

O Museu da Pessoa, a tradição oral como acervo digital¹

Debora Cristine Rocha²

PEPG em Comunicação e Semiótica da Puc-SP

Resumo

Esta é uma reflexão sobre as relações entre a tradição oral e a cultura digital, em especial a Internet, tomando-se como objeto de pesquisa aplicada o Museu da Pessoa, um museu virtual, cujo acervo é composto por relatos orais, histórias de vida de pessoas comuns. Para tanto, são utilizadas as contribuições teóricas oferecidas pela semiótica russa, a Escola de Tártu-Moscú, assim como o pensamento de Paul Zumthor sobre a memória da cultura. A mídia digital não destrói os sistemas de comunicação que a antecedem historicamente, mas os atualiza, incorporando-os em sua estrutura de linguagem, havendo, portanto, um redimensionamento da cultura oral no ciberespaço.

Palavras-chave

Museu virtual; Cultura digital; Memória; Tradição oral; Internet.

Corpo do trabalho

Museu de histórias de vida

“Nem vi o século passar. Eu queria outro, que esse foi ligeiro demais.”

Germano de Araújo, vaqueiro, nascido em 1875, Vitória da Conquista, Bahia,
falecido em 1999

Um site que se propõe a preservar a memória de gente comum nas páginas da *web*, este é o Museu da Pessoa³, que desde 1992 tem se dedicado a tecer um mosaico de memórias digitais. Lembranças a partir das quais talvez se possam traçar simultaneamente o panorama de uma época, ou seja, a memória coletiva de um tempo e a memória individual de cada consciência que o integra. O acervo do Museu da Pessoa é composto por biografias e histórias contadas por aqueles que as vivenciaram, testemunharam ou se lembram de terem sido narradas por pessoas de seu convívio. Muitos desses depoimentos

¹ Trabalho apresentado ao NP 15 – Semiótica da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Jornalista, doutoranda e Mestre em Comunicação e Semiótica pelo Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Puc-SP. E-mail: deborarocha111@yahoo.com.br.

³ <http://www.museudapessoa.com.br>. Em agosto de 2003, o site do Museu da Pessoa se transformou em portal e passou a ser veiculado em novo endereço eletrônico: <http://www.museudapessoa.net>.

são histórias de família ou da comunidade, que vão desde recordações de infância e crônicas da vizinhança a memórias de imigrantes e lembranças de trabalhadores. As narrativas retratam pais e filhos, alunos e professores, escolas, bairros e municípios, empresas, idosos, o comércio e a indústria. Estão presentes, também, muitos namoros, casamentos de véu e grinalda e emocionadas despedidas.

Para apresentar esse painel de histórias ao público, além das narrativas escritas, o acervo do Museu da Pessoa conta com fotografias, áudios (depoimentos sonoros) e vídeos, encaminhados pelo público via e-mail ou coletados por entrevistadores. Toda a coleção tem origem em relatos orais diretos ou mediados, mas só pode ser consultada no ciberespaço ou no programa de rádio *O Museu da Pessoa, a Memória do Cidadão*⁴. Além disso, o museu também organiza eventos em parceria com outras instituições com o objetivo de preservar a memória de locais ou comunidades específicos, seja um bairro, uma empresa ou qualquer outro agrupamento social. Uma cabine de captação de depoimentos é montada e as pessoas que circulam pelo local são convidadas a participar, contando a sua história de vida, a idéia é traçar a memória coletiva de tais locais ou comunidades a partir das memórias individuais de seus integrantes.

Em 22 de outubro de 2002, o Núcleo Português do Museu da Pessoa, em parceria com a Universidade do Minho de Portugal, montou uma cabine de captação e um estúdio fotográfico na Estação São Bento do Metrô, na cidade de São Paulo, para coletar depoimentos e imagens de portugueses e seus descendentes no Brasil. No dia 22 de novembro do mesmo ano, outra cabine de captação foi montada na cidade do Porto, em Portugal, na estação ferroviária mais importante da cidade, também chamada Estação São Bento, para captar histórias de portugueses em seu próprio país. Depois, os depoimentos coletados em ambos os lugares foram disponibilizados na Internet.

Qualquer pessoa pode escrever a própria história ou a de algum conhecido e enviá-la por e-mail ao Museu da Pessoa, muitas vezes a biografia publicada na *web* torna-se uma homenagem para outrem, ação incentivada pelo museu em datas comemorativas como o Dia das Mães ou o Dia dos Pais, quando é sugerido aos internautas que enviem as histórias

⁴ Programa *Museu da Pessoa: A Memória do Cidadão*, apresentado na Rádio Cultura AM 1200 kHz, de domingo a sexta-feira, em duas edições, às 8h55 e 20h55, com duração de até três minutos. Aos sábados, o programa é exibido às 9h30 em uma única edição.

de seus ascendentes. Nesse caso, existem áreas específicas para disponibilizar tais narrativas, o público pode acessar os ícones *Histórias de Mães* ou *Histórias de Pais* e consultá-las:

“Mamãe, mineira, falava que não gostaria que as filhas casassem com mineiro. Mineiro quando era bom, era bom, mas quando não, era melhor jogar fora. Passou o tempo, a primeira que casou fui eu. E com um mineiro”, Bemvinda Motta Nogueira Santos, secretária aposentada, nascida em 1927, São Paulo, Capital.

Tais histórias de pais e de mães remetem às genealogias recitadas pelos jograis da Idade Média e pelos *griot* africanos, que cantam a linhagem de sangue e poder, a ordem dinástica e hierárquica a qual pertence dado rei ou imperador, cantadores que declamam em alta e boa voz as origens de importantes personalidades do reino. Quando recitadas, as linhagens pouco guardam da diagramação quadro a quadro e dos esquemas detalhados das árvores genealógicas dos dias de hoje, que mais lembram organogramas empresariais do que relações de parentesco. A cantoria acrescenta o epíteto, torna a genealogia uma homenagem ao celebrar a grandiosidade de feitos notáveis realizados pelo personagem.

Nesse sentido, as histórias de pais e de mães do Museu da Pessoa atualizam a tradição oral, os pais e as mães apresentados pelos narradores surgem como autores de grandes feitos. Ações como trabalhar com afinco, sustentar a família, dar uma boa educação aos filhos, ultrapassar obstáculos do pegar a condução no início do dia a precárias condições de saúde ganham nova dimensão e são tidas como façanhas do porte de atos de bravura de afamados heróis do passado:

“Teve uma pneumonia, que de repente lhe afetou o cerebelo e, do dia para a noite o transformou em uma pessoa sem condição alguma de falar nem se mexer com coordenação. (...) Depois dos seis meses na cama, resolveu que não abdicaria do curso que tinha escolhido. Continuou indo para a faculdade, onde chegava e saía carregado pelos amigos, fez todas as provas oralmente, pois não tinha a coordenação suficiente para escrever. Finalmente se formou, foi homenageado em sua colação de grau, e hoje é advogado”, Carlos Henrique Martins Júnior, homenageado por seu filho Lucas de Freitas Martins.

Outros bons exemplos de narrativas do museu são as contadas por imigrantes das mais diversas nacionalidades: de italianos e portugueses a turcos e judeus. Os relatos de viagens, a experiência do deslocamento entre o país de origem e o Brasil, os contratempos passados pelos imigrantes neste trajeto, muitas vezes tão extenso que se mede em milhares de quilômetros, são narrados aliados às experiências vividas na nova terra, da qual grande parte desconhece até mesmo as palavras mais simples do idioma, preenchem a tela do computador. Relatos de aventuras que cruzam o Atlântico:

“No dia que embarcamos o mar estava bravo... Naquele dia foi um absurdo. Eu era moleque e naquela época não tinha medo. E aí, depois, o mar começou a amansar, e ficou mansinho. Na hora que embarcamos já estava lento o mar. Mas até aquela altura, estava bravo. Na beira do mar não passava nem carros. O mar jogava pedra pra dentro, um quilômetro pra dentro. Que o mar da Madeira ali é bravo mesmo. A Madeira é no meio do oceano”, Manoel Fernando Rodrigues, nascido em 1934, Ribeira Brava, Ilha da Madeira, Portugal.

Relatos de viagens que se tecem no trajeto entre o cais e a primeira refeição na nova terra, trajetos que se transformam em aventuras tão grandes quanto a travessia de todo um oceano:

“Cheguei em Santos. Em cima do navio, todo mundo olhando pra baixo. Cumprimentando os de cima, os de baixo, uns contentes. E eu de cima do navio, não via o primo, não via ninguém. Não me estavam esperando, não tinha ninguém. Aí todo mundo a descer. A namorada minha do navio desceu e chegou em baixo o marido dela estava esperando, abraçando e beijando... Eu continuei lá em cima do navio pra ver se aparecia o primo. Chegou a hora que os guinchos começaram a tirar as malas do porão e aí dão ordens pra os últimos passageiros descerem. Eu desci, cheguei em baixo, cadê o primo? Não tem primo. E agora aqui no Brasil, não tem primo, não tem conhecidos.
(...)

Só que quando puseram as malas na calçada de fora, estava escuro já. Aí eu comecei a chorar. Chegar ao Brasil, a uma terra estranha, não tinha família, não tinha dinheiro do país e agora de noite...

(...)

Andamos e andamos. (...) Dei o endereço, que eu tinha em Portugal, e cheguei à padaria. O meu primo estava a dormir, no segundo andar. - padaria em baixo. Os sócios fizeram-me lanche de

pernil, gostoso pernil, oh diacho..., tomei um guaraná. A primeira vez. Não conhecia o guaraná. Só conhecia o vinho de Portugal”, Manoel dos Santos Paiva, dono de padaria, nascido em 1929, Gildinho, região do Porto, Portugal.

Surge a figura do herói de si mesmo quando a história é contada por aqueles que a viveram e o herói de seus conhecidos e familiares, muitas vezes filhos que também recordam nesse *link* as lembranças a eles repassadas por seus ascendentes de boca a ouvido na mesa do jantar de todos os dias. A história é passada de pai para filho, que por sua vez a repassa ainda à outra geração, à descendência dos netos, isso quando estes não a ouvem diretamente de avôs e avós.

As histórias de idosos são numerosas, originaram a maioria do acervo e retratam episódios pessoais e coletivos:

“Eu assisti à Revolução de 32. Até hoje não consigo entender aquele entusiasmo de crianças e mulheres fazendo roupas e capacetes para os soldados. Os escoteiros entregavam telegramas. As crianças tocavam na rua, na Av. Paulista, levavam o Getúlio dentro de uma gaiola. São Paulo lutou contra vinte e um Estados. No fim, São Paulo estava perdendo. Eles bombardeavam, o negócio foi feito aqui. A revolução durou quatro meses. Queriam mesmo derrubar o Getúlio”, Antônio Serafim de Oliveira, laboratorista, nascido em 1921, São Paulo, Capital.

Em julho de 2002, o Museu da Pessoa também se transformou num programa de rádio, *O Museu da Pessoa: A Memória do Cidadão*. Muito mais uma vinheta do que um extenso programa de rádio, *A Memória do Cidadão* apresenta recortes, pequenos extratos de depoimentos gravados pelos entrevistadores do museu, flashes de memórias, filetes de lembranças de pessoas comuns, em sua maioria, idosos que preenchem as ondas do rádio com sua voz por tantas vezes enrouquecida pelos anos. E são muitas vozes, diferentes vozes a relatarem experiências de vida, vozes que falam sobre acontecimentos que, se a princípio parecem se repetir em conteúdo, ao cabo de alguns poucos acordes muito se distanciam em intensidade, altura, timbre e emoção. O contar velhos causos, impressões e histórias de outrora ganha espaço e as vozes falam, as vozes se calam, riem e choram, vozes flutuam

pelo ar e atualizam a palavra em sua origem primeira, o som: “*a palavra é originalmente e, em última análise, irrecuperavelmente, um fenômeno sonoro.*”⁵

As vozes transmitidas pela *Memória do Cidadão* trazem consigo a sensação da presença do narrador proporcionada pelo som. É a sonoridade que circunda o ouvinte, reverbera ao seu redor, invade o seu corpo e nele ecoa em ressonância direta com o sentido do tato, com o sentido do paladar, é a vibração que constrói o corpo do outro através da imersão pelo som que mais o poderia caracterizar, a própria voz. A vocalidade de tal corpo propicia a experiência da alteridade porque inexistem vozes idênticas, as vozes se comportam como impressões digitais sonoras. A cada corpo, uma voz, a cada voz, um corpo, se o corpo pode construir a voz e emaná-la de suas entranhas, a voz pode edificá-lo a partir de intensidade, altura, timbre e entonação. Um corpo biocibernético, visto que a voz supõe em si mesma a existência de um corpo responsável por sua origem. Um corpo biocibernético construído pelas ondas do rádio muito antes da existência da *web*.

Mas a atualização da palavra em seu aspecto ritualístico também se faz presente no site quando da lembrança de uma promessa, a atualização mítica da história da mulher sem filhos que pede a graça da concepção ao Criador:

“(minha mãe) ficou seis anos sem ter filhos. Queria muito ter um. Por ser muito religiosa, ela pediu um para Deus. Fez uma promessa que se Deus desse um filho para ela, ela colocaria um nome bíblico. Pouco tempo depois, ela teve um menino. Meu pai, devido ao seu problema com seu próprio nome, quis registrar meu irmão com o nome de: ‘Challes De Gaulle’⁶. Minha mãe não aceitou de jeito nenhum. Ela queria cumprir sua promessa com Deus. Meu pai então fez um acordo: meu irmão seria chamado de Samuel, escolhido por ela, e, caso ela viesse a ter outros filhos, o direito pela escolha do nome ficaria com meu pai”, José Benedito da Silva, o “Cabeça”, homenageado por seu filho Marlon Brando Benedito da Silva.

O acordo entre marido e mulher, na verdade, um tipo de ritual de dar o nome tão comum nas comunidades orais é transportado pelas recordações de um de seus filhos para o ambiente digital de modo a ficar às vistas de todos:

⁵ “*the word is originally, and in the last analysis irretrievably, a sound phenomenon.*”, Walter Ong (1967, p. 18).

⁶ Neste trecho, foi mantida a grafia original *Challes* como encontrada na história de José Benedito da Silva no site Museu da Pessoa por trata-se de transcrição de entrevista. Se existe a possibilidade de erro de digitação do museu, também é possível que o entrevistado tenha se utilizado desta fala. No entanto, é necessário indicar a grafia correta como *Charles de Gaulle*, nome do comandante das forças francesas durante a Segunda Guerra Mundial.

“Depois do meu irmão mais velho, vieram mais cinco filhos: A menina ele colocou de ‘Abilene’ (uma cidade do Texas), ‘Moab’, meu irmão que é um deserto, o outro, ‘Adigaman’, um nome que nem meu pai sabe a origem. Quando eu nasci (...) meu pai então escolheu o nome de um ator de um filme que ele tinha acabado de ver. O filme era ‘A Face Oculta’ e o ator era o ‘Marlon Brando’”, José Benedito da Silva, o ‘Cabeça’, homenageado por seu filho Marlon Brando Benedito da Silva.

O quinto irmão depois do mais velho, o caçula da família, recebeu o nome do ator que interpretou o personagem Tarzan durante muito tempo: Johnny Weissmüller. Para Marlon, o interessante foi que o funcionário do cartório grafou corretamente o nome *Weissmüller*.

A tradição oral como acervo digital

Na era das CAVE's⁷ e da realidade virtual, da crescente miniaturização infoeletrônica e da telepresença, quando se pesquisam os mecanismos da clonagem e se busca concluir o Projeto Genoma, como poderia o surgimento de um museu na Internet com um acervo constituído de histórias de vida de pessoas comuns, enviadas pelos próprios internautas ou captadas por alguns entrevistadores, tornar-se o objeto de pesquisa de um trabalho científico que pretende dialogar com as novas tecnologias? Como poderia algo aparentemente tão pouco inovador, em comparação com os aparatos tecnológicos acima mencionados, contribuir para a compreensão do novo contexto histórico, técnico e semiótico que advém com a cultura digital e se configura diante de nossos olhos?

Além disso, aonde mais se poderia encontrar um site, intitulado museu, o Museu da Pessoa, totalmente dedicado a colecionar relatos orais? Exceto por algumas coletâneas esparsas, disponíveis no interior de alguns sites, nas quais o cidadão comum expressa a sua opinião ou até conta parte de sua história, em geral no decorrer de entrevistas jornalísticas, não se tinha até o momento experiência similar no Brasil, ou seja, um museu virtual voltado prioritária e exclusivamente para a captação de histórias de vida reais, contadas por seus

⁷ *Cave Automatic Virtual Environment*. Em geral, um ambiente de quatro paredes, nas quais são projetadas imagens que o participante percebe através de óculos de terceira dimensão. O termo *cave* faz referência ao mito da caverna de Platão que fala sobre uma realidade existente além do mundo físico, simbolizado pela caverna, uma realidade considerada por Platão como a dimensão verdadeira da criação, cuja sombra, uma distorção deste plano primeiro, é projetada no interior da caverna e considerada pelo ser humano como o real.

autores ou por pessoas que lhe sejam próximas de alguma maneira. Esta particularidade do Museu da Pessoa já o torna por si próprio interessante ao conhecimento, mas, ao considerar-se que os relatos orais são parte integrante da tradição oral, uma cultura vista por alguns apocalípticos como um ser vivo em agonia, em extinção⁸, o Museu da Pessoa se agiganta e vem a tornar-se um objeto de pesquisa muito interessante porque contradiz, numa primeira análise, esta previsão de destruição plena da tradição oral. O que este acontecimento poderia significar no estudo das novas mídias?

Independente da interpretação que se possa dar, a presença da vocalidade neste site é um fato que não pode ser tomado como hipótese, pois a sua concretude fala por si mesma. Num simples acesso, ela se apresenta em áudios, vídeos e, por que não, até mesmo nos traços orais contidos nos depoimentos enviados por e-mail pelos internautas. Trata-se, porém, de uma oralidade mediada, um termo que talvez possa acalmar um pouco os ânimos daqueles que defendem tão arduamente a extinção do oral⁹, tanto quanto daqueles que preconizam a extinção do corpo¹⁰ e lamentam com pesar o ocaso de um tempo quando o verbo era o verbo e o corpo era o corpo, quando parecia não haver a mediação.

Tendo em vista este esclarecimento inicial e tomando-se a impossibilidade de negar a existência da vocalidade em tal site, qual seria a verdadeira relevância de dar-se continuidade à investigação sobre este museu virtual? Ora, se a hipótese principal deste trabalho se referisse à presença da vocalidade na *homepage* do Museu da Pessoa, ela já estaria comprovada. No entanto, a hipótese principal procura ir além, diz respeito à possível sobrevivência não da vocalidade, mas da tradição oral no ambiente digital. Paul Zumthor diferencia tradição oral de transmissão oral¹¹, tanto que, esta última, ele prefere chamar de *vocalidade* e dá-lhe o significado único de materialidade da voz, do som proferido pelas cordas vocais do ser humano sob as formas de fala, canto, murmúrio, gemido:

⁸ Um dos apocalípticos, o filósofo francês Jean Baudrillard, acredita que a tecnologia esvazia a realidade pelo espetáculo, pela banalização, ele reflete que “*Alguma coisa se perdeu no meio da história humana recente. O relativismo dos signos resultou em uma espécie de catástrofe simbólica. (...) A questão agora é como podemos ser humanos perante a ascensão incontrolável da tecnologia.*” (Jean Baudrillard em entrevista a Luís Antônio Giron, 2003). No entanto, a este pensamento se contrapõem, em dada medida, as teses dos semioticistas russos que vêem os diversos sistemas de cultura como detentores do fenômeno da mediação e a memória cultural como um mecanismo intrínseco do funcionamento de tais sistemas.

Quanto ao questionamento sobre como ainda ser humano diante do avanço tecnológico, Donna Haraway (2001, p. 149-181) repensa o ser humano enquanto ciborgue e Katherine Hayles (1999) apresenta as suas teses sobre o pós-humano.

⁹ Ibidem.

¹⁰ Nas palavras de Dietmar Kamper, citado por Cleide Riva Campelo (2002): “*Há uma ameaça de que o corpo esteja se transformando em lenda: para alguns esta é uma ‘decisão histórica já tomada e de possíveis consequências terríveis para a história do homem.*”

¹¹ Paul Zumthor (2001, p. 17-21).

*“Vocalidade é a historicidade de uma voz: seu uso. (...) o que deve nos chamar mais a atenção é a importante função da voz, da qual a palavra constitui a manifestação mais evidente, mas não a única nem a mais vital: em suma, o exercício de seu poder fisiológico, sua capacidade de produzir a fonia e de organizar a substância.”*¹²

Já a tradição oral é uma forma de cultura, um sistema de comunicação complexo que compreende elementos outros além da voz em estado sólido, portanto, a presença da vocalidade em dado ambiente não leva necessariamente à comprovação da sobrevivência da tradição oral, pois, apesar de próximos, os fenômenos da transmissão oral e da cultura oral se diferenciam, o primeiro trata de uma linguagem, o segundo, de toda uma cultura e como tal envolve mecanismos de memória, dispositivos que dizem respeito à duração temporal desta cultura. Ainda segundo Zumthor, é preciso *“distinguir tradição oral e transmissão oral: a primeira se situa na duração; a segunda, no presente da performance.”*¹³

Sob a forma de relatos de vida, a atualização da tradição oral como acervo digital funciona a partir da recuperação da memória de uma cultura no interior de outra. Segundo Iúri Lótman e Bóris Uspiênski, o movimento de sucessão de diferentes culturas é cumulativo, cada cultura pode conter, como memória, outras culturas. Este é o ponto de partida para o programa de ação, ou seja, a memória de um sistema cultural se mantém disponível para ativação em outros sistemas. Quando tal programa é ativado, o processo de atualização adapta a experiência disponibilizada, as linguagens que a integram a um novo contexto. Sendo assim, o programa de ação e o processo de atualização podem ser considerados como mecanismos de memória coletiva, dinâmica e criativa.

Tanto os semioticistas russos, quanto Paul Zumthor, é verdade que cada qual à sua maneira, concebem a memória como mecanismo criativo, a memória como estrutura inerente aos sistemas de cultura, sem a qual não pode haver nem comunicação, nem cultura. Iúri Lótman e Bóris Uspiênski chegam a afirmar que *“cultura é memória”*¹⁴ e Lótman insiste que *“Todo funcionamento de um sistema comunicativo supõe a existência de uma*

¹² Paul Zumthor (2001, p. 21).

¹³ Paul Zumthor (2001, p. 17).

¹⁴ Iúri Lótman e Bóris Uspiênski (1981, p. 41).

memória comum da coletividade. Sem memória comum é impossível ter uma linguagem comum.”¹⁵

A concepção de memória proposta por tais pensadores, na qual os mais variados experimentos alimentam outras manifestações culturais nas mais diversas culturas, refere-se a uma forma de pensamento que se adapta com facilidade à cognição da vida digital, uma vez que esta se apropria, por exemplo, dos mecanismos de atualização para fazer arte:

*“Os aspectos semióticos da cultura (por exemplo, a história da arte) se desenvolvem, melhor, segundo leis que recordam as leis da memória, sob as quais o que ocorreu não é aniquilado nem passa à inexistência, se não que, sofrendo uma seleção e uma complexa codificação, passa a ser conservado, para, em determinadas condições, de novo manifestar-se.”*¹⁶

Porém, retomando-se a questão da vocalidade enquanto linguagem, esta será considerada aqui como um elemento encontrado, por exemplo, no interior deste amplo sistema de cultura a que se costuma denominar de tradição oral. A vocalidade é uma linguagem que, em conjunto com outras linguagens como o gesto, integra a cultura oral, mas não lhe pertence com exclusividade. Ela também se apresenta em outros sistemas culturais como o rádio, a televisão e o cinema, ainda que seja preciso recordar uma vez mais que essa presença ocorre de forma mediada e, também, que o fenômeno da mediação não invalida a existência da linguagem, apenas a situa, a redimensiona em outro contexto. Seja como for, a vocalidade não se encontra isolada na cultura oral, assim como tal cultura não se mantém à parte de outros sistemas culturais, uma vez que existe o contato. Um hipotético isolamento de linguagens e culturas não procede para a de Escola de Tártu-Moscou, pois de acordo com seus pesquisadores, para que um sistema de comunicação exista, são necessárias no mínimo duas linguagens em seu interior, assim como são necessários dois códigos para compor cada linguagem. Logo, nenhuma linguagem pode ser dada como exclusiva, única em qualquer forma de cultura e nenhum código pode ser do mesmo modo considerado ao compor dada linguagem.

¹⁵ “*Todo funcionamiento de un sistema comunicativo supone la existencia de una memoria común de la colectividad. Sin memoria común es imposible tener un lenguaje común.*”, Iúri Lótman (1996, p. 155).

¹⁶ “*Los aspectos semióticos de la cultura (por ejemplo, la historia del arte) se desarrollan, más bien, según leyes que recuerdan las leyes de la memoria, bajo las cuales lo que pasó no es aniquilado ni pasa a la inexistencia, sino que, sufriendo una selección y una compleja codificación, pasa a ser conservado, para, en determinadas condiciones, de nuevo manifestarse.*”, Iúri Lótman (1998, p. 153).

E por que essa duplicidade, perguntariam alguns? Seria esta uma arbitrariedade? Ora, para haver o diálogo que compõe dado sistema de cultura, é preciso no mínimo duas linguagens, o contato entre códigos diferenciados. Entretanto, não existe dualidade neste jogo, não há qualquer disputa que possa resultar na vitória de determinado código, linguagem ou cultura ou na derrota e extinção de outras manifestações culturais. Aqui, a duplicidade não é tomada como dual, trata-se apenas de um ponto de partida que pode se desdobrar, e normalmente se desdobra, para o múltiplo. Outros códigos, outras linguagens podem ser incorporados a qualquer momento pelo sistema considerado e a cada código, cada linguagem introduzida, maior a complexidade.

De fato os sistemas de cultura não são universos fechados, restritos, eles mantêm uma troca constante de códigos e linguagens entre si, contaminam-se estruturalmente e estão sempre abertos a alterações, estão sempre propensos a novas inserções. Na verdade, tais sistemas podem se atualizar tão rapidamente e de forma tão sutil que a cognição humana muitas vezes possui dificuldade para acompanhar, perceber as mudanças ocorridas. No entanto, com ou sem a percepção clara e imediata de tais modificações, elas existem e podem ser constatadas durante o desenvolvimento, a trajetória de cada sistema cultural.

Dois pontos constroem uma conexão, porém, no caso dos diversos sistemas culturais, uma conexão aberta à inserção de novos falantes no diálogo que se inicia. Aos códigos primordiais se acrescentam outros, sejam três, quatro, dez, tantos quantos a complexidade do sistema ousar requerer. A complexidade é dinâmica, ela se encontra na atualização de culturas muito, muito diferentes, está presente na vida digital, cuja arquitetura se edifica pelo código binário que transpassa os nós da teia de comunicação que se estabelece. O nó não se trata, então, de um ponto único, isolado, mas da resultante do cruzamento em rede de códigos múltiplos, um ponto no espaço que existe pela intersecção de diversas linguagens pelo mesmo lugar, pelo mesmo caminho, pelo mesmo acesso.

Talvez seja conveniente explicar, ainda, que tal duplicidade nada tem a ver com a clássica visão entre emissor e receptor do esquema teórico da comunicação, ao invés disso, a duplicidade aqui apresentada se refere à urdidura de textos que trafegam pela semiosfera, textos que nela adentram e textos que dela saem continuamente. A duplicidade da codificação para a formação da linguagem e a duplicidade da linguagem para a composição de dado sistema de cultura dizem respeito ao processo interno de tessitura de textos

culturais. A tais duplicidades pode-se seguir, pode-se agregar mais e mais códigos, outras e outras linguagens que ampliam a complexidade de cada cultura e seus textos.

Mas o que dizer, então, da combinação entre tais códigos e linguagens? As probabilidades de combinação e recombinação são imensas porque os nós ecoam, ecoam um a um, entre si e nos demais, são zonas de encontro dos fios da tessitura da rede enquanto tecido, no entanto, devido ao bombardeio constante de informações e ao acesso parcial do leitor, segundo o seu interesse, os nós parecem revelar ao leitor apenas fragmentos de linguagem. No digital, o contexto global muitas vezes é perdido no emaranhado de informações que circulam velozmente na imensidão de canais, de platôs que se abrem à visão, audição, ao tato, olfato, paladar, à consciência que os integra. E tantas vezes só se torna possível recuperar este pequeno fragmento de consciência como a reverberação de um nó sobre o outro, uma atualização digital do mito da ninfa Eco que, impossibilitada de criar as suas próprias palavras, é condenada a repetir os últimos sons emitidos por outros.

No entanto, assim como a ninfa Eco faz uso do reverberar de modo criativo, é possível repetir as mesmas palavras com um novo significado, uma combinação outra além da esperada e este é o conceito que Zumthor e os semioticistas russos elaboram para a memória, não mais um armazém estático, mas um universo criativo que se vale do mecanismo de lembrar e esquecer, do método combinatório num universo probabilístico para existir. A ninfa Eco recorre ao único recurso do qual dispõe para falar, repetir as últimas palavras que ouve, quando declara o seu amor por Narciso, ela reverbera as palavras do próprio Narciso que a afasta de si, mas nesse instante altera o significado de tais palavras, o texto tecido por Eco vai além do conteúdo estático das palavras de rejeição, o significado das palavras de Narciso é recodificado por ela porque vários são os nós pelos quais passam as palavras.

Porém, para que a memória, proposta por Zumthor e pela Escola Russa de Semiótica, possa ser compreendida nesta nova dimensão, é preciso que a temporalidade também seja redimensionada, no entanto, a questão do tempo da memória é tão ampla e envolvente que só pode ser discutida num outro artigo.

Referências bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. Banalidade mortífera. *Caderno Mais!*, *Folha de São Paulo*, 10.6.2001, p. 12-13.

BAUDRILLARD, Jean em entrevista a Luís Antônio Giron. A verdade oblíqua: O pensador que inspirou a trilogia "Matrix" não gosta do filme e acha que a cultura americana impõe padrões banais. *Revista Época*, São Paulo, n. 264, 9/6/2003. On line: <http://revistaepoca.globo.com>.

BIOCCA, Frank. *Media and laws of the mind*. In RIVA, G., DAVIDE, F., IJSSELSTEIJN, W. A., *Being there, concepts, effects and measurements of user presence in synthetic environments*. Amsterdam: IOS Press, 2003. <http://www.emergingcommunication.com/volume5.html>.

BIOCCA, Frank. *Realidade virtual: o extremo limite da multimídia*. In RECTOR, Mônica e NEIVA, Eduardo (Org.). *Comunicação na era pós-moderna*. Petrópolis: Vozes, 1998.

BOSI, Ecléa. *Memória e sociedade: lembranças de velhos*. São Paulo: T.A. Queiroz, 1979.

BOSI, Ecléa. *O tempo vivo da memória: ensaios de psicologia social*. Cotia: Ateliê, 2003.

CAMPELO, Cleide Riva. Passos labirínticos do corpo. *Ghrebh, revista digital do centro interdisciplinar de semiótica da cultura e da mídia*, São Paulo, n. 1, out/2002. 1 CD-ROM.

CARRUTHERS, Mary J. *The book of memory: a study of memory in medieval culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999.

CHARTIER, Roger. Do códice ao monitor: a trajetória do escrito. *Estudos Avançados*, São Paulo, v. 8, n. 21, p. 185-199, mai./ago. 1994.

COLOMBO, Fausto. *Os arquivos imperfeitos*. São Paulo: Perspectiva, 1991.

COSTA, Rogério da. *A cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.

COUCHOT, Edmond. *A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real*. In DOMINGUES, Diana (Org.), *A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

COUTINHO, Eduardo. *O cinema documentário e a escuta sensível da alteridade. Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da Puc-SP*, São Paulo, v. 15, p. 165-191, abr. 1997.

DOMINGUES, Diana. On line: <http://artecno.ucs.br/textos.htm>.

DOMINGUES, Diana (Org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

FEATHERSTONE, Mike e BURROWS, Roger. *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*. Londres: Sage, 1995.

FERREIRA, Jerusa Pires (Org.). *Oralidade em tempo e espaço: colóquio Paul Zumthor*. São Paulo: Educ-Fapesp, 1999.

FERREIRA, Jerusa Pires. *Cultura é memória*. Revista Usp, São Paulo, n. 24, p. 114-120, dez./fev. 1994/95.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Nova Iorque: Ace Books, 1984.

HARAWAY, Donna. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. In *Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature*, Nova Iorque: Routledge, 1991. On line: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KAC, Eduardo. *Aspectos da estética das telecomunicações*. In RECTOR, Mônica e NEIVA, Eduardo (Org.). *Comunicação na era pós-moderna*. Petrópolis: Vozes, 1998.

KURZWEIL, Ray. Ser humano versão 2.0. *Caderno Mais!, Folha de São Paulo*, 23.3.2003, p. 4-9.

LEÃO, Lúcia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2001.

LÓTMAN, Iúri. *La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto*. Madrid: Frónesis, 1996.

LÓTMAN, Iúri. *La semiosfera II: semiótica de la cultura, del texto, de la conducta y del espacio*. Madrid: Frónesis, 1998.

MACHADO, Irene. *Escola de semiótica: a experiência de Tártu-Moscou para o estudo da cultura*. Cotia: Ateliê, 2003.

MCLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg*. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1977.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.

Museu da Pessoa, site. On line: <http://www.museudapessoa.com.br>.

Museu da Pessoa, portal. On line: <http://www.museudapessoa.net>.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. São Paulo: Cia das Letras, 1997.

ONG, Walter J. *Interfaces of the word*. Londres: Cornell University Press, 1977.

ONG, Walter J. *Oralidade e cultura escrita*. Campinas: Papyrus, 1998.

ONG, Walter J. *The presence of the word*. Minneapolis: Minnesota Press, 1967.

RECTOR, Mônica e NEIVA, Eduardo (Org.). *Comunicação na era pós-moderna*. Petrópolis: Vozes, 1998.

ROCHA, Debora Cristine. *O Museu da Pessoa, a tradição oral como acervo digital*. Dissertação de Mestrado. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica. São Paulo, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo: Experimento, 2000.

SCHNAIDERMAN, Bóris (Org.). *Semiótica russa*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

THOMPSON, Paul. *A voz do passado: História oral*. São Paulo: Paz e Terra, 1992.

YATES, Frances Amelia. *The art of memory*. Chicago: University of Chicago Press, 1987.

ZIZEK, Slavoj. A fuga para o real. *Caderno Mais!, Folha de São Paulo*, 8.4.2001, p. 8-12.

ZUMTHOR, Paul. *A letra e a voz: a "literatura" medieval*. São Paulo: Cia das Letras, 2001.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Educ, 2000.