

Crise da consciencia historica.

(Badischer Kunstverein, Karlsruhe 10/3/88, Tradução para M. Vargas)

Eis a hipotese a ser submetida: As informacoes que recebemos com relacao ao mundo e a nossa posicao nele sao codificadas. Tais codigos estruturam a maneira como percebemos, vivenciamos, sentimos, pensamos o mundo, e como sobre ele agimos. (Estruturam a nossa "forma mentis"). Na nossa cultura, grande parte das informacoes é codificada alfa-numericamente. Trata-se de código linear, e a consciencia ocidental e grandemente estruturada por ele. Ultimamente, tal código vai sendo desafiado pelo digital, isto e pelo fato que os numeros se autonomizam do código alfanumerico, e passam a serem computados em imagens. Se tal ruptura da linearidade alfa-numeric se confirmar, nossa "forma mentis" sera alterada. Não mais sera consciencia linear, historica, mas adquirira dimensao outra.

.....

O código alfa-numeric, inventado ha uns tres mil e quinhentos anos, é desenvolvimento de códigos lineares precedentes. Sua originalidade reside no fato que transcodifica fonemas da lingua falada em simbolos visuais, (letras). Duas perguntas se impoem: (1) Qual e o proposito dos códigos lineares? (2) Qual e o proposito de letras? As duas perguntas se impoem, porque em fenomenos culturais, (como o sao os códigos em questao), e o proposito, a finalidade, a "intencionalidade", que os caracteriza.

(1) O primeiro código linear era "pictografico", isto e: alinhava fragmentos de imagens, ("pixels"). Tratava-se, no gesto da escrita linear, de arrancar pixels da superficie da imagem, e depois re-ordena-los em linhas. A intencao era iconoclastica, e o proposito era contar, "descrerver" imagens. Tal proposito se explica pela perda de confianca nas imagens enquanto "mapas do mundo", e enquanto modelos de comportamento no mundo". A confianca se perdeu por tres razoes distintas: (a) As imagens sao produzidas de distancia com relacao ao mundo objetivo, (pela "imaginação"), e sao portanto ontologicamente duvidosas, (tendem a confundir a aparencia dos objetos com os objetos concretos). (b) As imagens escondem os objetos por eles representados, (dialectica da mediacao), e tendem a se substituirem por eles. Os receptores tendem a agir sobre as imagens em funcao da sua experiencia no mundo, emvez de agir sobre o mundo em funcao das imagens, ("idolatria", magia). (c) As imagens sao códigos conotativos, (o clho que as decifra segue carinhos parcialmente propostos pelo imaginador, e parcialmente pela propria intencao dos decifradores), e por serem denotativos, (interpretaveis de maneiras contraditorias), nao sao modelos de comportamento fiaveis. O proposito da escrita linear era pois triplo: (a) permitir compreensao mais objetiva, (b) tornar as imagens mais transparentes para o mundo, e (c) tornar o código mais denotativo. Trata-se, na escrita linear, de "critica da imaginacao", que e o germe da nossa cultura.

(2) Letras sao simbolos visuais de fonemas. Permitem que o código linguistico seja transferido de vbracos do ar para objetos duros, (tijolos). Isto torna a informacao codificada mais durevel, (tijolos sao suportes de memoria mais fiaveis que ondas sonoras), e protege a informacao melhor contra ruidos deformadores, (tijo-

los são menos sujeitos a desinformações que ondas sonoras). Simultaneamente, o alfabeto tem a vantagem, se comparado com os códigos lineares precedentes, (pictogramas, ideogramas, hieróglifos), de ter recurso ao código linguístico, o qual, além de antiquíssimo, tem aproximadamente a estrutura linear visada. O propósito do alfabeto é pois proporcionar a língua suporte de memória melhor, e, adicionalmente, de discipliná-la, (submete-la a regras), e de torná-la mais denotativa. De maneira que o alfabeto não apenas "des-magiciza" ao criticar a imaginacão, (como o fazem os demais códigos lineares), mas igualmente "des-mitiza" ao criticar a língua.

O código alfabético modificou radicalmente a consciência precedente. O mundo, (e o homem no mundo), não mais foram percebidos, vivenciados, sentidos, pensados cenicamente, (como contexto de imagens), mas processualmente, (como contexto de textos). O tempo deixou de ser vivenciado enquanto circulo que ordena o mundo ao recolocar todas as coisas no seu lugar justo do qual se afastaram (criminosamente). Não mais era vivenciado enquanto "destino", enquanto "eterno retorno". Passou a ser vivenciado enquanto fluxo unívoco do passado rumo ao futuro que arrasta o mundo, (e o homem), consigo. Passou a ser vivenciado enquanto "causalidade", enquanto "desenvolvimento". O mundo não mais era vivenciado enquanto amarrado de crimes e retribuições, mas passou a ser explicável. O clima existencial deixou de ser o do medo e da submissão, e passou a ser o da dramaticidade. A consciência passou a ser "histórica", (todo evento é efeito de causas e cause de efeitos), e isto deu origem a ciência e a técnica, isto é a pensamento e ação progressivos.

A vitória do código alfabético sobre os códigos imaginísticos foi lenta e difícil. Na medida em que os textos descreviam as imagens, as imagens, por sua vez, ilustravam os textos, isto é: na medida em que a consciência histórica ia criticando a imaginacão, a consciência magico-mítica ia se infiltrando nela. A vitória final do código alfabético tornou se possível graças a invenção da imprensa, a qual tornou os textos baratos e multiplicáveis, expulso as imagens para cantos glorificados, e reprimiu a magia e o mito para o subconsciente. Destarte vitoriosa, a consciência histórica, (científica e técnica), extravasou a cultura ocidental, e submergeu, provisoriamente, o globo inteiro.



No entanto, o código alfabético jamais se estabeleceu sob forma pura: símbolos não-literários sempre se infiltravam nele. Sobre tudo números, que são ideogramas que simbolizam quantidades. Ora, tais símbolos são de alta antiquidade: colares de conchas, presentes em quase todas culturas, podem ser interpretadas enquanto máquinas calculadoras, isto é enquanto instrumentos que manipulam símbolos de quantidades. O gesto de alinhar pixels, (primeiras escritas lineares) e ele próprio desenvolvimento do gesto de fazer colares. "Contar" não significa apenas relatar, mas igualmente calcular, e isto em todas as línguas. A seguinte pergunta se impõe: por que os números, (e que seja sob a forma enganosa de letras) não foram eliminadas, quando se passou a substituir os ideogramas por letras? Por que "código alfa-numérico" em vez de simplesmente "alfabeto"?

A resposta envolve problemas epistemológicos complexos, mas pode ser simplificada. Parece que o mundo objetivo impõe quantificacão, se a meta for

manipula-lo progressivamente. Em outros termos: a "estrutura profunda" do mundo objetivo parece ser mais afim com a estrutura do código numérico que com o código das letras. Mais "democritiana", menos "heraclitiana". (Se isto não passa de projeção do código numérico para dentro do mundo objetivo e um dos problemas atuais em ciência e filosofia). Em todo caso: desde a invenção do alfabeto tornou-se óbvio que textos podem servir de modelos para a ação no mundo objetivo somente se contiverem números além de letras. E isto se ia tornando sempre mais óbvio, na medida em que ciência e técnica progrediam.

O fato é que o código alfa-numérico sofre de contradição interna. As regras do código de letras, (a "lógica"), não são inteiramente redutíveis às regras do código de números, (a "matemática"), a despeito de esforços neste sentido, (por exemplo Russel-Whitehead). Os algoritmos formam ilhas dentro do fluxo da linha textual, e decifra-los exige disciplina diferente da que decifra letras. Isto é responsável pela celebração divisória da nossa cultura em dois ramos: a "humanística", (letras), e a "científica", (números), com todas as consequências epistemológicas, políticas e estéticas conhecidas. No entanto, tal contradição interna do código alfa-numérico ficou longamente encoberta, porque os números eram manipulados para se submeterem às letras, (para significarem processos). Tais manipulações merecem consideração, embora breve e resumida:

Uma das metas do código alfa-numérico é ser denotativo, (poder criar as conotações das imagens). Ora, o código das letras jamais atingiu o grau da denotação numérica, (nem mesmo sob forma da "lógica simbólica" que simplifica a matemática). Com efeito: o código numérico é tão "claro e distinto" que é caracterizado tanto pelos intervalos entre os seus símbolos que pelos símbolos mesmos. Tal clareza e distinção torna o código numérico inadequado para significar processos, e por demais "vazio" para poder captar linhas. As manipulações às quais os números foram submetidos visavam tornar o código adequado a processos, ("adaequatio rei cogitantis ad rem extensam"). A tentativa é antiquíssima, (mais antiga que Pitágoras), torna-se plenamente conciente em Descartes, e culmina com Newton e Leibniz. Finalmente, dado processo era tido por explicado, (dado problema era tido por resolvido), quando formulado em equações diferenciais que "tapam" os intervalos. A consciência histórica se "salvou", o mundo era captável enquanto processo. Havia no entanto a seguinte dificuldade: as equações diferenciais deviam ser numerizadas, para podermos servir de modelos para a ação, e isto se revelou impraticável em processos complexos. As manipulações dos números eram intelectualmente satisfatórias, (olegantes e concordando com a consciência historicamente linear), mas eram praticamente inúteis. Foi em tal crise que os números irromperam do código alfa-numérica, e se tornaram independentes dele: os computadores foram inventados.

Os computadores são colares de conchas rápidas: calculam. Mas, além disto fazem coisa que colares não fazem: computam. Isto é: não apenas dissolvem o mundo objetivo em pedrinhas, mas igualmente recompoem as pedrinhas em novos objetos, cujas não apenas quantificam qualidades, mas igualmente qualifi-

cam quantidades. As suas duas características são rapidez e síntese do calculado. A rapidez permite que todos os métodos numéricos evoluídos durante milênios possam ser postos de lado. Os computadores "resolvem problemas" com os métodos mais primitivos: calculam apenas dois números, (0 e 1), e o fazem com os dedos, (digitalizam). (Embora atualmente ainda devam ser alimentados com algoritmos complexos, futuras gerações de computadores poderão sintetizar seus próprios algoritmos.) A síntese permite que os cálculos sejam computados em objetos simulados, (curvas, superfícies, objetos do tipo holograma, futuramente em objetos indistintíveis dos objetos do mundo). A pergunta que se impõe é esta: Por que foram inventados os computadores?

Dois respostas complementares se oferecem. A primeira é óbvia: foram inventados para superarem a crise da impossibilidade prática de numerizar algoritmos, foram inventados para calcularem. A segunda resposta, menos óbvia, e mais reveladora: foram inventados para qualificarem quantidades, foram inventados para computarem. A segunda resposta merece reflexão mais concentrada.

Computar e gesto que antecede os pedacos, (os "bits"), que o gesto de calcular recolheu. Trata-se de construir, com os pedacos calculados, configurações nas quais os elementos claros e distintos são juntados por cima dos intervalos que os separam. Destarte aparecem, na tela do computador, curvas e planos que parecem contínuos, embora sob inspeção se revelem granulares. O computador junta os bits segundo programa, mas o faz com tal rapidez que as configurações que aparecem podem surpreender os próprios programadores. Isto é: tais configurações estavam contidas no programa enquanto virtualidades, mas não eram previsíveis. Computar e gesto que torna aparentes virtualidades imprevisíveis. Como a computação e gesto que não pode ser executado por dedos humanos, (os pedacos são pequenos demais, e a rapidez necessária ultrapassa capacidades humanas), o computador e aparelho que serve para realizar virtualidades imprevisíveis.

Ora, o que acaba de ser dito pode ser reformulado dizendo: o computador e aparelho que realiza informações, (se por informação for entendida situação imprevisível, por pouco provável). Tais informações o computador as realiza sobretudo em forma de imagens. A capacidade de produzir informações em forma de imagens e chamada "imaginação", de maneira que o computador, ao sintetizar cálculos, abre campo para uma forma de imaginação inteiramente nova. Com efeito: imaginação intencionalmente oposta aquela que resulta em imagens do tipo antigo. A intenção da imaginação antiga é a de abstrair duas dimensões do mundo objetivo, afim de realizar informação que sirva de orientação no mundo objetivo. A intenção da imaginação nova é a de concretizar código zero-dimensional, (digital), em duas dimensões, afim de realizar informações que sirvam de orientação no código calculador, e de modelo para a manipulação do mundo objetivo. Em outros termos: as imagens tradicionais significam o mundo objetivo, as sintetizadas significam cálculos de virtualidades. Exemplo: pintura de avião significa objetivo, imagem sintetizada de avião significa avião calculado, virtual, mas realizável. Tal inversão do vetor de significação nas imagens técnicas, (feitas por aparelhos), é decisiva para a compreensão da nova imaginação que está emergindo.

A nova imaginacão se distingue da tradicional por dois aspectos: (1) Não e movimento de abstracão, (nao se retira do mundo objetivo para dentro da subjetividade), mas e, pelo contrario, movimento de concrecáo, (avanca, a partir da abstracáo total, numerica, zero-dimensional), rumo ao mundo dos objetos. E(2) a nova imaginacáo resulta em imagens que ja passaram pelo crivo da critica, (com efeito: tais imagens sao o produto da critica calculadora), e toda critica posterior, (toda critica epistemologica e estatistica de tais imagens), e pois inteiramente redundante. Tais duas caracteristicas da nova imaginacáo merecem rapido exame: (1) As novas imagens se projetam sobre o mundo dos objetos, nao e representam. Neles se desperta nova atitude perante o mundo objetivo. Nao se trata mais de "assumir" o mundo como um dado, mas agora tomar tal mundo enquanto oportunidade, (virtualidade), para nele realizar objetos. Em outros termos: nao se trata mais de "inclinar-se" sobre o mundo para descobri-lo, (descobrir nele um sentido), mas agora se trata de projetar-se sobre o mundo para conferir-lhe sentido. Gracias a nova imaginacáo o homem deixa de ser "sujeito ao mundo", e passa a ser "projeto do mundo". (2) As novas imagens sao resultado de previa critica das informacões adquiridas do mundo, (sao resultado de critica da antiga imaginacáo e da racáo discursiva). Ora: o código alfa-numerico e instrumento para a critica das informacões adquiridas, (e sobretudo critica de imagens). Face as novas imagens o código alfanumerico tornou-se redundante, a nao ser que encontre aplicacáo nova, sobretudo enquanto código programador das novas imagens, (nao se trata mais de escrever textos que critiquem, mas agora de escrever pre-textos que "programeem imagens"). Em outros termos: a nova imaginacáo vai gerando novo novel de consciencia, a partir de qual a historia toda, (enquanto desenvolvimento do pensamento critico codificado alfa-numericamente), mudara de estrutura.

.....

Se contemplarmos as novas imagens, tais como apenas comecam a se formarem, (por exemplo: se contemplarmos as imagens de equacões fractais, ou de objetos n-dimensionais, ou das regras da evolucao biologica), podemos intuir, vagamente, a nova "forma mentis" emergente. Se quizermos caracteriza-la, (por certo muito insatisfatoriamente), poderiamos dizer o seguinte: Nao mais vivenciamos o nosso clima existencial "dramaticamente", enquanto um estar-jogado dentro de progresso linear, no qual toda oportunidade perdida o é definitivamente. Tendemos a viver a vida enquanto conjunto de oportunidades, (virtualidades), que nos desafiam a realiza-las. Em suma: a nova imaginacáo, nascida do calculo que rompeu com a linearidade, vai abrindo horizontes para a projecáo de realizacões jamais previamente envisajaveis. Horizontes avencurosos, e por isto mesmo perigosos. As consideracões que acabam de ser propostas acentuaram o aspecto avencuroso, e menosprezaram o perigoso, porque os intelectuais tendem a fazer o oposto.

PS: Devo a parte relativa a "emigracáo dos numeros" do código alfa-numerico para a computacáo a Milton Vargas, do Instituto de Pesquisas Tecnológicas, S.Paulo, Brasil, embora a responsabilidade pelas conclusões seja minha.