

Crise da consciencia historica.

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

Éis a hipótese a ser submetida: As informações que recebemos com relação ao mundo e a nossa posição nele são codificadas. Tais códigos 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 informações é codificada alfa-numericamente. Trata-se de código linear, e a consciência ocidental é grandemente estruturada por ele. Ultimamente, tal código vai sendo desafiado pelo digital, isto é pelo fato que os números se autonomizam do código alfanumérico, e passam a serem computados em imagens. Se tal ruptura da linearidade alfa-numérica se confirmar, nossa "forma mentis" será alterada. Não mais será consciência linear, histórica, mas adquirirá dimensão outra.

.....

O código alfa-numérico, inventado há uns três mil e quinhentos anos, é desenvolvimento de códigos lineares precedentes. Sua originalidade reside no fato que transcodifica fonemas da língua falada em símbolos visuais, (letras). Duas perguntas se impõem: (1) Qual é o propósito dos códigos lineares? (2) Qual é o propósito de letras? As duas perguntas se impõem, porque em fenômenos culturais, (como o são os códigos em questão), é o propósito, a finalidade, a "intencionalidade", que os caracteriza.

(1) O primeiro código linear era "pictográfico", isto é: alinhava fragmentos de imagens, ("pixels"). Tratava-se, no gesto da escrita linear, de arrancar pixels da superfície da imagem, e depois re-ordená-los em linhas. A intenção era iconoclastica, e o propósito era contar, "descrever" imagens. Tal propósito se explica pela perda de confiança nas imagens enquanto "mapas do mundo", e enquanto modelos de comportamento no mundo". A confiança se perdeu por três razões distintas: (a) As imagens são produzidas de distância com relação ao mundo objetivo, (pela "imaginação"), e são portanto ontologicamente duvidosas, (tendem a confundir a aparência dos objetos com os objetos concretos). (b) As imagens escondem os objetos por eles representados, (dialectica da mediação), e tendem a se substituírem por eles. Os receptores tendem a agir sobre as imagens em função da sua experiência no mundo, em vez de agirem sobre o mundo em função das imagens, ("idolatria", magia). (c) As imagens são códigos conotativos, (o olho que as decifra segue caminhos parcialmente propostos pelo imaginador, e parcialmente pela própria intenção dos decifradores), e por serem denotativos, (interpretáveis de maneiras contraditórias), não são modelos de comportamento fiáveis. O propósito da escritura linear era pois triplo: (a) Permitir compreensão mais objetiva, (b) tornar as imagens mais transparentes para o mundo, e (c) tornar o código mais denotativo. Trata-se, na escritura linear, de "crítica da imaginação", que é o germe da nossa cultura.

(2) Letras são símbolos visuais de fonemas. Permitem que o código linguístico seja transferido de vibrações de ar para objetos duros, (tijolos). Isto torna a informação codificada mais durável, (tijolos são suportes de memória mais fiáveis que ondas sonoras), e protege a informação melhor contra ruídos 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, hieroglifos), 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 disciplina-la, (submete-la a regras), e de torna-la mais denotativa. De maneira que o alfabeto não apenas "des-magiciza" ao criticar a imaginação, (como o fazem os demais códigos lineares), mas igualmente "des-mitica" 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 círculo 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 causa 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 imaginação, a consciência mágico-mítica ia se infiltrando nela. A vitória final do código alfabético tornou-se possível graças à invenção da imprensa, a qual tornou os textos baratos e multiplicáveis, expulsou 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 submergiu, provisoriamente, o globo inteiro.

.....

No entanto, o código alfabético jamais se estabeleceu sob forma pura: símbolos não-literários sempre se infiltravam nele. Sobretudo números, que são ideogramas que simbolizam quantidades. Ora, tais símbolos são de alta antiguidade: colares de conchas, presentes em quase todas as culturas, podem ser interpretadas enquanto máquinas calculadoras, isto é enquanto instrumentos que manipulam símbolos de quantidades. O gesto de alinhar pixels, (primeiras escritas lineares) é 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 quantificação, se a meta for

manipula-lo progressivamente. Em outros termos: a "estrutura profunda" do mundo objetivo parece ser mais afim com a estrutura do codigo numerico que com o codigo das letras. Mais "democritiana", menos "heraclitiana". (Se isto nao passa de projecao do codigo numerico para dentro do mundo objetivo e um dos problemas atuais em ciencia e filosofia). Em todo caso: desde a invencao do alfabeto tornou-se obvio que textos podem servir de modelos para a acao no mundo objetivo somente se contiverem numeros alem de letras. E isto se ia tornando sempre mais obvio, na medida em que ciencia e tecnica progrediam.

O fato é que o codigo alfa-numerico sofre de contradicao interna. As regras do codigo de letras, (a "logica"), nao sao inteiramente reduziveis as regras do codigo de numeros, (a "matematica"), a despeito de esforcos 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 e responsavel pela celebra divisao da nossa cultura em dois ramos: a "humanistica", (letras), e a "cientifica", (numeros), com todas as consequencias epistemologicas, politicas e esteticas conhecidas. No entanto, tal contradicao interna do codigo alfanumerico ficou longamente encoberta, porque os numeros eram manipulados para se submeterem as letras, (para significarem processos). Tais manipulacoes merecem consideracao, embora breve e resumida:

Uma das metas do codigo alfa-numerico e ser denotativo, (poder criticar as conotacoes das imagens). Ora, o codigo das letras jamais atingiu o grau da denotacao numerica, (nem mesmo sob forma da "logica simbolica" que simula matematicidade). Com efeito: o codigo numerico e tao "claro e distinto" que e caracterizado tanto pelos intervalos entre os seus simbolos que pelos simbolos mesmos. Tal clareza e distincao torna o codigo numerico inadequado para significar processos, e por demais "vasio" para poder captar linhas. As manipulacoes as quais os numeros foram submetidos visavam tornar o codigo adequado a processos, ("adaequatio rei cogitantis ad rem extensam"). A tentativa e antiquissima, (mais antiga que Pitagoras), 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 equacoes diferenciais que "tapam" os intervalos. A consciencia historica se "salvou", o mundo era captavel enquanto processo. Havia no entanto a seguinte dificuldade: as equacoes diferenciais deviam ser numerizadas, para poderem servir de modelos para a acao, e isto se revelou impraticavel em processos complexos. As manipulacoes dos numeros eram intelectualmente satisfatorias, (elegantes e concordando com a consciencia historicamente linear), mas eram praticamente inuteis. Foi em tal crise que os numeros irromperam do codigo alfa-numerica, e se tornaram independentes dele: os computadores foram inventados.

.....

Os computadores sao colares de conchas rapidos: calculam. Mas, alem disto fazem coisa que colares nao fazem: computam. Isto e: nao apenas dissolvem o mundo objetivo em pedrinhas, mas igualmente recompoem as pedrinhas em novos objetos, cu: nao 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, é mais reveladora: foram inventados para qualificarem quantidades, foram inventados para computarem. A segunda resposta merece reflexão mais concentrada.

Computar é gesto que amontoa 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 é pois gesto que torna aparentes virtualidades imprevisíveis. Como a computação é gesto que não pode ser executado por dedos humanos, (os pedacos são pequenos demais, e a rapidez necessária ultrapassa capacidades humanas), o computador é aparelho que serve para realizar virtualidades imprevisíveis.

Ora, o que acaba de ser dito pode ser reformulado dizendo: o computador é 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 é 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, a fim 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, a fim 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 avião 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 é movimento de abstracção, (não se retira do mundo objetivo para dentro da subjetividade), mas é, pelo contrario, movimento de concreção, (avança, a partir da abstracção total, numerica, zero-dimensional), rumo ao mundo dos objetos. E(2) a nova imaginacão resulta em imagens que já passaram pelo crivo da critica, (com efeito: tais imagens são o produto da critica calculadora), e toda critica posterior, (toda critica epistemologica e estatica de tais imagens), é pois inteiramente redundante. Tais duas características da nova imaginacão merecem rapido exame: (1) As novas imagens se projetam sobre o mundo dos objetos, não é representam. Neles se desperta nova atitude perante o mundo objetivo. Não 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: não 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. Graças a nova imaginacão o homem deixa de ser "sujeito ao mundo", e passa a ser "projeto do mundo". (2) As novas imagens são resultado de previa critica das informacões adquiridas do mundo, (são resultado de critica da antiga imaginacão e da razão discursiva). Ora: o código alfa-numérico é instrumento para a critica das informacões adquiridas, (e sobretudo critica de imagens). Face as novas imagens o código alfanumérico tornou-se redundante, a não ser que encontre applicação nova, sobretudo enquanto código programador das novas imagens, (não se trata mais de escrever textos que critiquem, mas agora de escrever pre-textos que "programem imagens"). Em outros termos: a nova imaginacão vai gerando novo nível de consciencia, a partir do qual a historia toda, (enquanto desenvolvimento do pensamento critico codificado alfa-numericamente), mudará de estrutura.

..--..--..

Se contemplarmos as novas imagens, tais como apenas comecam a se formarem, (por exemplo: se contemplarmos as imagens de equações 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: Não 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 vivencia-la enquanto conjunto de oportunidades, (virtualidades), que nos desafiam a realiza-las. Em suma: a nova imaginacão, nascida do calculo que rompeu com a linearidade, vai abrindo horizontes para a projecão de realizacões jamais previamente envisajaveis. Horizontes aventureiros, e por isto mesmo perigosos. As consideracões que acabam de ser propostas acentuaram o aspecto aventureiro, e menosprezaram o perigoso, porque os intelectuais tendem a fazer o oposto.

PS: Devo a parte relativa a "emigracão dos numeros" do código alfa-numérico para a computacão a Milton Vargas, do Instituto de Pesquisas Tecnologicas, S.Paulo, Brasil, embora a responsabilidade pelas conclusões seja minha.