando como o mapa moderno, imagem técnica, altera a interação do usuário com o meio. O mapa sendo uma imagem técnica não funciona como janela para ver o mundo Filosofia da caixa-preta (Flusser, 2002). A Segunda parte discute a liberdade da experiência da utilização do mapa moderno dialogando o conto “O jardim de veredas que se bifurcam” contido em Ficções de Borges (2007). Já na terceira compara o Google Maps com o atlas de Flusser.

**Palavras-chave:** Mapa. Atlas. Liberdade. Otimização.

#### **Abstract**

The article is divided into three parts. The first part points out the similarities and differences between the traditional paper atlas and the modern one based on My Atlas (Flusser, 1993). It points out how the modern map, a technical image, changes the user's interaction with the medium. The map, being a technical image, does not work as a window to see the world. Philosophy of the black box (Flusser, 2002). The second part discusses the freedom of the experience of using the modern map by dialoguing the short story “O jardim de veredas que se bifurcam” contained in Borges' Ficções (2007). The third part compares Google Maps with Flusser's atlas.

**Keywords:** Map. Atlas. Freedom. Optimization.

#### **Parte 1: Meu atlas**

O texto Meu Atlas foi escrito por Flusser e conta o contato que ele tem com o Atlas através de sua vida, iniciado por seu avô. É dividido em duas partes. Na primeira o autor contextualiza a história dos atlas utilizando com base o atlas de papel de seu avô e na segunda ele fala de seu atlas digital, um suporte atlas futurístico com novos recursos, buscas automáticas, hologramas e a introdução de imagens.

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Eixo Temático Aspectos da Automação, do VII ComCult, Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP), São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2021.

<sup>2</sup> Graduação em Engenharia de Produção pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Pesquisador e mestrando pelo Laboratório de Tecnologias Dialogos e Sítios (LTDS) do Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção da COPPE, Universidade Federal do Rio de Janeiro. [felippedlavor@gmail.com](mailto:felippedlavor@gmail.com).

<sup>3</sup> Doutor em Ciências Econômicas e Sociais pela Universidade de Erlangen-Nürnberg (Alemanha), Professor Pleno do Programa de Engenharia de Produção da COPPE, Universidade Federal do Rio de Janeiro e coordenador do Laboratório de Tecnologias Dialogos e Sítios (LTDS). [bartholo@pep.ufrj.br](mailto:bartholo@pep.ufrj.br)

No início história se refere ao tempo em que os mapas eram de papel, neste tempo começou a existir uma crise de confiança em relação à representação dos mapas. Em como representar o mundo com maior fidelidade, com menos distorções. Essa desconfiança se desdobra em quatro dimensões. A das cores diferenciando cartas políticas de geográficas e mostrando assim pela primeira vez os países independente, a focalização da superficial a criação do zoom, a histórico geográfica e a da sociedade na geografia.

O que fica clara em cada uma dessas apresentações é que a forma escolhida de reasentar algo sempre nos induz uma ideia, como trado por Flusser estamos sempre brincando de sombras. O zoom direcionado em uma página nos induz a importância daquilo que foi ampliado em detrimento de outras coisas. O recorte histórico nos alerta sobre para quem a história que está sendo contada. Porque essa história e não outra foi a escolhida? Portando esse mapa apesar de ser de papel já possui nele um programa que faz parte de um programa maior a indústria de mapas e a sociedade como apresentado em Filosofia da caixa-preta (Flusser,2002). Estamos assim brincando com sombras.

É caso de imagem que mostram a Europa e posteriormente a França ou a África e posteriormente o Marrocos. Essa ação ocorre pela interação da mão do usuário com as páginas do livro, no entanto, o resultado dessa ação é o mesmo que o zoom moderno. Algo os difere a quantidade de interações que é possível fazer enquanto no atlas antigo só é possível dar zoom em poucos locais pre definidos nos modernos já é possível uma variedade muito maior. A história de guerras contada através de um mapa de fronteiras as guerras, como um mapa de conquistas do império romano, pode deixar a ideia que o resultado ou objetivo de guerras é sempre a conquista. Seria difícil nesse mapa retratar a guerra Irã-Iraque 1980 – 88 que não moveu em um centímetro suas fronteiras.

Ao fim Flusser faz uma comparação entre seu atlas digital ficcional e o atlas de papel de seu avô seu atlas possui muito mais recursos apesar de ainda estar preso em um determinado programa. No entanto, o mapa de seu ovo preservava algo de concreto, algo de real a ideia de poder mover as páginas com a mão. O mapa de papel se trata de uma abstração de realidade, no entanto, preserva a necessidade de ações no mundo real o de Flusser é inteiramente virtual.

O atlas digital de Flusser, traz uma experiência análoga aos mapas digitais atuais suas imagens, nada mais são do que dados processados por máquinas, tratando-se assim de comunicação nulodimensional. Seu atlas digital ainda traz a possibilidade da introdução de novas informações pelo usuário. Existem algumas diferenças entre o atlas digital de Flusser e o livro atlas de seu avô. Uma delas é a forma de interagir: O seu atlas digital não necessita ser manipulado com as mãos, o de seu avô sim. Existe no mapa do seu avô uma interação direta do usuário com o mundo real, o livro. Além disso, o conteúdo também sofre alterações: o atlas de seu avô era composto de fotos e textos, sendo uma comunicação bidimensional. Já seu atlas digital, é nulodimensional, sendo apenas uma série de dados. E ainda apresenta a possibilidade da introdução de novos elementos. Ademais, Flusser problematiza a construção dos dois atlas, levantando o questionamento sobre a intenção que está por trás de cada construção de mapa.

O usuário se torna envolto pela magia moderna do convencimento. O usuário do aparelho se torna escravo um funcionário deste aparelho que o domina. Utiliza-lo nada mais é que, ao dar o comando de entrada, receber uma saída. Permutar símbolos já contidos no programa interno à “caixa-preta”, ou seja, uma atividade mecânica, repetitiva e burocrática. A alternativa apresentada a isso é a busca de se tornar o que Flusser chama autêntico fotógrafo. Esse, ao contrário do mero funcionário a serviço do aparelho, não se deixa limitar pela programação, utiliza o aparelho de modo a obrigá-lo a revelar suas potencialidades. Driblando condições culturais, o fotógrafo deve jogar contra o aparelho. Como o aparelho fotografia pode servir de modelo para todos os aparelhos característicos da atualidade e do futuro. Serve de modelo para o atlas digital. Quando atlas digital introduz conteúdo nas entradas, temos acrescido novo conteúdo ao programa, a saída é, neste caso, o conteúdo final que é o somatório do inicial mais e o acréscimo feito. Da mesma forma, o usuário não compreende o funcionamento da integral máquina fotográfica. O mapa digital de Flusser funciona de forma similar e limitada a uma programação. Seu usuário torna-se funcionário da máquina e deve também jogar contra ela. Pode buscar produzir um resultado novo ultrapassando o limite de seu programa, algo que não foi previsto por seu programa e, assim, obrigar o aparelho a revelar suas reais possibilidades.

Parte 2: O jardim de veredas que se bifurcam

O conto “O jardim de veredas que se bifurcam” foi escrito por Jorge Luis Borges (1899-1986) um poeta, escritor e crítico literário argentino. Este conto se passa na Inglaterra durante a Primeira Guerra Mundial e logo no prólogo é revelado que as duas primeiras páginas estão faltando.

Yu Tsun é o personagem principal, um chinês agente do império alemão. Ele está fugindo do seu inimigo, o capitão Madden. Deseja provar seu valor como agente mostrando assim que um asiático também pode salvar diversas vidas em uma guerra. Para tal deve antes de ser capturado garantir que o exército alemão saiba o nome da cidade onde se encontra o novo parque de artilharia britânico. Parte então para Ashgrove de modo a encontrar Stephen Albert, um erudito cuja casa se encontra no centro de um jardim em forma de labirinto. Stephen Albert dedica sua vida a estudar Ts’ui Pen avô de Yu Tsun. Este foi um governador de uma província chinesa que abandonou seus deveres para se empenhar na criação de um labirinto e na escrita de um romance. Após 13 anos de empenho foi assassinado por um estrangeiro desconhecido. Após sua morte sua família encontra o seu romance que parece escrito de forma caótico e não encontra o labirinto, o que leva a crer que fracassou. Seu testamento continha instruções específicas em relação à publicação do romance o que trouxe desgosto a família.

Stephen Albert desvenda o mistério de Ts’ui Pen graças a um fragmento de carta deixado por ele antes de morrer. O fragmento dizia deixar aos vários futuros (mas não a todos) o jardim de caminhos que se bifurcam. Ele deduz então, que o jardim que a carra fala é labirinto e também o romance caótico. O romance foi escrito para todas as possibilidades de escolha ocorrerem em simultâneo. Se trata de um labirinto temporal que oculta não apenas um único tempo uniforme, mas infinitas séries paralelas de tempo divergentes. Por isto a bifurcação dos caminhos. Podem existir convergências nesses caso em que duas escolhas diferentes levam ao mesmo resultado. Gerando uma trama de tempos que se aproximam, se bifurcam, se cortam ou que se ignoram, abrange todas as possibilidades.

Stephen Albert revela para Yu Tsun esta descoberta conquistando sua profunda admiração. Em seguida Yu Tsun mata Stephen Albert antes que Madden chegue. Fez isso para fosse noticiado no jornal informando assim que a cidade Albert é onde se encontra o novo parque de artilharia britânico.

A história de Stephen Albert converge com a história de Ts'ui Pen os dois foram assassinados por motivos misteriosos por um estrangeiro. O labirinto então torna infinito a cada duas dimensões pela repetição do início no fim que recomeça o ciclo e pelas múltiplas possibilidades que ocorrem simultaneamente.

Sendo uma obra que desenvolve várias noções acerca do tempo, O jardim de caminhos que se bifurcam aponta uma ideia de tempo determinado pela vontade, onde o futuro se apresenta tão irrevogável como o passado.

Na obra de Borges esse futuro é cíclico o mesmo que ocorre no início volta a ocorrer no final. É a escolha que retorna ao programa o futuro concretizado pelo passado. Assim também é o programa dos atlas modernos a partir dos trajetos mais eficientes calcula o melhor. E fazendo assim nos escraviza em eficiência e nos rouba a possibilidade de conhecermos as outras rotas.

Não mais nos bifurcamos no tempo. No entanto, no labirinto de tempo ao se defrontar com diversas alternativas todas são escolhidas em simultâneo, já no atlas moderno nos temos a escolha feita por nós. Também nos é rouba a descoberta do caminho em si, pois o trajeto já conhecido pela máquina não necessitava que nos dele saibamos. Claro da mesma forma que o labirinto por vezes o caminho é convergente com aquele que faríamos sem o atlas, mas as possibilidades não mais se bifurcam. Se vive o mapa e não o labirinto que é o mundo. Ao otimizarmos o mapa em torno do estrito objetivo de chegar mais eficientemente possível do ponto “A” ao “B” acabamos com nossa liberdade.

### Parte 3: Google Maps

Ao comparamos o Google Maps ao atlas digital de Flusser, é possível identificar algumas funções semelhantes: a possibilidade de mudar rapidamente para uma escala menor (através da extensão Street View), o acesso a mais informações sobre certos elementos representados (por meio da pesquisa Google na Internet) e a possibilidade de acréscimo de elementos.

No entanto, existem diferenças cruciais a interação com os usuários que alimentam o sistema de forma passiva e ativa trazida pelo conceito de internet 2.0, ao contrário do atlas digital de Flusser, que era alimentado somente de

forma ativa. Também, ao contrário do atlas digital de Flusser, os criadores do Google Maps estão monitorando permanentemente os mapas através de suas diretrizes e atualizações. A Google se apresenta como um mecanismo de pesquisa gratuito enquanto coleta dados do usuário e vende esses dados aos clientes para publicidade. Esses dados da rede são utilizados para aperfeiçoar o aparelho constantemente. “Se é de graça, você é o produto”, é um dito popular em marketing que expõe a ingenuidade com a qual os usuários do Google divulgam seus dados pessoais.

O Google Maps traz uma falsa impressão de liberdade e o aplicativo é alimentado pelos usuários, o que nos dá a sensação de que o aplicativo seria autônomo. A Partir desta sensação, o usuário sente como se não houvesse ninguém, ou quase ninguém, por trás de seu funcionamento. A experiência transfere toda a responsabilidade a máquina, mas também toda entrega ao mesmo a capacidade de decisão, deixando seus agentes no espaço-tempo de uma quase hipnose, renunciando a sua intencionalidade, de sua história e de seus sonhos, de sua vontade, de sua autodeterminação. Mas pelo contrário as regras do jogo são modificadas constantemente e não estamos mais na máquina descrita inicialmente por Flusser, onde existe somente uma entrada e uma saída.

Nesta nova máquina, existe interferência da empresa de forma direta e constante. A caixa-preta do Google Maps se difere da câmera de Flusser que trazia a impressão de que ao apertar o botão, a foto era impressa no papel. Nela, existem dois novos atores: a rede de usuários e a Google, que interagem e interferem a todo tempo. A programação feita no sistema pode ser modificada dependendo de patrocinadores e interesses particulares. É fácil constatar que, ao final de uma mesma pesquisa feita em momentos diferentes, podemos encontrar informações diferentes. Desta forma, podemos entender que os conceitos se modificaram? E agora, estamos vivendo um novo modelo de interação e intervenção? Flusser destaca que a máquina fotográfica não se enquadra mais nos dois tipos clássicos de bens (bens para produzir e produtos finais). Fica então o questionamento: no caso do Google Maps: seus usuários são produtores, mercadorias ou consumidores? Seria possível romper a barreira de programação no Google Maps e ter novamente a experiência lúdica como as que existiam em um atlas de papel?

**Referências**

Borges, Jorge Luis. (2007). Ficcões (1ª). São Paulo: Companhia das Letras.

Flusser, Vilém. (2002). Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia (1ª). Rio de Janeiro: Relume Dumará.

Flusser, Vilém.(1993). Meu Atlas. Disponível em:<http://www.flusserstudies.net/node/338>. Acesso em: 25 out. 2019.