

Revoluções anti-alfabéticas. (ECA 13/8)

Operarei, nesta palestra, sobretudo com tres conceitos. Darei-lhes provisoriamente os seguintes nomes: imaginação de primeiro grau, razão discursiva, e imaginação de segundo grau, apoiada sobre a razão discursiva. E, para permitir-lhes que visualizem o que pretendo, darei os seguintes exemplos de fenômenos resultantes dos tres conceitos: pintura em parede de caverna em Lascaux, texto científico, e imagem sintetizada por computadores. E proporei o seguinte modelo: a cultura ocidental, alfabética, emergiu de cultura de imaginação de primeiro grau, e atualmente está emergindo nova cultura, a da imaginação de segundo grau, a partir da cultura ocidental, (e possivelmente também da cultura do Oriente Extremo). O que importa, neste modelo, é sobretudo a distinção entre as duas imaginações em causa, entre a que é responsável pelas imagens do tipo Lascaux, e a responsável pelas imagens do tipo computado. Se não conseguirmos fazer tal distinção, não captaremos a revolução que nos está sacudindo.

Sugerirei que a imaginação de primeiro grau caracteriza a espécie humana: o homo sapiens sapiens é fazedor de imagens. Procuremos intuir como imagens são feitas. O homem, como qualquer ser vivo, está mergulhado em circunstância que contra ele avança, e contra a qual ele próprio avança. De maneira que podemos dizer que o homem, como qualquer ser vivo, participa de de um concreto dado que é quadridimensional: espaço em movimento. As espécies humanas anteriores a nossa conseguiram fazer congelar parte da circunstância em movimento, ao fabricarem instrumentos. Faca de sílex é circunstância congelada, parada, (Understanding, verstanden). A dimensão temporal foi abstraída da faca. As espécies anteriores a nossa eram humanas, por terem abstraído o tempo do espaço, por terem fixado instrumentos. A circunstância parada, tridimensional, é palpável para as mãos, e visível aos olhos. Mas é difícil aos olhos orientarem-se nela: não permite visão abarcante. Para alcançar tal visão, é preciso que o homem dê um passo para traz da circunstância, que se distancie, "aliene", dela. Homo sapiens sapiens deu este passo. Recuou da circunstância para dentro da sua subjetividade, e abriu destarte aquele abismo que nos separa do mundo. Conseguiu aquela visão distanciada do mundo que os alemães chamam "Weltanschauung".

Considerem a Weltanschauung: O mundo deixa de ser palpável, as mãos não mais o alcançam. É mundo apenas aparente aos olhos, é "fenomenal", enganosa. É mundo imaginado. Perdeu sua concreticidade, mas ganhou amplitude. Com efeito: é superficial, plano: a dimensão de profundidade foi abstraída dele. Ora, o mundo bidimensional da imaginação permite ser usado como mapa para intervenções no mundo tridimensional concreto. A Weltanschauung é orientação para a praxis. No entanto, para servir de tábua de orientação, a Weltanschauung precisa ser adaptada. A imaginação de primeiro grau é fugaz e subjetiva. Para poder servir de mapa, precisa ser fixada e intersubjetivada. Pode ser fixada ao ser projetada sobre o mundo concreto, (por exemplo contra parede de caverna). O mundo concreto serve de suporte para a imaginação subjetiva. E para ser intersubjetivada, a imaginação pode ser codificada. O código, consenso intersubjetivo, torna a imaginação subjetiva acessível para outros sujeitos. As imagens são Weltanschauungen projetadas contra o mundo concreto e codificadas. É imaginação de primeiro grau é a capacidade de abstrair uma dimensão do mundo concreto, re-projetar tal abstração sobre o mundo concreto, e codificá-la.

As imagens servem de mapas para a ação no mundo concreto, mas, dada a dialéctica interna de toda mediação, passam a vedar o mundo. A imaginação de primeiro grau tende para ser alucinatória, e a ação informada por ela tende a ser ritual, inoperante. A cultura ocidental elaborou código apto a romper o véu da imaginação: o alfabeto e o código numérico, e o uso de tal código permitiu o desenvolvimento progressivo da razão discursiva. Trata-se de capacidade para analisar, criticar, enumerar, alinhar, calcular, em suma: contar o conteúdo das imagens, das "idéias". O processo da razão discursiva consiste nas seguintes fases: imagens vão ser decompostos em pixels, idéias em conceitinhos. Os conceitos vão ser ordenados segundo determinadas regras para formarem linhas do discurso. E tais linhas de conceitos ordenados vão ser integradas em sequências para formarem argumentos. Trata-se, na razão discursiva, de recoda-

gem da imaginação de primeiro grau, recodagem do plano para a linha. Por mais que o discurso possa ramificar-se e abrir-se em leque, a sua estrutura unidimensional será sempre preservada. A razão discursiva é mais abstrata que a imaginação de primeiro grau, tem uma dimensão a menos.

A função da razão discursiva é a de explicar, a de explicitar o implícito nas imagens. Se todas as imagens fossem explicitadas, todas as ideias analisadas e criticadas, a razão discursiva ficaria inoperante. É próprio da unidimensionalidade da razão estar-se ela dirigindo rumo a uma meta. e ela estruturalmente utópica, em demanda da perfeição, da plenitude do tempo. Mas não é apenas tal dinamismo entelequico da razão que a torna "histórica" no sentido exato do termo. As regras que ordenam os conceitos são unívocas, formam cadeias irrepitíveis, das quais a cadeia da causa e do efeito é apenas exemplo. A célebre reversibilidade das proposições matemáticas é ilusória, como o provou Kant ao analisar proposições sintéticas a priori. A razão discursiva é histórica, porque suas regras impõem sobre a mente modelo de tempo linear irreversível, o qual flui, provindo do passado, rumo ao futuro, arrastando o espaço consigo. Tal dramaticidade da razão discursiva, (todo instante é único, e toda oportunidade perdida o é definitivamente), é o clima da nossa cultura. O maior triunfo da razão discursiva é a ciência exata, e os atos decorrentes dela, a técnica aplicada. A ciência é dramática, por tender a explicar todas as ideias a respeito do mundo e do homem no mundo, e a técnica é o método para realizar a utopia: a perfeição e a plenitude dos tempos. Mundo, homem e sociedade cientificamente explicados e tecnicamente conduzidos seria o paraíso razoável.

Ao se codificar alfanumericamente, a razão discursiva projeta a sua estrutura linear e as regras que ordenam os seus conceitos através as imagens explicadas sobre o mundo e sobre a própria mente. Por período longo acreditava-se que tal estrutura e tais regras não foram projetadas, mas descobertas pela razão, e que o mundo e a mente espelham de alguma maneira misteriosa a razão discursiva. Acreditava-se em tal adequação da razão ao seu objeto, sobretudo porque a técnica, essa praxis informada pela razão, funciona. Ultimamente no entanto acumulam-se provas que sugerem ser a razão tão projetada sobre o seu objeto pelo sujeito quanto o são as imagens. Tais provas se acumulam, porque a razão avançou, com suas análises, críticas e explicações até camadas do mundo e da mente, nas quais a estrutura e as regras da razão se recusam a serem aplicáveis. Destarte a razão avançou até os limites da sua competência, precisamente por ter sido tão eficiente. Em tais limites a confiança na capacidade explicadora da razão se torna desrazoável, e o código alfanumérico deixa de ser considerado adequado à estrutura do objeto.

Posto muito esquematicamente, a inadequação de tal código ao objeto, da razão discursiva ao mundo e a mente, se deve ao caráter quântico dos fenômenos nas camadas profundas. Em tais camadas, elementos pontuais se comportam em saltos e não segundo as regras do discurso. Categorias como acaso e simetria e não categorias como causalidade e sequência são adequadas a tais camadas. Exemplos: o comportamento das partículas constituintes o núcleo do átomo é falseado quando descrito linearmente, e o comportamento dos bits de informação que constituem a mente é falseado quando explicado discursivamente. O conhecimento progressivo das funções cerebrais, dos saltos quânticos de partículas por cima dos intervalos entre as sinapses nervosas, sugere insistentemente que a razão discursiva, tanto quanto a imaginação de primeiro grau, (e todas as demais funções cerebrais), são computações com elementos pontuais, espécie de mosaicos compostos de pedrinhas. A imaginação, codificada em imagens, seria computação de elementos pontuais para formarem planos, e a razão discursiva, codificada alfanumericamente, seria computação de elementos pontuais para formarem linhas.

Ora, tal visão do mundo e da mente enquanto vacuidades nas quais partículas zero-dimensionais saltam ao acaso exige que se elabore nova capacidade mental, e códigos novos. Proponho que chamemos tal nova capacidade emergente de "imaginação de segunda ordem", e os códigos novos, pelos quais a nova imaginação se articula, já foram elaborados: são os códigos digitais, sobretudo os binários, que aprendemos ao manipularmos computadores.

Eis como funciona a imaginação de segunda ordem: os elementos claros e distintos, dos quais está composto o pensamento racional, vão sendo arrancados da sua estrutura linear, para serem inseridos em estruturas outras. Formam destarte mosaicos, geralmente de duas dimensões, (como no caso da tela de computador), mas podem igualmente adquirir dimensões adicionais, (como no caso de hologramas em movimento). Trata-se, a rigor, de estruturas zero-dimensionais, já que compostas de elementos pontuais e de intervalos. Tal zero-dimensionalidade justifica o termo "imateriais", que vai sendo aplicado à cultura produtora de tais manifestações da imaginação nova. O que importa, no entanto, para a compreensão da nova consciência por trás dessas imagens, não é tanto a sua estrutura em mosaico, nem sua zero-dimensionalidade, nem sequer os códigos digitais nos quais a nova consciência se articula. O que importa é a inversão dos vetores de significado que a revolução anti-alfabética opera.

A imaginação de primeira ordem produz imagens que representam o mundo concreto. Decifrar tais imagens é descobrir nelas o por elas representado. Isto vale tanto para as imagens ditas "figurativas", (o mundo concreto representado por elas é o mundo objetivo), quanto para as imagens ditas "abstratas", (o mundo concreto representado por elas é o mundo subjetivo). A razão discursiva produz textos que explicam o mundo concreto. Decifrar tais textos é descobrir neles o problema que explicam. Em ambos os casos, no das imagens de primeiro grau como nos textos, são eles o significante, e o mundo é o significado. Ora, tal análise semântica não se aplica mais às imagens de segunda ordem. São elas projeções sobre a vacuidade casual e absurda outrora chamada "mundo e mente", e seu propósito é conferir significados, (Sinnggebung), a tal absurdo. Não representam: modelam. Decifrá-las é descobrir nelas o significado por elas pretendido. Tal deciframento não visa a ponta da flecha do significado, (como nas imagens de primeiro grau), mas o arco que propela a flecha: a intenção por detrás delas. A nova imaginação é intencional: propõe, não representa. Nas imagens sintéticas de equações matemáticas este caráter da nova mentalidade se torna patente: são elas propostas para vários significados dos conceitos das quais as equações são compostas. Nós, os que presenciamos a atual revolução, ainda não aprendemos decifrar as novas imagens adequadamente. A nossa imaginação de segunda ordem ainda está subdesenvolvida, o que explica a relativa pobreza de tais imagens. Não resta dúvida, no entanto: novo horizonte para a criatividade está se abrindo.

Falarei, na última palestra, em tal novo horizonte. Devo, no entanto retificar o modelo que subjaz a presente palestra. O modelo foi este: O homem, como qualquer ser vivo, existe em situação de quatro dimensões, em situação de objetos que se apresentam. As espécies humanas anteriores à nossa fixaram alguns objetos, fabricavam instrumentos, e viviam em circunstância tri-dimensional, na da cultura objetiva. A nossa espécie introduziu zona imaginária entre o homem e a circunstância tridimensional, zona bidimensional da imaginação de primeira ordem. A cultura ocidental introduziu zona conceitual entre o homem e o mundo imaginado, zona unidimensional das explicações alfanuméricamente codadas. Atualmente está emergindo nova zona, zero-dimensional, das imagens compostas e digitalmente codadas. O modelo propõe portanto hierarquia de abstração crescente. A retificação a ser feita é esta: não se trata, no modelo, de pirâmide unívoca de abstrações, de escada que subimos passo por passo. Pelo contrário: ao vivermos e pensarmos, estamos constantemente subindo e descendo pelos degraus de abstração, continuamos no degrau mais baixo e maior parte das nossas vidas, e conseguimos fixar-nos no degrau mais abstrato apenas por instantes fugazes. A imaginação de segunda ordem é nível de abstração dificilmente sustentável. Somos chamados a prender morar nele. Este é o desafio que o presente nos lança-