

Pós-história e cultura.

(Para Cenafor).

Uma das formas pelas quais posso aproximar-me do conceito "cultura" é concebendo-a como conjunto dos objetos informados por homens. O que equivale a dizer que, para que determinado objeto possa ser reconhecido enquanto cultural, devo poder descobrir nele a intencionalidade de quem o informou. E, com efeito, é isto que distingue as ciências da cultura das demais: pesquisam elas a intencionalidade humana que se esconde por detrás dos objetos. Pois atualmente começam a aparecer objetos na nossa circunstância que, embora informados artificialmente, (e falarei em arte, artifício e artemanha daqui a pouco), não permitem que se descubra, por detrás deles, intencionalidade humana. Objetos informados automaticamente por aparelhos. Tal aparecimento de objetos não humanamente intencionados exige que repensemos "cultura".

Há os que estão interessados em preservar o approach precedente ao problema "cultura". Por razões facilmente compreensíveis. Se não mais procuro descobrir, por detrás dos fenômenos culturais, intenções humanas, se o propósito da crítica cultural não mais é decifrar nela motivos humanos, então o pensamento histórico, político, não mais tem campo. Pois tais pessoas interessadas em manter o pensamento político, a despeito do aparecimento de objetos automaticamente produzidos, afirmaram que a intenção humana continua sendo a origem de tais objetos, embora recuada. Os aparelhos produtores de objetos são, de acordo com tal opinião, produtos de intenções dos seus programadores. Está aparecendo, em tal nova problemática, um curioso divisor de águas: de um lado há os que insistem em afirmar que os aparelhos automáticos, todos esses robôs, inteligências artificiais e máquinas programadoras, não passam de instrumentos sofisticados que servem, como todos os instrumentos, a intenção humana, em última análise a intenção dos seus "donos". E há, do outro lado, os que insistem em afirmar que o próprio princípio da automação vai eliminando intenções humanas do campo da cultura, concebida enquanto conjunto de objetos informados, e que, em consequência, o pensamento político, histórico, não mais se afigura operativo. Vale pois considerarmos o problema da automação um pouco mais de perto.

Não resta dúvida: os autômatos são resultado de determinada intenção humana. Mas a questão é precisamente esta: que intenção é esta? Obviamente a de tirar o corpo, (e também certas funções mecanizáveis da mente), do processo produtor de cultura. Autômatos são instrumentos que foram produzidos com a intenção de se tornarem autônomos de toda futura intervenção humana, inclusive de toda futura intenção humana. De forma que, na medida em que os autômatos se autonomizam efetivamente da intenção humana, tal intenção produtora de autômatos está se realizando. Em outros termos: a intenção humana que pode ser descoberta por detrás dos objetos automaticamente produzidos visa precisamente eliminar toda futura intenção humana do processo produtor de cultura. Força é constatar que os críticos da cultura que teimam descobrir motivos humanos "escondidos", sejam tais críticos aparentados com a "escola de Frankfurt", ou sejam eles da "nova esquerda", estão obrigados a se agarrarem ao fato que, provisoriamente, os autômatos funcionam mal, e ainda

Não emanciparam de tudo do controle humano. A crítica historicista, "humanística", da cultura está lutando batalha de tetaguarda, e sua esperança é que a intenção produtora da automação não funcione. Esperança perdida.

Se, no entanto, admitirmos que a tendência atual aponta situação cultural "pós-histórica", isto é: situação composta de objetos produzidos por autômatos altamente autônomos, outra deverá ser a atitude da crítica da cultura. Não interessará mais tanto a crítica dos fenômenos culturais propriamente ditos, e o interesse se concentrará sobre os programas dos quais os fenômenos culturais são resultados. Nos fenômenos culturais propriamente ditos nada poderá ser descoberto a não ser a automatidade sub-humanamente estúpida do gesto produtor de cultura. Os fenômenos culturais não mais atestarão o gesto criador humano, (a liberdade), mas o gesto mecânico e inerte dos aparelhos. O gesto criador humano, o gesto informativo, deverá doravante ser procurado ao nível da programação, da análise, síntese e processamento de dados. Ao nível do jogo com símbolos criador de informação a ser automaticamente impressa sobre objetos.

Pois quando o interesse crítico se desvia do fenômeno para o símbolo, do evento para o projeto, da história propriamente dita para a "teoria", novas categorias críticas devem ser elaboradas, e as antigas devem ser reformuladas. Darei um único exemplo para ilustrar tal desvio do interesse, o da guerra atômica que nos ameaça:

Durante a última guerra foi elaborado e construído nos Estados Unidos complexo aparelho que deveria, segundo a intenção dos seus programadores, destruir o potencial bélico da Alemanha nazista com bombas atômicas. Os eventos históricos frustraram tal intenção, mas o aparelho foi utilizado para a destruição da potência japonesa. A decisão para utilizar o aparelho com tal finalidade era tomada por determinadas pessoas, em última análise talvez pelo presidente Truman. O que mostra que o aparelho estava sob controle humano. Estamos em plena história: a análise da explosão em Hiroshima deverá revelar os motivos dos seus autores. Nos quatro decênios subsequentes o aparelho se aperfeiçoou tecnicamente, tornou-se mais poderoso, mas sobretudo mais automático e autônomo de intervenções humanas. E surgiram alhures aparelhos semelhantes, ligados intimamente entre si por dispositivos automáticos de mútua ameaça e alerta. É pouco interessante perguntar-se a que motivos humanos servem tais aparelhos. Provavelmente ninguém os deseja, e todos estariam felizes se tais aparelhos desaparecessem como que por encanto. Com efeito: embora tais aparelhos tenham absorvido parte apreciável dos recursos da humanidade, jamais têm sido utilizados, já que são perfeitamente inúteis. No entanto, é pouco provável que sejam desmontados. Obedecem cegamente a determinada inércia que os propõe para crescerem, se multiplicarem, e se tornarem sempre mais autônomos de toda decisão humana. Existe, por certo, botão vermelho na mesa do presidente americano, o qual, quando apertado pelo presidente, desencadeará processo aniquilador de parte apreciável da humanidade. Mas tal apertar do botão não será gesto decisivo, livre. Será função automática do próprio aparelho, resultado de determinadas constelações no funcionamento do aparelho, (por exemplo: imagens televisionadas de foguetes soviéticos sobre o Alaska), e o pre-

sidente, longe de ser ator histórico, será funcionário do aparelho. Em tal situação pós-histórica, crítica da guerra atômica nada revelará a não ser o funcionamento do aparelho. O que deve ser criticado é o programa do aparelho.

Uma vez concentrado o interesse crítico sobre o programa, fácil é constatar em que reside, sociologicamente, a revolução cultural pela qual estamos passando. Reside precisamente na emergência da atividade programadora enquanto atividade dominante. Não mais o setor industrial, mas o setor terciário e quartenário, (outrora chamado "serviços"), ocupa a maioria da sociedade nos países desenvolvidos, e o desemprego atual pode ser visto, em parte, como transição penosa da população ativa a partir da indústria para o processamento de dados. Simulâneamente fica óbvio que a decisão, e com ela o poder, está se retirando do processo produtivo de objetos para o processo produtivo de informação: não mais o dono das matérias, da energia, e das máquinas detêm o poder decisório, mas é o dono, o manipulador e o processador de dados. O Japão, destituído de matéria e energia mas dono de informação, é exemplo de tal novo imperialismo. A consideração do programa enquanto fenômeno sociológico ilumina destarte um lado da mutação provocada pela automação do trabalho.

Mas mais radical será a consideração do gesto programador, esse gesto que vai se substituindo ao gesto do trabalho como sendo o gesto caracteristicamente humano. Trata-se, na programação, de manipulação de símbolos claros e distintos, com o propósito de combiná-los em padrões pouco prováveis. Informação pode ser definida como configuração pouco provável de dados. De modo que o gesto programador pode ser definido como gesto de cálculo de improbabilidade. Fenomenologicamente tal gesto pode ser observado pelo movimento dos dedos sobre o teclado de computador ou de aparelho informático comparável.

Tal consideração revelará a essência do programa. É ele jogo combinatório com símbolos claros e distintos. Simulação do processo do pensamento humano segundo modelo cartesiano. O que, no entanto, caracteriza o jogo programador é o fato que as combinações dos elementos constantes do seu repertório são resultados do acaso. Darei dois exemplos de programa: (1) O jogo de dados: O jogo consiste de seis elementos que estão previstas em cada dado, e a programação consiste em lançar dados. Com cada lance surge, acidentalmente, determinada combinação dos elementos no repertório, combinação esta imprevisível, pouco provável. Mas a longo prazo, "estatisticamente", torna-se "necessário" no sentido de : altamente provável, que todas as combinações possíveis se realizem. Por exemplo: se jogo com tres dados^{POE} tempo suficientemente longo, torna-se necessário que a combinação "seis-seis-seis" se repita regularmente, embora seja pouco provável. (2) O jogo da informação genética: O jogo consiste de um numero determinado de elementos, (genes), que estão previstas nos ácidos nucléicos, e a programação consiste em combinações de tais elementos. Tais combinações surgem acidentalmente por erros de processo do copiar a informação de cromosómio para cromosómio, (os "dados" do jogo). Jogando tal jogo por tempo suficientemente longo e um número de "dados" suficientemente grande, informações tão pouco prováveis como o são o cérebro humano ou a organização do formigueiro surgirão necessariamente, embora surjem por acidente. A essência do programa é pois acaso virando necessidade.

Pois a revelação da essência do programa ilumina o curioso terror que domina a cena: o terror que os aparelhos automáticos e autônomos de intervenções humanas resultem acidentalmente em determinada combinação catastrófica das virtualidades contidas nos seus programas. Por exemplo: que se produza a guerra atômica, não por ter sido desejada por homens, mas por estar inscrita no programa de aparelhos como virtualidade. E quanto mais tempo durar o jogo dos aparelhos atômicos, tanto mais provável vai se tornando a guerra. De modo que a atividade programadora humana passa a ser, sempre mais nitidamente, atividade que visa retomar as rédeas dos autômatos, impôr sobre eles decisão humana. Dizendo isto politicamente: não se trata mais, como o era o caso durante a época histórica propriamente dita, de engajar-se na relação intrahumana, ("homo homini lupus"), mas de engajar-se contra os aparelhos, ("apparatus homini lupus"). Tal luta do programador contra o aparelho é dialética, já que toda nova informação criada pelo programador é automaticamente recuperada pelo programa do aparelho. É a luta entre inteligência humana e inteligência artificial, e seu resultado é, como convém a um "jeu du hasard", imprevisível.

O que permite projetar a seguinte visão futuroológica da cultura: Os objetos do futuro serão produzidos automaticamente, e a humanidade será finalmente emancipada da praga do trabalho. As informações impressas sobre tais objetos serão contidas nos autômatos em forma de programas, elaborados por homens com a ajuda de aparelhos programadores. Atividade cultural será o jogo programador com símbolos, o jogo produtor de informações, de situações pouco prováveis. Pois tal jogo combinatório com símbolos que visa informação nova é bem conhecido nosso: chama-se "arte". O homem do futuro será artista, todos os homens futuros serão artistas. Sociedade de artistas. Isto é: sociedade que viverá em universo artificial, cheio de artemenhas, do qual a TV e o cinema são desde já exemplos. A cultura não mais será "objetiva", (composta de objetos), mas "simbólica", (codificada, por exemplo em imagens). O homem-artista, tal "homo ludens" que jogará contra o acesso programado nos autômatos, será sempre e sempre recuperado pelos programas dos aparelhos, mas procurará sempre e sempre "transcendê-los" criativamente. Pós-história será isto: o eterno retorno do esforço do homem para superar os engenhos que ele próprio provocou, mas os quais ameaçam a engolfi-lo sob forma de um totalitarismo programado.