

VILÉM FLUSSER

ELOGIO DA SUPERFICIALIDADE

O UNIVERSO DAS IMAGENS TÉCNICAS

I
IMPRESSA DA UNIVERSIDADE DE COIMBRA
CORRIDA CAMARINHA PRESS
U


ANNABLUME

E l o g i o d a s u p e r f i c i a l i d a d e

O UNIVERSO DAS IMAGENS TÉCNICAS

E l o g i o d a s u p e r f i c i a l i d a d e

VILÉM FLUSSER

O UNIVERSO DAS IMAGENS TÉCNICAS



COEDIÇÃO

Imprensa da Universidade de Coimbra

URL: http://www.uc.pt/imprensa_uc

ANNABLUME editora . comunicação

www.annablume.com.br

PROJETO E PRODUÇÃO

Coletivo Gráfico Annablume

IMPRESSÃO E ACABAMENTO

LinkPrint

ISBN

978-989-26-0253-0 (IUC)

978-85-7519-879-8 (Annablume)

DEPÓSITO LEGAL

348947/12

© JUNHO 2012

ANNABLUME

IMPrensa DA UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Sumário

Prefácio	7
0. Advertência	11
1. Abstrair	15
2. Concretizar	27
3. Tatear	39
4. Imaginar	51
5. Apontar	63
6. Circular	75
7. Dispersar	87
8. Programar	99
9. Dialogar	111
10. Brincar	123
11. Criar	135
12. Preparar	147

13. Decidir	159
14. Dominar	171
15. Encolher	183
16. Música de Câmera	193

Prefácio

A Escalada da Abstração

Este é um livro chave para o entendimento de Vilém Flusser. É nele que se desenvolve a espinha dorsal de sua obra madura, já distante dos seus ensaios da fase inicial, cheios de surpresas e sobressaltos, embalados sobretudo nos formatos breves, nos gêneros midiáticos, depois reunidos em livros, mas sem perder uma identidade e uma unidade, como se fossem cada um deles um ponto, um grão de areia, uma pedrinha ou um cálculo' (no sentido de pequena formação calcárea) independentes - mas sempre com uma grande e instigante dispersão de objetos e temas. Foi a fase da *História do diabo* e *Da religiosidade*, decisiva para a definição de um método e um estilo de abordagem que se demonstrariam essenciais para os mergulhos mais extensos e profundos em seus objetos prediletos da fase madura, a imagem, a mídia, os aparatos da comunicação e o próprio processo da comunicação. Essencial também o

gênero ensaístico que subdivide aspectos, se aproxima e se afasta de cada um deles, ensaia aproximações, brinca entre a superfície e a profundidade, joga e inverte, subverte-se subvertendo o objeto e o olhar do leitor.

O presente livro, que em seu original datilografado em português tem como título principal o elogio da superficialidade, complementa, aprofunda e redireciona a sua obra mais conhecida internacionalmente, a notável *Filosofia da caixa preta*, que em todas as outras línguas se chama apenas *Filosofia da fotografia*, uma vez que se baseiam na versão alemã, a rigor uma primeira versão, já que, ao escrever a versão brasileira, o autor a amplia e expande.

“O elogio da superficialidade” (permitam-me ser fiel a Flusser que dava títulos mais poéticos e provocativos em português) foi a sequência da “caixa preta”, talvez pretendendo corrigir a leitura simplista que ocorreu àquele, inevitavelmente provocada pela crença de que se tratava de livro sobre a fotografia. Aqui ele apresenta os desdobramentos e consequências de seu importante conceito de ‘escalada da abstração’ que depois será retomado em inúmeros ensaios reunidos em seu *Medienkultur* (Cultura dos media). Mas não apenas isso, trata-se de um estudo das consequências sócio-ambientais (não apenas na natureza e na sociedade, mas sobretudo na cultura) geradas pela proliferação das tecno-imagens.

A imagem técnica ou tecno-imagem é a imagem pós-escrita, não mais feita de planos ou superfícies, mas de pontos, grânulos, pixels. E aparentemente regressiva ao retornar a uma suposta bidimensionalidade, mas a rigor

ela não é feita de duas dimensões como os suportes que a transmitem, as telas de televisores, de painéis, de monitores. Uma vez que é feita de pontos, é nulodimensional, é da ordem do grau zero do espaço. É aqui que Flusser começa a delinear suas reflexões sobre a era das tecno-imagens, na qual tudo tende ao grau zero do espaço. Assim se constituem aparências de coisas a partir da coagulatio' momentânea e fugaz de não-coisas, de pontos de dimensão zero, entidades sem corporeidade. Também os conceitos de indivíduo e de sociedade se transformam radicalmente. Tal como o formulou Gunther Anders, não há mais o indivíduo, mas o 'divíduo' (Dividuum), uma vez que também a individualidade se constitui pelo processo de montagem efêmera de componentes que se tornam rapidamente obsoletos. E não há mais o social como tecido conquistado e construído historicamente, senão como um enxame de grãos, pessoas encolhidas à dimensão de insetos, que se coagulam em torno de interesses e se dispersam novamente em busca de novos enxames e novos interesses. Trata-se de um modelo de sociedade mais rudimentar na escala evolutiva mas extremamente eficaz para as tarefas hipertróficas, muito maiores do que as simples construções de extensões do corpo. Quanto mais hipertróficas as ações, tanto mais hipotróficos os agentes. Tal tipo de sociedade 'entômica' (conforme consta em meu ensaio "O animal que parou os relógios'), sendo composta de insetos, distingue-se pela ausência de vontade individual dos seus componentes. Toda ação se dá por obediência a um programa ou roteiro previamente inscrito em esfera infra- ou supra-individual.

O programa se constrói por programadores que também são programados.

Assim, não resta aos participantes dos jogos oferecidos pelos programas senão o encolhimento que se processa nas tecno-imagens e que ocorre também nos outros objetos bidimensionais e tridimensionais, e por fim contamina as pessoas e sua corporeidade. Também os gestos passam por um processo de minimização. Por exemplo, no gesto da escrita técnica, quando o corpo se reduz às pontas dos dedos, na tentativa de captar os imateriais pontos que se reúnem em letras de escrita. Pontas de dedos são ferramentas que se especializaram em 'tatear' quando não se consegue enxergar. Mas nos novos tempos da imagem técnica, elas ensinaram a proliferação das teclas e botões, que fizeram a motricidade regredir ao seu grau mínimo de complexidade, produzindo um tatear que não requer sutileza na recepção de sinais nem diferenciação de texturas e tatilidades: apenas apertar botões e teclas. Assim, a escalada da abstração que nada mais é que uma escalada da subtração, consiste na retirada progressiva de dimensões dos objetos, de três para dois, para uma e para zero dimensões. Este é o programa civilizatório seguido por todos nós. Por isso, diante da perda total do espaço só se pode fazer um "elogio da superficialidade".

Norval Baitello Júnior

0. Advertência*

O que se pretende buscar por meio das idéias aqui colocadas são tendências que se manifestam, aos poucos, nas imagens técnicas atuais (como fotografia e televisão). Junto com estas idéias, alcançamos a região das futuras imagens eletrônicas que sintetizam a sociedade. Do ponto de vista contemporâneo, será uma sociedade estranha com vida radicalmente diferente da nossa. As categorias atuais de sociedade, política e arte serão meras defasagens e o próprio instinto vital, a disposição existencial, irá adquirir um tom novo e exótico para nós. Neste caso, não se trata de um lugar distante em algum futuro inimaginável: já estamos prontos para mergulhar nele. Numerosos aspectos destas estranhas formas sociais e vitais estão

* Prefácio escrito por Vilém Flusser para a edição alemã de *Ins Universum der technischen Bilder*. Göttingen, 1985. Tradução de Eva Batlickova.

palpáveis já hoje nos nossos arredores e em nós mesmos. Estamos vivendo numa utopia emergente sobre a qual podemos dizer que invade a essência do nosso ambiente e de todos os nossos poros. O que está acontecendo em volta de nós e dentro de nós mesmos é fantástico e todas as utopias antecedentes, positivas ou negativas, estão perdendo as cores perante o que está emergindo. É sobre isso que vai discutir o ensaio que segue.

Utopia significa “sem chão”, ausência do lugar onde o homem poderia parar. Estamos enfrentando, inseguros, o futuro imediato que está emergindo - estamos apenas agarrados nas estruturas, que a utopia já produziu. E o caso deste ensaio: ele se agarra às atuais imagens técnicas, ele as “critica”. Neste sentido, apresenta uma continuação e um aprimoramento do argumento do nosso ensaio antecedente, A filosofia da caixa preta. Razão porque este ensaio não quer (pelo menos em primeira instância) ser lido como uma literatura fantástica futurista, mas sim como crítica do presente - apesar de vibrar nela o sentimento penetrante e predominante da insegurança frente à emergência do novo.

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores das imagens. As duas formas de sociedade parecem fantásticas para nós, embora a primeira utopia

tenha características negativas, a segunda positivas. Hoje, sem dúvida, ainda temos liberdade de pôr em questão esta avaliação. Mas o que não podemos questionar mais é o domínio das imagens técnicas na sociedade futura. Como não deve ocorrer nenhuma catástrofe - o que é ex definitione imprevisível - então é quase certo que as imagens técnicas concentrarão os interesses existenciais dos homens futuros.

Justamente isso nos autoriza e obriga a denominar a sociedade emergente como utopia. Ela não estará em lugar nenhum nem em nenhum tempo, somente em áreas imaginárias; naquelas áreas em que cuja história e geografia se entrelaçam. A intenção do ensaio que se segue é captar esta disposição vital irreal, que começou a se condensar em imagens técnicas: a disposição vital da “sociedade puramente informacional”.

Este prefácio apelativo, como na maioria dos casos, foi escrito depois do livro terminado. Ele coincide, de certo modo, ainda com experiências e preocupações da recente viagem para o país dos nossos filhos e netos. Por isso é necessário um aviso: não se deve esperar deste ensaio respostas, porém perguntas, embora as perguntas sejam mascaradas como respostas. Em outras palavras: este ensaio não tenta propor qualquer tipo de solução ao problema esboçado, porém busca, criticamente, pôr em questão as tendências que se encontram nos seus fundamentos.

1. Abstrair

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito apenas adivinhamos. Um dos sintomas dessa revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV, de vídeo e dos terminais de computador assumem o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores. O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto - como era o caso na pré-história e como ainda é o caso para iletrados. No entanto, o presente ensaio procurará demonstrar que não se trata de retorno a situação pré-alfabética mas de avanço

rumo a situação nova, pós-histórica, sucessora da história e da escrita. Nossa tese: as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos. De maneira que, ao recorrermos a tais imagens, não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade. Não se trata de volta do processo para a cena, mas sim de queda do processo rumo ao vácuo dos quanta. A superficialidade que se pretende elogiar é a das superfícies que se condensam sobre semelhante abismo.

O animal e o “homem natural” (tal *contradictio in adiectu*) encontram-se mergulhados no espaço-tempo, no mundo de volumes que se aproximam e se afastam. O homem, ao contrário do animal, possui mãos com as quais pode segurar os volumes, pode fazer com que parem. Por essa “manipulação” o homem abstrai o tempo e destarte transforma o mundo em “circunstância”. Os objetos abstratos que surgem em torno do homem podem ser modificados, “resolvidos” (“objeto” e “problema” são sinónimos). A circunstância abstrata, objetiva, problemática, pode ser “informada” e resultará em *Vénus de Nillendorf*, em faca de sílex, em “cultura”. A manipulação é o gesto primordial; graças a ele o homem abstrai o tempo do mundo concreto e transforma a si próprio em ente abstraidor, isto é, em homem propriamente dito.

Entretanto, as mãos não manipulam cegamente: elas estão sob o controle dos olhos. A coordenação das mãos com os olhos, da praxis com a teoria, é um dos temas da existência humana. Milhões de anos se passaram até que tivéssemos aprendido a olhar primeiro e manipular em seguida, a fazer imagens que servissem de modelos para uma ação subsequente. As imagens (por exemplo, as de Lascaux) fixam visões: a visão da circunstância. Os olhos percebem as superfícies dos volumes. As imagens abstraem, portanto, a profundidade da circunstância e a fixam em planos, transformam a circunstância em cena. A visão é o segundo gesto a abstrair (abstrai a profundidade da circunstância); graças a ele o homem transforma a si próprio em homo sapiens, ou seja, em ente que age conforme projeto.

A circunstância imaginada, a cena, representa a circunstância palpável. As mãos doravante, devidamente orientadas pelas imagens, agem sobre a circunstância. Mas essa mediação entre homem e circunstância palpável, propósito das imagens, comporta ambiguidade. As imagens podem substituir-se pela circunstância a ser por elas representada, podem tornar-se opacas e vedar o acesso ao mundo palpável. O homem pode agir em função das imagens (“magia”). Dezenas de milênios se passaram até que tivéssemos aprendido a tornar transparentes as imagens, a “explicá-las”, a arrancar com os dedos os elementos da superfície das imagens e a alinhá-los a fim de contá-los; até que tivéssemos aprendido a rasgar o tecido do contexto imaginado e a enfiar os elementos sobre as linhas,

a tornar as cenas “contáveis” (nos dois sentidos do termo), a desenrolar e desenvolver as cenas em processos, vale dizer, a escrever textos e a “conceber o imaginado”. Conseqüentemente, a conceituação é o terceiro gesto abstraidor (abstrai a largura da superfície); graças a ele o homem transforma a si próprio em homem histórico, em ator que concebe o imaginado.

Textos são séries de conceitos, ábacos, colares. Os fios que ordenam os conceitos (por exemplo, a sintaxe, as regras matemáticas e lógicas) são frutos de convenção. Os textos representam cenas imaginadas assim como as cenas representam a circunstância palpável. O universo mediado pelos textos, tal universo contável, é ordenado conforme os fios do texto. E mais de três mil anos se passaram até que tivéssemos “descoberto” este fato, até que tivéssemos aprendido que a ordem “descoberta” no universo pelas ciências da natureza é projeção da linearidade lógico-matemática dos seus textos, e que o pensamento científico concebe conforme a estrutura dos seus textos assim como o pensamento pré-histórico imaginava conforme a estrutura das suas imagens. Essa conscientização, recente, faz com que se perca a confiança nos fios condutores. As pedrinhas dos colares se põem a rolar, soltas dos fios tornados podres, e a formar amontoados caóticos de partículas, de quanta, de bits, de pontos zero-dimensionais. Tais pedrinhas soltas não são manipuláveis (não são acessíveis às mãos) nem imagináveis (não são acessíveis aos olhos) e nem concebíveis (não são acessíveis aos dedos). Mas são calculáveis (de calculus — pedrinha), portanto tasteáveis

pelas pontas de dedos munidas de teclas. E, uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, podem ser “computadas”, formando então linhas secundárias (curvas projetadas), planos secundários (imagens técnicas), volumes secundários (hologramas). Destarte o processo se transforma em jogo de mosaico. Em consequência, o cálculo e a computação são o quarto gesto abstraidor (abstrai o comprimento da linha) graças ao qual o homem transforma a si próprio em jogador que calcula e computa o concebido.

O que se acaba de propor é um modelo “fenomenológico” da história da cultura, um modelo que não visa validade geral mas apenas servir de gancho sobre o qual se possa pendurar o problema das tecno-imagens. Enquanto modelo geral, o relato proposto é inaceitável, e o é sobretudo por sua linearidade: “mão-olho-dedo-ponta de dedo”. Ou: “objetivação do mundo e subjetização do homem” - “imaginação do mundo e ritualização do ato” - “historicização do mundo e autoconsciência do homem” - “desintegração do mundo e existencialização da consciência humana”. Ou ainda: “tridimensionalidade/bidimensionalidade/unidimensionalidade/zerodimensionalidade”. Não foi decerto assim, linearmente, que o homem se afastou, alienado, do mundo concreto.

Os quatro passos rumo à abstração, sugeridos acima, não foram necessariamente tomados um após o outro. Darei um exemplo, muito revelador da nossa própria situação, de como degraus podem ser pulados. Demócrito está localizado na passagem da imagem para o texto, da magia

para o ato concebido. Os fragmentos das suas escritas que se conservaram encontram-se entre os primeiros textos escritos. No entanto, em tais escritos Demócrito não fala do universo histórico que estava surgindo em torno dele, daquele universo no qual “tudo flui” e no qual “jamais mergulhamos duas vezes no mesmo rio”. Fala, pelo contrário daquele universo do cálculo e da computação que está surgindo agora em torno de nós, no qual os átomos caem em linhas paralelas das quais podem divergir minimamente (clinamen) para se encontrarem acidentalmente, e no qual todas as coisas surgem por acidente. Destarte Demócrito salta por cima da história toda, e nós somos a primeira geração que pode vivenciar o que o poder abstraidor de Demócrito apenas imaginava e concebia.

Os quatro passos rumo à abstração, sugeridos acima, não formam série ininterrupta: foram sempre interrompidos por passos de volta para o concreto. O propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor. A mão segura volumes para poder manipulá-los, o olho contempla superfícies para poder imaginar volumes, o dedo concebe para poder imaginar, e a ponta do dedo calcula para poder conceber. Abstrair não é progredir, mas regredir, é um reculer pour mieux sauter. De maneira que a história da cultura não é série de progressos, mas dança em torno do concreto. No decorrer de tal dança tornou-se sempre mais difícil, paradoxalmente, o retorno para o concreto. Tal conscientização do absurdo da abstração caracteriza o clima do último estágio (endgame) no qual estamos.

O modelo linear da história da cultura acima proposto não é o modelo mais adequado - no entanto, é um modelo útil para o propósito perseguido aqui. Permite a distinção entre o gesto produtor das imagens tradicionais e o que produz as tecno-imagens. Mostra que se trata de dois gestos opostos. A imagem tradicional é produzida por gesto que abstrai a profundidade da circunstância, isto é, por gesto que vai do concreto rumo ao abstrato. A tecno-imagem é produzida por gesto que reagrupa pontos para formarem superfícies, isto é, por gesto que vai do abstrato rumo ao concreto. E como o gesto produtor confere significado à imagem, o modelo sugere que o significado das imagens tradicionais é o oposto do significado das tecno-imagens. Este capítulo procura descrever o gesto produtor das imagens tradicionais, enquanto o capítulo seguinte procurará fazer outro tanto quanto ao gesto produtor das tecno-imagens; ambos os capítulos se apoiam sobre o modelo proposto.

O futuro produtor de imagem tradicional está afastado da circunstância objetiva pela distância do comprimento do seu braço. Sua mão estendida fixou a circunstância em torno dele. A circunstância é seu objeto, e ele próprio é sujeito. A divisão abstraidora entre objeto e sujeito, feita há milhões de anos atrás, já não mais o perturba. Assume-a como “dado”. O que o futuro produtor de imagem tradicional decide fazer é dar um passo para trás da sua circunstância objetiva, a fim de supervisioná-la. De maneira que o produtor da imagem recua para dentro da sua subjetividade. A partir da nova distância agora toma-

da, a circunstância não é mais palpável: a mão não a alcança mais. Deixa de ser “manifesta”. É agora apenas aparente. A circunstância passa a não mais “estar diante da mão” (vorh nien), mas sim a “parecer estar” (.scheinen). Isto porque os olhos percebem apenas reflexos de superfícies, as quais as mãos “sabem” que podem ser enganosas. Com esse movimento para trás, o futuro produtor de imagens penetra a dúvida quanto à realidade do mundo objetivo.

Mas, embora os objetivos da circunstância se tenham transformado em meros “fenômenos”, o recuo permite que se desvendem relações entre fenômenos antes insuspeitados. A circunstância se transforma em contexto relacional, em cena. Tal mundivisão cênica deve servir de modelo para a futura manipulação do mundo. O mundo deve ser “informado” segundo tal mundividência, segundo tal “ideologia”. Mas toda mundivisão é fugaz, sujeita ao esquecimento, e portanto não merecedora de confiança enquanto modelo. E, pior ainda, toda mundivisão é privada e inacessível a outros. O desafio lançado ao futuro produtor de imagens é o de fixar sua mundivisão, e o de torná-la publicamente acessível, a fim de que possa servir de mapa.

Para fixar algo, para segurá-lo, é preciso recorrer-se às mãos, aos órgãos que agarram. De maneira que o produtor de imagem se vê obrigado a fazer gestos manuais jamais executados antes. Suas mãos não mais se dirigem contra objetos, não mais “trabalham”, mas agora se dirigem contra superfícies a fim de informá-las. Tal ato invertido contra a tendência das mãos é de tal complexidade que provoca no produtor de imagens nível de consciência novo:

o nível “imaginativo”. É fácil descrever-se o aspecto visível, “externo”, do resto, por exemplo o movimento de mão que manipula pincel. Mas tal descrição seria insatisfatória, porque o gesto visível não passa de exteriorização de tensão interna que se apodera do produtor todo. A tensão do processo imaginativo, do qual o produtor de imagens é portador, faz com que a visão das superfícies daquelas imagens as transforme em símbolos e depois as fixe sobre outras superfícies - ora, isso é demasiado complexo para poder ser elucidado. Devemos nos contentar com a elucidação do input e do output da imaginação, deixando a própria imaginação como “caixa preta”.

Do lado input podemos observar que o gesto produtor de imagens não se nutre apenas com as visões que o produtor tem da circunstância, mas igualmente com a visão que o produtor tem de imagens feitas anteriormente. Toda imagem produzida se insere necessariamente na correnteza das imagens de determinada sociedade, porque toda imagem é resultado de codificação simbólica fundada sobre código estabelecido. Por certo: determinada imagem pode propor símbolos novos, mas estes serão decifráveis apenas contra o fundo “redundante” do código estabelecido. Imagem desligada da tradição seria indecifrável, seria “ruído”. Mas, ao inserir-se na correnteza da tradição, toda imagem propele por sua vez a tradição rumo a novas imagens. Isto é: toda imagem contribui para que a mundivisão da sociedade se altere.

Este fato é observável do lado output. As novas imagens não são apenas modelos para futuros produtores de

imagens, mas são, mais significativamente, modelos para a futura experiência, para a valoração, para o conhecimento e para a ação da sociedade. Com toda imagem nova o universo imaginário da sociedade é transformado, e o poder da imaginação faz com que a rigidez da circunstância, anterior à produção de imagens, seja substituída por fluidez e maleabilidade.

Mas não se conclua de tal fluidez que há “história da imaginação e das imagens”. Por certo, nós, os observadores históricos, somos levados a ver na constante modificação das imagens pré-históricas, desde os touros em Lascaux até os touros egípcios, desenvolvimento linear e processo. Mas semelhante visão não corresponde à experiência dos próprios fazedores de imagens. Para eles, desprovidos de consciência histórica, não se trata de produzir imagens “novas” que enriqueçam o código simbólico que os nutre; trata-se, pelo contrário, de transmitir da forma mais fiel possível o código mágico-mítico do qual participam. Por certo, os produtores de imagens sabem perfeitamente que toda visão é subjetiva e privada, e que suas imagens diferem das precedentes, mas assumem que tal subjetividade é privacidade e, ela própria, resultado do código de mitos, o qual, por sua vez, assumem imutável e eterno. A consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno. O gesto produtor de imagens tradicionais é gesto pré-histórico, magia a serviço de mito.

Se considerarmos os lados input e output da imaginação, podemos compreender o significado das imagens. São

elas superfícies que fixam e publicam visões da circunstância passadas pelo crivo de um mito. Significam circunstância simbolizada por mito. E o fazem ao abstraírem da circunstância a sua profundidade. São elas mapas míticos do mundo. E, enquanto modelos de ação, fazem com que a sociedade se oriente no mundo segundo símbolos míticos, isto é, que aja magicamente.

Pois, como o capítulo seguinte vai procurar mostrar, tal imaginação produtora de imagens tradicionais é diametralmente oposta à imaginação produtora de tecno-imagens. De fato, a oposição é de tal ordem que parece fonte de confusão chamar as duas pelo mesmo termo. Talvez devamos inventar termo novo para designar essa nova capacidade que está nascendo, emergindo da consciência histórica e modificando nosso estar-no-mundo.

2. Concretizar

Segundo o modelo da história da cultura proposto acima, estaríamos assistindo à emergência do universo zero-dimensional de pontos e à emergência de nível de consciência “pós-histórico”, nível este ainda não formulável. Os fios condutores que ordenam o universo em processos e os conceitos em juízos estariam se desintegrando “espontaneamente”, e não por terem sido cortados. Estariam se desintegrando precisamente por termos nos agarrados a eles e por termos permitido a eles que nos guiem. Ao termos seguido tais fios até o núcleo do universo, teríamos descoberto que, nesse núcleo, os processos (causais e outros) se desintegram e os colares se desfazem em partículas soltas. E, ao termos seguido tais fios até o núcleo do nosso pensamento conceitual, teríamos descoberto que as cadeias do discurso lógico se desintegram em bits, em proposições calculáveis. Pois é precisamente tal desintegração

“espontânea” da linearidade que nos obriga a ousarmos o salto rumo a um nível novo.

De fato, o salto é ousado. Porque a desintegração das ondas em gotas, dos juízos em bits e das ações em actomas desvenda o abismo do nada. Os pontos nos quais tudo se desintegra não têm dimensão, são imensuráveis. Entre tais pontos, intervalos se abrem. Não se pode viver em tal universo vazio com consciência destarte desintegrada. E preciso que obriguemos os pontos a se juntarem, que os integremos, que tapemos os intervalos, a fim de concretizarmos tal universo e tal consciência radicalmente abstratos. Por certo, o problema da integração de infinitesimais e da superação de diferenciais parece ter sido resolvido já no século xvii. Mas para os inventores do cálculo o problema era metodológico, formal, e para nós é problema existencial, questão de vida ou morte. A hipótese aqui avançada é que as imagens técnicas são uma das respostas ao problema.

As imagens técnicas são tentativas de juntar os elementos pontuais em nosso torno e em nossa consciência de modo a formarem superfícies e destarte taparem os intervalos. Tentativas para transferir os fótons, elétrons e bits de informação para uma imagem. Isto não é viável para mãos, olhos ou dedos, já que tais elementos não são nem palpáveis, nem visíveis, nem concebíveis. Logo, é preciso se inventarem aparelhos que possam juntar “automaticamente” tais elementos pontuais, que possam imaginar o para nós inimaginável. E é preciso que tais aparelhos sejam por nós dirigíveis graças a teclas, a fim de podermos

levá-los a imaginarem. A invenção desses aparelhos deve preceder a produção das novas imagens.

Os aparelhos, não sendo humanos, não se vêem obrigados a querer apalpar, visualizar ou conceber os pontos. Para eles, os pontos são meras virtualidades para o seu funcionamento. O problema ontológico dos pontos não se põe. Os aparelhos funcionam estupidamente, porque funcionam dentro do campo de tais virtualidades. O que para nós, os homens, é tão difícil de imaginar, por exemplo, o campo magnético do qual se removeram as limas de ferro, para eles não passa de funcionamento programado. Por exemplo: eles cegamente transformam em fotografia o efeito dos fótons sobre as moléculas de nitrato de prata. Foram programados para fazê-lo. Pois é isto a imagem técnica: virtualidades concretizadas e tornadas visíveis.

O importante para a compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades. Os elementos pontuais não são, em si, “algo”, mas apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O “material” do qual o universo emergente se compõe é a virtualidade. E não apenas o universo, também nós somos feitos de virtualidade. *We are made on such stuff dreams are made on.* Mas quem diz “virtual”, diz “possível”. Os dois horizontes do virtual são “necessário” e “impossível”. Tais dois horizontes se desenham contra as regiões do “provável” e “improvável”, das quais são precisamente os limites. A “mathesis” do universo emergente e da consciência emergente é o cálculo de probabilidades. Não mais

fazer contas e contos, mas calcular probabilidades. Os termos “verdade” e “falsidade” passam a designar limites inalcançáveis. A distinção ontológica a ser feita é aquela que se dá entre o mais ou o menos provável. E não apenas a ontológica, mas igualmente a ética e a estética: nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. E quanto menos prováveis são, tanto mais se mostram informativas.

Os termos “provável” e “improvável” ligam-se intimamente à “informação”, a qual pode ser definida enquanto situação pouco provável. O universo pontual emergente tende, de acordo com o segundo princípio da termodinâmica, para situações mais e mais prováveis. Os enxames de pontos tendem a se distribuir sempre mais uniformemente, até que percam toda “forma”. O universo tende a se desinformar, e seu último estágio, a “morte térmica”, pode ser calculado com probabilidade tão grande que se aproxima da necessidade (da certeza). Este é o novo significado do termo “verdade”: a tendência do universo rumo à desinformação pode ser calculada com probabilidade tão grande que tal desinformação definitiva pode ser tida por informação “verdadeira”.

Por enquanto ainda não estamos lá, e, pelo contrário, podemos observar que situações pouco prováveis estão surgindo no universo. Por exemplo: espirais, células vivas, cérebros humanos. Tais situações informativas surgem ao acaso. Isto sugere a seguinte hipótese curiosa: se dispuséssemos de computador suficientemente poderoso, poderíamos, em tese, “futurar” (calcular antecipadamen-

te) todas as situações pouco prováveis que surgiram, estão surgindo e surgirão desde o BigBang até a “morte térmica”. A dificuldade para construirmos tal computador não está na quantidade literalmente inacreditável das virtualidades que devem acidentalmente coincidir para que tais situações pouco prováveis, como nebulosas ou cérebros humanos, emergjam. A dificuldade está no fato de que o nosso computador deverá conter na sua memória não apenas todo o programa contido no BigBang, mas igualmente todos os erros contidos em tal programa, de maneira que o nosso computador deveria ser maior que o universo. E, além disto, necessitaríamos de “metacomputador” ainda maior que pudesse “futar” os erros no programa do computador futurador do universo. Tal metacomputador poderia futurar não apenas as situações pouco prováveis no universo lá fora, mas inclusive o presente texto em vias de ser composto. De forma que poderia, de alguma forma, “autofutar-se”. Eis um exemplo do abismo para o qual a consciência nova, calculadora e computadora, se está precipitando.

Tais especulações desvairadas (de “especulação” = jogo de espelhos) permitem, no entanto, compreendermos melhor o propósito com o qual os aparelhos produtores de imagens foram inventados: não apenas a fim de tornarem visíveis virtualidades, mas igualmente para computarem tais virtualidades em situações pouco prováveis. A saber: em imagens. Os aparelhos são programados para transformar possibilidades invisíveis em improbabilidade visíveis. Em outros termos: os aparelhos contêm programas que se

opõem à tendência universal rumo à entropia. Isto acontece porque os aparelhos são produtos humanos e o homem é ente engajado contra a estúpida tendência do universo a desinformar-se. O homem é ente que, desde que estendeu a sua mão contra o mundo, procura preservar as informações herdadas e adquiridas, e ainda criar informações novas. Esta é a sua resposta à “morte térmica”, ou, mais exatamente, à morte. “Informar!” é a resposta que o homem lança contra a morte. Pois é de tal busca da imortalidade que nasceram, entre outras coisas, os aparelhos produtores de imagens. O propósito dos aparelhos é o de criar, preservar e transmitir informações. Nesse sentido, as imagens técnicas são represas de informação a serviço da nossa imortalidade.

Há, no entanto, curiosa contradição, curiosa dialética interna, em tal empreendimento. Os aparelhos são programados para criarem situações pouco prováveis, a saber, imagens. Pois isto implica que tais imagens estão inscritas nos seus programas enquanto virtualidades, e que, quanto mais se desenrolam tais programas, tanto mais se torna provável a realização das imagens. Em outros termos: podemos construir computador capaz de futurar todas as imagens a serem produzidas pelos aparelhos “ao acaso” (isto é, no decorrer do seu funcionamento) e tal computador nem seria “metafísico”, como o é o caso do computador futurador do universo. O que significa dizer o seguinte: as imagens produzidas por aparelhos são pouco prováveis do ponto de vista do universo do qual são computadas (por serem imagens), mas do ponto de vista do programa

dos aparelhos são elas mais e mais prováveis. “Informam” o universo, mas “informam” sempre menos o receptor da TV e de filmes, o qual é capaz de futurar programas. Destarte a entropia negativa, programada nos aparelhos, vai virando entrópica para os receptores das imagens.

A razão de semelhante dialética inerente aos aparelhos é esta: os seus programas funcionam pelo mesmo método pelo qual funciona o programa do universo e o pensamento calculador que abstrai tal universo do mundo concreto. Os programas são jogos que “computam” (juntam) elementos pontuais ao acaso (“acaso” = o que caiu junto). Toda imagem técnica é produto de acaso, de junção de elementos. Toda imagem técnica é “acidente programado”. É precisamente isto que o termo “automação” significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana foi eliminada, para se refugiar no programa produtor dos acidentes. Aparelhos inteiramente automatizados (por exemplo, câmeras fotográficas em satélites) ilustram tal não-intencionalidade mecânica no processo da produção de imagens. As fotografias feitas por satélites são, evidentemente, produtos de acidentes programados.

Em aparelhos não ainda inteiramente automatizados, em aparelhos que exigem para o seu funcionamento intervenção humana, tal “acidentalidade” não é aparente. O fotógrafo profissional parece levar o seu aparelho a fazer imagens segundo a intenção deliberada para a qual o fotógrafo se decidiu. Análise mais atenta do processo fotográfico revelará, no entanto, que o gesto do fotógrafo se

desenvolve por assim dizer no “interior” do programa do seu aparelho. Pode fotografar apenas imagens que constam do programa do seu aparelho. Por certo, o aparelho faz o que o fotógrafo quer que faça, mas o fotógrafo pode apenas querer o que o aparelho pode fazer. De maneira que não apenas o gesto mas a própria intenção do fotógrafo são programados. Todas as imagens que o fotógrafo produz são, em tese, futuráveis para quem calculou o programa do aparelho. São imagens “prováveis”.

Imagens técnicas são pois produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis. Precisamente, tal contradição inerente às imagens técnicas desafia os produtores das imagens. O seu desafio é o de fazer imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir contra o programa dos aparelhos no “interior” do próprio programa. Por certo, sem os aparelhos programados as imagens técnicas não podem ser produtivas, porque o “material” com o qual os aparelhos funcionam (os elementos pontuais) são humanamente inagarráveis, inimagináveis e inconcebíveis. Mas, tais como programados, os aparelhos não servem para produzir imagens informativas. É, pois, preciso utilizar os aparelhos contra seus programas. E preciso lutar contra a sua automaticidade.

O gesto produtor de imagens técnicas se revela, então, como gesto composto de duas fases. Na primeira fase são inventados e programados aparelhos. Na segunda, os aparelhos são invertidos contra o seu programa. A pri-

meira fase é executada por cientistas e técnicos, a segunda pelos produtores das imagens propriamente ditos. Trata-se pois de gesto invertido contra si próprio, de gesto que ilustra o supremo pecado, segundo a Igreja Católica: *cor inversum in se ipsum*. As imagens técnicas são resultados de luta dramática e “pecaminosa”. Em toda imagem técnica é possível descobrir-se tal colaboração e luta entre o programador e a liberdade informadora.

Nesta altura do argumento tornou-se possível descrever o gesto produtor de tecno-imagens. Trata-se de gesto programador e des-programador, graças ao qual elementos pontuais são computados para formarem imagens informativas. O gesto é executado por aparelhos munidos de teclas que são acionadas por pontas de dedos. A estrutura do gesto é a de juntar elementos pontuais para se formarem superfícies: é gesto que parte do abstrato e visa o concreto. Visa avançar da zerodimensionalidade até a bidimensionalidade, da “estrutura profunda” até a superficialidade. O gesto não pode alcançar sua meta, porque para fabricar superfícies a partir de pontos seria preciso uma infinidade de pontos. De modo que as imagens técnicas não são superfícies efetivas, mas superfícies aparentes, superfícies cheias de intervalos. Imagens técnicas enganam o olho para que o olho não perceba os intervalos. São trompe Voeil.

O gesto produtor de imagens técnicas se dirige rumo à superfície a partir de pontos. O gesto produtor de imagens tradicionais se dirige rumo à superfície a partir de volumes. O primeiro concretiza, o segundo abstrai planos.

O primeiro surge de cálculo, o segundo da circunstância palpável. Logo, as imagens técnicas significam (apontam) programas calculados, e as imagens tradicionais significam (apontam) cenas. Decifrar imagens técnicas implica revelar o programa do qual e contra o qual surgiram. Decifrar imagens tradicionais implica revelar a visão do produtor, sua “ideologia”.

No entanto, decifrar imagens técnicas é tarefa difícil. Porque as imagens técnicas pretendem que elas, também, significam cenas. E que as significam “melhor” (mais fielmente) que imagens tradicionais. As imagens técnicas pretendem que produzem cenas ponto por ponto. Que não passam de superfícies sobre as quais as cenas significadas por elas deixaram seus traços ponto por ponto. As imagens técnicas escondem e ocultam o cálculo (e, em consequência, a codificação) que se processou no interior dos aparelhos que as produziram. A tarefa da crítica de imagens técnicas é pois precisamente a de des-ocultar os programas por detrás das imagens. A luta entre os programas mostra a intenção produtora humana. Se não conseguirmos aquele deciframento, as imagens técnicas se tornarão opacas e darão origem a nova idolatria, a idolatria mais densa que a das imagens tradicionais antes da invenção da escrita.

De modo que a recepção das imagens técnicas exige de nós consciência que resista ao fascínio mágico que delas emana e ao comportamento mágico-ritual que provocam. O novo nível de consciência, produtor de tecno-imagens, exige nível correspondente no receptor da imagem. Neste

ponto do argumento é preciso abandonarmos o modelo da história da cultura que serviu até aqui para localizarmos a posição das imagens técnicas na cultura, e tentarmos captar, “fenomenologicamente”, a maneira pela qual estamos atualmente no mundo. É preciso tentar captar como nos movimentamos atualmente no mundo, para podermos compreender como tomamos consciência do mundo e de nós mesmos.

3. Tatear

O mundo, desintegrado em elementos pontuais pela decomposição dos fios condutores, deve ser reintegrado a fim de voltar a ser vivenciável, compreensível e manipulável. Este é o engajamento profundo de toda ciência, arte e política na situação que ora emerge. Mas não é possível se agarrarem os pontos que devem ser integrados: eles são impalpáveis, invisíveis. E necessário se inventarem dispositivos capazes de fazê-lo: as teclas. Embora estejamos, há muito, habituados a manejar teclas, estamos longe de captar a nossa maneira de estar-no-mundo, a nossa forma mentis, ao apertarmos as teclas com as pontas dos nossos dedos.

As teclas estão em toda parte. Interruptores iluminam o quarto com rapidez de relâmpago, caixas se abrem imediatamente ao apertarmos um botão, o motor do carro se põe a funcionar instantaneamente ao virarmos a chave, a câmera fotográfica toma fotografias logo que apertemos

a sua tecla. A primeira coisa a constatar é que teclas se movem em um tipo de tempo medido por dimensões que não correspondem às medidas do tempo cotidiano, ou seja: as teclas se movimentam no universo ínfimo dos pontos, no universo do infinitamente pequeno. São elas dispositivos que traduzem o infinitamente pequeno para a região na qual o homem é a medida de todas as coisas. No entanto: as teclas traduzem não apenas do ínfimo para o humano, também do ínfimo para o gigantesco. Ao apertarmos um botão, montanhas explodem, e, ao apertar o botão vermelho, o presidente americano pode terminar com a vida humana na Terra. Ao apertarmos teclas estamos destruindo o famoso sandwich que estrutura o nosso mundo em três níveis: das dimensões nucleares, das dimensões humanas e das dimensões cósmicas. As pontas dos nossos dedos são feiticeiros que embaralham o universo.

Em muitos casos, as teclas não são botões isolados, mas formam teclados. Se escolho determinada tecla no teclado do meu televisor, determinada imagem se acenderá imediatamente. Os da geração mais velha, ainda não habituada ao teclado de computador, ainda vivenciam concretamente o milagre espectral inerente em teclados. Enquanto permito às pontas de meus dedos tatearem o teclado da minha máquina de escrever, estou fazendo magia, e isto a despeito da relativa transparência da máquina que me serve para escrever o presente texto. Estou, ao fazê-lo, despedaçando os meus pensamentos em palavras, as palavras em letras, e estou escolhendo teclas que fazem com que as letras se reintegrem em palavras, e as palavras

em pensamentos. Estou “calculando” e “computando” os meus pensamentos. Na realidade, por certo, as letras impressas na folha de papel continuam soltas, e há intervalos entre elas. Mas consegui o milagre de ter produzido texto discursivo, não obstante. Os produtores de imagens técnicas fazem o mesmo no nível não da linha, mas do plano.

O gesto de escrever com máquina é gesto transparente. Posso observar como a tecla levanta mecanicamente determinada alavanca que vai imprimir a letra escolhida sobre a folha. Posso observar como o rolo da máquina avança para dar lugar à letra seguinte. No caso da produção de imagens, o gesto não é transparente. Ao apertar determinada tecla estou iniciando processo complexo no interior da caixa preta do aparelho. É que aparelhos não são máquinas, explicáveis mecanicamente. No entanto, o milagre do cálculo e da computação, inscrito em teclas, é fundamentalmente o mesmo.

Quem diz “tatear”, está dizendo que algo se move cegamente com a esperança de encontrar algo, como que por acidente. “Tatear” é o método heurístico da pesquisa. E, com efeito, é graças a tal método que chimpanzés ou wordprocessors “escrevem”. Se chimpanzés ou wordprocessors tatearem o teclado da minha máquina por tempo suficientemente longo (provavelmente da ordem de bilhões de anos), acabarão por escrever necessariamente o mesmo texto que estou escrevendo, e o farão por acaso. No entanto, o fato incontestável é que não vivencio o meu tatear como movimento cego. Pelo contrário, estou convencido de que escolho as minhas teclas livremente. Disponho, ao

escrever, de “universo de teclas”, a saber de 45 alternativas, e aperto sobre tais alternativas por decisão deliberada, não ao acaso. Isto é a diferença “existencial” entre mim, os chimpanzés e os wordprocessors. A tal “dignidade humana” seria pois a capacidade de reduzir o tempo necessário para a produção do presente texto das dimensões astronômicas do acaso para dimensões humanas: em vez de um bilhão de anos, eu o produzo em meses.

Tal “dignidade” pode ser formulada assim: o chimpanzé encontra-se imerso no jogo cego do acaso e da necessidade, enquanto eu o “transcendo” ao dirigir minha intenção por cima da máquina de escrever rumo ao texto a ser escrito. Todavia, não pretendo entrar no pântano filosófico que cerca o conceito “intenção”, essa capacidade de passar por cima do dado em direção de um dever-ser: restringirei minha descrição ao dado. O fato é que o chimpanzé acabará produzindo o meu texto letra por letra, ponto por ponto. O problema da “dignidade humana” gira em torno da pergunta: poderei ou não, ao ler este texto, descobrir nele uma intencionalidade, e não uma automaticidade? Quais os critérios que me permitem, no texto escrito, constatar que ele foi feito não ao acaso, mas deliberadamente ?

O problema é o de distinguir entre a inteligência artificial e a humana. Chimpanzés são raros e lentos, e poucos serão seus textos. O mesmo não vale para wordprocessors. E neles, melhor que em chimpanzés, descubro o problema do tatear cego. O “universo das 45 teclas” é tateado por ambos, chimpanzés e wordprocessors, como

se fosse jogo de dados: “aleatoriamente”. Trata-se pois de um tatear dirigido, “programado”, pelas teclas. O tatear é cego, mas dirigido. No caso do word processor; a direção do tatear, o programa, foi deliberada por técnicos programadores. Por isto os wordprocessors produzem textos mais rapidamente que chimpanzés, em cujo caso a origem do programa é menos evidente. E no meu caso?

Comparemos o tatear do chimpanzé com o de um estenotipista. Ambos tateiam automaticamente. A diferença é que os chimpanzés dispõem de programa muito amplo (toda combinação das 45 letras é “permitida”) e os estenotipistas dispõem de programa muito restrito (podem apenas combinar as 45 letras segundo determinados modelos que estão copiando). Estamos tentados a afirmar que chimpanzés são mais livres que estenotipistas. Mas que liberdade é esta? E a minha própria liberdade ao escrever este texto? Estaria localizada em qualquer ponto entre o chimpanzé e o estenotipista? Não é por tais argumentos que salvaremos a tal da “dignidade humana”.

Ao tatearem as teclas, os chimpanzés, os estenotipistas e eu estamos apertando dispositivos produzidos por homens. Homens que fixaram as letras do alfabeto latino, cifras arábicas e alguns símbolos lógicos nas pontas de determinadas alavancas. No seu contexto original tais elementos pontuais significaram um discurso. Os homens produtores das teclas arrancaram tais elementos do seu contexto (calcularam o discurso) para que chimpanzés, estenotipistas e eu os possamos recomputar em discurso. Tudo o que estes três computadores escrevem pode ser “fu-

turado”, está inscrito no programa da máquina de escrever e, do ponto de vista dos produtores da máquina de escrever, a diferença entre os três computadores é desprezível. A tal da “dignidade humana” não se encontra, pois, no ato de apertar teclas, mas sim no de produzir as teclas. Não eu, mas o seu programador, o inventor da máquina, é livre.

Tal argumento é radicalmente inaceitável. Escolhi exemplo (o da máquina de escrever) para mostrar quão absurdo é um argumento como esse. Seria absurdo querer responsabilizar o inventor ou o produtor da máquina de escrever pelo texto que estou escrevendo. Infelizmente, o exemplo que escolhi não é típico para a situação na qual nos encontramos apertando teclas. Não parece ser tão absurdo querer responsabilizar os inventores e produtores da TV ou de computadores pelo que tais aparelhos produzem. Ao escolher a máquina de escrever como exemplo, visei derrubar toda uma crítica da cultura atualmente em voga: responsabilizar os programadores pela situação cultural na qual nos percebemos.

Tal recuo da crítica cultural para trás da teoria rumo ao programa, e para trás do programa rumo ao programador, se revelará, quando analisado, como recuo rumo ao regresso infinito. Os programadores são, por sua vez, programados. Por exemplo: tanto eu quanto o chimpanzé (que estamos escrevendo a máquina) somos resultado de um jogo aleatório com informação genética, somos geneticamente programados. Ambos surgimos ao acaso. No programa genético humano está inscrita a invenção de teclas como uma das suas virtualidade, uma ma das

virtualidades a se realizarem necessariamente ao acaso. Segundo a crítica cultural em voga devemos procurar por programador por detrás dos dois programas (meu e do chimpanzé) para responsabilizá-lo pelos textos que os dois estamos escrevendo? Por certo: é possível fazê-lo. Em tal caso, no entanto, cairemos no abismo de um curioso determinismo das coincidências, determinismo este de feição orientalizante. O teclado da máquina de escrever se revelará como inscrito em algum destino cego. Mas quem não admitir tal programador cego transcendente deverá recusar este tipo de crítica da cultura.

Ao escrever o presente texto, tenho a sensação existencial indisfarçável de liberdade. Não posso negar que minhas teclas são dispositivos para juntar elementos pontuais segundo o princípio do acaso e da necessidade, e, a despeito disto, me sinto livre. Embora o meu tatear sobre teclas me convide a determinismo aleatório, minha sensação existencial recusa tal determinismo. Com efeito, recusa-o tão violentamente, que sou levado a afirmar que raras vezes me sinto tão livre do que quando aperto teclas. Prefiro morrer a estar privado das minhas teclas. *Scribere necesse est, vivere non est.* Ao apertar as teclas da minha máquina, toda a minha existência se concentra sobre as pontas dos meus dedos, estou no mundo por intermédio das pontas dos meus dedos. Devo, ao inventor das teclas e ao produtor da máquina, esta minha liberdade. Graças a eles, toda a minha “interioridade” flui rumo às teclas, para nelas se concentrar e depois fluir rumo ao espaço público, a fim de alterá-lo. De maneira que apertar teclas é para

mim o gesto da publicação, da liberdade política no sentido exato do termo. E isto não é apenas sensação minha: é a sensação de todos os apertadores de teclas, inclusive a dos produtores de tecno-imagens.

Permitam que recorra mais uma vez ao modelo da história da cultura que propus no início deste ensaio. O primeiro gesto, graças ao qual o homem se tornou sujeito do mundo, era o da mão estendida. O segundo era o da visão reveladora de contextos. O terceiro era o da explicação conceitual de visões, estabelecadora de processos. E o quarto gesto, aquele que libera o homem para a criação, é o de apertar teclas. A atual revolução cultural seria, de tal ponto de vista, a submissão da mão, do olho e do dedo à ponta do dedo: a submissão do trabalho, da ideologia e da teoria à criação livre. Graças à revolução cultural atual estaríamos nos emancipando da história, e semelhante emancipação se manifestaria pelo nosso tatear sobre teclas.

Sem dúvida: a nossa experiência cotidiana com teclas vai tornar ridículo este entusiasmo pelo poder libertador inerente às teclas. E que a maioria das teclas em nosso torno não é do tipo “publicador” e “criador” acima considerado. Se eu tivesse restrito o meu entusiasmo a teclas do tipo máquina de escrever, piano, câmera filmica ou até mesmo computador, ainda seria aceitável o meu entusiasmo. Mas a maioria das teclas em nosso torno é do tipo aparelho de televisão, máquina de lavar roupa ou abatjor em cima da minha escrivaninha. E difícil entusiasmar-se por tal tipo de tecla, a não ser em publicidades que vendem máquinas

de lavar roupa. Tais teclas, longe de entusiasmarem, levam à sensação de estarmos agindo de maneira programada, a qual é precisamente a fonte da crítica da cultura contra a qual argumentei mais acima.

Estamos em situação caracterizada por dois tipos de teclas. O primeiro emite, o segundo recebe. O primeiro publica o privado, o segundo privatiza o público. E ambos os tipos estão sincronizados. Alguém aperta tecla na central elétrica e publica corrente elétrica, e eu aperto tecla no abajour e privatizo tal corrente publicada. Alguém aperta teclas em emissora de TV e publica imagens privadas, e eu aperto tecla no aparelho TV e privatizo tais imagens publicadas. No entanto: ao assim distinguir entre dois tipos de teclas, descobrimos que a sincronização entre ambos os tipos torna problemática a distinção entre o público e o privado. Em que sentido é “privada” a corrente elétrica ou a imagem de TV antes de ser emitida, já que ambas se encontram em aparelhos? Em que sentido são elas “publicadas” pelo aperto da tecla, a menos que decidamos chamar de “república” o campo eletromagnético dentro do qual vão sendo lançadas? Em que sentido é “privado” o espaço no qual vou apertando as minhas teclas receptoras, já que tal espaço está precisamente aberto a todas essas emissões invasoras? As teclas sincronizadas barraram os limites entre o público e o privado e nos obrigam a substituir tais categorias históricas por outras.

A destruição da política e da privacidade perpetrada pelas teclas sugere que a distinção entre teclas emissoras e teclas receptoras é superficial e não pode ser definitiva.

Sugere também que estamos na fase de um tatear ainda imperfeito sobre as teclas. Com efeito, assistimos às primeiras tentativas de superação da distinção entre dois tipos de teclas. As teclas não serão mais sincronizadas, mas ligadas entre si com elos reversíveis. Graças a tais elos (por exemplo, cabos), toda tecla será, em futuro não muito distante, ligada a todas as teclas. Poderá receber de todas as teclas e emitir rumo a todas as teclas. De maneira que a máquina de escrever não passa de antepassado primitivo de um telewriter dialógico, enquanto a máquina de lavar roupa de antepassado primitivo não passa de um sistema de feed-back entre o produtor de máquinas e a dona de casa. Em tal situação aperfeiçoada do tatear, não muito distante, todos tatearão em concerto com todos. Por certo, McLuhan está enganado. Isto não pode ser chamado de “aldeia cósmica”, na qual todos publicam o seu privado e privatizam o público proposto por todas as privacidades. Isto não é possível onde não mais há privado a ser publicado e onde não mais há praça pública na qual seria possível publicar-se o privado. Mas, embora o futuro não nos reserve “aldeia”, reserva-nos forma até agora insuspeita de liberdade.

Estaremos cercados de teclas que ora recebem, ora emitem, e entre as quais escolheremos as que deliberamos. Não “votaremos” (o voto e a eleição não são liberdade deliberada, mas apenas liberdade de escolha). A liberdade do voto, essa liberdade “histórica”, não terá mais sentido. Deliberaremos as teclas a serem apertadas em função de informação a ser produzida. “Informaremos”. A “socie-

dade informática” desse futuro não muito distante será sociedade composta por tateadores de teclas em busca de informação nova. E isto, precisamente por ser sociedade programada para tatear sobre teclas. A forma até agora insuspeita de liberdade será a da deliberação no interior de um programa. Pois dizer isto é a um tempo articular utopia e utopia negativa, porque tal forma insuspeita de liberdade pode perfeitamente virar dialeticamente escravidão tão total e totalitária que ninguém mais se ressentirá de falta de liberdade. Eis como estamos no mundo: tateamos, e nas pontas dos nossos dedos se condensa futuro simultaneamente aterrador e inebriante.

Os produtores de imagens técnicas tateiam. Condensam, nas pontas dos seus dedos, imagens. As teclas que apertam fazem com que aparelhos juntem elementos pontuais para os transformar em imagens. Tais imagens não são superfícies efetivas, mas superfícies imaginadas. São imagens imaginadas. O capítulo seguinte procurará compreender tal imaginação em segundo grau, tal forma de imaginação inimaginável antes da invenção de aparelhos e teclas.

4. Imaginar

Ao observarmos fotografia sob lupa, veremos grãos. Ao nos aproximarmos de televisor, veremos pontos. Ao observarmos a produção de imagens sobre tela de computador, veremos como os pontos se organizam em planos. Em todas as imagens técnicas observamos que são pontos computados. A fim de vermos isto, é preciso observarmos tais imagens. Sob olhar superficial, as imagens técnicas parecem planos, masse dissolvem, deixam de ser imagens, quando observadas.

O problema é o da distância entre o espectador e a imagem. De distância determinada as imagens técnicas são imagens de cenas. De outra distância são elas traços de determinados elementos pontuais (fótons, elétrons), enquanto sob visão “superficial” se mostram como superfícies significativas. Sob “leitura próxima” (close reading), revelam-se sintomas de partículas. Embora semelhante

diferença do “nível ontológico” enquanto função da observação possa ser afirmada de todo fenômeno (chave observada sob microscópio eletrônico deixa de ser chave e passa a ser conjunto de moléculas), no caso das imagens técnicas tal diferença é da essência mesma do fenômeno observado. As imagens técnicas, ao contrário das chaves, exigem que deliberemos determinada distância quanto a elas, exigem “superficialidade”. Exemplo: nos cinemas anteriores à atual “perfeição das imagens”, os espectadores preferiam as poltronas mais afastadas da tela.

Ao nível ontológico da observação próxima, as imagens técnicas são vistas enquanto rastros de processos eletromagnéticos ou químicos em ambiente sensível. Sob essa leitura um químico pode “ler” em fotografia dada quais as reações provocadas por determinados fótons em determinadas moléculas de nitrato de prata, enquanto um físico pode “ler” em imagem televisionada quais as reações provocadas por determinados elétrons em determinada válvula catódica. Sob tal leitura, fotografias e imagens televisionadas ocupam o nível ontológico de câmaras de Wilson e de contadores Geiger: tornam visíveis processos que seriam invisíveis sem esses dispositivos. O nível ontológico do close reading coloca problema epistemológico de primeira grandeza. Serão os processos destarte tornados visíveis “imagens objetivas” de tais processos, ou serão eles infectados pelo dispositivo que os tornou visíveis? Em outros termos: a observação próxima influi ou não no fenômeno observado? E o próprio olho humano, tomado como dispositivo de observação próxima, não seria ele também um trompe Voil neste sentido?

Esta problemática, própria do nível ontológico de leitura próxima, adquire, ao nível ontológico da leitura superficial das imagens técnicas, coloração curiosamente perturbadora, porque tal problemática se articula em termos que são importantes também ao nível superficial, mas que têm, em tal nível, significado inteiramente diferente. Quando o físico e o químico falam em “imagem” (processos tornados visíveis), não usam o termo no mesmo sentido através do qual o receptor de imagem técnica fala em “imagem”; quando eles falam no problema epistemológico da objetividade da “imagem”, não usam o termo no mesmo sentido através do qual o receptor da imagem fala no problema da “objetividade da imagem recebida”. Os químicos e os físicos, ao falarem sobre imagens técnicas, estão engajados em discurso inteiramente inapropriado ao do receptor das imagens, embora recorram aos mesmos termos. Nada dizem que tenha referência às experiências, aos valores e aos conhecimentos que nos proporcionam as imagens técnicas no televisor ou na sala de cinema. Toda a coisa é perturbadora, porque não podemos desprezar o que os físicos e os químicos nos dizem. Não podemos “pôr entre parênteses” o nível ontológico da leitura próxima, como o podemos fazer no caso da chave. Porque é aos físicos e químicos que devemos as imagens técnicas que estamos recebendo.

Dou um exemplo do problema. A mesa sobre a qual escrevo este texto não passa, sob leitura próxima, de enxame de partículas que giram no vazio. Sei disto porque o aprendi na escola. De maneira que, se minha máquina

de escrever de repente atravessasse a minha mesa, isto não seria “milagre”, mas apenas acontecimento muito pouco provável. Mas este meu saber em nada me perturba. Tenho confiança absoluta na solidez da minha mesa, porque minha mesa foi fabricada por carpinteiro para ser sólida, e os físicos com suas partículas que giram no vazio vieram depois, a fim de observar a mesa mais de perto. No entanto, infelizmente não posso ter a mesma confiança quando se trata da ópera *Così fan tutte* que vi na TV ontem, porque foram os físicos com suas partículas que giram no vazio que a fabricaram, e porque a fabricaram precisamente com tais partículas que giram no vazio. De modo que estou obrigado a considerar o discurso dos físicos ao considerar a vivência com *Così fan tutte*. Tal impossibilidade de eliminar a vacuidade do discurso “científico-técnico” da vivência concreta mozartiana caracteriza as tecno-imagens. São imagens imaginadas. Não são como imagens tradicionais, ou como chaves, ou como mesas.

Isto permite precisar um pouco o significado do termo “imaginar” em relação ao qual pretendo significado diferente do geralmente em uso. No significado corrente, “imagino” que a mesa é sólida quando “realmente” é vazia, e “imagino” que ontem vi *Così fan tutte* quando “realmente” vi traços de elétrons. Pois sugiro que tal significado corrente não considera que se trata de duas imaginações inteiramente diferentes e incomparáveis. No caso da mesa estou como que dando as costas a todas as explicações abstratas, para me ater ao concreto. No caso de *Così fan tutte* estou como que fazendo esforço para concretizar o abstra-

to. A experiência mozartiana é concreta, não por recusar a abstração, mas por “imaginar” que a abstração é concreta. A experiência mozartiana é abstração concretizada. Sugiro pois que o termo “imaginar” significa a capacidade de concretizar o abstrato, e que tal capacidade é novaque; que foi apenas com a invenção de aparelhos produtores de tecno-imagens que adquirimos tal capacidade; que as gerações anteriores não podiam sequer imaginar o que o termo “imaginar” significa; que estamos vivendo em mundo imaginário, no mundo das fotografias, dos filmes, do vídeo, de hologramas, mundo radicalmente inimaginável para as gerações precedentes; que esta nossa imaginação ao quadrado (“imaginação²”), essa nossa capacidade de olhar o universo pontual de distância superficial a fim de torná-lo concreto, é emergência de nível de consciência novo.

Elogio da superficialidade.

Tal consciência nova, tal imaginação nova, implica curiosa desconfiança do nível ontológico “profundo” e curioso desprezo por ele. As explicações científicas e as técnicas delas decorrentes são por certo indispensáveis para que possamos imaginar imagens. Aparelhos são indispensáveis para imaginarmos. Mas, não obstante, não são “interessantes”. A visão próxima, “profunda”, revela banalidade. É a visão superficial que é a aventureira. Físico que tivesse “lido” a ópera *Così fan tutte* ontem teria revelado traços do jogo estúpido do acaso e da necessidade, da estrutura profunda daquele universo banal a partir do qual o aparelho computou as imagens. Mas eu, que olhei tais imagens superficialmente, vivenciei beleza. O físico

teria proposto o problema da verdade e da falsidade das imagens de ontem e teria destarte levantado, mais uma vez, a questão banal da relação entre aparência e realidade. Mas eu, em minha nova superficialidade, tomei a minha vivência do belo como o “real” - logo, o problema do verdadeiro e falso não tinha mais sentido. Pois é isto o novo nessa consciência, nessa imaginação emergente: que os discursos da ciência e da técnica, embora assumidamente indispensáveis, são doravante tidos como banalidades, e que a aventura é buscada alhures.

Devo a experiência do belo que tive ontem a pessoas que para mim a imaginaram. Chamemo-las “os imaginadores”. O que aconteceu foi isto: os imaginadores apertaram determinadas teclas em determinados aparelhos, tais aparelhos emitiram determinados elétrons para dentro do campo eletromagnético, eu apertei determinada tecla no meu televisor e os elétrons então apareceram na minha tela. No entanto, essa descrição “fenomenológica” do acontecimento de ontem é inteiramente falha, porque necessariamente despreza processos que se passaram no interior das caixas pretas dos aparelhos, já que tais processos são fenomenologicamente inacessíveis. Ora, a nova superficialidade desiste da tarefa de elucidar a pretidão das caixas; ela relega, com leve desprezo, a tarefa aos físicos e técnicos que inventaram e fabricaram os aparelhos. A nova superficialidade se interessa pelo input e pelo output das caixas pretas, se interessa pela intenção dos imaginadores ao apertarem as teclas e por minha própria experiência ao receber as imagens.

Por certo: os imaginadores, ao apertarem as suas teclas, eram motivados por intenções comparáveis às que me motivam ao apertar as minhas teclas para escrever este texto. De maneira que tudo que falei sobre chimpanzés, wordprocessors e estenotipistas se aplica também aos imaginadores. No entanto, a situação dos imaginadores não é a minha. Eu possuo a minha máquina e de alguma maneira a transcendo. Quanto a eles, seus gestos ocorrem no interior de aparelhos complexos que os transcendem. De maneira que as minhas intenções ultrapassam a máquina, enquanto as intenções dos imaginadores visam o aparelho. Eu, ao escrever, concebo “por cima” da máquina, e eles, ao imaginarem, imaginam “de dentro” do aparelho.

Duas coisas caracterizam tal diferença: os imaginadores dispõem de teclas que provocarão processos inconcebíveis para os imaginadores, e as imagens que imaginaram serão produzidas automaticamente. Ao contrário do escriba, os imaginadores não têm visão profunda daquilo que fazem, e nem precisam de tal visão profunda. Foram emancipados de toda profundidade pelos aparelhos, e portanto libertados para a superficialidade. O escriba está obrigado a interessar-se por letras, pelas regras que ordenam tais letras, e sua “criatividade” consiste, em grande parte, no esforço de manejar tais regras ortográficas, gramaticais, fonéticas, rítmicas, lógicas, a fim de produzir texto informativo. O imaginador pode desprezar os pontos e as regras que ordenam tais pontos em imagens. O aparelho faz tudo isto automaticamente. Tudo que o imaginador precisa fazer é imaginar as imagens e obrigar o aparelho a produzi-las.

O imaginador é condenado à superficialidade pela opacidade do aparelho e, ao mesmo tempo, emancipado da superficialidade pela opacidade do mesmo aparelho. Essa superficialidade se revela de poder imaginário e imaginístico jamais sonhado antes. Ao apertar suas teclas, o imaginador visa imagens jamais vistas anteriormente, por exemplo aspectos nunca revelados de *Così fan tutte*. O imaginador visa “informar” *Così fan tutte* e informar-nos a respeito de *Così fan tutte*. Para fazê-lo, o imaginador deve ter acesso ao teatro que apresenta a ópera, e tal acesso deve lhe permitir introduzir no teatro toda a sua aparelhagem complexa. Como semelhante encontro do aparelho com o teatro é processo complicado e custoso, alguém deve ter antecipadamente programado o encontro, e este alguém deve ter tido interesse para programá-lo (ainda falarei, neste ensaio, do interesse que torna a imaginação possível). Facultado o acesso, o imaginador aperta teclas que fazem com que o aparelho “calcule” automaticamente as cenas no palco em elementos pontuais, para em seguida re-computá-los em superfícies aparentes. No entanto, no curso desse cálculo, o imaginador faz com que o aparelho apalpe a cena seguindo caminhos pretendidos pelo imaginador, ora se aproximando, ora se afastando, ora focalizando detalhes invisíveis para o espectador teatral (gestos e expressões faciais dos atores), ora focalizando a cena toda de ângulos inacessíveis para os espectadores. Destarte a cena adquire caráter dinâmico e flutuante, e, segundo a imaginação do imaginador, se transforma de “fato” em série de imagens-miniaturas. O imaginador recria Mozart.

O resultado de tal poder imaginístico, aparecendo na minha tela de TV, na minha sala de estar, é surpreendente, abalador, improvável (ou qualquer dos sinónimos de “informativo” que escolhamos). Porque o que recebo na minha sala é ópera mozartiana traduzida em música de câmara, ou seja, ópera miniaturizada; o que recebo é aspecto da obra operística mozartiana que estava implícito na obra por intenção de Mozart, mas que o próprio Mozart jamais pôde tornar explícito por falta de aparelho adequado. A imaginação do imaginador abriu para mim, tornou imaginável para mim, todo um universo novo: o universo da ópera miniaturizada. Doravante essa nova Fiordeligi, nunca suspeitada por mim, fará parte da minha experiência concreta.

Louvor da superficialidade.

Tal consideração do input e do output da caixa preta do aparelho permite localizar o nível ontológico no qual as consciências do imaginador e minha se assentam ao receber suas imagens. É ele o lugar onde o universo calculado e computado começa a emergir sob a forma de superfícies imaginárias e imaginadas. E ele o lugar onde se vai formando aura espectral para encobrir o universo vazio das partículas como capa envolvente. Essa nova consciência imaginística vai vivenciar, conceber e valorar precisamente tal aura espectral enquanto mundo concreto. A consciência imaginística do imaginador e do receptor das tecno-imagens vê-se no extremo limite da abstração, e, por isto mesmo, ela pode vivenciá-lo concretamente. Graças a fotos, a filmes, a vídeo, a jogos de computador,

podemos, mais uma vez, ter experiências concretas e agir concretamente.

Redefinamos “imaginar” no significado aqui pretendido: imaginar é fazer com que aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagens e destarte, permitirem que vivamos e ajamos concretamente em mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável por abstração desvairada. A definição visa captar a situação na qual estamos; captar o clima espectral do nosso mundo; mostrar como tendemos atualmente a desprezar toda “explicação profunda” e a preferir “superficialidade empolgante”; mostrar o quanto critérios históricos do tipo “verdadeiro e falso”, “dado e feito”, “autêntico e artificial”, “real e aparente”, não se aplicam mais ao nosso mundo. Em suma: a definição de “imaginar” foi formulada para articular a revolução epistemológica, ético-política e estética pela qual estamos passando. Para articular a nova sensação vital emergente.

A definição faz o elogio da superficialidade.

O fato de vivermos em meio imaginário e de tomarmos tal meio como mundo concreto é difícil de ser digerido. À medida em que as imagens técnicas vão formando o nosso ambiente vital sempre de maneira mais acentuada, o fato vai se tornando sempre mais indigesto. A ciência e a técnica, estes triunfos ocidentais, destruíram para nós a solidez do mundo, para depois recomputá-lo sob a forma de aura imaginística e imaginária de superfícies aparentes. De maneira que a ciência e a técnica resultaram em séries superpostas de véus de maya e em consciência imaginísti-

ca que em nada parece se distinguir da consciência de que nos falam os textos hindus e budistas. O indigerível e indigesto em tudo isto é que a correnteza majestosa de toda a história ocidental parece querer se voltar atualmente para o oceano intemporal e imóvel do Oriente Extremo.

Há numerosos indícios de que semelhante visão suicida da situação é correta. No entanto, a imaginação de que atualmente dispomos emergiu como estágio final de evolução a partir do conceito rumo ao cálculo e à computação, e emergiu como superação de toda essa evolução. Não se trata pois, para nós, como se trata para os orientais, de rasgar os véus das superfícies para mergulhar no nada que encobrem. Trata-se, para nós, de imaginar sempre mais densamente, a fim de escarpamos ao abismo do nada. Os nossos véus não encobrem o nada, mas são a nossa resposta ao nada. Por mais que se assemelhem os nossos véus aos orientais, convidam a engajamento oposto. Não rasgá-los, mas tecê-los. Não lhes dar as costas para encarar o nada, mas dar as costas ao nada para orientar-se no universo dos véus a fim de poder torná-lo mais denso. À tarefa de orientação no universo das imagens técnicas se dedica o capítulo seguinte (como, aliás, o ensaio todo).

5. Apontar

As pontas dos dedos não apenas tateiam, mas podem também apontar algo. Podem mostrar em direção a algo, designar algo, sem necessariamente ter que tocar naquilo que destarte apontam, designam, significam. Não pretendo, porém, entrar na problemática implícita nos termos “designação” e “significado”. Assumirei que os discursos da semântica, da semiótica e da semiologia são de conhecimento público, e procurarei me aproveitar, à minha maneira, dos conhecimentos elaborados por esses discursos. Mas, de passagem, quero sugerir que o interesse atual por tais disciplinas é prova do quanto estamos começando a dar-nos conta da importância das pontas dos dedos para o nosso estar-no-mundo emergente. O que pretendo aqui é formular a seguinte pergunta: o que os imaginadores das imagens técnicas (e seus aparelhos) fazem, para que suas imagens signifiquem, e o que significam tais ima-

gens? Como os traços de fótons, de elétrons e de demais partículas adquirem significado, e qual é este significado? Como processos químicos em superfície fotográfica passam a significar “casa”, e como traços de elétrons em tela de computador passam a significar “avião a ser construído” (se é que tais imagens de fato significam o que aparentemente significam) ?

A primeira vista, a pergunta foi mal formulada, porque parece que fotografias e imagens de computador são imagens tão diferentes umas das outras que exigem perguntas diferentes. No caso da fotografia, do filme, do vídeo, da TV e de “reproduções” comparáveis, a pergunta deveria demandar como os imaginadores e aparelhos reproduzem o que mostram. No caso de imagens de computador e em outras situações de “produção” de imagem, a pergunta deveria demandar como os imaginadores e aparelhos produzem o que mostram. A primeira vista, a fotografia da casa significa algo “cá dentro”: a casa é “real” e o avião, apenas “possível”; a casa foi “descoberta” e o avião, “inventado”; a casa é de alguma forma a “causa” da fotografia e o avião a ser produzido, o “efeito” da imagem. No entanto, ao tentarmos destarte distinguir entre “reproduções” e “produções”, entre imagem “documentária” e “imagem-modelo”, nos deparamos com algumas dificuldades.

Sem dúvida: o lugar ontológico da casa é diferente do lugar do avião a ser produzido, embora tal diferença, ela também, possa ser discutida. Será que tem sentido dizer que a casa é “real” e o avião não o é, já que podemos ver ambos da mesma forma na tela? Será que tem sentido

dizer que a casa é a “causa” da fotografia? Será que podemos distinguir nitidamente entre invenção e descoberta? Mas tais perguntas “profundas” (quer tenham resposta, quer não) não tocam diretamente a pergunta “superficial” aqui levantada: como distinguir entre imagens que reproduzem e imagens que produzem? Na fabricação da fotografia da casa está implicada a imaginação do imaginador, tanto quanto o está na fabricação da imagem computada. O fotógrafo não “descobriu” a casa, ele a “inventou”. A casa não é a causa da fotografia como o é a pata do cachorro para o traço na neve: o fotógrafo a tomou como pretexto, e a casa mostrada na fotografia é o efeito desse gesto. Quanto ao avião a ser produzido, ele não passa de reprodução de alguma visão contemplada pelos imaginadores - exatamente como na situação da casa. O que nos sugere que querer distinguir entre reprodução e produção no caso das imagens técnicas não é tarefa fácil.

Mas podemos tentar distinguir entre os vários tipos de imagem técnica de um ponto de vista diferente deste. Quando contemplo fotografia da casa (por exemplo, da catedral de Florença) ou quando contemplo imagens televisionadas (por exemplo, as de um político discursando), tenho duas impressões nítidas: (a) que já tinha visto imagens iguais ou semelhantes milhares de vezes, e (b) que poderia ver as mesmas visões diretamente e sem o auxílio de aparelhos. Mas quando contemplo imagens computadas (por exemplo, as de um avião a ser produzido, ou as de um “cubo” impossível, com quatro dimensões), tenho as impressões exatamente opostas: (a) que jamais vi ima-

gens como estas, e b) que posso vê-las apenas graças a aparelhos. Logo, “reproduções” e “produções” implicam imagens radicalmente diferentes. Entretanto, um instante de reflexão problematiza também este método de distinguir entre tipos de imagem. Há fotografia, imagens filmicas, televisionadas ou de vídeo que me proporcionam a sensação do jamais visto, da surpresa, do arrebatamento, em suma: imagens “informativas”. A maioria das imagens computadas é tão mortalmente tediosa quanto a maioria das imagens “reprodutivas”, porque são imagens “redundantes”. De maneira que posso distinguir, isto sim, entre imagens informativas e imagens redundantes, mas tal distinção corta diametralmente as várias técnicas das quais as imagens se originam. No entanto, há a própria técnica da imaginação pode ser surpreendente, arrebatadora, se a técnica de computar imagens é mais “nova”, menos habitual, que as técnicas de foto ou filme. Por isto, somos levados a crer que imagens computadas são mais “interessantes”, como as fotos e os filmes eram nos seus primórdios - quando na realidade devemos as imagens que estamos contemplando sempre a determinadas técnicas, novas ou velhas, e jamais poderíamos ver a “mesma” imagem sem auxílio de aparelho. De maneira que não tem sentido querer distinguir entre imagens do tipo “foto” e imagens do tipo “tela de computador”; logo, a pergunta que formulei no primeiro parágrafo deste capítulo foi bem formulada.

A pergunta consiste de duas partes distintas. Ela demanda primeiro “como” as imagens significam e, depois, “o que” significam. Demanda primeiro como as pontas

dos dedos se posicionam para apontar e, depois, o que é aquilo que apontam. Se abordarmos as imagens técnicas sob a luz da primeira parte da pergunta, elas se apresentam como resultados de um gesto apontador, de um gesto que procura “conferir significado” (*sinngebung*, no sentido husserliano). As imagens técnicas se apresentam, sob esse ângulo, enquanto resultados de tentativas de dar sentido a um universo que perdeu o sentido, a um universo no qual a vida humana perdeu o seu sentido. Tal postura do imaginador “contra” o mundo, à qual as imagens técnicas devem a sua origem, é inversão (“revolução”) da postura anterior, e merece ser considerada.

O homem histórico, informado por textos e com consciência estruturada “linearmente” por textos, vive em universo que exige ser “lido”: “*natura libellum*”. O universo se apresenta, ao homem histórico, enquanto séries de sinais codificados que precisam ser decifrados (explicados, interpretados). O resultado de tais explicações e interpretações, de tais “discursos científicos”, é o domínio do homem histórico sobre o mundo-texto. Para o homem histórico, o mundo emite toda uma quantidade enorme de sinais (de vetores de significado) que o homem apanha para ordenar segundo os fios que codificam os sinais (por exemplo, segundo as tais leis da natureza). Para poder apanhar e ordenar os sinais provindos do mundo, o homem precisa assumir determinada postura diante do mundo: *adaequatio intellectus ad rem*. O homem precisa inclinar-se sobre o mundo-texto a fim de poder decifrá-lo. Tal postura de inclinação, tal postura reverencial perante o mundo é, se

vista fenomenologicamente, a maneira como o homem histórico está no mundo.

Depois da decomposição do universo em elementos pontuais (e depois da decomposição da consciência em bits de informação), essa postura histórica se tornou “inooperante”: como os fios ordenadores dos sinais em códigos as desintegraram, o universo perdeu o seu caráter de texto, tornou-se ilegível. Nada há a explicar e a interpretar em mundo que consiste de partículas soltas. Em outros termos: os “sinais” que o mundo emite nada significam, não são “vetores de significado”. O mundo se afigura como conjunto absurdo, e a existência absurdamente jogada em tal mundo absurdo procura em vão ater-se a algo. De maneira que inclinar-se sobre e perante o mundo é postura “inadequada”.

Tal decepção com a atitude interpretadora (com explicações “profundas” depois da constatação de que nada há “por detrás” dos sinais) faz com que o homem pós-histórico se levante. Ele se põe-se de pé e estende o braço rumo ao mundo, a fim de apontá-lo com as pontas dos dedos. Um dos resultados desse erigir-se face ao mundo são as imagens técnicas, esses dedos indicadores. Sugiro que tal erguer-se do homem atual contra o mundo, que tal ereção, é tão radical e revolucionária quanto o era a ereção dos nossos antepassados animais, a qual resultou no homo. Em tal postura nova, todos os vetores de significado apontam doravante a partir do homem rumo ao mundo. Todos os sinais, signos, flechas de trânsito, apontam, doravante, “de dentro para fora”, a fim de dar significado,

de significar, de codificar o ambiente absurdo, em suma, a fim de “Mar significado” à existência absurda em mundo absurdo. Em consequência, a resposta à pergunta “como significam as imagens técnicas?” estabelece: as imagens técnicas significam apontando na direção do nada insignificante lá fora. Todas essas fotos, esses filmes, TV, vídeo e imagens computadas são significativas precisamente porque o mundo apontado por elas é insignificante.

Deduz-se que, se quisermos decifrar as imagens técnicas, cometemos um erro ao analisarmos apenas o que as imagens mostram. Não é analisando a casa fotografada ou o avião mostrado em tela de computador que descobriremos o significado das imagens. Casa e avião não passam de significado “aparente” e “pretendido” de tais imagens. Nas imagens técnicas o que conta não é o significado, mas o significante: o seu “sentido” é a direção para a qual apontam. Por certo, podemos continuar “explicando” as imagens - por exemplo, dizendo que a casa é a “causa” da fotografia e o avião, o “efeito” da imagem. Mas tais explicações “profundas” (cujas vacuidade discutimos em parágrafo anterior) são pouco interessantes. O importante é que as imagens técnicas são projeções que projetam significados de dentro para fora, e que é precisamente isto o seu “sentido” (sinn, meaning).

Quem lê o parágrafo precedente de maneira apressada poderá concluir que estou advogando curioso idealismo, o “idealismo dos aparelhos”, que estou dizendo que os aparelhos produtores de imagens estão produzindo aviões e casas, que a “idéia” por detrás dos aparelhos é “real”, e

que casa e avião são “aparentes”. Pois terá lido errado: estou dizendo o exato contrário disto. Estou dizendo que explicações “profundas” do tipo “idealismo” e “realismo” não interessam mais. Que, para a nova superficialidade (para fotos, filmes, imagens computadas), o eterno problema (“eterno” porque mal formulado) do “idealismo” e do “realismo” não tem sentido. Estou dizendo, simples e superficialmente, que fotografias são projeções de casas e que imagens computadas são projeções de aviões sobre superfícies, e que tais superfícies nada encobrem (elas encobrem o nada). “Nada” há de “real” ou “ideal” nisto. O que há é projeto conferindo significado. O que tal discussão profunda” ilustra, no entanto, é a tremenda dificuldade de que nos ressentimos ao emergir da profundidade para a superficialidade.

Mas há outra objeção, mais perturbadora ainda, contra a minha tentativa de analisar “como” as imagens técnicas significam. A saber: as imagens tradicionais não fariam da mesma maneira? Não são, elas também, vetores de significado que apontam para fora, rumo ao mundo? Então não haveria nada de radicalmente novo nas tecno-imagens? A objeção não procede. As imagens tradicionais são espelhos que refletem os vetores de significado que apanharam do mundo, como o faz a flecha de trânsito que diz “Roma”. Alguém esteve em Roma, avançou até esta encruzilhada, inverteu o seu olhar e codificou esta flecha. E quem seguir na direção apontada pela flecha chegará, com alguma sorte, a Roma. De forma que o sentido da flecha (e das imagens tradicionais) é Roma. Mas as imagens téc-

nicas nada refletem. Não são espelhos. Quem as produziu jamais esteve em Roma, pela simples razão de que lá fora não há nada. Quem seguir a flecha “Roma” jamais chegará a Roma ou a parte alguma. Ainda que as imagens tradicionais e as técnicas tenham o mesmo significado (“Roma”), elas têm sentido diferente. O “sentido” das imagens tradicionais é chegar (orientar-se no mundo) e o “sentido” das imagens técnicas é o de seguir a flecha (dar sentido).

Por certo: os “explicadores profundos” podem teimar e dizer que as imagens técnicas, são, elas também, espelhos, e que são espelhos “melhores”. Os aparelhos que as produzem apanham sinais provindos do mundo (fótons, elétrons) e os refletem em forma de vetores de significado. Mas tais sinais apanhados pelos aparelhos não significam nada que possa ser refletido. Não são “sinais”, mas apenas a matéria-prima a partir da qual as imagens serão produzidas. Não se trata de reflexão, de especulação sobre vetores de significado: trata-se de produção de vetores. Não se trata de apanhar o significado do mundo para torná-lo visível por reflexão: trata-se de conferir significado ao insignificante. Os aparelhos não são refletores, mas projetores. Não “explicam” o mundo, como o fazem as imagens tradicionais, mas “informam” o mundo.

Nesse ponto do argumento já nos encontramos na segunda parte da pergunta formulada no primeiro parágrafo: “o que é” que as imagens técnicas significam? Para poder responder, devemos inverter nosso olhar decodificante. No caso da flecha “Roma”, não devemos partir da ponta rumo ao que ela aponta, mas devemos sim recuar

ao longo da flecha rumo ao departamento de trânsito que a construiu. Já que a flecha parte de dentro, é no departamento de trânsito, nos aparelhos e nos imaginadores que devemos procurar pelo significado. Não é analisando a casa mostrada na fotografia, mas analisando a câmera fotográfica e a intenção do fotógrafo que a decifraremos. E aí nos deparamos com nova dificuldade.

E óbvio que o departamento de trânsito, a câmera e o fotógrafo têm por intenção que a sua imagem signifique “Roma” ou “casa”, que este é o seu significado intentado. Mas semelhante significado não coincide com o “sentido” (devemos, na decodificação aqui implicada, distinguir entre “significado intentado” e “sentido”, entre *significance and meaning*). O departamento de trânsito “quer” que sigamos determinada estrada: este é o sentido da flecha. O fotógrafo e a câmera “querem” provocar em nós determinadas vivências, determinados conhecimentos, determinados valores e determinado comportamento. A imagem computada do avião a ser fabricado “quer” provocar em determinados engenheiros determinados gestos que resultem em avião efetivamente fabricado: este é o sentido das tecno-imagens. O pretense significado das imagens técnicas não passa de imperativo a ser obedecido. Tal imperativo, tal ponta de dedo que aponta o caminho a ser seguido, é “o que as imagens técnicas significam”.

Em termos mais adequados: as imagens técnicas significam programas. São projeções que partem de programas e visam programar os seus receptores. As cenas mostradas pelas imagens técnicas são métodos de como pro-

gramar a sociedade. Não adianta, para o deciframento das imagens técnicas, analisar tais cenas em função do mundo lá fora. Não adianta perguntar se a casa fotografada está “realmente” lá fora ou se é falsa. Não adianta perguntar se a batalha mostrada na TV se passou “realmente” ou se foi encenada. Não adianta perguntar se o avião a ser construído é ou não realizável. Tais perguntas não são “boas” porque a imagem não permite que sejam respondidas. As cenas mostradas devem ser analisadas em função do programa a partir do qual foram projetadas. Ora, isto exige critérios novos, não mais do tipo “verdadeiro ou falso” ou do tipo “belo ou feio”, mas do tipo “informativo ou redundante”. A razão é que o significado das imagens técnicas é de espécie jamais vista antes da invenção dos aparelhos.

As imagens técnicas significam programas inscritos nos aparelhos produtores e manejados por imaginadores, eles também “programados” para manejá-los. Por detrás de todos estes programas co-implicados e conflitivos reside a intenção de conferir significado a um universo absurdo, de dar sentido a uma vida em universo absurdo. As imagens técnicas são flechas de trânsito que apontam caminhos rumo ao nada, a fim de dar rumo a vidas no próprio nada. E estamos seguindo cegamente, em situação mais e mais dominada por tecno-imagens. Vivenciamos, conhecemos, valoramos e agimos cegamente em função delas - a menos que decifremos o que tais imperativos, tais dedos imperativos estendidos significam; a menos que descubramos os seus programas.

6. Circular

As imagens técnicas não são espelhos, mas projetores: projetam sentido sobre superfícies, e tais projeções devem constituir-se em projetos vitais para os seus espectadores. A gente deve seguir os projetos. Destarte surge estrutura social nova, a da “sociedade informática”, a qual ordena as pessoas em torno de imagens. Essa nova estrutura exige novo enfoque sociológico e novos critérios. A sociologia “clássica” enfoca o homem, com suas necessidades, desejos, sentimentos e conhecimentos, como o ponto de partida das análises da sociedade. A sociologia futura partirá da imagem técnica e do projeto dela imanente. A sociologia clássica trabalha com critérios que lhe permitem classificar a sociedade em grupos do tipo “família”, “povo” ou “classe”. A sociologia futura elaborará critérios que lhe permitam classificar a sociedade segundo tipos de imagens, por exemplo, em “telespectadores”, “jogadores

com computadores” ou “público de cinema”. Para a sociologia clássica os objetos culturais (mesas, casas, carros) são explicáveis em função dos homens que os produzem e que os consomem. A sociologia futura explicará os homens em função dos objetos culturais (filmes, programas de TV e de computadores) que os programam. A futura crítica da cultura terá de inverter o enfoque e os critérios da crítica precedente, “clássica”, “humanista”, deslocando o homem do centro do seu campo de visão e empurrando-o para o horizonte - e o fará precisamente se estiver engajada na preservação e na propagação da liberdade e da dignidade humanas.

Se enfocarmos a sociedade emergente desta forma, constataremos imediatamente que as imagens técnicas não juntam pessoas em seu torno, mas sim que espalham a sociedade. Dirigem-se elas ao indivíduo solitário e o alcançam nos seus cantos mais íntimos e escondidos. A única exceção dessa nova regra sociológica é o filme, porque ele reúne à sua frente grupos aglomerados em cavernas obscuras chamadas “cinemas”. Se no futuro o vídeo vier a substituir o filme, a dinâmica social “clássica” se inverterá totalmente: a gente não mais sairá do privado rumo ao público a fim de informar-se, mas será empurrada pelas imagens técnicas até o mais privado dos privados a fim de ser informada. Em tal aperto e em tal angústia a sociedade espalhada será doravante programada a vivenciar, a conhecer, a valorizar, e a agir apertando teclas. O trânsito social, a circulação, será o oposto do prevalecente nas sociedades anteriores. A sociedade espalhada não formará amonto-

ado caótico de partículas individuais, mas será uma sociedade autêntica, porque todo indivíduo estará ligado a todos os demais indivíduos do mundo inteiro através da imagem técnica que o está programando, já que tal imagem se dirige a todos os indivíduos indistintamente e da mesma forma. A solidão do indivíduo não passa de uma das faces da medalha “sociedade informática”: a outra face é a sua manifestação cosmopolita. O que McLuhan chamou, de maneira otimista, de “aldeia cósmica”, será uma massa de indivíduos solitários unidos entre si pela identidade cósmica dos programas.

No entanto, tal visão da sociedade informática não agarra, a meu ver, o núcleo dessa sociedade emergente. Por isso, proponho que a solidão massificante seja tema do capítulo seguinte, e que seja considerado primeiro o movimento circular entre a imagem e o homem, sem o qual a dispersão da sociedade não é compreensível. Tal movimento circular, tal *feed-back*, graças ao qual as imagens alimentam os homens para serem por eles realimentadas e para engordarem sempre mais durante o processo, forma o centro mesmo da futura sociedade, um centro de difícil análise. A dificuldade reside no fato de que o trânsito “imagem-homem” inverte o “estar-no-mundo” como o conhecemos.

Vejamos exemplo, aparentemente inócuo, de tal dificuldade.

Cientista brasileiro, amigo meu, vê em noite avançada, em São Paulo, programa de TV de um jogo de futebol em Tóquio, disputado entre clube de Hamburgo contra

um clube de Porto Alegre, e me escreve carta a respeito. Ele escreve porque está perturbado pelo entusiasmo que dele se apossou quando, na prorrogação do jogo, o clube de Porto Alegre fez o gol decisivo. Em vez de calcular o comprimento das sombras projetadas pelos jogadores a fim de constatar como a TV sincroniza a noite paulista com a manhã japonesa e o verão paulista com o inverno japonês, meu amigo permitiu ao programa que este o entusiasmasse. Que o mergulhasse em circunstância (jogo de futebol) a qual meu amigo “normalmente” não acha entusiasmante. Meu amigo (crítico “normalmente” agudo) crê poder diagnosticar que seu entusiasmo foi provocado pelo entusiasmo dos jogadores, que foi contaminado. Mas ao dizê-lo sabe perfeitamente que outros fatores além dos jogadores estão implicados. Eis porque, findo o programa, meu amigo sai de casa para se ater às flores noturnas do seu jardim, a algo, como ele diz, “palpável”, e eis porque me escreve.

O exemplo tem numerosos aspectos, mas escolherei apenas os quatro imediatamente pertinentes ao tema aqui perseguido: (1) Os jogadores entusiasmados e entusiasmantes eram brasileiros, o que mobilizou em meu amigo ideologia arcaica “normalmente” recalcada (patriotismo), e tal mobilização estava precisamente “no programa”. (2) A tentativa de explicar cientificamente a imagem deu certo (meu amigo conseguiu ler a imagem “astronomicamente”), mas tal explicação não influiu sobre o efeito da imagem, era “crítica inoperante”. (3) A vivência tinha algo de espectral (embaralhou espaço e tempo) e absorveu meu

amigo em universo “normalmente” desprezível, de modo que este se refugiou em universo mais ‘palpável’. (4) Na solidão da sua casa noturna meu amigo se sentiu isolado, de maneira que teve o impulso de telefonar-me imediatamente de São Paulo para Franca a fim de refugiar-se em forma social não tocada por imagens.

(1) Meu amigo pretendeu que seu entusiasmo se deveu ao entusiasmo dos jogadores e que estes se entusiasmassem por lutarem pela vitória, pela vitória do seu clube e do seu país, e (assumidamente) pelo prêmio que ganhariam. Mas essa crítica do entusiasmo do meu amigo, uma “crítica histórica”, não pode ser correta, ou pelo menos não deve ser adequada. Os jogadores sabiam que o jogo seria irradiado para Porto Alegre e que suas mulheres e seus amigos iriam assisti-lo. Em parte, foi isto que os entusiasmou. Sabiam também que seria feita uma fita de vídeo a ser mostrada em cinemas brasileiros, alemães e no resto do mundo. Em parte, isto também os entusiasmou: eles sabiam que essa fita pode ser repetida várias vezes (em tese, eternamente). Em parte, isto igualmente os entusiasmou, mas talvez não tanto quanto meu amigo pensa. Talvez os operadores de TV tivessem escolhido os momentos que correspondessem ao programa “entusiasmo” e ocultado os momentos inconvenientes; talvez o entusiasmo todo tenha sido “criado” por operadores; talvez os jogadores nem tenham estado em Tóquio e o que o meu amigo viu era tão-somente uma fita montada; talvez os jogadores brasileiros tenham feito o gol decisivo no programa brasileiro, enquanto os jogadores alemães faziam um outro gol deci-

sivo no programa hamburguense; talvez o gol fosse brasileiro nos dois programas, porque a “vitória” estaria no programa brasileiro, enquanto “derrota” funciona melhor em programa alemão, com ideologia recalcada diferente. Bem, todas estas perguntas são fúteis, porque a imagem não permite que elas sejam respondidas. A única certeza que podemos ter é que meu amigo se entusiasmou conforme o programa queria que ele se entusiasmasse.

Admitamos que os jogadores estivessem efetivamente em Tóquio e que efetivamente se entusiasmaram (embora haja razões que nos impedem de ter tanta confiança naquilo que as imagens mostram). Em tal caso, devemos admitir também que os jogadores se entusiasmaram em função da imagem tanto quanto o meu amigo. Se tivessem jogado sem câmeras presentes, seu entusiasmo teria sido outro. Entusiasmaram-se porque eram vistos se entusiasmando. Por certo, arcaicamente, visavam vitória, e a visavam por ideologias tão arcaicas quanto o é a ideologia mobilizada em meu amigo. Mas o que conta aqui é que se entusiasmaram por serem vistos em forma de imagens. O seu jogo, aparentemente o futebol, era na realidade o jogo da TV no qual não eram propriamente jogadores, mas sim peças. E os operadores da TV eram por sua vez outras peças no meta-jogo dos programas de TV do mundo. Semelhante meta-jogo, por sua vez, também é uma peça no meta-jogo dos interesses comerciais, políticos e culturais japoneses - e assim por diante, de meta-jogo em meta-jogo, em regressão infinita. Logo, o que entusiasmou o meu amigo em sua noite paulista não era “acontecimento histórico”

que visasse modificar o mundo (ganhar campeonato) mas sim “espetáculo” visando programar espectadores. Pois a inversão de história em espetáculo e de evento em programa é precisamente o sentido da coisa toda, e constatá-lo teria sido a “crítica correta”.

A inversão de história em espetáculo não é tão evidente neste exemplo quanto em outros, por exemplo, nos casos em que casamentos, saques, revoluções ou suicídios são feitos em função da presença de câmeras. Isto é a “pós-história” no significado exato do termo. Os atos não mais se dirigem contra o mundo a fim de modificá-lo, mas sim contra a imagem, a fim de modificar e programar o receptor da imagem. Isto é o fim da história, porque a rigor nada mais acontece, porque tudo é doravante espetáculo eternamente repetível. A reta da história se transforma no círculo do eterno retorno. As imagens passam a ser as barragens que acumulam eventos a fim de recordá-los em obstáculos repetitivos, isto é, em programas. Não estamos mais mergulhados na correnteza histórica, mas sim nos quedamos sentados, solitários, face às imagens que nos mostram programas; tais programas estranhamente nos entusiasmam, em vez de nos causar tédio insuportável. Tentarei analisar a razão disto um pouco mais tarde.

Os aspectos (2), (3) e (4) do exemplo escolhido ilustram a nossa dificuldade em emergirmos da história para o espetáculo, da linearidade para a superficialidade espectral e circular. A crítica científica das imagens, feita por meu amigo, era tão certa quanto inadequada, porque ele comparou a imagem com uma cena “lá fora”, em vez de

compará-la com o programa que a projetava. Na situação atual as explicações científicas continuam corretas e indispensáveis, mas não são adequadas às vivências que as imagens nos proporcionam. Tampouco seria adequada a fuga do meu amigo rumo ao “palpável” e ao diálogo comigo: a imagem, embora superficial e espectral, é atualmente mais concreta do que flores palpáveis ou do que amizades. A imagem já porta mensagens relativas a flores e amigos, e mensagens imperativas (porque apelam a ideologias infra-conscientes). A flor e a amizade não podem concorrer com essa concreticidade infra-consciente (e cretina). Não podemos nos ater à flor e à amizade para escaparmos à imagem. Não podemos escapar à solidão massificante, recorrendo “apenas” a flores ou a amigos. Destarte o exemplo escolhido, com toda a sua aparente inocência, ilustra como lutamos atualmente contra a nova forma de se estar no mundo, como no nosso íntimo se trava uma guerra civil entre a forma velha e a forma nova, e como a forma velha está condenada a ser vencida pela nova.

A nossa situação face às imagens é esta: as imagens projetam sentidos sobre nós porque elas são modelos para o nosso comportamento. Devemos entusiasmar-nos, para em seguida codificar nosso entusiasmo em determinados gestos. Os modelos funcionam porque mobilizam em nós tendências recalçadas, e porque paralisam as nossas faculdades críticas e adormecem a nossa consciência. Passamos a vivenciar, valorar, conhecer e agir como sonâmbulos ou como fantoches. Quando conseguimos mobilizar as nossas faculdades críticas a fim de nos emanciparmos da hip-

nose, as nossas críticas não atingem a vivência concreta. O nosso comportamento sonâmbulo e a inadequação da crítica tradicional aumentam em nós a sensação do espectral que acompanha o universo das imagens. Nossos gestos passam doravante não apenas a se constituir como reações às imagens, mas passam a dirigir-se igualmente rumo às imagens. As imagens passam a ser os nossos interlocutores, os parceiros na solidão a qual nos condenaram. Quando os nossos gestos visam aparentemente o mundo (ganhar campeonato, fazer revolução, comprar máquina de lavar roupa), dirigem-se efetivamente às imagens, são respostas às imagens. Nossas res gestae aparentes são efetivamente espetaculares. As imagens apanham os nossos gestos graças a determinados aparelhos (câmeras, marketing, pesquisas de “opinião pública”) e os transcodificam em programas: nutrem-se de gestos que elas próprias provocaram. Essa circulação entre a imagem e o homem forma um círculo de aperfeiçoamento automático. As imagens se tornam sempre mais “fiéis” (mostram como nos comportamos efetivamente) e nós nos tornamos sempre mais “fiéis” às imagens (comportamo-nos efetivamente conforme o programa).

A circulação entre a imagem e o homem parece ser um circuito fechado. Queremos e fazemos o que as imagens querem e fazem, e as imagens querem e fazem o que nós queremos e fazemos. Efetivamente, podemos viver desde já e em toda parte tal circuito fechado. Imagens mostram máquinas de lavar roupa, as quais queremos que as queiramos, e nós as queremos e queremos também

que as imagens as mostrem. Imagens mostram partidos políticos, os quais querem que escolhamos entre eles, e nós queremos escolher e queremos também que as imagens os mostrem. Imagens mostram determinados comportamentos (amorosos, consumidores) os quais querem que sigamos, e nós queremos segui-los e queremos também que as imagens os mostrem. No entanto, o circuito fechado não pode ser efetivamente fechado. Deve ser “alimentado” de fora para não cair em entropia, como sistema fechado. E, de fato, podemos observar quais as fontes que alimentam a circulação aparentemente fechada.

A circulação entre as imagens e nós é alimentada pelos discursos da ciência, da técnica, da arte e, sobretudo, da política, isto é, pelos discursos da história em vias de ser superada. Esses discursos acumularam quantidade enorme de informação no decorrer dos últimos três mil anos e continuam produzindo informação com velocidade acelerada, embora não se dirijam mais contra o futuro, mas na direção das imagens. As imagens sugam semelhantes discursos, e tal sucção os torna mais e mais precipitados. Os enunciados científicos se superam uns aos outros rapidamente, as técnicas se aperfeiçoam anualmente, os estilos artísticos são ultrapassados no momento em que aparecem, os eventos políticos alteram cotidianamente toda cena. Tudo se precipita rumo às imagens para ser fotografado, filmado e videoteipado o mais rapidamente possível a fim de ser recodificado de discurso em programa. Jamais no passado houve tanta “história” como atualmente, e eis a razão por que os pro-

gramas não são tediosos, mas mostram toda noite coisas novas. Eis porque nos entusiasmam.

No entanto, essa “história” nossa, essa história inflada, não é história verdadeira. Não é mais resultado de gesto que visasse modificar o mundo, não é mais expressão de liberdade, mas sim resultado de gesto que visa imagem. O “progresso” atual acelerado não é mais progresso rumo ao futuro mas sim queda, como no caso de rio que se precipita em cataratas ao encontrar uma barragem. As imagens se nutrem de pseudo-história espetacular e é por isto que não caem em entropia, mas entusiasmam.

As fontes da história, correspondentes à decisão livre de mudar o mundo, estão secando, e as cascatas atuais de eventos são a passagem da história para a pós-história. Por mais gigantesco que seja o rio da história, ele se esgotará mais cedo ou mais tarde. Catástrofes termo-nucleares não são necessárias para acabar com a história, já que ela acabará automaticamente. Uma vez absorvida a história toda pelas imagens, uma vez transcodificada a história em programa, a circulação entre imagem e homem cairá efetivamente em entropia, e o manto do tédio mortal se espalhará sobre a sociedade. Há, desde já, sintomas que sugerem que tal esgotamento da história se dará cedo, e não tarde. Desde já a nossa cobiça de sensações (queremos imagens novas toda noite) sugere que o tédio começa a se manifestar, e que o próprio progresso precipitado se vai tornando tedioso.

A circulação entre imagem e homem que ameaça cair em entropia, tal inversão do nosso estar-no-mundo

em estar-face-à-imagem, constitui, conforme creio, o núcleo mesmo da sociedade informática emergente. Creio que tal circulação, na qual cabe à imagem o papel ativo e ao homem o papel reativo, é precisamente o significado que o termo “sociedade informática” pretende. O atual isolamento do indivíduo e a atual massificação, esses sintomas evidentes da sociedade emergente, não passam, a meu ver, de consequências dessa circulação íntima entre imagem e homem, graças à qual a imagem programa o homem para que este re programe a imagem. Creio que é somente depois de termos nos conscientizado dessa situação espectral que podemos passar a considerar a transformação da sociedade em areia, uma areia composta de grãos isolados que formam dunas movediças; que podemos considerar tal dispersão e diversão da sociedade; que podemos considerar o atual divertimento.

7. Dispersar

As imagens técnicas são, todas elas, imagens irradiadas, embora isso não seja sempre evidente. São, todas elas, superfícies “terminais”, superfícies nas quais terminam raios. No caso da TV, o fato é evidente: determinado “galho” de determinado “ramo” de determinado centro irradiador termina na tela. Mas fotos, filmes, vídeos, telas de computador, em suma, todas as imagens técnicas, revelam a mesma estrutura “terminal”, se analisadas. Por certo, no caso da TV e do filme a imagem terminal é idêntica à imagem irradiada, e no caso das demais imagens isto não é verdade. Fotos são feitas em qualquer lugar intermediário entre emissor e receptor (se por “emissor” entendemos o programador da câmera, e por “receptor” o observador da fotografia), enquanto imagens de computador são feitas pelo próprio receptor da imagem. No entanto, isso em nada afeta a estrutura irradiadora: o importante na ima-

gem técnica não é o que ela mostra, mas como foi programada (ver os capítulos precedentes). Os centros irradiadores de imagens se sincronizam entre si, por enquanto de maneira algo frouxa, mas que se torna pouco a pouco mais eficiente, graças a satélites e gadgets equivalentes. Donde, temos que toda imagem técnica é terminal de um raio que parte de feixes de raios sincronizados.

A estrutura da sociedade emergente (da sociedade informática) é a de feixes sincronizados (“fascistas”). Os centros irradiadores dos feixes ocupam o centro da sociedade (centro parcialmente invisível e inacessível aos homens) e os homens estão sentados, cada qual por si, face aos terminais dos feixes, a contemplar imagens. Essa estrutura social, emergente, irrompe através das formas sociais precedentes, que se desintegram e, “acidentalmente”, caem em todas as direções, como submarino que irrompe através da calota polar e faz com que o gelo se desintegre em blocos. Nós, os observadores, tendemos a prestar atenção nos estalos do gelo e nos blocos se desintegrando, em vez de nos concentrarmos no submarino emergente. Eis a razão por que tendemos a falar em “decadência” da sociedade, em vez de falarmos em “emergência” da sociedade. Tendemos a denunciar a decadência da família, da classe, do povo (a decadência do tecido social) em vez de tentarmos captar o novo que surge. E, quando nos engajamos politicamente, tendemos a chutar cavalos mortos (“machismo”, “luta de classe”, “nacionalismo”), em vez de analisarmos criticamente a nova estrutura.

A sociedade decadente nos interessa mais que a nova porque as formas sociais em desintegração são “sagradas”

(isto é: tradicionais, costumeiras). A família, com seus laços entre esposos, e entre pais e filhos, representa “valores”. Quando se desintegra, tais “valores” são ameaçados. Eis por que nos interessam as tentativas atuais para “salvar a família” (família alternativa). Mas tais tentativas, por “revolucionárias” que pareçam ser (por exemplo, dois homens, quatro mulheres, sete crianças), são na realidade reacionárias, já que se opõem à tendência emergente (à TV como centro). O que nos deveria interessar mais são os grupos emergentes, por exemplo, nos cinemas. Revolucionárias são as tentativas de modificar tais grupos (por exemplo, permitindo ao público que modifique o filme) e não as que visam “salvar” a família ou o povo. Mas tendemos a menosprezar as tentativas verdadeiramente revolucionárias, porque público em cinema não é “coisa sagrada”. Não captamos os “valores” que movem, na atualidade, os verdadeiros revolucionários.

A revolução cultural atual, a que vai acabar com as formas sagradas, é revolução “técnica”, não política, e é isto que nos confunde. Mas o mesmo pode ser afirmado a respeito de todas as revoluções culturais precedentes. A revolução neolítica, por exemplo, surge a partir de novas técnicas da pecuária e da agricultura, e a revolução industrial surge a partir de novas técnicas apoiadas em teorias. Ambas as revoluções acabaram com o que se tinha previamente por sagrado. Os revolucionários “políticos” vieram depois dos “técnicos” para injetar “valores”, para “sacralizar” as formas sociais emergentes. Por exemplo, os fundadores das religiões neolíticas, os jacobinos e os bolchevis-

tas. Os verdadeiros revolucionários eram os “inventores” da vaca e da máquina, mas eles não se consideraram revolucionários nem foram assim considerados. O mesmo vale para a atualidade. São os inventores das imagens técnicas (e dos demais produtos revolucionários) que derrubam o sagrado, e Daguerre e Niepce são mais perigosos para os nossos “valores” que Robespierre ou Lenin.

Quem se engaja politicamente na atualidade deve se haver não com as formas sagradas, mas com as novas técnicas. Seu engajamento deve ser o de injetar “valores” nas formas emergentes. E, para fazê-lo, precisa analisar criticamente tais formas novas. As questões que os novos engajados devem formular são, pois, necessariamente técnicas, por exemplo: como é possível se alterarem os feixes que irradiam imagens e dispersam a sociedade em indivíduos solitários e programados? Tais questões técnicas são atualmente as únicas questões políticas interessantes. Estas questões se resumem em uma única: será desejável a dispersão atual da sociedade em indivíduos solitários, e, caso contrário, existem técnicas que permitam reunir os dispersados?

A dispersão da sociedade, a dissipação de grupos em grãos, vai transformando a humanidade em massa aparentemente amorfa. A ex-família em torno da TV não mais se estrutura por laços intra-humanos, ela se desintegrou. As pessoas em cinema, geometricamente ordenadas pelas poltronas, não se estruturam mais por laços intra-humanos: não são grupo, mas massa informe. A criançada que brinca com computador dá as costas uns aos outros, e quando adultos não mais terá nem “consciência social”,

nem de família, nem de classe, nem de povo: desintegrou-se. Mas uma visão fenomenológica pode revelar que a massa não é realmente amorfa. As imagens irradiadoras (tv, filme, computador) estruturam a massa. É que a visão fenomenológica concentra seu olhar sobre as imagens, e não sobre os homens dispersados; assim, pode vislumbrar a estrutura da sociedade informática emergente. Todo engajamento político futuro deve necessariamente assumir tal tipo de visão, desviando o olhar do homem para o gadget. Todo engajamento político futuro, se quiser ser “humano”, deve deixar de ser antropocêntrico e “humanista”, no significado antigo do termo.

A estrutura social destarte tornada visível é dinâmica, os fios que a ordenam “correm”. Correm da imagem rumo ao individuo solitário, e correm de volta. Tal circulação entre imagem e homem, tal feed-back ameaçado de entropia, forma o núcleo da sociedade informática, como discutido no capítulo anterior. Mas a visão fenomenológica descobre também fios embrionais que correm horizontalmente através dos feixes. Tais fios “antifascistas”, porque transversais, tendem a ligar os indivíduos dispersados em diálogos (por exemplo, TV tipo telefone ou vídeo manipulado dialogicamente). Esse tipo de fio é problema técnico, e o engajamento revolucionário é precisamente o esforço de transformar tal problema técnico em questão política de primeira ordem. Isto é: fazer com que os fios injetem “valores” na sociedade.

O engajamento antidispersivo exige consenso. A sociedade deve consentir que a dispersão não é desejável.

Atualmente, o contrário é o caso. Há vontade generalizada de dispersão, distração, divertimento. Tal consenso em favor do divertimento e contra a reunião e o recolhimento pode ser abordada de numerosos ângulos, limito-me aqui a apenas um: grupos estruturados por laços intra-humanos (por exemplo, a família) possuem um lado interno e um lado externo. Ingroup-outgroup. Os seus participantes distinguem, pois, entre o privado cá dentro e um público lá fora. Segundo a análise hegeliana, tais pessoas sofrem de “consciência infeliz”: se saio para conquistar o mundo, perco-me nele, e se me recolho para encontrar-me, perco o mundo. Para os indivíduos dispersados, todavia, não há distinção entre “dentro” e “fora”, porque é precisamente no canto mais íntimo que o mundo me encontra. A “consciência infeliz” sossega. Daí a vontade de ser divertido e a recusa de se concentrar. Toda concentração, todo diálogo, ameaça despertar a consciência infeliz adormecida: daí o consenso de permitir as imagens que nos dispersam e divertem. De resto, sem o nosso consenso em prol do divertimento as imagens não nos poderiam dispersar, e esse nosso consentimento é, por sua vez, resultado do divertimento que as imagens proporcionam - mais um exemplo dofeed-back “imagem-homem”.

No entanto, há tese segundo a qual a consciência infeliz é a única forma de consciência possível. Segundo tal tese, a felicidade é inconsciente. O consenso em prol da dispersão e do divertimento seria consenso em prol da inconsciência, do desmaio. A atual dispersão da sociedade seria resultado da busca geral de felicidade: as imagens

nos tornariam mais e mais felizes, porque nos dispersam e nos divertem sempre mais perfeitamente. A utopia, o país das delícias, estaria ao alcance da mão, logo, todos seremos felizes. Todos seremos boca que suga imagens, e ânus que devolve o que a boca sugou das imagens (feed-back). Sociedade de consumo. Tal felicidade geral é do tipo que a psicanálise chama de “fase oral-anal”, e do tipo “jardim de infância” (embora poluído por excrementos indigestos). Tal felicidade geral e generalizada é precisamente o que o termo “cultura da massa” significa. O indivíduo dispersado e distraído, o indivíduo inconsciente, passa a ser elemento de massa, do “coletivo inconsciente”, e as imagens que o divertem passam a ser os sonhos do coletivo. Sonhos de massa. Vista assim, a atual dispersão da sociedade se afigura tendência rumo à cultura de massa, à inconsciência geral, à felicidade.

Suponhamos que há pessoas (os “revolucionários”) que não admitem que tal felicidade seja o supremo valor, *summum bonum*, apenas por não acreditarem ser a minhoca um modelo digno (*imitatio lumbrici*) para o engajamento humano. Tais pessoas procurarão despertar a consciência adormecida, mas não poderão fazê-lo com gritos ou despertadores berrantes, porque esses alarmes seriam imediata e automaticamente recuperados pelas imagens e transcodificados em programas adormecentes. Essas pessoas deverão tecer os fios transversais, os fios “antifascistas”, a fim de abrir o campo para diálogos que perturbem os discursos entorpecentes e a fim de transformar a estrutura social de feixes sincronizados em rede. Esses

revolucionários constatarão que é tecnicamente fácil tecer tais fios (cabos, círculos em vídeo, jogos de computador dialógicos, telewriters), mas que tais fios continuarão a ser meros gadgets enquanto o consenso geral continuar se dando em prol do divertimento. Eles constatarão que seria preciso mudar, primeiro, o consenso.

Os que atualmente berram (os Guevaras, os Khomeinis, os Kadafis) não podem despertar a consciência adormecida, já que enriquecem os programas das imagens que nos divertem. Os revolucionários autênticos nada podem fazer que seja espetacular, porque o espetáculo é precisamente o seu inimigo. Mas há sintomas de que seus esforços pouco espetaculares começam a sacudir os entorpecidos. Por certo, os entorpecidos se divertem com os gadgets revolucionários, com os circuitos fechados e com os diálogos eletrônicos programados. Mas começa a despertar neles a consciência, por enquanto difusa, de que está se tornando imaginável determinada situação na qual as imagens podem servir de mediação para troca de informação, e para criação de informação em conjunto com todos os homens dispersados pelo mundo afora. Começa a aparecer, no horizonte de suas consciências entorpecidas, uma visão de sociedade na qual eles deixam de contemplar, passivos, as imagens divertidas, para passarem a usar as imagens como trampolim rumo a relações intra-humanas. Tal alvorada ainda nebulosa é o terreno no qual um consenso contra a dispersão e o divertimento, e em prol da formação de novos grupos intra-humanos, pode vir a condensar-se. A possibilidade de isto acontecer aumenta,

já que a circulação “imagem-homem” começa a cair em entropia e o divertimento passa a ser mais e mais tedioso.

O novo engajamento político, entretanto, não se dirige contra as imagens. Ele procura inverter a função das imagens, mas admite que elas continuarão a formar o centro da sociedade por todo o futuro previsível. Ele procura fazer com que as imagens sirvam a diálogos mais que a discursos, mas não pretende aboli-las. O novo engajamento político nasceu no interior da revolução técnica atual, ele não se opõe a ela (como os fundadores das religiões não se opuseram à revolução neolítica, como os bolchevistas não se opuseram à revolução industrial no interior da qual nasceram). É que os novos revolucionários são “imaginadores”, eles produzem e manipulam imagens, eles procuram utilizar sua nova imaginação em função da reformulação da sociedade. Os novos revolucionários são fotógrafos, filmadores, gente do vídeo, gente de software, e técnicos, programadores, críticos, teóricos e outros que colaboram com os produtores de imagens. Toda esta gente procura injetar valores, “politizar” as imagens, a fim de criar sociedade digna de homens.

A sociedade contra a qual estão engajados é estruturada por feixes irradiados em cujos terminais assenta-se a humanidade solitária e dispersa. Os feixes visam sociedade estruturada em grupos por enquanto carentes de nomes, grupos compostos por pessoas ligadas entre si por imagens que servem como mediações intra-humanas. Tal reformulação revolucionária da sociedade informática, na qual as imagens deixariam de ser imperativas e passariam

a ser dialógicas, seria ainda sociedade “informática”, mas com um significado novo para o termo. As imagens passariam a merecer o nome *media*, nome a que hoje injustamente se atribuem, e o propósito da sociedade seria o de criar informações em colaboração de todos com todos. “Cultura democrática” em vez de “cultura de massa”. O núcleo de tal sociedade não seria mais a circulação entre imagem e homem, mas sim a troca de informação entre homens por intermédio de imagens. Por certo não se trata da aldeia cósmica da McLuhan, já que nela não haveria nem espaço público, nem espaço privado. Tratar-se-ia, sim, de “cérebro cósmico”, cérebro de que as pessoas seriam as células irradiantes de informação e as imagens, as fibras que reúnem as células a fim de formarem um todo. Creio que tal visão da sociedade futura inspira todo engajamento político merecedor desse nome.

Essa visão não nega a dispersão atual da sociedade, a fim de reconstituir de uma maneira ou de outra os grupos sagrados que teriam sido decompostos. Pelo contrário: já era tempo que tais grupos se pulverizassem: não eram adequados à revolução em curso. Trata-se de aproveitar a dispersão para formar, com os indivíduos dispersos, grupos novos a serem posteriormente sacralizados. Trata-se de “integrar os infinitesimais”, ou seja, de reunir os dispersos e concentrar os distraídos. Porque o novo engajamento político se dá no interior daquele universo de partículas zero-dimensionais: é engajamento em prol da “computação” da sociedade. Graças a tal engajamento o termo “computação” perderá sua atual conotação negativa (no

momento, justificada) para adquirir conotação criativa. Os revolucionários novos são gente nova, com poder imaginativo novo, e capaz de imaginar sociedade anteriormente inimaginável. São gente capaz de elevar as técnicas novas e os métodos novos ao nível de novos valores.

Isto explica porque o novo engajamento não visa as ditas “infra-estruturas” da sociedade (as relações económicas, sociais, políticas e culturais que estruturavam a sociedade precedente). Ele visa apenas as estruturas comunicológicas, as “super-estruturas”. O novo engajamento não acredita em tais relações “profundas”: acredita que tais “profundidades” não passam de reflexos da superfície da sociedade. Acredita que quem mudou a superfície, mudou tudo, porque por detrás da superfície nada se esconde. Acredita que as relações superficiais, intra-humanas, são as únicas concretas. A atitude do novo engajamento é “fenomenológica”: elogio da superfície e da superficialidade.

8. Programar

No centro da sociedade emergente, no centro dessa sociedade que deve ser alterada, se encontram os emissores. Emissores são lugares viscosos que emitem raios imperativos para dispersar a sociedade. Quem deles se aproxima para participar ou para criticar, os perde de vista. Como o Deus de Ângelus Silesius: “quanto mais lhe tendes a mão, tanto mais se afasta”. Como o Castelo de Kafka. Os emissores são cebolas: podem ser “explicados” nível após nível, até não restar nada. É que nos centros da sociedade emergente não há ninguém nem nada. Essa “descoberta” é sumamente desagradável. Quem estiver engajado em alterar a sociedade, descobrirá que não há ninguém nem nada contra o qual poderia engajar-se. Que termos como “luta” (ou qualquer equivalente dramático de cunho “historicista”) não mais se aplicam. É isto o que o capítulo precedente chamou de “engajamento pouco espetacular”, e é isto que atualmente se impõe.

Os emissores são lugares de algodão, lugares moles: software. Lugares onde se calcula, se computa e se programa. Há neles aparelhos que tendem a se tornar sempre menores e mais rápidos, bem como funcionários que apertam teclas e que tendem a constituir uma parte sempre crescente da sociedade. O bater constante das teclas se torna cada vez mais silencioso, e a cada aperto de tecla segue-se um raio imperativo que programa o comportamento da sociedade. Quem se aproxima dessa cebola de algodão tem duas impressões erradas. A primeira é que os emissores atraem a sociedade como imãs, para transformá-la em funcionária dos aparelhos. A segunda impressão é que os emissores tomam decisões que programam o comportamento da sociedade. Tais erros devem ser eliminados, se quisermos captar aquilo de que se trata.

E verdade que uma parcela cada vez menor da sociedade “trabalha”, enquanto que uma parte cada vez maior apenas “funciona”. A gente não precisa mais “trabalhar” tanto (isto é, executar gestos que modificam a forma do mundo), já que os aparelhos automáticos o fazem mais rapidamente. Verifica-se então uma tendência rumo ao desemprego geral, se por “emprego” entendemos execução de trabalho. E verdade, pois, que uma maioria crescente da sociedade “funciona”, no sentido de apertar teclas que movem os aparelhos a trabalharem, a mudarem formas, a “informarem”. Mas isto não implica de modo algum que estejamos assistindo à emergência de nova “classe”, a dos funcionários, classe esta que estaria substituindo o camponato e o proletariado. A razão é esta: “trabalhar” (seja

no campo, seja com máquinas) é forma de vida, funcionar com aparelhos não é forma de vida. O trabalho preenchia outrora a maior parcela do tempo vital, e as vivências, os conhecimentos e sobretudo as ideologias provinham desse tempo de trabalho. Por isto a forma do trabalho estruturava a sociedade em classes. Mas o funcionamento preenche apenas parcela cada vez menor do tempo vital, e os conhecimentos, as vivências e sobretudo as ideologias provêm atualmente do tempo dedicado à contemplação de imagens. Atualmente funcionamos poucas horas por dia, quatro, cinco dias por semana, um número sempre menor de semanas por ano e de anos de vida, e o funcionamento tende a constituir-se, tal qual o serviço militar, em interrupção da vida. Essa sociedade tende a constituir massa sem classe. O que nos caracteriza não é que sejamos funcionários, mas que sejamos receptores. Os emissores não nos concentram em seu torno, mas estão nos dispersando.

É verdade que nos centros emissores ocorrem pressões sobre teclas, é verdade que tais pressões resultam em emissão de raios, e é verdade que tais raios programam o nosso comportamento, mas é erro querer acreditar que as pressões decorrem de decisões tomadas pelos funcionários implicados. Os funcionários (sejam operadores de computador ou de câmera filmica, sejam diretores de banco, generais ou presidentes dos Estados Unidos) escolhem por certo entre as teclas dos seus aparelhos, mas sua escolha está pré-programada (eles se comportam como os word processors ou como os estenotipistas do exemplo proposto no capítulo anterior, e não como os escritores). É, pois,

erro querer constatar “hierarquia de decisão e de poder” nos funcionários emissores: embora o operador de computador esteja programando “apenas” um software, o diretor de banco, a falência de indústria, o general, uma batalha, e o Presidente dos Estados Unidos, o desaparecimento da humanidade, todos na realidade apertam teclas segundo programa contido no aparelho. Logo, é igualmente erro querer supor que por detrás de tais funcionários se esconde vontade humana qualquer, “eminência parda” de não importa que tipo, a qual teria programado os aparelhos. Na realidade a coisa se opera automaticamente, como tentarei mostrar um pouco mais adiante. Os funcionários, por mais “altos” que sejam seus cargos, são na realidade indivíduos tão dispersos e distraídos quanto o somos nós, os receptores, a “gente da massa”. Em sociedade receptora não há elite que possa ser eleita ou deposta.

No entanto, devo retomar o exemplo dos estenotipistas e escritores acima aludidos. Naquele exemplo discuti a vivência da decisão e da liberdade existencial que pode acompanhar o apertado sobre as teclas. Isto ocorre quando as teclas são apertadas contra o programa do aparelho. Pois é óbvio que um apertar antifuncional como este pode se dar não importa onde, inclusive no interior das cebolas de algodão que são os emissores. O operador de computadores pode programar seu próprio computador para que ele destrua a indústria de computadores, e o general pode programar os soldados a escreverem ensaios antimilitaristas em vez de lutarem. Semelhantes apertos de teclas são efetivamente “decisivos” e “livres”. Mas isto

nada tem a ver com o erro aqui discutido: crer que funcionários decidem sobre o seu próprio funcionamento.

Eliminados estes dois erros que encobrem a captação dos emissores, torna-se possível a tentativa de analisá-los. Isto é: analisar a atividade de cálculo e computação de programas empreendida por funcionários e aparelhos segundo programa pré-estabelecido. Pois tal programar programado permite pelo menos duas avenidas de acesso: posso perguntar “geneticamente” como tal situação surgiu, e a pergunta inclui no seu bojo a pergunta pelo programa inicial que deu origem a tudo isto; e posso perguntar “fenomenologicamente” como tal situação de programação e reprogramação automática se manifesta. Ambas as avenidas de acesso já foram esboçadas nos capítulos precedentes - procurarei desenvolvê-las um pouco.

Quando (em torno de meados do século xix) os fios condutores dos eventos começaram a se desintegrar, tornou-se necessária a construção de instrumentos capazes de recolher os pedaços do universo que se soltavam. A disciplina mental exigida por essa construção, o “cálculo”, estava disponível desde pelo menos Pascal, faltando apenas ser refinada. Foi assim que aparelhos começaram a ser fabricados. Constatou-se que tais aparelhos funcionam em universo democritiano no qual os átomos coincidem ao acaso, e no qual todos os acasos, por serem necessários, são previsíveis. A “descoberta” abriu horizontes insuspeitos, apenas sonhados em determinados mitos, a saber: fazer com que coincidências extremamente pouco prováveis ocorressem segundo previsões deliberadas. Para que elas

acontecessem, bastava acelerar o funcionamento dos aparelhos. Os aparelhos deveriam computar coincidências com rapidez tão grande que a coincidência desejada ocorresse não em tempo astronómico, mas em tempo humanamente aproveitável. Destarte os conceitos “automação” e “programa” passaram a ocupar o centro do interesse da humanidade pós-moderna. “Automação” significa rápida computação de coincidências, junção cega e inerte de átomos (e outros elementos) ao sabor do acaso. E “programa” significa parar a automação no instante preciso no qual a coincidência desejada se forma. O aparelho automático rola automaticamente ao sabor do acaso, e pára segundo o programa quando tiver alcançado a meta desejada. A “decisão” humana, a “liberdade” humana é, pois, capacidade de fazer parar o aparelho automático no instante desejado. Eis a “programação” inicial dos aparelhos.

No entanto, com o aperfeiçoamento progressivo dos aparelhos, surgiu problema imprevisível, embora previsível. Os aparelhos vão rolando sempre mais rapidamente, de modo que se torna humanamente impossível acompanhar seu curso. A quantidade das coincidências produzidas automaticamente em sucessão precipitada ultrapassa a capacidade humana para captá-las, de maneira que se torna humanamente impossível constatar-se que a coincidência desejada teria sido alcançada. Perdeu-se o controle sobre os aparelhos. Os aparelhos se autonomizaram das decisões humanas, mas não pelo programa humano inicial ter se apagado. Pelo contrário: ele continua funcionando, mas os aparelhos doravante passam por cima da coinci-

ciência desejada rumo a sempre novas coincidências, estas indesejáveis, até esgotarem todas as possibilidades contidas no programa. Exemplos de tais aparelhos que escapam ao controle e continuam funcionando automaticamente podem ser observados em toda parte: aparelhos administrativos, aparelhos políticos, aparelhos económicos, aparelhos culturais e, sobretudo, obviamente, os aparelhos termo-nucleares.

A visão fenomenológica revelará aspectos ainda mais espectrais nos emissores. O fato é que os aparelhos que escaparam ao controle humano não são suficientemente autônomos para poderem dispensar toda intervenção humana. Embora tenham eliminado as decisões humanas do seu funcionamento, eles exigem que homens apertem teclas. De forma que a relação “homem-aparelho” se inverteu, e os homens funcionam agora em função dos aparelhos: tornaram-se funcionários que reprogramam os aparelhos. Destarte vai surgindo maré de programas (de softwares) que não mais articulam intenções, desejos, decisões humanas, mas agora somente programas pré-estabelecidos. Essa maré de programas exige, por sua vez, aparelhos mais e mais rápidos, flexíveis, pequenos e baratos. O software exige novo hardware. Destarte vão surgindo gerações de aparelhos sobre os quais não apenas não temos controle, mas que surgem de aparelhos sobre os quais já perdemos controle há tempo. Pois é assim que se apresentam as cebolas de algodão no centro da nossa sociedade, se vistas fenomenologicamente: como centros de programação humanamente incontrolada e incontrolável.

Semelhante análise dos emissores é sumamente dificultada pelo seguinte fator: os funcionários apertadores de teclas negam que perderam controle. Afirmam, quando consultados, que apertam teclas precisamente para controlarem os aparelhos, por exemplo: o presidente francês afirmou recentemente que será por sua decisão livre que porventura será apertada a tecla que comanda a force de frappé, e que as armas nucleares não passam de instrumentos da sua vontade. Esse é o erro do presidente francês: acreditar que o Luís xiv (L'Etat, cestmoí) seria comovente ou ridículo, não fosse ele tão perigoso. Isso acontece porque tendemos a acreditar naquilo que os funcionários dizem. Afinal, são eles os especialistas em matéria de aparelhos. Se afirmam que controlam os aparelhos, devem estar sabendo o que estão dizendo. O fato, no entanto, é que não sabem o que dizem. Não o sabem, porque a inércia dos aparelhos os arrastou, e destarte os tornou inconscientes. Não são os especialistas que podem captar a automação incontrolada, mas são os generalistas, os que olham a coisa de fora. São eles que podem constatar que, não importa o nome do presidente, seja ele Giscard, Mitterrand ou Dupont, ele sempre apertará a tecla no instante programado pelo aparelho e em função da programação do aparelho.

Aí surge pergunta importante: e se o nome do presidente fosse Marchais, a tecla não seria apertada em um instante diferente? Marchais não seria funcionário de aparelho programado diferentemente (aparelho “soviético”) e de aparelho com programa oposto àquele “ocidental” no qual funcionam os presidentes atuais franceses?

Aparentemente, vários aparelhos com programas opostos estão rolando por cima das nossas cabeças e lutando uns contra os outros. Mas tal visão politeísta (Zeus em luta contra Plutão e nós a escolher um lado ou outro, embora sejamos impotentes) é visão errada. Os aparelhos não são deuses ou super-homens, mas autômatos infra-humanamente cretinos. Nada “querem”, mas rolam por inércia, e o que parece ser luta entre eles não passa de interferência mútua de funções cegas. Pode perfeitamente dar-se que, por coincidência, tal interferência resulte na destruição dos próprios aparelhos (e da humanidade alimentada por tais aparelhos). Igualmente possível é a coincidência que fará com que os aparelhos se confundam uns aos outros e uns nos outros. E a coincidência mais “provável” (a mais “entrópica”) é que todos os aparelhos se unifiquem em um único aparelho cósmico que obedeça a um único “meta-programa”, o qual seria não desejado pelos homens.

Por enquanto, tal programa cósmico ainda não é o caso. Isto é geneticamente explicável. Os aparelhos iniciais obedeciam a programas deliberados por várias vontades humanas. Tais aparelhos iniciais deram origem a gerações sucessivas de aparelhos nos quais tal vontade inicial se diluiu, mas ainda é detectável. Quanto mais este processo avançar, tanto mais se diluirá a vontade humana neles, até se evaporar definitivamente. Por enquanto, a programação inicial ainda é responsável pela variedade e aparente oposição de programas. Mas constata-se desde já a tendência entrópica rumo à “semelhança circular (Gleichschaltung) de todos os programas: ela se manifesta no

superaparelho “ocidental” sob a forma de cultura da massa programada por aparelhos sempre melhor coordenados; ela se manifesta no superaparelho “oriental” sob forma de rigidez e expansão do próprio aparelho. Ambas as manifestações apontam meta convergente: totalitarismo cósmico de um único super-aparelho. O metaprograma começa a se programar automaticamente.

As imagens técnicas são irradiadas a partir de centros emissores por enquanto não cosmicamente, isto é, por enquanto “mal” programados. Essas imagens programam o comportamento dos receptores e são, por sua vez, programadas por funcionários que apertam teclas. Os funcionários, por sua vez, são programados por aparelhos a programarem as imagens que programam os receptores, enquanto os aparelhos são, por sua vez, programados por outros aparelhos a programarem funcionários que programam imagens que programam os receptores. Ora, toda essa aparente hierarquia de programação repousa sobre a tendência inerte e automática dos aparelhos rumo a um metaprograma cósmico, isto é, rumo à entropia - em “última análise”, digamos assim, pois não há ninguém e nada por detrás de tudo isto. Essa tendência aniquiladora e entrópica pode ser constatada não apenas no núcleo das cebolas de algodão chamadas “emissores”, mas igualmente no comportamento dos receptores. Embora atualmente eles ainda sejam programados por imagens provenientes de programas variados, já começam a se comportar segundo padrões mais e mais convergentes no mundo inteiro, isto é: começam a se comportar como autómatos, não importa que tipo de programa estejam recebendo.

Neste ponto da análise, a discussão precedente de um engajamento contra tal situação precisa ser retomada, porque se trata de engajamento que visa inverter o fluxo dos programas. Os programas não devem mais correr dos aparelhos rumo ao homem, mas do homem rumo ao aparelho. Não homens, mas aparelhos devem ser programados, e o devem ser por decisão humana em prol da liberdade humana. Bem, esse “programa” do atual engajamento parece ser pura reação, puro anacronismo, já que visa restabelecer situação prevalecente há mais de cem anos, quando os aparelhos foram inventados. Ele parece estar condenado, já que a análise precedente mostrou que o controle dos aparelhos se perdeu definitivamente. Entretanto, o novo engajamento não é tão reacionário, anacrônico e desesperado como parece à primeira vista.

E verdade: o homem enquanto indivíduo disperso e distraído pelos aparelhos, o homem enquanto elemento de massa programada, perdeu definitivamente o controle sobre os aparelhos e enquanto funcionário de aparelhos. Mas outro tipo de homem continua possível: homem que participe de diálogo cósmico “sobre” aparelhos, diálogo possível atualmente graças a técnicas desenvolvidas pelos próprios aparelhos. Semelhante diálogo cósmico sobre e através dos aparelhos poderia resultar em “competência” superior à dos aparelhos. Por certo, tal “competência coletiva” não seria qualitativamente maior que a competência individual humana, mas seria quantitativamente maior: nos aparelhos as competências são apenas quantitativas. De maneira que o diálogo cósmico poderia, em tese, re-

conquistar o controle sobre os aparelhos para depois programá-los segundo decisões humanas tomadas dialogicamente. Isto seria “democracia” no sentido pós-histórico do termo: não democracia eletiva (de teclas) mas democracia programadora de aparelhos. A meu ver trata-se de algo que vale a pena ser tentado. O engajamento em prol de sociedade de programadores (o oposto de “democracia programada”) me parece atualmente o único engajamento possível, considerando que visa fazer parar os aparelhos em uma das coincidências possíveis (tão possíveis quanto o são o aniquilamento termo-nuclear ou o totalitarismo) para, a partir de tal coincidência desejável, reprogramá-los. Utopia? Mas toda futuração atualmente é utopia.

9. Dialogar

A revolução cultural da atualidade iniciou-se nos meados do século XIX por duas tendências distintas, embora convergentes. A primeira tendência visava a computação de elementos pontuais sobre superfícies e o termo “informática” pode servir para rotulá-la (embora tal termo seja posterior e se defina de maneira diferente da proposta original). A segunda tendência visava irradiar os elementos pontuais e pode ser rotulada pelo termo “telecomunicação” (embora o termo também seja posterior ao evento). Essas duas tendências convergem atualmente para formar uma única, designada pelo termo “telemática”. A convergência é recente. Graças a tal amálgama técnico dos conceitos “informação” e “comunicação”, as imagens técnicas começam a revelar seu verdadeiro caráter.

Para quem olhar para trás, a distinção das duas tendências originais é surpreendente, já que ambas partem de

um único substrato. A fotografia e o telégrafo surgiram ambos, simultaneamente, da tentativa de programar elementos pontuais, mas as pessoas não se davam conta disso. Não se davam conta de que fotografias são telegrafáveis. Ainda o filme e o telefone, que também surgiram simultaneamente e representavam a evolução da fotografia e do telégrafo, foram percebidos como fenômenos separados. Ninguém se dava conta de que filmes são telefonáveis. Somente quando surgiram vídeos e sistemas a cabo, despertou a consciência da unidade fundamental entre a computação e a transmissão de elementos programados. Isto levou à atual acoplagem da produção e da transmissão da informação sob o domínio de computadores: a revolução cultural alcançou sua maturidade.

Quem observar as primeiras realizações da telemática, dessa convergência de imagens técnicas com os meios de comunicação programada, terá a impressão de que sua discussão exige conhecimento técnico complexo e gira em torno de coisas como “transmissão numérica”, “fibras de vidro”, ou “linguagem de computadores”. Tal impressão é um erro. Os problemas técnicos da telemática não são interessantes para quem estiver interessado no impacto existencial e social desses gadgets todos, porque eles não exigirão, em futuro muito próximo, nenhum conhecimento técnico por parte dos seus utilizadores. Toda criança será apta a sintetizar imagens com computador sem saber nada quanto aos processos complexos que provoca, como atualmente toda criança pode fotografar sem se dar conta dos processos óticos e químicos que está provocando. O

que caracteriza a revolução cultural atual é precisamente o fato que os participantes da cultura ignoram o interior das “caixas pretas” que manejam. A situação cultural precedente exigia dos seus participantes que aprendessem cultura (ler, escrever, fazer imagens); a situação cultural emergente elimina a aprendizagem e se contenta com a programação dos seus participantes. Os problemas técnicos da nova cultura podem ser desprezados e relegados a especialistas: eles resolverão todos os problemas, formulados precisamente de maneira a poderem ser resolvidos. O desprezo pela técnica que sustenta a nova situação cultural está inscrito no seu programa.

Embora as condições técnicas e económicas para a telematização da sociedade estejam desde já reunidas nos países ditos “avançados”, e embora as suas primeiras realizações já estejam funcionando, sentimos curiosa dificuldade em imaginar as transformações das nossas vidas nos dez a vinte anos futuros. São os detalhes, mais que a visão geral, que nos confundem. Detalhes como: a quantidade de informações (sob forma de imagem e texto) que receberemos nas nossas telas, diariamente, em casa; a possibilidade de reagir a tais informações (comprando coisas, votando em eleições, passando exames); a substituição do correio e do telégrafo por sistema de teletexto; a substituição do sistema telefónico pelo sistema de videofone; a substituição de jornais por videodiscos; a substituição de livros por outros videodiscos; a possibilidade de sintetizarmos imagens com computadores para exprimir nossas idéias, nossos desejos e nossos projetos; a possibilidade de

armazenarmos todas as informações recebidas e por nós produzidas em memórias indestrutíveis e de fácil manejo.

A dificuldade da nossa imaginação é negativa. Não é tão difícil imaginar as coisas novas: difícil é imaginar a eliminação das coisas antigas: imaginar o desaparecimento das cartas, dos jornais, dos livros, do teatro, do cinema, da sala de concerto; mais difícil ainda o desaparecimento da escola, da loja, do escritório, do dinheiro, dos cheques. O difícil é imaginar o desaparecimento do tecido social no qual vivemos, a derradeira decomposição dos grupos aos quais pertencemos. Podemos imaginar que estaremos concentrados sobre as nossas teclas e os nossos computadores em casa, mas dificilmente imaginamos o desaparecimento das cidades, das aldeias, das nações, das culturas geograficamente distintas que tal concentração terá como efeito.

Toda revolução paralisa a capacidade imaginativa dos que a sofrem. A aristocracia francesa não imaginava as consequências de Revolução, nem os judeus as consequências do nazismo. Mas na situação atual somos todos vítimas da revolução, não há quem “sofra” nem quem “a faça”. De maneira que a revolução não se dirige “contra nós”, mas nos arrasta todos. Por que então nos paralisa? Por que “não queremos ver” o que está acontecendo? Porque a maré das imagens técnicas vitoriosas, estas imagens em parte produzidas por nós mesmos, evoca em nós a sensação espectral do vazio. Não é o medo do futuro que nos paralisa, mas o medo de não haver mais futuro. Como não é o medo da nossa morte que nos paralisa, mas a visão do vazio “depois da nossa morte”.

Por certo, nossa recusa visceral de encarar o futuro imediato pode ser rotulada com termos apocalípticos do tipo “fim da política”, “fim da história” ou “fim do trabalho” Mas esses rótulos nada explicam. Por que não deveríamos acolher com satisfação que seremos finalmente libertados da necessidade de modificar o mundo, já que isto será feito automaticamente, e por que não deveríamos nos regozijar com o fato de que seremos finalmente livres para conferir significado ao mundo, sintetizando as informações recebidas sob forma de imagens? Não, não é o apocalipse que nos causa medo. É a solidão frente à tela, a perda de todo contato “vivo” com o outro. O que nos paralisa é a visão do isolamento existencial, daquilo que Nietzsche pretendia ao dizer que “todo dia está ficando mais frio”.

Mas que medo é este? A telemática não seria, pelo contrário, abertura nunca antes sonhada rumo ao outro? Todos os homens do mundo estarão doravante ligados a todos os homens do mundo. Poderei doravante jogar xadrez com parceiro nos antípodas, graças a imagens telematizadas. Poderei reunir meus amigos espalhados no mundo inteiro em torno de mesa telematizada. Poderei sintetizar meus desejos, minhas idéias, meus projetos junto com alguém no outro lado do mundo que nem sequer conheço, e que vou conhecer graças à telemática, e poderei fazê-lo sob forma de imagem. Minha solidão frente à minha tela se abrirá em leque para se transformar em comunhão cósmica jamais dantes imaginável. Por cima de todas as divisões geográficas, sociais, culturais precedentes, poderei doravante participar da comunidade humana. Por que então receio o isolamento frio?

Em janeiro de 1984 abriu-se exposição em Paris, chamada “Electra”, cujo propósito era o de mostrar como tal diálogo telematizado se processará em futuro imediato. O que se via era isto: adultos e crianças sintetizando imagens ao apertarem teclas de computadores. Faziam-no individualmente ou em grupos. Outros manipulavam romances policiais gravados em videodiscos, de maneira que o criminoso fosse a pessoa que os manipuladores preferiam. Outros ainda manipulavam um videodisco chamado “Biarritz” para ver e ouvir os aspectos da cidade que escolhiam. Outros ainda videofonavam com pessoas nos Estados Unidos. Outros, ainda, videofonavam com centro de memória em outro bairro parisiense para se informarem sobre a bolsa, a meteorologia ou o estado de trânsito nas estradas francesas. A impressão geral era a de tolice generalizada. Por certo, tal impressão não é justa. O propósito da exposição não era o de possibilitar diálogos “inteligentes”, mas o de apresentar os novos gadgets que substituiriam o filme, o livro, o telefone, o correio. O clima de tolice era comparável ao dos livros escolares no nível da escola primária, que era o que a exposição pretendia. No entanto, sugiro que os diálogos telemáticos jamais conseguirão ultrapassar tal nível tolo, a não ser que mudemos de atitude perante a telemática toda. Sugiro, pois, que o nosso medo do isolamento existencial é inteiramente justificado.

O fato é que a telemática tece fios que religam todos com todos dialogicamente, mas esses fios correm todos em campo dominado pelos emissores centrais e são controlados por feixes irradiadores. Todos podem dialo-

gar com todos, mas os diálogos serão informados pelas informações irradiadas de maneira central. As memórias universais irradiam as informações a serem dialogadas: os diálogos não são outra coisa que perturbações de informações irradiadas. Todos recebem imediatamente um número colossal de informações, mas todos recebem o mesmo tipo de informação, não importa onde estejam. Ora, nessa situação todo diálogo se torna redundante. Já que todos disporão de informações idênticas, nada haverá a ser autenticamente dialogado. Nenhuma troca de informação é possível. Os diálogos telematizados não são conversações, mas conversas fiadas.

Desse modo, a solidão existencial será acentuada e não superada: mergulharemos no kitsch, na banalidade. Os diálogos telematizados reforçarão o domínio que os emissores exercem sobre a sociedade: o amálgama entre informação e comunicação dispersará ainda mais os homens de massa. Os diálogos telematizados servirão de feed-back para os emissores: as permutações das informações irradiadas, o resultado dos diálogos telematizados, realimentarão os programas dos emissores. Os aparelhos irradiadores programarão a sociedade sempre mais eficientemente graças a tais feed-backs.

Os diálogos telematizados não passam de funções dos emissores, assim como os participantes dos diálogos não passam de funcionários dos aparelhos. A maré kitsch de banalidades, a diminuição do nível intelectual, moral e estético da sociedade, reforçará o totalitarismo dos aparelhos. O discurso dos aparelhos se tornará mais

e mais imperativo, graças precisamente aos diálogos telematizados.

Toda estrutura social pode ser encarada como engrenagem de diálogos e discursos. O equilíbrio entre os dois é utopia. Há sociedades nas quais os diálogos predominam (por exemplo, o Iluminismo). Nessas sociedades se produzem informações dialogicamente (ciência, política, arte) que todavia não são bem irradiadas (o proletariado permanece desinformado). Há sociedades nas quais os discursos predominam (por exemplo, a Idade Média tardia). Nessas sociedades todos os diálogos apenas permutam as informações discorridas (as eclesiásticas, no caso) e há pouca informação nova. A instalação atual dos fios dialógicos pela telemática evoca a situação medieval tardia: estamos nos “catolicizando”.

No entanto, a comparação entre a sociedade informática e a católica mostra diferenças decisivas. O “aparelho” eclesiástico não é aparelho autêntico, já que não se apresenta automatizado. Tem ele “autor” (Jesus) e “autoridades” (sacerdotes). Os diálogos são “autoritários” (entre sacerdotes) e, quando resultam em informação (situação imprevista), esta é eliminada enquanto heresia. Os aparelhos atuais, por sua vez, são automatizados, não admitem nem autor nem autoridade. Os diálogos são “abertos a todos”. Quando resultam em informação (situação não programada), esta é eliminada automaticamente enquanto ruído. Enquanto sob o discurso eclesiástico os diálogos têm caráter elitista (por exemplo, a contenda dos universais), atualmente seu caráter é o

da banalidade. A nossa situação não tem paralelo: rola, inerte, rumo à entropia.

Tudo isto é verdade. No entanto, quem observa os novos gadgets, sintetiza imagens, as armazena em memórias, as transmite dialogicamente, em suma: se diverte. Como a gente se diverte com TV, com fotos, com filmes - e se diverte porque foi programada para se divertir. Que aconteceria, se, por milagre, tal gente se decidisse, de repente, a não mais querer se divertir? Isto não transformaria, de repente, a coisa toda? A gente não passaria a apertar as teclas como o fazem os escritores, os pianistas, os “imaginadores” discutidos em capítulo precedente, em vez de apertá-las como funcionários e receptores? A gente não seria, em tal caso, tomada de uma “vertigem de criatividade”? Os gadgets telemáticos não passariam a verdadeiros media para diálogos significativos? Informações novas não poderiam ser sintetizadas dialogicamente, nesse caso? E, nesse caso, isto não implicaria revolução da sociedade informática emergente toda? Em vez de ser sociedade de receptores e funcionários programados, não passaria a ser sociedade de “criadores” programadores? Em suma: a telemática não poderia realmente levar a diálogos autênticos, coisa que atualmente promete, mas de maneira mentirosa?

Qual é o milagre necessário para que semelhante revolução (técnica e economicamente viável) aconteça? A resposta é óbvia: seria necessário que a gente se afastasse do divertimento para observá-lo de fora. De distância crítica, as imagens postas ao alcance de todos pela telemática aparecerão, de repente, enquanto superfícies aptas a serem

manipuladas dialogicamente, como o eram outrora as linhas dos textos. De repente, as pessoas se tornariam conscientes das virtualidades dialógicas inerentes a imagens: que são infinitamente maiores que as virtualidades dos textos, já que superfícies se compõem por infinidade de linhas. De tal consciência imaginística nova se abririam horizontes para diálogos infinitamente mais informativos que os diálogos unidimensionais da sociedade histórica precedente. Os diálogos, por intermédio de imagens sintetizadas (ou por intermédio de imagens pré-fabricadas, mas telematizadas), seriam de riqueza criadora por ora inteiramente inimaginável. Seríamos, de repente, todos “artistas” (aqui, o termo “arte” engloba ciência, política e filosofia).

E há mais: nesse caso, os diálogos telematizados poderiam estabelecer consenso quanto à futura programação dos aparelhos. A sociedade retomaria o controle sobre os aparelhos e estes serviriam aos propósitos humanos: manipulariam automaticamente o mundo para informá-lo segundo as formas deliberadas em diálogo “livre”. A vida humana passaria a ser dedicada, toda ela, ao diálogo criativo, diálogo que visasse dar sentido à existência humana junto com outros homens e contra o mundo. De modo que fica claro onde o engajamento revolucionário atual deve concentrar-se: não sobre as cebolas de algodão que são os emissores, mas sobre os *osgadets* telemáticos que servem atualmente de brinquedos tolos.

Mas como fazer com que tal milagre, tal recuo do divertimento, ocorra? Para onde é que podemos recuar,

já que os programas dos aparelhos fecharam todas as saídas? Aqui também a resposta é clara: os aparelhos ainda não fecharam todas as saídas. Ainda estão mal instalados. Em toda parte ainda restam vestígios de “contatos vivos e quentes” entre os homens. Ainda não fomos totalmente dispersados. De maneira que é rumo a tais situações pré-aparelhísticas que devemos recuar, se quisermos assumir atitude crítica perante os novos gadgets. Não, por certo, para salvar tais situações arcaicas e condenadas. Mas para de lá lançarmo-nos contra os gadgets e invertê-los em direção da nossa liberdade.

Essas aberturas aparelhísticas ainda existem, mas se estreitam rapidamente. Em tais aberturas (cada vez mais estreitas), críticas ainda são possíveis (por exemplo, é possível escrever-se o presente ensaio). A nossa angústia é precisamente a sensação de que as aberturas se tornam mais e mais estreitas. Se queremos dialogar, é preciso que aproveitemos as aberturas restantes. Amanhã será tarde. A telemática, com suas imagens vai tapando rapidamente todas as aberturas restantes. Amanhã, de fato, nada restará a conversar, só restará conversa fiada; então, a nossa angústia terá sossegado. Seremos todos homens da massa, que se divertem sem se angustiarem. Façamos uso, portanto, da nossa angústia restante, para que o milagre aconteça. Dialoguemos “viva você”, para podermos em seguida dialogar através das imagens.

10. Brincar

O problema central da sociedade telemática utópica é o da produção de informações novas. Antigamente, rotulava-se esse problema como “criação e criatividade”, porque as informações novas, as situações imprevistas, improváveis, aventureiras, parecem surgir como que do nada, “*criatio ex nihilo*”. Daí a crença em um Criador divino, em um demiurgo, daí também a divinização do criador humano, do “artista”. O problema da produção de informações novas deve se afastar desse contexto mitificador, se quisermos captar as virtualidades revolucionárias que a telemática nos oferece. O nosso desafio não é uma sociedade de deuses ou de artistas inspirados, mas sim uma sociedade de jogadores.

Quem observa a nossa circunstância se toma de admiração: o mundo que nos cerca é milagre composto de milagres. A organização do céu estrelado revela, quando

pesquisada, níveis sempre mais admiráveis de correlações entre os corpos celestes. Os organismos, desde os protozoóyis até o corpo humano, revelam, quando analisados, incontáveis fatores que se co-implicam admiravelmente. As várias espécies de plantas e animais se inserem em estrutura complexa e coordenada e se desenvolvem em consonância dinâmica umas com as outras. O cérebro humano, que apenas começamos a conhecer, se apresenta enquanto órgão tão admiravelmente elaborado, e isto em níveis tão diversos e co-implicados, que toda tentativa de explicá-lo (para nem falar nas tentativas de simulá-lo) parece condenada ao fracasso. Frente a um cosmos tão admirável e cheio de milagres, como não supor que se trata de obra de um Criador dotado de um projeto? Por certo, há coisas no cosmos que não nos convêm (por exemplo, o sofrimento e a morte). Mas quem somos nós, para criticarmos os projetos do Criador, criaturas que somos?

No entanto, nossa admiração pelo mundo que nos cerca vira ao contrário, se, de repente, nos perguntamos: “e se o mundo fosse diferente, como seria?” Suponhamos que fosse apenas um pouco diferente. Por exemplo: que o planeta Terra tivesse sete luas, ou que a crosta terrestre não contivesse alumínio, mas outro elemento comparável. Em tal caso a vida sobre a Terra seria diferente a ponto de não mais merecer ser chamada “vida”. No entanto, e necessariamente, seria, ela também, de complexidade admirável, porque, do contrário, não se poderia manter. E, necessariamente, evoluiria para alguma situação tão admiravelmente complexa quanto o é o cérebro humano, embora,

obviamente, não houvesse homens. Evoluiria para tal situação, necessariamente mais cedo ou mais tarde, porque evoluiria, como o fez o cérebro, ao acaso. De maneira que, com a pergunta inócua “e se o mundo fosse diferente, como seria?”, nossa admiração pela Criação desapareceria, e o mundo passaria a ser concebido por nós apenas como um entre numerosos acasos possíveis que surgem ao longo de um jogo de dados. Em tal mundo-acidente o Criador divino não seria apenas uma “hipótese desnecessária”, mas seria, na verdade, uma hipótese falsa. Por certo, o mundo-acaso é, ele também, “milagre”. Mas o é em sentido wittgensteiniano: “não como o mundo é o mistério, mas que haja mundo”.

A pergunta desmitificadora nega toda criação a partir do nada. Afirma que toda forma, por improvável que seja, surgiu acidentalmente das formas precedentes, aquelas que se revelaram mais prováveis. O cérebro humano não surgiu de algum projeto mas sim da evolução biológica, e esta surgiu, por sua vez, de um jogo cego de processos físico-químicos na crosta terrestre. Mas a pergunta desmitificadora afirma mais que isto: afirma que toda forma improvável voltará necessariamente a ser provável, ou seja, a desinformar-se. Não apenas todo cérebro individual acabará se desintegrando em seus elementos, mas a própria espécie *homo sapiens* toda, a vida na Terra toda, e a própria Terra, acabarão se desinformando e distribuindo os seus elementos constituintes de outra maneira igualmente provável. Todo este cosmo maravilhoso passa a ser concebido não apenas como um entre numerosos epiciclos informa-

tivos possíveis, mas ainda como um epiciclo que voltará necessariamente para a tendência geral rumo à entropia da qual surgiu por acaso. De maneira que a nossa pergunta, aparentemente inócua, nos leva à sensação do absurdo.

A produção de informações novas se vê, a partir dessa posição no absurdo, enquanto síntese de informações precedentes. O “artista” deixa de ser visto enquanto criador e passa a ser visto enquanto jogador que brinca com pedaços disponíveis de informação. Esta é precisamente a definição do termo “diálogo”: troca de pedaços disponíveis de informação. No entanto: o “artista” brinca com o propósito de produzir informação nova. Ele delibera. Ele participa dos diálogos a fim de, deliberadamente, produzir algo imprevisto. Dessa maneira, o “artista” não é uma espécie de Deus em miniatura que imita o Grande Deus lá de fora (ou o quer que se ponha no lugar desse Grande Deus), mas sim jogador que se engaja em opor, ao jogo cego de informação e desinformação lá de fora, um jogo oposto: um jogo que delibere informação nova. O método a que recorre nesse jogo não é o de uma “inspiração” qualquer (divina ou anti-divina), mas sim o do diálogo com os outros e consigo mesmo: um diálogo que lhe permita elaborar informação nova junto com informações recebidas ou com informações já armazenadas. Devemos imaginar esse jogo produtivo de informações dentro de uma rede dialógica, tornada atualmente tecnicamente viável graças à telemática e a seusgadgets.

No entanto: não se pense que com semelhante descrição desmitificadora o milagre, a maravilha, a admira-

ção se tenham evaporado. O mistério agora se esconde no termo “deliberadamente”. É o mistério da liberdade. Quero enfrentá-lo um pouco, embora corra o perigo de me precipitar no abismo do inefável: começamos apenas a compreender algumas funções do cérebro humano. Impressiona o desaparecimento da distinção nítida entre informação herdada e informação adquirida. Por certo, é possível distinguir-se terminologicamente entre cérebro e mente, por analogia com computadores. O cérebro seria o hardware, a mente, o software. Mas não é possível se dizer que o cérebro foi “herdado”, já que a organização do cérebro se modifica química e biologicamente sob o impacto das informações recebidas, e já que se decompõe se o fluxo das informações é interrompido (por exemplo, sob isolamento total, experiência já feita com gatos e ratos). O cérebro é, em grande parte, “produto do ambiente”, e, no caso humano, produto da cultura. Quanto à mente, não é possível se dizer que seja adquirida. Por certo, a criança recém-nascida dispõe de quantidade tão desprezível de informações que sua atividade mental (o data processing) é praticamente nula. No entanto, umas poucas informações se encontram pré-armazenadas, assim como um programa rudimentar reside no cérebro como que em estado de virtualidade. Resumindo: o cérebro é órgão herdado que funciona apenas em situação cultural de informações adquiridas, e a mente é função cultural que exige este órgão herdado. Em suma: “cérebro” e “mente” são termos que visam distinguir o que não é distinguível.

O problema da liberdade precisa ser encarado no contexto desse novo conhecimento relativo aos processos mentais, a menos que caia em mitos do tipo “espírito” ou “alma”. Experiências recentes provam com toda clareza que impulsos elétricos exercidos sobre determinados pontos no cérebro provocam comportamento perfeitamente previsível pelo experimentador; provam também que esse comportamento é vivenciado pelo paciente como livremente deliberado. Por exemplo: imediatamente depois da descarga elétrica o paciente põe-se a contar de um a dez, e quando consultado afirma veementemente que contou por se ter decidido a fazê-lo, que não sofreu intervenção alguma. Impulsos elétricos não passam de informações adquiridas, embora informações extremamente pobres. Conclui-se que as nossas decisões livres são resultados de combinações extremamente complexas entre informações recém-adquiridas, informações armazenadas e processos intracerebrais pré-programados. Conclui-se, ainda, que tais decisões têm por resultado alterações tanto do nosso comportamento (e da circunstância sobre a qual agimos) quanto alterações físico-químicas no cérebro, alterações essas mais ou menos permanentes.

A seguinte imagem da existência humana livre se impõe: o “eu” é nó de informações afluentes, efluentes e armazenadas sobre estrutura cerebral geneticamente programada, nó este inserido em rede cujos fios transportam informações de “eu” para “eu”. A liberdade do “eu” reside na sua capacidade de sintetizar as informações para que estas resultem em informações novas. A base da liberdade

é o acaso que faz com que precisamente este cérebro coincida precisamente com estas informações, mas sua tendência é deliberada: visa informação nova, visa o impossível, visa a aventura. Tal imagem se impõe, não apenas por considerações neuro-fisiológicas, mas, sobretudo, porque coincide com a análise fenomenológica da existência humana, e com a nossa sensação atual do nosso estar-no-mundo.

A rede informática da qual somos os nós se apresenta com uma espécie de supercérebro composto de cérebros, ou uma espécie de supermente composta de mentes. A sociedade informática, por sua vez, se apresenta como construção deliberada de tal supercérebro e tal supermente. O resultado dessa construção deliberada é um super-cérebro sumamente pobre e uma supermente sumamente tola. Isto acontece porque a sociedade informática é supercérebro controlado a partir de um centro, quando o cérebro humano é na verdade dirigido por engrenagem complexa de funções dispersas e mutuamente substituíveis. Enquanto a sociedade informática é supermente controlada por emissores centrais, a mente humana é dirigida por engrenagem de pensamentos, desejos e vivências dispersas pela mente toda. A sociedade informática revela-se então supercérebro e supermente infra-humanos. Em vez de possibilitar a produção de novas informações, de aventuras, do improvável, ela produz kitsch> comportamento robô, cultura de massa, tédio, entropia. Trata-se de sociedade que não permite a liberdade.

No entanto, a sociedade informática, embora produto de conhecimento primitivo e parcialmente errado dos

processos mentais, pode ser reformulada à base de conhecimentos um pouco mais sofisticados. A telemática permite que os nós que perfazem a sociedade se transformem efetivamente em lugares de produção do imprevisível, em lugares da liberdade. Ela permite que todos os participantes da sociedade sejam “artistas livres”. Nesse caso, a sociedade se transformaria efetivamente em supercérebro e supermente humanos. Ora, como semelhante sociedade representaria salto da mente para nível novo, os processos mentais seriam outros: seriam processos conscientes de si próprios, conscientes do método dialógico da liberdade, conscientes da estratégia do jogo da liberdade, utilizando o acaso como “matéria-prima” das decisões deliberadas em diálogo com os outros. A existência humana teria mudado: de homo faber passaríamos a homo ludens.

Essa visão de sociedade utópica permitindo existência livre ilustra o quanto mudou o nosso conceito da “liberdade”. Para as ideologias liberais, como para as judaico-cristãs, o homem “nasce livre”, isto é, dotado de um núcleo (“espírito”, “alma”, “personalidade”, “identidade” etc.), núcleo este que delibera. Para essas ideologias a sociedade ideal permite a tal núcleo que se realize. Entretanto, tais ideologias não são mais sustentáveis. Sabemos hoje que nascemos geneticamente determinados, e que nossas deliberações são feitas não apenas com, mas também em acordo com as informações recebidas (por exemplo, por parte da mãe nos primeiros meses da vida), e que não temos nenhuma escolha entre as informações que recebemos quando nascemos. Sabemos que não “nascemos livres” e que não

há nenhum núcleo escondido no interior da nossa mente. Sabemos que somos um nó de informações e que, quando os fios que formam o nó chamado “eu” são desfeitos (“redução eidética”), nada resta. Sabemos igualmente que o nó que somos é único, diferente de todos os outros, mas que o é assim por acaso, e que tal acaso permite que em cada nó se produzam informações novas e diferentes de todas as outras informações produzidas alhures na rede. Pois é isto o novo significado de “liberdade”: a possibilidade única e insubstituível que tenho para lançar informações novas contra a estúpida entropia lá fora, possibilidade esta que realizo com os outros.

Neste ponto da reflexão somos tomados da sensação de vertigem de que falei ao começar a refletir sobre a liberdade: é como se estivéssemos nos precipitando rumo ao abismo. A visão da sociedade utópica que permite liberdade é visão “sobre” a sociedade. O seu ponto de vista “transcende” a sociedade. O “mistério” é isto. Quando conheço as funções do cérebro, é o meu cérebro que as conhece. Quando critico a minha mente, é minha mente que a critica. Quando conheço a sociedade enquanto supercérebro, é meu cérebro, parte do supercérebro, que a conhece. Quando viso supermente social (telemática), da qual minha mente será parte, é minha mente que a visa. Pois é tal queda rumo ao abismo do nada que se esconde em mim que levou Husserl a fazer a tal “redução transcendental”, e que levou Buber a crer em Deus. Semelhante queda não pode ser simplesmente “posta entre parênteses” enquanto “metafísica negativa”, porque é a partir da abstração rumo

ao nada que surgiu todo esse universo abstrato do cálculo e da computação. Logo, cabe finalmente à telemática permitir que a tal supermente humana se realize.

Ao começarmos destarte a nos precipitar rumo ao abismo do mundo lá fora, e rumo ao abismo do eu cá-dentro, que são, os dois, o mesmo abismo da abstração derradeira, estamos começando a conquistar a liberdade. Isto é, estamos começando a negar o abismo. Estamos opondo ao nada lá fora e ao nada cá dentro o nosso poder de produzir algo. Estamos começando a tecer imagens com os pontos do nada lá fora, e a tecer redes informativas com os bits de informação do nada cá dentro. Tais tecidos são a nossa resposta ao abismo, porque nós os encobrimos com eles. A sociedade telemática, essa sociedade de gente livre que produz informações imagísticas e imaginárias em diálogo cósmico, será superfície imaginária que flutuará sobre o abismo - superfície cheia de buracos pelos quais o nada penetrará, mas superfície não obstante. Esta a nossa liberdade: opormos ao concreto estúpido do nada da morte a rede frágil e imaginária da liberdade.

A deliberação de opor-se ao nada pela produção de informações é o engajamento do “artista”. No instante mesmo em que a decisão é tomada, a vertigem da queda rumo ao abismo se substitui por outra vertigem: a da aventura do imprevisto, do improvável. A sociedade utópica telemática torna-se a rede na qual a vertigem da queda se transforma em vertigem da aventura. Os participantes dessa sociedade apertarão as suas teclas como as apertam atualmente os escritores, os pianistas, os “imaginadores”.

Hoje, por certo, a telemática faz com que apertemos as telas como chimpanzés, funcionários ou word processors. Mas basta que recuemos o suficiente rumo ao abismo da distância crítica para podermos de lá voltar-nos contra esses gadgets todos e submetê-los à nossa liberdade. Basta que tenhamos a vivência do “mistério” que se esconde em tudo para podermos fazer uso da nossa liberdade. Esta é a revolução que mudará o atual supercérebro infra-humano em campo de liberdade.

A futura sociedade produtora das imagens que encobrem o abismo será sociedade deliberada, artificial: obra de arte. Nada haverá nela de “orgânico”, de “natural”, de “espontâneo”, de tudo o que deva a sua origem ao acaso, porque será sociedade engajada contra o acaso e em prol do deliberado improvável. Em consequência, essa sociedade negará a profundidade e elogiará a superficialidade. O seu instrumento não será a pá que escava, mas sim o tear que combina fios. Não será sociedade interessada em teorias, mas em estratégias. As regras que a ordenarão serão regras de jogo, e não imperativos (leis, decretos). O jogo dessa sociedade será o da troca de informações, e seu propósito, a produção de informações novas (de imagens jamais vistas). Será “jogo aberto”, isto é, jogo que modifica suas próprias regras em todo lance. Os seus participantes, os jogadores com informações, serão livres precisamente por se submeterem a regras que visam modificar com cada lance. Eis precisamente uma das definições de “arte”: um fazer limitado por regras que são modificadas pelo fazer mesmo.

Por certo, tudo que acabo de escrever é produto da vertigem da produção artística enquanto oposta à vertigem do abismo. Mas essa visão vertiginosa da sociedade e da existência futuras, aberta pela reflexão vertiginosa em torno dos gadgets da telemática, não é necessariamente visão desvairada. Todas as virtualidades para a realização de uma supermente produtora de imagens imprevisíveis encontram-se de fato já reunidas. O que falta “apenas” é a tal deliberação que transforme o supercérebro telemático em “hardware” para suporte da supermente. Esta constatação, por si só, ilustra a aventura que estamos vivendo, e destaca que semelhante aventura é a nossa resposta ao abismo que se abriu em nosso torno e em torno dos nossos eus.

11. Criar

O capítulo anterior tratou da produção lúcida de informações, da utopia de sociedade composta de artistas. Ao fazê-lo, o capítulo procurou dissipar a aura mítica do “ato criador” que encobre o fenômeno “arte”. No entanto, tal desmitificação dessacralizadora corre o perigo de perder de vista o entusiasmo que acompanha todo autêntico engajamento em prol da produção de situações jamais doravante vistas, ou seja, o engajamento em prol da “aventura”. Eis porque procurarei, neste capítulo, abordar mais uma vez o problema da criatividade, mas desta vez de um ângulo ligeiramente diferente. Perguntarei qual sentido tem falar-se em criatividade no caso da produção coletiva de informações eternamente reproduzíveis, como o serão dentro em breve todas as fotografias, filmes, vídeos e, sobretudo, as imagens sintetizadas por grupos graças a computadores.

O capítulo anterior avançou a hipótese segundo a qual as informações futuras serão produto de diálogos por intermédio de instrumentos técnicos, como computadores e cabos. Simultaneamente torna-se óbvio que as informações destarte elaboradas são superfícies aparentes, sem suporte material, que podem ser copiadas automaticamente e guardadas em memórias praticamente eternas. Essa situação, na qual o indivíduo apenas participa sem poder arrogar-se o direito de autoria, parece sugerir que o termo “criatividade” (no sentido de produção de “obra” individual) perdeu todo sentido. Sugerirei que é possível salvar-se o conceito da criatividade na situação emergente, embora ele deva ser radicalmente reformulado.

A palavra “cópia” é latina e significa originalmente “abundância”, de maneira que “copiar” significa no fundo: “tornar supérfluo, redundante”. Já que superabundante e supérfluo significam, por sua vez, o oposto de “informação”, “copiar” e “desinformar” mostram-se termos intimamente ligados. No entanto, não pretendo deter-me nessa conotação etimológica (embora reveladora), já que pretendo perguntar: o que é que o copiar vai tornando redundante? Por certo, a máquina automática copiadora torna redundante todo esforço humano de querer repetir informações já produzidas - Benjamim analisou este fato de maneira definitiva. Mas avanço hipótese mais ousada: as máquinas tipo “Xerox” tornam redundantes todos os autores e todas as autoridades. De maneira que o problema do direito autoral (Copyright), face à multiplicabilidade automática (copy shop), aponta exatamente na direção da questão que formulo.

Os termos “autor” e “autoridade” derivam do verbo latino *augere*, o qual significa “fazer crescer”, embora seja traduzido por “fundar” nos dicionários corriqueiros. A razão dessa tradução é que *augere* significa atividade que coloca sementes no fundo do campo para que cresçam. Tal clima de agricultura romana, envolvendo “autor” e “autoridade” (embora caído no esquecimento), emana de um dos mitos principais romanos: Rômulo é o autor da cidade porque foi ele quem plantou a raiz sobre a qual a cidade assenta e da qual sorve a seiva que faz com que cresça e se torne o império do mundo. Rômulo é o fundador do mundo civilizado. Para que possa vingar, a cidade deve estar permanentemente ligada ao seu autor; tal ligação é a tarefa das autoridades. São elas o núcleo da *res publica* romana. Há dois tipos de autoridade. O primeiro constrói constantemente pontes que religam o cidadão com o autor: são os “pontífices” (fazedores de pontes) e sua função é “religiosa”. O segundo tipo propulsiona (tradire) a mensagem ao autor (a tal seiva vivificante) rumo ao futuro para civilizar a humanidade: são os “administradores”. Porque o segundo tipo de autoridade é o tipo “menor” (*minister*), enquanto o primeiro é “maior” (*magister*). O primeiro tipo de autoridade sacraliza e sacrifica (*sacrum facerê*) a república, enquanto o segundo tipo a gera (*resgestaè*).

Tal mito será assumido pela Igreja romana, para a qual o autor passa a ser Jesus e as autoridades passam a constituir o “braço espiritual” e o “braço temporal” da Igreja. Mais tarde, o mito será recalçado, mas continua sobrevivente em toda estrutura autoritária, inclusive na do partido comunista.

Minha tese afirma que a máquina copiadora automática elimina definitivamente semelhante mito ao eliminar definitivamente a função da autoridade e ao esvaziar o conceito “autor” de todo significado.

A máquina copiadora se substitui automaticamente a toda autoridade “menor” porque é ela que propulsiona automaticamente toda mensagem rumo ao futuro. Os copy shops e demais aparelhos reprodutores tornam redundantes todo tipo de ministro e administrador, a começar pelos editores de livros, de discos e de imagens, e a terminar pela administração pública no mais amplo significado do termo. A “tradição” vai se automatizando. A máquina copiadora se substitui igualmente a toda autoridade “maior” porque é ela que automaticamente constrói pontes entre o consumidor e a fonte da mensagem. As cópias são “fiéis”, de maneira que todo pontífice, todo magistério, toda autoridade religiosa que mantenha a fidelidade ao autor se torna redundante. A “religião” vai se automatizando. O termo “autoridade” perde sentido quando a função autoritária não funciona mais. No fundo, é isto a tal da “crise da autoridade”.

Aparentemente as máquinas copiadoras multiplicam “originais”, isto é, informações provindas de autores. Em grande parte é efetivamente o caso: os textos, as músicas, as fotografias e os vídeos multiplicadores foram, na maioria dos casos, produzidos por indivíduos que se consideram autores, daí o problema dos direitos autorais mencionado acima. Mas essa situação é provisória e está se modificando. Surgem com mais frequência “mensagens” elaboradas por grupos com a ajuda de aparelhos (texto de

wordprocessor, músicas sintetizadas, imagens sintetizadas) para as quais o termo “autor” não se aplica, mensagens que começam a inundar a cena. Por esta e outras razões, o termo “original” perde significado (como distinguir entre fotografia original e copiada?) e o termo “autor” torna-se duvidoso. A médio prazo todo autor de todo tipo (começando pelo escritor e terminando pelos fundadores do tipo *FoundingFathers*, Marx ou até Abraham ou Maomé) torna-se redundante.

Toda informação se produz como síntese de informações precedentes, por diálogo que troca bits de informação para conseguir informação nova. O mito do autor pressupõe que o “fundador” (o gênio, o Grande Homem) produz informação nova a partir do nada (da “fonte”). O autor mítico cria na solidão da geleira, nos mais altos picos (Nietzsche). Por certo, muitos mitólogos da criatividade admitirão que o autor está inserido em determinado contexto cultural do qual sorve as informações que o nutrem, mas também afirmarão que tais informações são elaboradas pelo autor em diálogo interno e solitário, e que há algo misterioso no íntimo do autor que faz com que algo de inteiramente novo se acrescente às informações recebidas. Destarte tais mitólogos projetam visão da história que passa a ser uma série de picos altos que se elevam sobre a bruma amorfa da planície a partir da qual os picos se nutrem. Ora, a informática torna inoperante essa visão da história.

Atualmente, a massa das informações disponíveis adquiriu dimensões astronômicas: não cabe mais em

memórias individuais, por mais “geniais” que sejam. Por mais “genial” que seja, a memória individual não pode armazenar senão parcelas das informações disponíveis. E tais parcelas armazenadas aumentaram, elas também, de modo que o consumidor médio detém atualmente mais informações do que o “gênio” renascentista. Tais parcelas de informação exigem processamento de dados para serem sintetizadas em informação nova: a memória humana se revela lenta demais para poder processar semelhante quantidade de dados. O diálogo interno e solitário se tornou inoperante. Exigem-se grupos de memórias individuais assistidos por memórias artificiais (laboratórios, comitês, grupos de pesquisa e de realização) e, estes sim, produzem informação nova em quantidade e qualidade jamais sonhada no passado. De forma que o autor, o Grande Homem, não apenas se tornou redundante como estritamente impossível.

No entanto, ao termos destarte eliminado o autor, teremos também eliminado a criatividade? O entusiasmo que anima os que participam dos diálogos produtores de informação o nega. Para podermos captar este novo significado de “criatividade” emergindo da atividade dialógica, proponho um modelo.

O jogo de xadrez se apresenta ao não-iniciado (escolhi propositalmente o termo iniciático) como jogo do tipo “zero sum game”: partidas são ganhas por um dos jogadores (+1) e perdidas pelo outro (-1); a soma da partida é, pois, zero: $+1-1 = 0$. De modo que, para o não-iniciado, a estratégia apropriada ao xadrez é a que visa

ganhar a partida. O iniciado, no entanto, sabe que esta não é a verdade toda. No decorrer dessa estratégia “polêmica” podem surgir situações de tal forma inesperadas, imprevistas, aventureiras, que seria banal querer continuar jogando apenas para ganhar a partida. O desafio é tirar das situações (dos “problemas enxadrísticos”) o máximo de suas virtualidades. Aproveitar-se do “acaso” (da situação imprevista pelas duas estratégias em luta) para dela tirar um máximo de informação nova. Com essa atitude nova os adversários se transformam em parceiros, a “polêmica” em diálogo, e disto surge estratégia nova. O xadrez se transforma de zero sum game em zero plus game, já que no final da partida nova informação terá sido produzida. Precisamente esta reviravolta da estratégia provoca no jogador o entusiasmo da criatividade. Eis “arte pura”; por esta razão, por exemplo, Duchamps deixou de fazer “arte” no significado banal para dedicar-se ao xadrez como campo de criatividade.

O diálogo interno na splendid isolation do gênio pode ser facilmente simulado no modelo proposto. Posso mover alternadamente as peças brancas e pretas e destarte dividir minha consciência em metade branca e metade preta. E poderei efetivamente produzir, com esse método, situações inesperadas. Mas se um outro jogador de xadrez se junta a mim verifico o quanto são relativamente pobres as situações informativas criadas em solidão ensimesmada: a chegada do outro jogador multiplica por dois a competência da estratégia criadora e permite sínteses muito mais ricas.

O modelo de xadrez se aplica à produção de informações em geral, e em especial à produção telematizada. Na situação pré-telemática, a maioria das informações é produzida por diálogos internos, por autores que movem “as pedras brancas e pretas alternadamente”. Devemos a maioria das nossas informações científicas, artísticas, políticas e outras a tais jogos isolados. A telemática vai abrir o jogo ao introduzir um grande número de jogadores e destarte aumentar exponencialmente a competência da estratégia. As informações precedentes, produzidas por gênios e Grandes Homens, se revelam relativamente pobres em comparação com as informações agora realizáveis. As imagens, este código dominante, é que vão revelar isto. As imagens produzidas pelos Grandes Artistas revelam-se relativamente pobres em comparação com as imagens sintetizadas. E forçoso constatar que a capacidade criadora imagística e imaginadora se iniciará, a rigor, somente depois da revolução ora em curso.

No fundo, a telemática não passa de conscientização do processo de produção de informação e da aplicação técnica dessa consciência nova. Todas as informações têm sido, sempre e em toda parte, informações sintetizadas. A telemática apenas faz a síntese de modo consciente. De maneira que as informações precedentes se apresentam hoje como tendo sido sintetizadas inconscientemente (pelo método da “inspiração”, da “intuição”, isto é: pragmaticamente), enquanto as informações do futuro serão sintetizadas por método explícito, disciplinado e fundado sobre teoria.

Emerge novo nível de consciência, o nível da criatividade consciente. Tal emergência implica verdadeira revolução no estar-no-mundo humano. Podemos captar este novo estar-no-mundo se analisarmos a mutação do conceito “estratégia”. O termo “estratégia” significa originalmente “arte do marechal de campo” ou “astúcia que permite ao marechal de campo vencer o outro”. No passado, o aspecto astucioso predominava, como se vê no duplo significado de “arte”: artístico e artimanha. No entanto, o termo *strategos* (“marechal de campo”) deriva de *stratos*, o qual significa distribuição em níveis (em situação “estratificada”). Este será o significado predominante no futuro: estratégia como arte de redistribuir “dados” em jogo com parceiros. A “arte” perderá, no futuro, seu aspecto astucioso, e passará a ser “arte pura”: produção de informação, de aventura.

Confesso que, em minha análise etimológica de “estratégia”, recorri eu próprio à deliberada astúcia. Traduzi *strategos* por “marechal de campo” para introduzir o termo “campo”, e traduzi a raiz *strg* por “distribuir” para introduzir a noção da computação do disperso. Procedi dessa forma para inserir o futuro *homo ludens* no contexto do universo abstrato dos pontos, no universo do “campo”. Procurei sugerir que *homo ludens* será jogador que, em diálogo com outros, computará os quanta e os bits do universo vazio a fim de criar estrata de informações a encobrirem o abismo do nada com a pele do significado. Procurei sugerir que *homo ludens* será artista criativo. Espero, no entanto, que minha astúcia não tenha violentado

o significado de “estratégia” mas que lhe tenha mantido fidelidade.

No significado corriqueiro do termo, não pode mais haver “criatividade”. O homem individual será incapaz de criar informação nova. O tempo do indivíduo criador, do autor, do Grande Homem, o tempo da inspiração, da aura gloriosa, pertence ao passado. O que equivale a dizer que “história”, no sentido exato, pertence ao passado. Mas no significado novo de “criatividade”, no significado de produção dialógica de informação eternamente reproduzível (e eternamente memorável), o tempo da criatividade está apenas raiando. Estamos no limiar de aventuras, de situações imprevistas, de situações criadas disciplinadamente.

O futuro jogador, o futuro apertador de teclas, se deixará tomar pela vertigem da criatividade e será engolido pelo seu jogo. Entretanto, não é correto dizer-se que “se perderá” no jogo. A redução eidética (esta nova antropologia) mostrou que o “eu” não passa de abstração, logo, nada há neste sentido que possa ser perdido. Pelo contrário: será no jogo, no diálogo lúdico com os outros, que o futuro jogador se concretizará sob forma de aventura. O jogo futuro fará a concretização da abstração “eu” sob a forma do “nós outros”. Bem: não creio que possa haver perspectiva mais entusiasmante do que esta.

Este capítulo, como os dois que o precederam, constitui elogio das virtualidades inerentes à telemática e, neste sentido, elogio da superficialidade. Porque este capítulo, como os dois que o precederam, trata de

improbabilidades. Infelizmente, as probabilidades, elas também, devem ser consideradas. Cabe aos capítulos seguintes mitigar a utopia.

12. Preparar

Os capítulos precedentes descreveram a produção da informação como processo sintetizante. O processo pode ser visto, em sua totalidade, enquanto escada. As informações disponíveis em determinado nível são sintetizadas e emergem desse nível para formarem, enquanto “informação nova”, o nível subsequente. Segundo o modelo, o processo criativo, em sua totalidade, é feito de saltos descontínuos, de emergências “progressivas”. Este tipo de modelo corresponde à visão atualmente dominante das coisas; podemos constatá-lo em campos tão diversos como o são a física nuclear, o novo darwinismo ou a psicologia piagetiana. No entanto, o modelo propõe um problema: o que se passa em determinado nível antes que surja o subsequente, isto é: durante a “pausa” (a *epícora* husserliana)? O que se passa no átomo de hidrogénio antes que dele emerja o átomo de hélio, ou na informação genética de determina-

da espécie antes que dela emergja espécie nova? As respostas a essa pergunta são específicas a cada disciplina, mas todas têm a mesma estrutura. A saber: em todo nível já alcançado se passam “acazos”, isto é: os seus elementos constituintes se combinam e recombinaem fortuitamente. A enorme maioria dos azazos constitui empobrecimento da informação alcançada e corrói o nível já alcançado, o qual recai sobre níveis precedentes. ínfima minoria de azazos (os “muito improváveis”) constitui enriquecimento da informação alcançada e emerge enquanto nível novo.

Face a essas respostas o modelo otimista “escada” cede lugar a outro: todo nível de informação encontra-se em decomposição e tende para a entropia; parte ínfima do nível emerge da entropia por acaso extremamente pouco provável para formar nível novo; este nível, por sua vez, passa a decompor-se assim que formado. Trata-se pois de edifício que rui por todos os lados e que cresce em meio a tal ruína. E este o modelo de todo “progresso” que se impõe atualmente, e é contra tal fundo que devemos tentar captar o significado de “emergência” atualmente em voga.

Se aplicamos isto ao tema discutido nos capítulos anteriores, o engajamento na criação de informações novas por diálogos telematizados aparece sob nova e impiedosa luz. Impiedosamente ele se revela não tanto enquanto engajamento em prol de informação nova mas sobretudo enquanto engajamento contra o esquecimento. A saber: contra a decadência do nível de informações já alcançadas. O problema da criatividade se descola e assume a seguinte forma: como evitar que a cultura da qual participo se de-

grade? Porque, a não ser que eu crie algo de novo, minha memória se decomporá e eu serei esquecido por ter esquecido tudo. Se nada de novo surgir na minha cultura, esta decairá no amorfo da cultura de massa; se nada de novo surgir na minha memória, esta se decomporá em atrofia. Todo engajamento criativo passa a ser visto não mais como tarefa revolucionária, mas sim como tarefa conservadora. Os diálogos criativos, tornados tecnicamente viáveis graças à telemática, passam a ser vistos não mais como abridores de horizontes inebriantes, mas sim como tentativa derradeira e desesperada para evitar, ou pelo menos adiar, a decadência da nossa cultura no abismo entrópico do tédio, do kitsch, do totalitarismo *gleichgeschaltet* (massificante) para o qual tende com probabilidade vizinha da certeza.

Se for assim, por que então nos causam entusiasmo as novas imagens sintetizadas, esse primeiro resultado do diálogo criativo entre memórias artificiais e humanas? Por certo porque adiam, mesmo apenas um pouco, a queda rumo ao tédio, ao kitsch, ao totalitarismo massificante, e porque tornam um pouco menos provável essa queda extremamente provável. No entanto, não entusiasмам apenas enquanto “divertimento do praticamente inevitável”, mas também enquanto portadoras de informações previamente inimagináveis porque tecnicamente inviáveis. Essa ambiguidade atual face ao “progresso”, face ao engajamento criativo, é fenômeno novo e merece ser analisado de mais um ângulo para ser melhor captada.

Os capítulos anteriores afirmam que estamos prestes a adquirir nível de consciência novo, a saber, aquele

nível sobre o qual informações podem ser produzidas de modo disciplinado (em plena consciência do ato). Destarte temos consciência muito mais clara que as gerações precedentes quanto ao fato de que toda informação, não importa se “herdada” ou “adquirida”, acabará esquecida. Pois essa nossa consciência condena o modelo linear precedente segundo o qual o homem transformaria natureza em cultura pelo processo da “história”, isto é, cumulativamente. A nossa nova consciência nos impõe o modelo circular da nossa própria atividade criadora. Por exemplo: o homem transforma natureza em cultura pela produção de informações e transforma cultura em lixo pelo consumo de informações; o lixo, por sua vez, se transforma em natureza pelo segundo princípio da termodinâmica, isto é, por acaso muito provável. Nesse modelo pessimista, que lembra a saga de Sísifo, a atividade criadora humana não tem mais o sabor da vitória do “espírito” sobre a “matéria”, mas, pelo contrário, guarda o sabor do “heroísmo”, da tentativa de antemão condenada para negar a morte, o esquecimento. A tese que estou propondo aqui afirma que tal consciência do “heroísmo” do ato criador caracteriza atualmente toda produção de informação, e que ela pode ser decifrada nas informações atualmente elaboradas, e, sobretudo, nas imagens sintéticas, esses modelos da produção dialógica, disciplinada, telematizada.

Não tento descrever as imagens sintéticas porque as suponho conhecidas dos leitores. Apenas esboço o que me parece caracterizá-las: são superfícies (“terminais”) sobre as quais aparecem situações informativas criadas por diá-

logo entre memórias artificiais (computadores, por exemplo) e memórias humanas munidas de instrumentos inteligentes (plotters, por exemplo). Tal diálogo recorre a códigos (linguagens) pontuais, por exemplo, “numéricos”; as imagens que vão surgindo podem ser vistas como traduções de código de zero-dimensionalidade para código de bidimensionalidade. As imagens sintéticas traduzem conceitos claros e distintos em situações imagináveis. Estes conceitos claros e distintos não surgem do universo da experiência concreta, mas sim do universo da abstração, da teoria. As imagens sintéticas tornam imagináveis as teorias as mais abstratas. Por exemplo, volumes “impossíveis”, movimentos “impossíveis” ou perspectivas “impossíveis” sobre situações “impossíveis”. Como as imagens sintéticas são experiências concretas, posso afirmar que elas tornam concreto o inteiramente abstrato. Trata-se, pois, de aventuras em significado tão aventureiro do termo que temos com elas a sensação de ultrapassar o universo dos sentidos (com todas as idéias e conceitos que dele emanam) e de emergir em universo novo, com experiências, idéias e conceitos novos.

Se analisamos as imagens sintéticas, constatamos que não passam de produtos de tendência perceptível em todas as imagens técnicas precedentes. Todas as imagens técnicas - fotos, filmes, TV, vídeo - são imagens sintéticas primitivas, e as imagens sintéticas são fotografias levadas a termo. Todas as características das imagens sintéticas estão presentes na fotografia (esta primeira imagem técnica), embora tão-somente em germe: suporte “imaterial”

(papel em vez de terminal) que porta situação informativa criada por diálogo entre memória artificial (câmera) e memória humana, cujo código é pontual (tecla apertada quanticamente). Se admitimos que as imagens sintéticas não passam de imagens técnicas levadas à conclusão não podemos mais duvidar de que em futuro não muito distante todas as imagens técnicas serão sintetizadas (eletromagnetizadas, telematizadas). Em futuro não muito distante, os termos “imagem técnica” e “imagem sintetizada” serão sinónimos. Quem se interessa pelo novo universo das imagens não deve a rigor preocupar-se com fotos, filmes ou vídeos (não deve tentar “filosofias da fotografia ou da televisão”), mas deve, isso sim, concentrar sua atenção sobre as imagens sintéticas telematizadas. Ao fazê-lo, deve manter em mente que as imagens que aparecem nos nossos terminais atualmente não passam de antepassados primitivos das imagens a serem sintetizadas no futuro.

Tal universo aventuroso e inebriante das imagens que estão emergindo não passa, segundo essa reflexão, de pele fina e efêmera que estendemos sobre o abismo da entropia dentro do qual todas as informações inexoravelmente se precipitam. Esse universo todo, que produzimos com tanta dificuldade e tanto esforço, não passa de “acaso pouco provável” em meio a inúmeros acasos prováveis que nos arrastam rumo ao abismo. Impõe-se então a seguinte pergunta: afinal de contas, como é que podemos, por entre todos esses acasos que nos cercam, escolher o muito pouco provável?

Já que o impacto dessa pergunta não é óbvio, darei um exemplo.

Costumamos afirmar sem muita hesitação que o “homem primitivo” inventou o fogo. Quando apertados com a pergunta de como tal ato extremamente pouco provável podia ter se dado, costumamos explicá-lo dizendo que o homem tomou um acaso provável (árvores atingidas por relâmpago) por modelo. No entanto, a explicação é ainda mais mirabolante do que o mero ato, porque impõe a pergunta: como é possível que o homem tenha reconhecido no modelo da árvore ardente a virtualidade de cozinhar carne e destarte transformar-se em caçador de renas? Em outros termos: como é possível que o acaso provável “árvore ardente” seja transformado no acaso extremamente improvável “primata carnívoro”? Indubitavelmente, o homem deve ter sido preparado, de alguma maneira, para poder tomar o acaso provável como base do improvável. Bem, essa “preparação” parece miraculosa, e o homem “primitivo”, inventor do fogo, da lança, da domesticação de cachorros (para nem falar em imagens, línguas ou danças), parece genial, enquanto nós, em comparação, com todas as nossas imagens sintetizadas, parecemos meros anões.

Se no entanto considerarmos a “preparação”, o mito do gênio se evapora (como o fez nos capítulos anteriores). Darei outro exemplo: há lenda que diz que Newton deitado sob macieira foi atingido por maçã (acaso provável), o que lhe permitiu lançar ponte entre mecânica e astronomia (acaso improvável). Se non é vero, é bene trovato.

Pois esse acaso provável não podia ter funcionado no caso da cozinheira de Newton. Newton estava preparado para a transformação do provável em improvável (para a produção da informação “cosmovisão newtoniana”) por ter recebido informações provenientes do discurso “física” e por ter participado em diálogos sintetizadores de tais informações recebidas. O palpite provocado pela maçã é resultado de preparação longa e penosa, tanto no caso de Newton como no caso do “homem primitivo”. Em outros termos: o palpite genial é acaso muito provável em determinado ponto muito provável de série de acasos muito prováveis e, em tese, é previsível.

Em outros termos: o universo das imagens sintéticas que ora emerge é produto de memórias artificiais e humanas que foram preparadas para tal emergência pelo jogo de acasos muito prováveis, isto é: precisamente pelo jogo que tende inexoravelmente a arrastar-nos rumo ao abismo. O universo inteiramente improvável das imagens sintéticas portadoras de informações inteiramente improváveis não passa de uma das variantes da tendência rumo à entropia. Não há o que “escolher” entre esses acasos. Como agravante, se deve acrescentar que não há sentido em distinguir entre memórias humanas e artificiais quanto à “criatividade”: ambas foram igualmente preparadas. Devemos admitir ou que as memórias artificiais são efetivamente criadoras (humanizando-as) ou que as memórias humanas funcionam mecanicamente (coisificando-as). Devemos admitir, ainda, que as imagens sintéticas nos entusiasmam não a despeito de serem

situações que surgiram ao acaso mas precisamente por terem surgido assim.

Aqui surge a pergunta: se toda informação nova, todo palpite genial, é resultado de preparação aleatória, não será “preparação” sinónimo de “programa”? E o presente capítulo não será repetição do capítulo 8, embora repetição em sentido inverso, por assim dizer? A resposta à pergunta se bifurca. Visto “de fora” (por ponto de vista outrora chamado de “objetivo”), “preparar” e “programar” são efetivamente sinónimos; visto “de dentro” (por ponto de vista outrora chamado de “subjetivo”), “preparar” e “programar” são opostos. Objetivamente, a cosmovisão newtoniana se inscreve no programa da física e se devia realizar em determinado ponto por determinado acaso, o da maçã caindo. Objetivamente, a fabricação do fogo se inscreve no programa da espécie humana e se devia realizar em determinado ponto por determinado acaso, o da árvore ardente. Se não estivessem inscritos no programa, tais situações improváveis não se poderiam ter realizado: eram virtualidades inscritas. Mas, vista a partir de Newton, a preparação longa e penosa para a construção de ponte entre mecânica e astronomia visava precisamente destruir o programa da física então vigente, e, vista a partir do primeiro fazedor de fogo, a preparação longa e penosa para tornar comestível a carne visava precisamente destruir o programa primata então vigente. Vista subjetivamente, a preparação é vivenciada como esforço disciplinado que permite abrir-se ao acaso que destrói o programa graças ao qual estamos no mundo.

Essa resposta bifurcada, embora não satisfaça intelectualmente, permite captarmos a nossa vivência com as imagens sintetizadas. Se as recebemos em atitude distanciada, “irônica”, elas aparecem enquanto tentativas frustradas e meramente “divertidas” para impedir a queda da nossa cultura no abismo da massificação amorfa. E quanto mais aventuras e quanto mais “incríveis” as informações que carregam, tanto mais evidente a tentativa frustrada de opor à desinformação dominante algo novo na aparência, mas, no fundo, variação do sempre idêntico. Se, no entanto, participamos ativamente do diálogo telemático produtor dessas imagens, se recebemos as imagens em atitude engajada, temos com essas imagens a vivência da ruptura dos programas culturais vigentes. Creio ser este hoje o verdadeiro divisor de águas que separa uns dos outros: a atitude “irônica” e a atitude “engajada” face ao universo emergente. Creio ser isto que caracteriza a telemática, que permite a todos tomar a atitude “engajada” - embora não elimine a “ironia”.

A telemática se apresenta subjetivamente enquanto técnica que permite sintetizar informações que rompem com os programas vigentes; para poder fazê-lo, exige preparação longa e penosa de memórias artificiais e humanas. Por certo, a atitude subjetiva deve admitir que as informações até agora efetivamente produzidas não conseguiram, por enquanto, romper com os programas, mas pode afirmar que todas essas informações já produzidas não passam de “experiências”, de fases do processo preparatório, e que as informações autênticas, as verdadeiras aventuras,

são coisa do futuro. A atitude subjetiva deve admitir que a telemática é por enquanto acaso provável que ainda não evocou em nós “palpite”, que ainda não sabemos o que fazer com a árvore ardente e com a maçã caindo. No entanto, pode afirmar que, ao processarmos dados telematicamente, estamos começando a cheirar o aroma do improvável, do jamais visto, da destruição do programa vigente. Por antecipação, a atitude subjetiva e engajada vivência desde já o novo universo emergente como aventura.

A atitude irônica afirma que tudo isto não passa de fantasma; que é muito pouco provável que a telemática provoque “palpite” e, mesmo se o provocar, que isto em nada afetará a altíssima probabilidade de deslizarmos rumo ao esquecimento; que nenhum tipo de informação telematicamente sintetizada, por improvável que seja, poderá impedir que acabemos esquecendo e esquecidos. Por isto, a atitude irônica se recusa a participar da aventura: para ela, não se trata de aventura. Indubitavelmente, a atitude irônica é a correta, e nada adianta querer argumentar contra ela. No entanto, a atitude irônica, apesar de correta, é banal e tediosa. Dizendo de outro modo: quem atualmente tem razão é tedioso, e quem atualmente combate o tédio está enganado. O presente ensaio elogia os que estão enganados.

13. Decidir

Os capítulos anteriores ensaiaram várias respostas ao problema da criatividade, tendo por foco a criação de imagens técnicas e sintetizadas. Essas respostas hipotéticas resultaram na seguinte imagem: o termo “eu” designa nó de informações armazenadas em cérebro humano que recebe e emite informações até se desfazer. No interior do nó as informações se combinam e recombinaam ao sabor do acaso, e a grande maioria dos acasos resulta em empobrecimento das informações armazenadas. Logo, o nó chamado “eu” é sistema que tende a esquecer e ser esquecido (conforme o segundo princípio da termodinâmica). Entretanto, no curso do processo da recombinação de informações {data processing}, pode surgir um acaso pouco provável, ou seja, uma “informação nova”. Semelhante acaso pouco provável, semelhante “palpite”, é o momento criativo. No entanto, até tal acaso pouco provável está

condenado a ser esquecido, a decompor-se, a menos que seja emitido rumo a outros “eus” para lá ser armazenado. O interessante na comunicação humana é o fato de os fios que religam os vários “eus” transmitirem precisamente esses acasos pouco prováveis, esses momentos de criatividade. Devido a essa circunstância a soma das informações aumenta no curso da comunicação humana, em vez de diminuir, como o seria se ocorresse “naturalmente”. O problema é este: qual o dispositivo que faz com que apenas os acasos pouco prováveis sejam comunicados e não todos os acasos, indiscriminadamente? Se não houvesse discriminação, os acasos pouco prováveis se perderiam na maré dos muito prováveis. Em outros termos: como são distinguidos os acasos pouco prováveis dos demais acasos?

No capítulo anterior procurei chamar o filtro que discrimina em favor dos acasos pouco prováveis de “preparação” e afirmei que esse filtro é abertura de determinado “eu” rumo a acasos pouco prováveis. Afirmo ainda que dado “eu” está preparado para o acaso pouco provável pela sua participação intensa na comunicação humana. Em outros termos: quanto maior a soma das informações recebidas, tanto maior a probabilidade de se receberem acasos pouco prováveis. Obviamente, esta ainda não é a resposta satisfatória à pergunta quanto à distinção entre informações novas e informações redundantes.

Não obstante, a resposta pouco satisfatória me permite afirmar que estamos atualmente no limiar de criatividade nova; que não estamos mais condenados a criar empiricamente (com “intuição” ou “inspiração”); que do-

ravante poderemos criar disciplinadamente. Em outros termos: que o verdadeiro processo criativo apenas emerge e que a telemática é a forma sob a qual esse processo está emergindo. A telemática é a técnica que permite trocar sistematicamente acasos pouco prováveis a fim de sintetizar com eles acasos ainda menos prováveis. Essa técnica recorre a “eus” artificiais que processam dados com tamanha rapidez que aumenta a probabilidade de emergirem acasos pouco prováveis. As imagens sintetizadas são, desde já, os primeiros fenômenos da criatividade disciplinada e apoiada sobre determinada teoria.

Não pretendo deter-me na pergunta de até que ponto tal visão das coisas coincide com os novos conhecimentos em neurofisiologia, psicologia e informática, disciplinas as quais essa visão deve a sua origem. Tampouco me detenho na pergunta mais importante, de até que ponto essa visão coincide com a vivência concreta da criação, porque creio tê-la respondido nos capítulos precedentes. O que me preocupa e perturba aqui é o pouco satisfatório, o discordante nessa visão das coisas que proponho. A saber: a tal decisão em prol do pouco provável, a tal discriminação contra o mais provável. Por exemplo: a tal discriminação do pouco provável no acaso provável da árvore ardente, feita pelo primeiro fazedor de fogo, ou a tal discriminação do pouco provável no acaso provável da queda de maçã, feita por Newton. Isto é muito preocupante e perturbador, porque é precisamente em tal decisão em prol do pouco provável em meio muito provável que reside o núcleo da criatividade.

Preocupado e perturbado por isto, propus no capítulo anterior saída bifurcada do dilema: “objetiva” e “subjetiva”. Objetivamente não há momento decisivo no processo criativo, porque todos os acasos possíveis, inclusive os extremamente pouco prováveis, estão inscritos em programa e se realizarão automaticamente mais cedo ou mais tarde, já que, se não estivessem inscritos enquanto virtualidades, não se poderiam realizar. Subjetivamente, o momento decisivo no processo criativo é a descoberta de um acaso que, embora inscrito no programa, permite quebrá-lo: esse momento de descoberta é resultado de busca, de “preparação” disciplinada. Ao propor essa resposta, porém, confessei não ser ela intelectualmente satisfatória por me obrigar a duas alternativas igualmente “inaceitáveis”: ou admitir que somos, enquanto criadores, aparelhos programados, ou admitir que as “inteligências artificiais” são “espíritos criativos”. A fim de sair desse beco, proponho mais uma avenida de acesso ao problema para iluminá-lo com luz nova.

Propus, em parágrafo precedente, a seguinte imagem: o nó de informações chamado “eu” liga-se a outros “eus” por fios transmissores de informações, e sobre tal tecido filtros se assentam. Proponho chamar tais filtros decisórios e decisivos de “crítica” ou “censura” (evocando conotações kantianas e freudianas). Mas, antes de considerar os filtros, proponho duas reflexões pré-ambulares. Primeiro, que os filtros se assentam não importa onde no tecido da comunicação, a saber: sobre os fios ou no próprio nó dos fios. Chamemos filtro sobre fio de “crítica externa” ou “censura imposta”. Chamemos filtro em nó de “crítica

interna” ou “auto-censura”. Segundo, proponho que tudo que sai do filtro, toda informação “sancionada”, é ipso facto informação nova. Isto é: a crítica ou a censura decidem o que será informação nova.

Quem observa a imagem proposta constata que o problema perturbador da decisão no ato criativo se deslocou do nó processador de dados para o filtro. Impõe-se então o seguinte modelo da criatividade: no interior do nó, da “memória”, computam-se dados indiscriminadamente, e indiscriminadamente eles são de lá emitidos rumo aos fios transmissores. Há filtros que os apanham, por sua vez, para decidir quais dentre tais computações são criativas. Para esse modelo é indiferente se as “memórias processadoras de dados” são humanas ou artificiais, já que o processo é automático em ambos os casos. O que importa, para o modelo, é se os críticos e censores são artificiais ou humanos, porque é nos filtros que passa a residir o momento decisivo da criatividade, a tal da “dignidade humana”. Para o modelo, se no futuro todas as memórias humanas fossem substituídas por artificiais mas os críticos e censores continuassem humanos, a situação seria “positiva”. Os homens teriam sido emancipados do aspecto “mecânico” da criatividade, emancipados portanto para o momento decisivo na criatividade.

Vista assim, a revolução telemática se apresenta enquanto reviravolta na posição da crítica e não mais enquanto reviravolta na “produtividade”. Ela se apresenta enquanto técnica que permite superar a esquizofrenia, esquizofrenia esta que atualmente caracteriza a criatividade. Assim,

memórias artificiais e automáticas produzem correnteza de computação de bits de informação, e a humanidade emancipada senta-se frente a terminais a fim de decidir quais entre tais computações são informativas. A humanidade torna-se conjunto de críticos criativos. Não se condena mais a dança esquizofrênica de ter de constantemente afastar-se de si próprio para poder criticar o produzido, como o faz o pintor ao constantemente recuar da tela que pinta. A imagem sintética aparece automaticamente no terminal; o “pintor” futuro pode dedicar-se inteiramente ao momento crítico, ao momento verdadeiramente criativo. Este modelo, porém, não resolve o que é tão perturbador em tudo isto, porque desloca a questão da decisão do “eu” produtor para o “eu” crítico e destarte põe os critérios do crítico como problema a ser resolvido.

Crítérios podem ser quantitativos. A informática permite em tese discriminar quantitativamente entre informação e situação redundante: basta inverter a equação que exprime o segundo princípio da termodinâmica. Em outros termos: a informática permite medir o conteúdo informativo de uma situação dada em vários níveis, nível por nível, e depois “integra” os resultados da medição, nível por nível. Por exemplo: na língua portuguesa a letra “x” é pouco provável enquanto a letra “e” é mais provável; é possível se medir tal probabilidade matematicamente. Determinado texto português pode então ser medido no nível das letras segundo a frequência de letras pouco prováveis: se a frequência for superior à estatisticamente “futurável”, define-se o texto como “informativo” no

nível das letras, ou seja, na medida em que exceder a frequência “esperada”. O mesmo cálculo pode ser aplicado a outros níveis do texto (palavra, sentença, dimensão semântica etc.) e as mediações podem ser “integradas” a fim de quantificar a informação contida no texto em questão. Esse tipo de crítica quantitativa pode ser programado em aparelhos, os quais se tornam críticos e censores automáticos de textos. De forma que, em tese, a telemática apoiada sobre o informático pode substituir a crítica humana por crítica automatizada: o homem é eliminado não apenas enquanto processador de dados, mas igualmente enquanto crítico decisivo.

Por certo: as críticas elaboradas por este método são ainda muito “pobres”, porque toda mensagem informativa pode ser analisada em incontáveis níveis. Mas submeto a hipótese de que atualmente, e muito antes da efetiva viabilidade do método, a grande maioria dos nossos filtros, da nossa crítica, é censura, já que composta de aparelhos quantificadores e automáticos. A grande maioria das decisões tomadas em nosso torno (e no interior do “eu” esquizofrênico) já se toma automaticamente. Discuti essas “decisões automáticas” no capítulo que trata das teclas, mas o problema aparece sob ângulo novo: suponhamos que eu tenha um palpite que julgo informativo, segundo os critérios da minha autocrítica e minha autocensura. Isto é: que eu tenha decidido que o que acabo de produzir vale a pena ser publicado. No entanto, esse esforço de publicação esbarra contra o filtro de crítica programada, de censura automática, e pode ser eliminado. Em tal situ-

ação pouco adiantaria se eu quisesse convencer o filtro de conteúdo informativo da minha mensagem: seus critérios não são os meus, porque são critérios quantitativos. Estou nessa situação frente à parede de algodão que abafa todos os meus gritos de protesto, porque é surda aos meus critérios qualitativos - não foi programada para eles.

O problema perturbador se desvia destarte para a questão da quantificabilidade de qualidades. Os critérios qualitativos são chamados “valores”. Sob forma profissional, eles contêm o verbo “dever-ser”, são imperativos. O cálculo proposicional traduz tais proposições em indicativos do tipo “se-então”. Por exemplo: “não matarás” se torna “se matares, então...” Casos de imperativos que não são calculáveis se consideram “erros de gramática”, isto é: isentos de significado. Embora isto possa nos causar repúdio, devemos admitir que em tese todos os valores são calculáveis, isto é: quantificáveis. Por certo, ao quantificar valores, elimino o verbo “dever ser”, isto é, elimino uma dimensão especificamente humana. Por exemplo: se calculo as proposições articuladas por acusador e acusado em processo civil, se elimino o verbo “dever ser”, e se em seguida traduzo tais proposições em linguagem de computador, também posso eliminar o juiz e substituí-lo por computador programado. As decisões tomadas nesse caso serão “justas” no sentido quantitativo, no sentido simbolizado pela balança. No entanto, terei eliminado a “justiça” no sentido de “vitória do Bem sobre o Mal”, porque terei eliminado valores.

A revolução telemática pode ser considerada uma técnica que substitui os juízes por computadores. Isso nos

impõe a seguinte imagem: bits de informação processados ao acaso por memórias artificiais com rapidez e em quantidades enormes, tais computações filtradas por críticos e sensores automáticos segundo critérios quantitativos, de modo a se ter como resultado maré de informações mais e mais improváveis, isto é, maré de criatividade e de aventura a se derramar sobre a humanidade. O homem de repente se vê eliminado do processo criativo, reduzido a consumidor das informações produzidas. Em suma: totalitarismo. Ora, nessa imagem o problema do momento decisivo na criação é eliminado enquanto falso problema. E minha preocupação perturbada com o problema pode finalmente sossegar.

No entanto, conforme não me cansei de repetir nos capítulos anteriores, a vivência com as imagens sintéticas (e com a imaginação criativa em geral) desmente tudo isto. No contexto presente, essa vivência concreta se reformula da seguinte maneira: não posso nem quero negar que em tese todas as decisões são quantificáveis (de acordo com a teoria das decisões) e que portanto autômatos decidem “melhor” do que eu. Não posso negar que o cálculo e a computação moem todos os valores em pó composto por algo semelhante aos quanta. Não posso negar que não apenas o universo do ser-assim se vê destarte reduzido a pó e cinza, mas igualmente o universo do dever-ser, o dos valores. No entanto, tal universo destarte computado a partir do pó dos ex-valores por autômatos resulta em situações como o são as imagens técnicas, as quais se constituem, elas próprias, em valores de segundo grau, em um

dever-ser em nível novo. As quantidades nas quais as qualidades se desintegram se reintegram em algo semelhante a qualidades. As quantidades re-emergem como qualidades sob forma de imagens. Tais qualidades que destarte emergem diante de nossos olhos atónitos constituem universo valorativo que paira por cima do abismo do absurdo aberto pelos critérios quantitativos. O universo onírico emergente permite que vivamos “significativamente”, isto é, em função de valores e por cima do abismo. Trata-se de conferir significado ao absurdo.

O que nos obriga a reformularmos a imagem da telemática proposta: é ela técnica que permite substituir os homens por autómatos no processo criativo, e isto tanto na sua qualidade produtora quanto nas suas qualidades crítica e decisória. A correnteza de informações criadas automaticamente desta maneira se derrama sobre os “eus”, essas vacuidades nas quais as informações se cruzam para destarte serem consumidas, isto é: esquecidas. Em outros termos: a comunicação humana passa a se compor de computadores que computam ao acaso, de diabinhos de Maxwell que fazem a triagem do computado, e de vacuidades chamadas “homens” para as quais os diabinhos de Maxwell se precipitam a fim de retornarem à entropia. Essa situação infernal é vivenciada pelos próprios homens como aventura que confere sentido à vida.

Apóio-me sobre os diabinhos de Maxwell para levar as considerações da decisão a (conforme espero) bom termo: se ligo vasilhame contendo água quente com outro contendo água fria, tenho “no fim” água morna em ambos

os vasilhames - a menos que instale um diabinho de Maxwell no meu canal, ou seja, um filtro que permita à água quente apenas emissão de moléculas frias, e à fria apenas moléculas quentes. Em tal caso terei, “no fim”, água ainda mais quente de um dos lados e ainda mais fria do outro, o que implica criatividade. O diabinho de Maxwell passa a ser o criador, o crítico, o censor, neste caso extremamente pouco provável - e tudo ocorre automaticamente. No entanto: quem botou o diabinho de Maxwell no canal fui eu, porque do contrário teria de esperar vários bilhões de anos até que o diabinho chegasse. Tomei a metadecisão de instalar o diabinho para que este depois tomasse automaticamente todas as decisões subsequentes. Em outros termos: a telemática elimina decisões humanas dos processos criativos, mas a metadecisão de instalar a telemática ocorre alhures e de lá continua revogável.

O fato é que no futuro não teremos mais de tomar decisões, mas preservaremos o direito de revogar as decisões tomadas automaticamente: o direito do “não”, do veto. Ora, pois é precisamente este direito de dizer “não”, o de vetar, que constitui a liberdade - porque “decidir” não é dizer “sim” para determinada alternativa, mas dizer “não” a todas as demais alternativas. No fundo dos fundos, é o “não” (antigamente chamado “espírito”) que é decisivo. De maneira que, depois da revolução telemática, deixaremos de ser censores, mas continuaremos tribunos.

Otimismo? Em todo caso: louvor da superficialidade.

14. Dominar

As imagens técnicas, por sua multiplicabilidade automática, tornam supérfluo todo tipo de autoridade, seja ela “maior” (fidelidade à fonte) seja ela “menor” (administração da propagação da mensagem). Nas imagens técnicas todas as decisões são tomadas automaticamente, sejam relativas à produção ou à crítica da mensagem. De forma que se põe a questão seguinte: não havendo mais autoridade e não havendo mais decisões a tomar, que sentido terá na sociedade telemática emergente falar-se em governo, em poder, já que tal sociedade será dominada por imagens? Qual será a estrutura político-administrativa de tal sociedade?

Se consultamos as raízes das nossas línguas, esses armazéns de experiência milenar, nos deparamos com dois termos curiosamente entrelaçados: “governo-regime”. O primeiro é de origem grega e deriva do verbo *kybernein*

(pilotar); outro termo seu derivado, recente, é o termo “cibernética”. O segundo termo é de origem latino-etrusca e deriva do substantivo rex (rei), o qual, por sua vez, deriva da raiz indo-européia rg, que significa “reto” ou “lado direito”. De forma que “governo” implica evitar que barco à deriva se perca, e “regime” implica direção e direitos. Isto explica por que o termo português “governo” é traduzido para o alemão pelo termo Regierung: ambos os termos implicam imposição de ordem sobre o caos, ou: engajamento contra o acaso.

Quanto ao termo “poder”, verbo-substantivo (em latim, “posse”), é curioso observar que se trata, a rigor, de sinónimo de “possibilidade”. “Ter poder” é sinónimo de “tornar possível”. Em alemão (essa língua reveladora de significados implícitos, por ser língua não-latina), o verbo “poder” é koennen, cujo substantivo é knust (em português: “arte”). “Poder” (power, pouvoir) significa então a arte de tornar possível, de transformar o pouco provável em muito provável.

Finalmente, quanto ao termo “dominar”, deriva ele do latim domus (casa) e implica a submissão do campo à ordem da casa. O dominus (senhor da casa, em alemão Herr = superior) é camponês que recolhe os frutos do campo a fim de armazená-los ordenadamente em casa. Tal ordem da casa é programa legível (leges = leis) e quem as impõe sobre o produto do campo são as legiones. De forma que “dominar” implica imposição de ordem sobre o caos lá fora, ou seja, trata-se de sinónimo de “domesticar”, de reprimir o “natural”, instituindo o caótico, a entropia.

Depois deste excursus rumo à etimologia (assumidamente excursus dirigido), constatamos que todos os termos considerados (governo, regime, poder e domínio) têm idêntico núcleo de significado: engajamento contra o acaso, contra a natureza, contra a entropia. São termos “informáticos” e suas conotações político-éticas posteriores não passam de elaborações dispensáveis. De maneira que é perfeitamente imaginável governo, regime, poder e domínio serem despidos de toda conotação político-ética, de toda “ideologia”. O que permite reformular a pergunta-tema deste capítulo da seguinte maneira: qual será a estrutura informática da sociedade telemática emergente?

Formulada assim, a resposta é óbvia: a sociedade telemática será sociedade cibernetizada. A resposta é óbvia não apenas porque decorre de todas as reflexões prévias deste ensaio, mas porque a cibernetização da sociedade é desde já observável. A resposta é óbvia também porque “cibernética” é o núcleo dos significados de nossas categorias político-éticas todas. Defino “cibernética” enquanto arte de pilotar e dirigir sistema complexo (“caixa preta”) tendo em vista a transformação dos acasos que ocorrem no interior do sistema em situações informativas (mas não pretendo validade geral para a definição proposta). “Cibernética” assim definida implica política e ética despida de “ideologia”. Sugiro que, com a abolição de toda autoridade e com a automação de toda decisão, isto é, com a emergência das imagens técnicas, a sociedade não pode ser estruturada a não ser ciberneticamente.

Embora seja óbvio que nos precipitamos rumo a situação cibernetizada, e embora tal cibernetização já esteja ocorrendo em nosso torno, temos a máxima dificuldade em captar o que ocorre. Em outros termos: embora a sociedade esteja desde já assumindo estrutura semelhante à do cérebro (nossa “caixa” preta” por excelência e cujo estudo provocou precisamente a cibernética), não somos ainda capazes de avaliar a coisa - embora possamos desde já interpretar as imagens técnicas e sobretudo as sintéticas como secreções de semelhante cérebro social, isto é, como sonhos de um sistema nervoso cósmico, como sonhos que pilotam o sistema.

Procurei, nos capítulos precedentes, refletir obliquamente sobre alguns aspectos da cibernetização emergente. Aqui pretendo encarar a cibernetização do ponto de vista existencial dos futuros participantes da sociedade telemática, do ponto de vista dos nossos netos - ou, se nos quisermos otimistas, dos nossos bisnetos.

Creio que o método mais acessível para intuírmos a situação dos nossos netos é o de procurar captar o fascínio crescente que emana dos terminais. Os nossos netos serão gente que fitará terminais, portanto gente fascinada. Tudo que se passará às costas dessa gente acontecerá no horizonte do seu interesse. Por certo nossos netos continuarão mamíferos e como tal terão “necessidades biológicas” demandando satisfação, sobretudo terão de procriar e de se alimentar. Mas tudo isto se reduzirá ao mínimo e será devidamente robotizado. A procriação se desligará da libido, automatizada com gadgets do tipo “banco de

espermas” e “incubadeiras”. A alimentação será sintética e automaticamente administrada. As “infra-estruturas econômicas e sexuais” serão minimizadas e empurradas para o horizonte do interesse, para as costas dos telespectadores. Essa gente emancipada em alto grau da sua condição mamífera, essa gente de corpo atrofiado, será possuída por avidez insaciável (se incorpórea) e viverá aventuras imaginárias sempre renovadas. Ela sugará ininterruptamente as situações improváveis, as informações que se derramarão sobre ela a partir dos terminais, e nisto se mostrará incansável. Sua sucção, porém, não será meramente passiva. Tal gente disporá de teclados que permitirão às pontas dos seus dedos produzir, em conjunto com todos os demais participantes da sociedade, sonhos sempre mais aventureiros e sempre mais incríveis. Os nossos netos serão possuídos por paixão ativa, por atividade apaixonante, por “calor frio” (para contrabandear, nesta descrição futurológica, terminologia mcluhaniana); os nossos netos serão sonhadores ativos, “artistas puros e criativos”.

Admito que sou tomado de horror quando contemplo essa cena, aquele mesmo horror que se apodera de mim quando contemplo a criançada que brinca com computadores. Mas admito também que este horror, este “graças a Deus que não presenciarei mais isto”, deve ser combatido - por ser o horror do mamífero que se recusa a contemplar sua transformação em cérebro descarnado, que se recusa a ser emancipado. Superado o horror, reconheço o clima existencial, o clima cerebral dos nossos netos. O que mais me impressiona nessa emergência de nova espécie

“homem” não é tanto a superação de toda ética e política, mas sobretudo a superação de toda ontologia. Quero dizer: as imagens técnicas que serão o universo habitado por nossos netos excluem perguntas do tipo: “são elas verdadeiras ou falsas?”, “são elas autênticas ou artificiais?” e, sobretudo: “o que significam?” Se a condição econômica e sexual for empurrada rumo ao horizonte (e não reprimida rumo a alguma profundidade reconhecida como inexistente) e se o homem se emancipar para a informação e a libido “puras”, toda ontologia se evapora. As imagens técnicas são sonhos que excluem toda interpretação de sonhos, já que nada há a não ser sonhos: *we are made on such stuff dreams are made on*. Distinguir entre estado onírico e estado desperto passa a ser tarefa absurda, assim como distinguir entre imagens representativas e imagens-modelo passa a ser tolice. *A fortiori*, passa a ser tolice distinguir entre imagens más ou boas: o que importa é distinguir entre imagens pouco informativas e imagens muito informativas - “estética pura”.

Dizer isto, todavia, não basta para captar o clima existencial dos nossos netos; não basta dizer que estarão “além do Bem e do Mal” e “além do Verdadeiro e do Falso”. É necessário compreender o que Nietzsche pretendia com *Kunst ist besser als wahrheit* (arte é melhor que verdade). Para os nossos netos, esses cérebros emancipados da sua condição corpórea, todo processo cerebral e toda abstração teórica serão literalmente banhados em clima libidinoso: o seu fascínio se tornará permanente orgasmo cerebral. Ora, é precisamente isto que se pretende ao dizer que as ima-

gens técnicas tornam imaginável a abstração mais abstrata, que tornam imaginável até o inconcebível: elas tornam o abstrato e o inconcebível concretamente vivenciável, isto é: libidinosamente vivenciável. Os nossos netos habitarão universo imaginário de sonhos libidinosos, e por isto fitarão fascinados os seus terminais, vivenciando orgasmos permanentes e insaciáveis: “sociedade informática”.

Se conseguirmos captar o fascínio que se derramará a partir dos terminais sobre a sociedade emergente, podemos começar a refletir sobre a cibernetização da sociedade, isto é, sobre aquela arte de pilotar sistemas complexos que chamei, no capítulo precedente, “processamento automático de dados e diabinhos de Maxwell”. Somente depois de captado o fascínio podemos compreender porque os nossos netos se assumirão simultaneamente “artistas criativos” e “funcionários programados”, “dominados” e “dominadores”, “governo” e “governados”. Os nossos netos, melhor do que nós, compreenderão a dinâmica do diálogo telematizado: todos dominam todos e são por todos dominados. Os nossos netos saberão melhor que as imagens os dominam precisamente porque são eles os que dominam as imagens. Eles saberão, melhor do que nós, o que significa “paixão criativa”, “atividade apaixonante”, “liberdade para sofrer e sofrer a liberdade”. Isto merece ser analisado um pouco mais de perto.

Nós, que ainda vivemos situação pré-cibernética, distinguimos nitidamente entre o modo ativo e o modo passivo. A proposição “eu apascento ovelhas” e a proposição “ovelhas são apascentadas por mim” são, para nós,

descrições do mesmo processo, focado ora pelo seu polo ativo, ora pelo passivo. E a proposição “ovelhas me apascentam” é, para nós, descrição de processo que espelha o primeiro, por ter invertido os dois polos. Mas essa distinção nítida de processos em ativos e passivos não foi sempre o caso. Nas antigas línguas semíticas e indo-européias há formas gramaticais (por exemplo, o aorist grego) que podem ser traduzidas aproximada e insatisfatoriamente por: “há um pastar meu e de ovelhas”. Em tal forma, “eu apascento ovelhas” e “ovelhas me apascentam” coincidem e se confundem. Sugiro o seguinte: no nível da consciência das línguas antigas (no nível “mágico”), não havia nem possibilidade nem necessidade de se distinguir entre o ativo e o passivo. Quando emergiu a consciência “histórica”, no segundo milénio a.C., essa distinção se tornou necessária e possível. Atualmente emerge nível de consciência novo no qual a distinção é desde já desnecessária e já vai mesmo se tornando impossível.

Dou um exemplo óbvio dessa emergência da consciência nova, dessa superação da distinção entre ativo e passivo: a fotografia. Quem predomina na sua produção: o fotógrafo ou o aparelho? Quem é objeto, quem sujeito, quem ativo e quem passivo? O aparelho determina o fotógrafo ou o fotógrafo o aparelho? Obviamente, a resposta adequada à situação é esta: o fotógrafo funciona em função do aparelho, o aparelho em função do fotógrafo e ambos são funções da produção de fotografias. Dispomos de fórmula “gramatical” que articula isto: “xyf”. Essa fórmula supera a distinção entre ativo e passivo. Sugiro pois

que todas as proposições ativas e passivas, por exemplo as do tipo “quem domina e quem é dominado?”, devem ser traduzidas em proposições funcionais antes de considerarmos a cibernetização da sociedade emergente: são tais proposições funcionais que têm a forma adequada ao problema. A tradução pode ser feita por computadores, já que se trata de cálculo proposicional programável.

No entanto, devo confessar que semelhantes cálculos acabarão com todos os nossos conceitos políticos, com todos os nossos modelos de governo, de poder, de domínio, a começar pelos judaico-cristãos e chegando aos marxistas. Esses modelos se tornarão inadequados para a captação da sociedade telemática emergente, simplesmente porque todos os nossos conceitos e modelos políticos são frutos da distinção entre ativo e passivo. Eles pressupõem atores e sofreadores, agentes e pacientes. Na sociedade telemática, nessa sociedade de sonhos que emergem por interação e interferência complexa de funções, tais categorias são inoperantes quando se trata de captar processos cerebrais. A sociedade telemática será sociedade na qual o governo, o poder e o domínio emergirão, serão re-absorvidos e reemergirão sob forma de imagens novas. Cibernética é isto.

Nesse ponto do argumento pareço afirmar que a sociedade telemática é estruturalmente comparável a formigueiro, porque formigueiro pode ser percebido enquanto supercérebro composto, como mosaico, dos cérebros das várias formigas. Nos insetos o tamanho do corpo é limitado, já que eles são obrigados a se despirem periodicamente da sua armadura de quitina e em estado não protegido

seriam esmagados pelo campo gravitacional, se tivessem tamanho humano. Talvez por isso a evolução biológica tenha feito emergir o formigueiro: enquanto supercérebro ele é comparável ao cérebro humano. Pareço afirmar que a evolução (biológica ou não) faz com que emerja supercérebro telemático, composto como mosaico de cérebros individuais humanos formando um supercérebro, supercérebro este que “pensa” sob forma de imagens técnicas e em cujo “interior” nossos netos levarão vida de formigas. Por certo, há os que acreditam ser o formigueiro modelo adequado para captar a sociedade emergente. Mas procurei argumentar, nas reflexões precedentes, o quanto nossos netos serão formigas curiosas: secretarão arte em vez de ácido fórmico, espelharão, nos seus cérebros individuais, o supercérebro todo da sociedade (quais mônadas leibnizianas) e, sobretudo, viverão em orgasmo cerebral permanente. Se isto for formigueiro, aceito o modelo.

Seja qual for a validade da fábula barroca que acabo de propor, sugiro que ela permite captar a questão político-administrativa que as imagens técnicas colocam. Assim, o formigueiro telemático se distingue dos demais por ser “universal”, isto é, nada há além dele. No além da sociedade telemática há o caos dos quanta e dos bits, esse nada que se calcula e se computa sob forma de imagens. No próprio “interior” da sociedade nada há a não ser as vacuidades chamadas “eus” nas quais as imagens se calculam e se computam. O formigueiro telemático é teia de aranha telemática, estrutura composta de fios que religam nada com nada, de “relações puras”: puro campo de virtu-

alidades. A teia de fios é o universo todo, o universo dos sonhos dos nossos netos. A cibernética é a arte de tecer tais sonhos. Onde não há nem “fora” nem “dentro”, nem espaço “público” nem espaço “privado”, não pode haver política, essa privatização do público e publicização do privado. Os nossos netos não terão público a ser privatizado nem privacidade a ser publicizada: terão “apenas” relações que os religarão uns aos outros e nas quais se realizarão sob forma de imagens. Na sociedade emergente, o termo “política” desliza do terreno da ética e dos valores para o terreno da estética, da arte. Política é sinónimo de arte e administração pública, sinónimo de criatividade.

Os novos conhecimentos fornecidos pelas ciências e as atuais análises fenomenológicas afirmam que os tais fios que ligam nada com nada, as tais “relações puras”, o tal “campo”, é precisamente o que há de concreto: todo o resto não passaria de extrapolação abstrata. De maneira que os nossos netos, essas formigas sonhadoras que brincam com teclados, viverão o concreto, enquanto nós, os pré-cibernéticos, cambaleamos de abstração em abstração, de teoria em teoria, de valor em valor, na esperança vã de agarrarmos o concreto. Explica-se assim o desprezo condescendente com que a nova geração olha desde já essas nossas abstrações, bem como o horror com que nós olhamos essa geração emergente e prestes a assumir o poder ser engolida pelo poder (ou qualquer que seja a forma gramatical adequada ao evento). Somos condenados, qual Moisés, a ver o novo apenas de fora. Como diria Rilke, *Jedumpfe Umkehr der Welt hat solche Enterbte* (toda re-

viravolta torpe do mundo tem estes deserdados).

O domínio das imagens técnicas está raiando. Domínio nosso?

15. Encolher

Descrevi a sociedade telemática emergente enquanto formigueiro - formigueiro singular, composto de formigas que não trabalham, mas sonham. Singular, ainda, por serem as paredes das suas celas imagens através das quais as antenas das formigas se encontram umas com as outras a fim de sonharem dialogicamente. Singular, sobretudo, por terem os corpos das formigas futuras se atrofiado, tanto funcional quanto existencialmente; por serem elas cérebros ligados entre si por antenas para formarem supercérebro que secreta sonhos, e por aderirem a esses cérebros corpos mamíferos atrofiados quais apêndices ultrapassados. Neste capítulo, concentro minha reflexão sobre o encolhimento do corpo (do volume em geral) na esperança de me aproximar do problema da negação, daquele “direito de veto”.

O último estágio da Idade Moderna foi marcado pela tendência ao gigantismo. Tudo, máquinas e impé-

rios, recordes esportivos e conhecimentos científicos, reivindicações pessoais e satisfação dessas reivindicações, se expandiu de modo colossal. Mas uma visão retrospectiva nos permite constatar nessa tendência uma reação à tendência oposta rumo ao encolhimento, a qual começava a se articular. No último estágio da modernidade, no início do século XX, o ínfimo, o átomo e o cálculo começaram a fascinar pelas esperanças e pelos perigos que abrigam. Aparece a suspeita de que o “enorme” (o que não se enquadra nas medidas humanas) não é apenas o grande mas igualmente o pequeno, e que o núcleo do átomo talvez seja mais “enorme” do que as galáxias. Pois essa outra tendência, dando as costas ao grande e visando o pequeno, vem emergindo e passa a ser observável em toda parte.

Smallis beautiful less is more articulam tal fato. Não mais vale *tuba mirum spargit sonum*, mas agora *this is the way the world ends: not with a bang but a whimper*. Tudo encolhe e até os subdesenvolvidos querem crescer apenas para poder escolher mais tarde. Por certo os aparelhos, estes pontos centrais da cena atual, ilustram melhor o encolhimento. Progressivamente menores e mais baratos, tendem a ficar invisivelmente pequenos e gratuitos para destarte se infiltrarem nos cantos mais escondidos. Logo, as teclas gigantescas não são a meta, mas sim os terminais tamanho “selo de correio”. Podemos observar idêntico encolhimento para onde quer que olhemos. O supercérebro telemático será enorme não por ser cósmico, mas por ser mosaico composto de ínfimas pedrinhas.

Nesse contexto deve ser visto o atual encolhimento das reivindicações pessoais, sobretudo das biologicamen-

te motivadas. A nova e surpreendente modéstia pode ser racionalizada por argumentos do tipo “esgotamento das fontes de matéria-prima e energia” e “poluição do ambiente”, mas a coisa tem raízes bem mais profundas. Reivindicar corpos e volumes para consumir não interessa mais. Quanto menor (portanto, desprezível) determinado corpo a ser consumido, tanto “melhor”. Computador de bolso é “melhor” que Univac, Deux Chevaux velho é “melhor” que Mercedes, reboque “melhor” que castelo no Loire, lanche fast-food “melhor” que festim de dez pratos. Fundamentalmente: imagem é “melhor” que texto, por conter em superfície reduzida infinitas linhas.

Esse desprezo pelo tamanho leva a dois fenômenos ainda mais importantes: ao desprezo do próprio corpo e do corpo do outro (inclusive do corpo do sexo oposto) e ao desprezo de tudo que se quer grande (inclusive de vistas “panorâmicas” como a descrição da sociedade futura que aqui ensaio). Nossos netos serão formigas-anões que desprezarão os seus próprios corpos-apêndices; eles desprezarão nossa própria corporeidade e mania de grandeza.

O que acabo de dizer exige análise detalhada, mas semelhante análise não cabe no presente contexto. Toco apenas em uns poucos pontos para evitar mal-entendidos. Por exemplo: o desprezo do hippie pelo seu corpo não deve ser confundido com a ataraxia estoica ou com a ambiguidade do judeo-cristianismo face à corporeidade. O hippie não visa “superar” seu corpo porque o corpo é para ele coisa incomoda na fase dos sonhos (drogados ou outros) e deve ser ignorado. Da mesma forma, a “liberação” femi-

nina não deve ser confundida com a liberação dos escravos ou do proletariado; não se trata de “distinguir os sexos conforme justiça” mas sim de desprezar a diferença entre os sexos (e todas as diferenças somáticas, inclusive as de raça). Ou ainda: o desprezo pelos Grandes Homens, pelas Grandes Obras e pelos Grandes Valores não deve ser confundido com igualitarismo. O Grande é desprezível por ser ridículo (ponha-se um bigode na Mona Lisa) e a aura benjaminiana que encobre toda Grandeza é dinossauriana. Em suma: o desprezo incipiente pelo tamanho não é resultado de ódio ao grande, mas sim de falta de interesse pelo grande.

Se a tendência rumo à minimização e miniaturização (ao cálculo e à computação) for diagnosticada como falta de interesse pelo tamanho, surge a pergunta: o que interessará doravante? Em outros termos: se não mais interessa manipular corpos (o mundo lá fora) e se essa manipulação será relegada com desprezo aos robôs automáticos, o que os cérebros emancipados das suas necessidades corpóreas farão doravante? Em capítulo precedente sugeri que os cérebros programarão os robôs para manipularem o mundo. Sem dúvida: terão de fazê-lo, já que os seus corpos-apêndices continuarão a necessitar de corpos manipulados para serem consumidos (embora em quantidade reduzida). No entanto, a programação do trabalho (da modificação do mundo objetivo) não pode interessar existencialmente aos futuros cérebros emancipados: interessa a nós, os mamíferos pré-telemáticos que ainda se vêem imersos no universo dos objetos. Os nossos netos,

ao contrário, desprezarão todo engajamento na transformação objetiva.

No entanto, embora sejamos mamíferos pré-telemáticos, podemos intuir o interesse emergente. A inversão do vetor de interesses ocorre no nosso íntimo, ocorre desde já. Antes de ensaiar a descrição do novo campo de interesse (já sugerida nos capítulos precedentes), vejo-me obrigado a considerar resumidamente o fenômeno da inversão do vetor de interesses, porque o fenômeno é tão radical e raro que dá origem a confusões perniciosas. Escolhi para essa consideração dois exemplos de inversão que continuam a nos confundir.

A propagação rápida do cristianismo pelo Império Romano do segundo e terceiro séculos parece fenômeno surpreendente, a menos que a consideremos inversão dos interesses existenciais em cada um dos participantes. O que era tido por interessante antes passou a ser desprezível (por exemplo, o próprio Império) e outras coisas passaram a ser interessantes. Nas palavras de Agostinho: *Deum atque animam cognoscere cupisco. Nihil-ne plus! Nihil* (“Desejo conhecer Deus e a alma. Nada mais? Nada.”) O Império não deixou de se expandir e a “dominar” por vários séculos, mas passou a ser quimérico, já que não dizia respeito à salvação da alma, isto é, à única coisa que interessava. A emergência da ciência moderna (e da mutação correlata do pensamento político e artístico) na Itália quatrocentista parece fenômeno surpreendente, a menos que a consideremos inversão de interesses. O que era tido por interessante antes (por exemplo, as contendas escolásticas) tornou-se

desprezível, outras coisas assumindo o seu lugar. Nas palavras de Colombo: *Gratias tibi ago, Domine, vidi rem novam* (“graças a Deus, vi coisa nova”). A teologia não deixou de se expandir e a Reforma se deu depois disto, mas tudo se tornou quimérico, já que não dizia respeito a descobertas e invenções, vale dizer, às únicas coisas que interessavam.

Os exemplos escolhidos ilustram a problemática da inversão do vetor de interesses. Por exemplo: a inversão é “explicável” a partir do campo precedente de interesse, mas as “explicações” não interessam no campo emergente. O cristianismo é “explicável” pela situação social do Império, mas a ciência moderna é “explicável” como evolução do nominalismo. Outro exemplo: antes da inversão há sempre gente que se interessa pelo novo campo assim como depois da inversão há gente que ainda se interessa pelo campo desprezado, mas essa gente está sempre imersa no campo de interesse prevalecente. Os judeus se interessavam pela alma antes do século II, muitos se interessavam pelo Império depois do século II, tantos monges se interessavam pela natureza antes do século XV, e outros tantos continuam a se interessar atualmente pela salvação da alma. Mas uma coisa é se interessar pela alma no campo de interesse do helenismo e outra interessar-se por ela no campo de interesse da psicologia moderna. Meu argumento é o seguinte: a inversão de interesses é inversão radical do “estar-no-mundo” (Ortega diria talvez: da crença). A estrutura do “eu” (daquele nó no tecido comunicativo) se altera profundamente. Os fios que perfazem o “eu” são reorganizados e informações de novo tipo são proces-

sadas. Não é o caso de se dizer que a alma ou a América “estiveram sempre lá” e que o interesse passou a se dirigir rumo a elas: a alma e a América emergiram em função da inversão do vetor de interesses. Antes da inversão, eram elas virtualidades improváveis do programa da comunicação; depois, tornaram-se virtualidades prováveis. Até me dou conta da pobreza da minha metáfora, mas visio apenas articular a radicalidade da inversão atual do vetor de interesses.

Procuro descrevê-la “fenomenologicamente”, como gesto concreto. Giramos. Damos as costas ao mundo objetivo (dos volumes, das superfícies abstraídas dos corpos, das linhas abstraídas das superfícies e de tudo que diz respeito a linhas e processos). Concentramos o nosso interesse nos terminais em que calculamos os pontos, computando que sobraram depois da decomposição das linhas. Fazemo-lo a fim de construirmos superfícies secundárias, opostas ao mundo objetivo - são essas superfícies, essas imagens técnicas, que doravante nos interessam. Nihil-ne plus? Nihil. Todas as nossas condições objetivas, inclusive as biológicas, se passam às nossas costas: elas não interessam. Por certo, continuam a se passar: comemos, copulamos; há ciência, há técnica, há política, há há economia. E tudo se passa mais depressa do que antes, já que se passa automaticamente. Mas tudo isto é quimérico; torna-se concreto apenas depois de levado das costas para o novo campo de interesse, ou seja, depois de “traduzido em imagem”. Doravante, apenas a imagem é o concreto. O concreto se passa nos terminais; o resto é “metafísica”, no sen-

tido pejorativo do termo. As imagens nos terminais são o polo oposto do nosso vetor de interesse e nós somos o polo oposto do fascínio que emana das imagens.

O gesto que acabo de descrever pode ser interpretado como um gesto de negação, como dar as costas. Essa negação do campo precedente de interesse explica o encolhimento do mundo objetivo: ele ficou menor porque o interesse foi retirado. A Terra se tornou um planeta pequeno; o cosmos da física, bolha enrugada e finita; os Grandes Homens, computadores primitivos; as Grandes Obras, objetos manipulados de maneira imperfeita; os Grandes Valores, “modelos” (onde reconhecemos o diminutivo no termo). Tudo isto encolheu não por alguma modificação “objetiva” mas pela negação que lhe opomos. A ciência e a técnica encolhem (embora continuem a crescer “objetivamente”) como outrora encolheu a escolástica e o Império Romano.

O fato de começarmos a desprezar o tamanho e a interessar-nos por pontos (a concentrar o interesse nas pontas dos dedos e a desprezar o resto do corpo) é precisamente o que apontei ao dizer que nossos netos vão ser cérebros de corpo atrofiado, ou formigas que se concentram nas pontas das antenas. O upiverso das imagens técnicas emerge desse gesto: de antenas que negam o universo dos objetos. O novo campo de interesse emerge da negação do campo precedente de interesse. Por certo, para nós, os predecessores, tal inversão de interesse é terrificante, como o é tudo que emerge. Não obstante, a inversão é fascinante. Porque “inversão” é negação, e negação é sinónimo de liberdade.

Defini neste ensaio “homem” enquanto negação da entropia - por exemplo, enquanto armazém e emissor de informação herdada e adquirida. Procurei afirmar ser a negação da essência “ontológica” do homem. Pois o universo das imagens técnicas que ora emerge pode ser visto enquanto derradeira negação: a do mundo objetivo. As imagens técnicas disciplinadamente negam o Segundo Princípio da termodinâmica que rege o mundo objetivo: elas informam. A sociedade que passar a habitar o universo das imagens técnicas será a primeira a merecer verdadeiramente o título de “sociedade humana”. Os nossos netos serão livres em sentido que se pode tão-somente intuir: livres para informarem e se informarem, com desprezo total pelo mundo dos objetos. Habitarão o lado oposto do mundo objetivo: o terreno dos sonhos. We are made on such stuff/dreams are made on. E os sonhos serão o concreto. Nihil-ne plus? Nihil.

O direito do veto, o direito de dizer “não” se revela, nesse contexto, como sinónimo de “arte pura”. As imagens técnicas, essas informações que não se assentam mais sobre objetos mas negam que objetos sejam concretos, são “arte pura”. A sociedade que passar a habitar o universo dessas imagens se comporá de “espíritos que negam”: artistas puros. O jogo cibernético que resulta na produção das imagens técnicas, com suas regras e limitações, não diminui em nada a sensação inebriante da liberdade, esse fascínio que emana das imagens. Porque as regras da cibernética negam as regras que ordenam o mundo objetivo: elas são anti-regras. Sociedade domina-

da ciberneticamente será, ipso facto, sociedade livre, como é livre artista que se orienta por regras. Pela primeira vez desde que o homem é homem, emerge o significado central de “liberdade”: não a capacidade de se opor a esta ou aquela determinação, mas a capacidade de desprezar todas as condições e a elaborar universo não-determinado. O universo das tecno-imagens será o universo da liberdade porque todas as determinações desaparecerão, minimizadas e miniaturizadas, no horizonte do interesse, e no centro se elevará o campo da informação pura. Liberdade não mais enquanto mudar o mundo dos objetos, mas agora enquanto impor significado (informação) à vida.

Confesso que a visão do futuro próximo que estou propondo é visão do inferno. O diabo não seria “o espírito que sempre nega” (der Geist, der stets verneint) e os judeus antigos, ao proibirem imagens, não teriam alertado contra o universo emergente das tecno-imagens? A visão que proponho, na qual o mundo objetivo retrocede e encolhe, e na qual o homem futuro se fixa sempre mais sobre terminais oníricos é, assumidamente, visão terminal da humanidade.

Pois pretendo escrever mais um capítulo (o último deste ensaio, conforme espero) no qual procurarei fazer face ao perigo de cantar elogio schopenhaueriano ao mundo enquanto representação, ao mundo dos sonhos. Pretendo mostrar que, ao introduzir-me no universo das tecno-imagens, não elogio algo muito profundo (o inferno) mas precisamente o oposto: as superfícies e a superficialidade.

16. Música de Câmera

Intitulei os capítulos anteriores com verbos a fim de articular o caráter tendencial e “futurizante” das reflexões que eles veiculam. O título do último capítulo, porém, é substantivo: a fim de articular a esperança de que as reflexões atinjam algo de substancial, no final das contas. Os verbos dos títulos anteriores se encontram no modo infinitivo, já que o futuro a ser “futurizado” é horizonte que tende ao infinito. Ora, exatamente essa contradição entre a tendencialidade infinita e a substancialidade (entre verbo em infinitivo e substantivo) caracteriza toda empresa “futurizante” e “profetizadora”.

Quem prevê não vê o que se aproxima, mas vê a direção rumo a qual o presente se afasta. Nas minhas reflexões, não vi o universo das imagens técnicas que se aproximam, mas vi sim a direção para a qual os fenômenos presentes apontam: por exemplo, fenômenos

como a fotografia, a imagem sintetizada ou o ensino de informática nas escolas primárias do chamado Primeiro Mundo. Tais fenômenos apontam para um “futuro” no qual fotografias serão eletromagnetizadas e sintetizadas, e no qual a computação substituirá os textos e as contas. O que fiz foi prolongar tendências presentes. No entanto, todo fenômeno contém incontáveis tendências, está como que envolto em nuvem de “futuros”. Escolhi, entre tais tendências, aquela que me pareceu ser a mais provável. Nisto segui o segundo Princípio: tudo tende rumo ao mais provável, em contradição à tese (repetidas vezes avançada por mim neste ensaio) de que o homem é ente oposto à entropia. Ora, então as minhas previsões se opõem à minha tese. Sim; esta é a contradição interna de toda “profecia”: ao afirmar determinado futuro como provável, nega a liberdade humana, mas o faz, mas “profetiza” precisamente para que o futuro possa ser escolhido livremente.

Tendências avançam até determinado ponto - chamado “catástrofe” - e depois mudam de rumo. Catástrofes podem surgir da tendência mesma, ou aceder de fora. Se lanço pedrinhas contra uma janela com força crescente, poderei calcular a modificação progressiva do ângulo da reflexão da pedrinha durante o processo - pelo menos até que a janela quebre (catástrofe interna) ou até que alguém me proíba de jogar pedrinhas (catástrofe externa). Pois minhas reflexões (e toda futuração) desconsideram as catástrofes, porque o rumo delas é imprevisível. As “catástrofes externas” que destruiriam minhas previsões (por

exemplo, guerra nuclear ou revolta das massas famintas do Terceiro Mundo) são óbvias demais para serem discutidas. Menos banais são as “catástrofes internas” (por exemplo, colapso do sistema telematizado por excessiva complexidade, ou revolta da corporeidade reprimida contra a cerebralização da vida). Pois esta é a contradição “externa” de toda profecia: despreza necessariamente catástrofes, por serem imprevisíveis, mas visa evitar as catástrofes.

A profecia e a futuração são pois empresas contraditórias e, neste sentido, impossíveis - no entanto, imprescindíveis. Se não me “preocupo”, “decaio”, já que em tal caso tudo é “catástrofe”, tudo passa a ser imprevisto: passo a ser vítima de acasos. Não é esta a descrição exata do ser humano: ser obrigado a fazer o impossível? É neste espírito que as reflexões do presente ensaio se querem lidas.

Os nossos netos, tais quais os prevejo, não serão assim como os prevejo. Os netos que prevejo são apenas os netos que me preocupam, a saber, entes fabulosos: de *te fabula narratur*. Eles são apenas entes fabulosos sentados cada qual na sua cela, movendo teclados e fitando terminais. Às suas costas, nos corredores do formigueiro, robôs transportarão objetos fabricados automaticamente a fim de manterem vivos os corpos atrofiados dos nossos netos, tirando desses corpos os espermas e os óvulos a fim de os propagarem. As teclas manipuladas por nossos netos estarão religadas com todas as teclas do formigueiro, de maneira que nossos netos se encontrarão todos entreligados entre si por intermédio das pontas dos seus dedos, formando destarte um sistema cerebral ordenado ciberneticamente.

A função de semelhante supercérebro será a de computar imagens com os bits apontados pelas teclas em movimento. Os cabos que religarão os nossos netos entre si (as tais fibras nervosas do supercérebro) religarão também pequenos cérebros artificiais (“nossos netos artificiais”), mas tal distinção entre “natural” e “artificial” (entre “cérebro de primata” e “cérebro de secundata”) se revelará funcionalmente inoperante. A sociedade informática telematizada formará um todo funcional indivisível: “caixa preta”.

O clima que prevalecerá nessa sociedade se assemelhará ao que vivenciamos em momentos de criatividade: o clima do êxtase de si mesmo e do mergulho no emergente, o clima do sonho e da aventura - com a diferença de que nós vivenciamos tais momentos em “diálogo interno” e nossos netos o vivenciarão em “diálogo cósmico externo”. Eles se encontrarão constantemente em êxtase de si próprios, mergulhados no universo emergente, o universo das tecno-imagens, junto com todos os outros. O supercérebro telematizado emanará aura de imagens técnicas, de superfícies resplandcentes, e todos os gânglios e todas as fibras do supercérebro se perceberão em êxtase permanente para mergulharem em semelhante aura. Ora, esse clima de êxtase orgiástico, tal clima de criatividade, cumprirá a função do supercérebro: tornar-se brinquedo de um jogo criativo que tem seu propósito em si mesmo.

Entretanto, o verdadeiramente surpreendente em tal utopia (seja ela positiva ou negativa) será que ela não configurará espetáculo grandioso, mas pequenoso - porque a aura emanada de tal superfície resplandcente não for-

mará capa cósmica capaz de envolver a sociedade futura. Pelo contrário, ela se desenhará mosaico composto de superfícies minúsculas, os terminais, que resplandecerão nas células individuais do formigueiro. O universo das tecno-imagens se comporá de imagens individuais, todas entreligadas, todas espelhando umas às outras, e todas tendendo a ficar sempre menores. Esse universo se mostrará ao mesmo tempo cósmico e particularizado. Todos participarão do mesmo universo mas cada qual participará dele no seu canto, embora cada canto se entreligue com todos os demais cantos. Logo, a aura das tecno-imagens não irradiará do formigueiro para fora, mas sim de fora para dentro do próprio formigueiro: secreção interna do supercérebro telematizado.

Essa miniaturização do universo, essa universalização da miniatura, permite interpretações diversas. Por exemplo: superação da distinção entre o público e o privado, isto é: fim da política no sentido anterior. Ou: inversão dos vetores de significado, isto é: as imagens nada significam “lá fora” mas significam sua própria produção “cá dentro”. Ou: liquidação de toda ontologia, isto é: as imagens técnicas não ocupam níveis de um “real” qualquer, mas são vivenciadas enquanto “o concreto”. Espero ter considerado estas e outras interpretações nos capítulos precedentes. Agora me proponho a ensaiar outra avenida de acesso ao emergente universo miniaturizado das imagens técnicas - a última, espero.

Com esse propósito, proponho considerar a música de câmara como modelo - não a música de câmara como

a conhecemos, ouvintes de concertos ou discos, mas tal como a conhecem os músicos que se reúnem in camera para fazê-la. Proponho ainda que estes músicos reunidos não visam tocar partitura mas sim improvisar sobre partitura (como se caracterizava a música de câmara no Renascimento). Proponho, finalmente, que haja gravador que capte tais improvisações, e que as improvisações gravadas sirvam de base para as improvisações futuras destes ou de outros músicos de câmara. O modelo que proponho é obviamente modelo de comunicação dialógica telematizada - de diálogo em geral, porque mostra como informação nova é sintetizada, e de diálogo telematizado em particular, porque mostra que a partitura "original" retrocede para além do horizonte dos músicos e se substitui por fitas de fitas de fitas, todas elas rapidamente substituídas, mas guardadas eternamente.

O modelo é útil porque mostra as diferenças entre música de câmara e sinfônica. Estas: na música de câmara não há regente, não há governo e, não obstante, exige regras ainda mais exatas. Música de câmara não exige público (teoria) mas apenas os próprios tocadores (players, joueurs: estratégia). Finalmente, na música de câmara todo instrumento toca por si, como se fosse solo, e precisamente por isto precisa coordenar-se exatamente com todos os demais instrumentos.

Todavia, essas diferenças entre música de câmara e música sinfônica, entre organização cibernética e organização política, não bastam para tornar meu modelo útil para a captação do universo emergente. Os músicos de câ-

mera que improvisam se perdem em jogo de sua própria invenção e, ao fazê-lo, se perdem uns nos outros. São eles simultaneamente emissores e receptores, individual e coletivamente, da mensagem que elaboram. Essa mensagem não tem substrato, não é “obra”, por isto ninguém pode querer possuí-la. A fita gravada que resulta do jogo pode ser infinitamente multiplicada e facilmente destrutível; no entanto, é memória “eterna”. A mensagem elaborada durante o jogo significa o próprio jogo - seria absurdo querer procurar por outro significado. As regras que ordenam o jogo são exatas e matematicamente formuláveis, mas o propósito do jogo é modificá-las. Finalmente, a música de câmera se faz *in camera*, que ainda não é *camera obscura* porque ainda não ocupada por aparelhos automatizados, mas já é protótipo de “caixa preta”, porque extremamente complexa.

Escolhi esse modelo porque ele me permite intuir a existência no universo emergente, mas o fiz também por outro motivo. O modelo deve me permitir enfrentar o desafio, explicitado no capítulo precedente, segundo o qual eu estaria defendendo uma utopia diabólica ao cantar elogio ao mundo schopenhaueriano da representação, ao mundo das sombras.

Não importa como queiramos definir o mundo da música, concordaremos sempre que ele não seja mundo não-representativo. Schopenhauer o identifica como “mundo enquanto vontade”. No entanto, sem dúvida o mundo da música é mundo computado (compor = computar), não seria necessário esperarmos até o advento da

música eletrônica para sabermos desse fato. De maneira que, se o universo das tecno-imagens implica o “mundo da representação”, se opõe ao mundo da música, mas se o universo das tecno-imagens implica mundo computado, se avizinha estruturalmente do mundo da música, do mundo da “vontade”. Por certo, Schopenhauer afirmaria que o mundo da música emerge de uma tendência biológica, de um “elã vital”, e o mundo das imagens em geral, e das tecno-imagens em particular, emerge de “razão causal”, do intelecto imaginativo. Talvez ele ainda afirmasse que a mensagem das representações se dirige à capacidade “decifradora”, enquanto a mensagem da música pervade o corpo para fazê-lo vibrar em simpatia com as suas ondas. Em suma: afirmaria que a música, esse “mundo enquanto vontade”, é corpórea, e o “mundo enquanto representação”, e sobretudo o das tecno-imagens, é abstrato, véu encobridor, “maia”.

Argumentarei contra isto. Sem dúvida o universo das tecno-imagens é mundo de superfícies tão incorpóreas que Schopenhauer não podia sequer imaginá-lo, tamanha a sua incorporeidade. No entanto: o mundo das tecno-imagens não é “representação” no significado schopenhaueriano. Suas mensagens não significam no sentido em que as imagens tradicionais significam: é ele universo emancipado da dimensão semântica que Schopenhauer identificava com *Vorstellung* (imagem). As imagens técnicas são “arte pura”, no sentido em que apenas a música é arte pura. Eis a razão por que sugiro que, com a emergência do universo das tecno-imagens, adquirimos novo nível

de consciência, nível no qual se tornou possível fazer música imaginativa.

Isto me leva finalmente, e no final das minhas reflexões, para considerar o caráter dito “audiovisual” das tecno-imagens. Não peço desculpas por esse atraso, porque acredito que apenas nesta altura do argumento tal caráter pode ser apreciado. A esta altura se torna óbvio que na imagem técnica música e imagem se juntam, que nelas música se torna imagem, imagem se torna música, e ambas se superam mutuamente. Por certo, existem aparelhos (os *electronic intermixers*) capazes de traduzir automaticamente imagem em música e música em imagem. No entanto, esses aparelhos são arcaicos e interessam pouco. Na imagem técnica, não se trata de intermix, mas de mútua superação de música e imagem. Toda música pré-aparelhística e toda imagem pré-aparelhística não passam de elementos de duas tendências convergentes que estão atualmente se juntando. O “mundo da vontade” e o “mundo da representação” convergem. E isto que o termo “audiovisual” procura articular, mas falha, por ser termo proveniente de nível de consciência ultrapassado.

A musicalização da imagem e a imaginação da música podem ser constatadas a partir de pelo menos o início do século xx (pintura abstrata, partituras da música moderna), mas somente os nossos netos sintetizadores de imagens estarão realmente aptos a compor música de câmara com imagens. Para eles, a nossa distinção (*schopenhaueriana*) entre “arte figurativa” e “música” perderá todo sentido; eles produzirão imagens precisamente por

serem compositores. Por isto proponho, em resposta a Schopenhauer, que o universo das tecno-imagens seja considerado o mundo da música imaginativa.

Palavra de cautela: quem quiser, poderá dar resposta nietzscheana à visão schopenhaueriana das coisas. Dirá, nesse caso, que o universo das tecno-imagens é mundo da vontade tornado mundo da representação, vontade que chegou ao poder sob a forma do eterno retorno e que desta maneira a representação “concretizou-se”. No entanto, quem lê Nietzsche como profeta do mundo emergente perde numerosos aspectos essenciais do novo. Por exemplo, que o “super-homem” será a sociedade informática telematizada toda, ou que “senhor” e “rebanho” são sinónimos em situação cibernetizada, ou que o “eterno retorno” (multiplicabilidade das informações) enquanto “vontade para o poder” (tendência rumo a informações novas) será um jogo, um jogo do computador contra o acaso. Por isto creio que as atuais tentativas da “nova esquerda” para se apropriar de Nietzsche devem ser tomadas cum grano salis.

Resumo meu argumento anti-schopenhaueriano: o universo das tecno-imagens se comporá de representações computadas e musicais que não podem enganar porque nada encobrem. Ele comporá mundo de sonhos cujos sonhadores se encontrarão totalmente despertos, porque para apertar tecla produtora de imagens o sonhador deve estar plenamente consciente do conceito claro e distinto que calcula. Para Schopenhauer, o mundo dos sonhos (da representação) reside no inconsciente, enquanto o mundo emergente dos novos sonhos flutua por cima do conscien-

te: ele será produto da consciência desperta para a decomposição do universo prévio em areia, ele refletirá os sonhos de consciência super-desperta. Tal utopia não é nem pessimista nem otimista, não profetiza nem céu nem inferno: encontra-se “no além do Bem e do Mal”, e Nietzsche tem razão neste ponto.

Com essa reflexão, encontro-me imerso no universo das tecno-imagens. Isto é: encaro terminal, recebo informações e as manipulo para emití-las rumo a outros. Já que estou fitando tela, não posso olhar em meu torno. Vejo o meu universo apenas graças às imagens ínfimas que aparecem na tela - mas vejo todo ele. Aperto determinada tecla e a história toda da humanidade aparece na tela. Se não gosto da história, posso modificá-la à vontade, apertando outra tecla. Reformulo a história nearer to the heart's desire. Se quero ver o universo da física ou o dos vários mitos ou o das várias religiões, basta que aperte as teclas apropriadas. Outras teclas me permitem recombinar esses universos e quiçá modificá-los. Todas as Grandes Obras do passado e do presente estão a meu comando, para serem vistas e eventualmente modificadas. Em suma: toda informação acumulada pela humanidade encontra-se a meu dispor para ser alterada por mim.

Essa representação e alteração dos vários universos, por fascinante que seja, todavia, não passa de fenômeno periférico do universo emergente. Posso, se assim o quiser, fazer aparecer na minha tela situações doravante inconcebíveis e inimagináveis: basta que aperte teclas que apontam conceitos claros e distintos inimagináveis ou imagens

indistintas e confusas inconcebíveis; o aparelho automático os traduzirá para mim em imagens claras e distintas. Essas imagens do jamais visto e inaudito podem, por sua vez, ser manipuladas por mim. Crio.

Embora eu já esteja tomado da vertigem da criação, ainda não terei penetrado o núcleo do meu universo. Sei que, por detrás da minha tela, estão outros que esperam que eu crie. Sei disto porque parte das informações que recebo são perguntas e perguntas que querem resposta. Empenho-me em jogo de pergunta e resposta, em diálogo criativo: esse jogo é a estrutura do meu universo. Assumo-me jogador de jogo cuja estratégia é a de que todos os jogadores sejam vencedores: a cada lance o universo do jogo fica enriquecido, a cada lance as regras do jogo se modificam. Perco-me nesse jogo, perco-me nos outros e com os outros.

Tudo isto se dá com a velocidade da luz, isto é, “imediatamente”. As imagens aparecem como relâmpago e como relâmpago desaparecem. No entanto, são “eternas”, porque guardadas em memórias, e também recuperáveis “imediatamente” Logo, não há mais “o” espaço: todos estamos aqui juntos, não importa onde estejamos. Logo, não há mais “o” tempo: tudo está comigo agora, não importa quando tenha acontecido. Não se supera apenas a geografia e a história, anula-se também o “eu” limitado: posso estar “imediatamente” onde quero e quando quero - e não apenas “estar”, mas igualmente “agir”. Tal ubiqüidade do “eu” junto com todos os outros não é derramar-se, pelo contrário, tudo se dá, e eu estou aqui e agora. Tal espaço encolhido em “aqui”, tal tempo encolhido em “ago-

ra”, tal “eu” encolhido em “nós”, tal “nós” encolhido em “eu”, é precisamente o que torna concreto o meu universo: um universo do aqui e do agora, um universo concretizado sobre um único ponto. Nesse universo ou dimensão ajo criativamente com todos os outros.

Por certo, ainda tenho corpo mamífero que de vez em quando me perturba nesse jogo concreto e fascinante que absorve todo o meu interesse, corpo que de alguma maneira extravasa o meu universo. Mas posso, junto com os outros, produzir imagens e programar robôs para sossegar o meu corpo. Posso programar o trabalho. Não que esteja interessado em modificar o universo dos corpos, mas me vejo obrigado a fazê-lo, arcaicamente. De resto, até a modificação do universo dos corpos pode ser considerada um jogo; destarte posso engolir o universo dos corpos para que ele faça parte do meu universo da representação pura e musicalizada.

Ao dizer isto tudo, vejo-me mergulhado no universo das tecno-imagens, e não, como no resto do ensaio, à sua beira. Dessa minha posição, posso elogiar a superfície e a superficialidade. Emancipo-me da necessidade de olhar para a direita e a esquerda, para trás ou para frente, para cima ou para baixo; encontro-me livre para me concentrar sobre a superfície ínfima da tela, do aqui e do agora, superfície ínfima que me religa a todos os outros, a todo espaço, a todo tempo. A partir dessa concreticidade superficial, posso criar, junto com todos os outros, o inconcebível e o inimigável. Posso fazer o elogio da superficialidade, o elogio da criatividade concreta.

Cabe, no entanto, uma última recomendação: este último capítulo pode ser lido como o primeiro.

"Utopia significa 'sem chão', ausência do lugar onde o homem poderia parar. Estamos enfrentando, inseguros, o futuro imediato que está emergindo estamos apenas agarrados nas estruturas, que a utopia já produziu. É o caso deste ensaio: ele se agarra às atuais imagens técnicas, ele as 'critica'. Neste sentido, apresenta uma continuação e um aprimoramento do argumento do nosso ensaio antecedente, *A filosofia da caixa preta*. Razão porque este ensaio não quer (pelo menos em primeira instância) ser lido como uma literatura fantástica futurista, mas sim como crítica do presente".

V.F.

