

O software e o diorama

Tiago C. Soares

Criada há quase uma década, a Wikipedia ganhou o mundo propondo às massas que, colaborativamente, construíssem uma nova sistematização do conhecimento. A ideia, simples e revolucionária, é que cada um ajude no que puder, oferecendo um pouco de sua expertise técnica e/ou intelectual. Em vez do universo encontrado nos mapas das enciclopédias tradicionais, da vida esquadrihada por um pequeno grupo de eleitos, o mundo construído por todos.

Toda pessoa com acesso à web pode, com alguns cliques, alterar, adicionar, excluir as informações de qualquer verbete na Wikipedia. Um jogo no qual toda a escrita, passada e futura, expõe-se à negociação sem fim. Conhecimento livre das amarras das letras impressas, fluido, eternamente mediado. Como um museu com estantes, dioramas e livros em perpétua (des)arrumação.

Embora igualitária e libertadora à primeira vista, a Wikipedia é, ainda, um sistema de organização do conhecimento. E tem suas leis, hierarquias, etiquetas. Há as escritas apropriadas nos lugares certos, as regras para as contribuições. A ciência talhada no código da Wikipedia é resultado de filtros, com seus sentidos formais e simbólicos auferidos por comunidades de autores e editores. Gente que, não raro, é já acostumada às regras de laboratório, e as renegocia num sistema de *peer-review* acelerado, campo de batalha.

O filósofo da ciência Joseph Rouse uma vez disse que os experimentos

científicos podem atuar como uma ficção. Que recortes do mundo etiquetados e espiados nos microscópios podem servir como uma narrativa complexa e resolvida em si mesma, ao ponto de realizar sua operação de sentido. Num sistema como a Wikipedia, em que linguagem, software e relações de poder se tensionam e se confundem, esse movimento poderia encontrar sua fronteira final, com a lei da natureza e as regras da ficção se unindo em torno de um mesmo projeto simbólico. Um universo no qual a química dos apetrechos do cinto do Batman e a história da penicilina se entrelaçam e se retroalimentam.

A natureza vira código, mediado agora não pelo cientista, seus pares, e suas regras; mas pela multidão em suas novas hierarquias e subculturas, em rede, num espaço de negociação eterna. O projeto científico é capturado por comunidades diversas, tornado maneira de construir o mundo e máquina de resistência. Pesquisadores, autores e editores virtuais transformam-se em código puro, ciborgues desenhando uma nova ciência com novos símbolos. Um jogo duplo, que reforça ou desestrutura os construtos de linguagem que nos explicam o mundo – e a nós mesmos em relação a ele.

Nos anos 50 e 60, cientistas e roteiristas de TV ajudaram a desenhar um mundo no qual a humanidade, senhora do espaço e do átomo, extravasa vigor civilizatório no domínio de satélites e planetas. As rochas lunares trazidas por Neil Armstrong abriam espaço, nos museus, para o tesouro final, o pedaço do cosmo submetido às regras da natureza explicada pela ciência humana. Nas telas dos televisores, Capitão Kirk vivenciava conflitos civilizatórios interplanetários, levando fãs de ficção científica aonde nenhum homem jamais esteve.

Gerações de jovens fascinados por Star Trek são, hoje, cientistas. Filhos da era espacial, deram sentido, nas regras da ciência, a uma utopia que encontra seus símbolos num universo de ficção científica. Um mundo em

construção no qual desentendimentos entre nações planetárias e veículos que viajam à velocidade da luz são tão reais quanto a ONU. Apenas não estão, ainda, presentes.

Para os fieis, o mundo de Star Trek aguarda. Basta a aplicação certa de um modelo matemático, ou a sintetização do composto correto. Ou explicar na Wikipedia, e clicar em "salvar".

Tiago C. Soares é graduado em Comunicação Social pela Unesp e mestrando em Divulgação Científica e Cultural pela Unicamp. Jornalista, é editor de web da Fundação Perseu Abramo.

Bibliografia:

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue: ciência, Tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: SILVA, Tomaz Tadeu (org. E trad.) Antropologia do ciborgue, as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica: 2000. p. 37-130.

ROUSE, Joseph. Understanding Scientific Practices: Cultural Studies of Science as a Philosophical Program. In: BIAGIOLI, M (ed.), Science Studies Reader, New York: Routledge, 1999. p 442-56

ROUSE, Joseph. Cultural Studies of Science. International Encyclopaedia of the Social and Behavioral Sciences, 2001, p. 3125-27

ROUSE, Joseph. Laboratory Fictions. In: SUAREZ, M (ed). Fiction in Science: Philosophical Essays on Modeling and Idealization, New York, Routledge, 2008, 37-55

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. IN: SILVA, Tomaz Tadeu (org.) Identidade e diferença. A perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis/RJ, 200. p.7-72