

Do inobjeto II.

Desde que o homem é homem, manipula o mundo. É a mão, com seu polegar contra-posto, que caracteriza a existencia humana. Gracias a tal orgão curioso, especificamente humano, o mundo vai sendo apreendido. E não apenas apreendido: a mão apreende o mundo sob forma de objetos, que vai aproximar do corpo, afim de transforma-los. A mão informa os objetos apreendidos. Destarte surjem dois mundos em torno do homem: o da "natureza, e das coisas apreensíveis; e o da "cultura", o das coisas informadas. Ainda recentemente, prevalecia a crença que "historia" é processo pelo qual a mão vai transformando progressivamente natureza em cultura. Tal crença no progresso vai sendo abandonada atualmente. Está se tornando penosamente obvio que a mão não larga os objetos informados, mas que continua a manusea-los ate que se gaste a informacao armazenada neles. A mão consome a cultura, e a degrada em lixo. Não são portanto dois, mas tres, os mundos que cercam o homem: natureza, cultura, e lixo. E o lixo passa a ser interessante: ciencias como a ecologia, a arqueologia, a etimologia ou a psicanalise passam a analisa-lo. E verificam que o lixo tende a voltar a natureza. A historia não pode pois ser reta que aponta da natureza rumo a cultura. É circulo que gira da natureza, passando pela cultura e pelo lixo, para voltar a natureza e retomar o caminho. Circulo vicioso.

Para poder saltar de tal circo, seria necessario dispor-se de informacoes indeleveis, inolvidaveis. Informacoes que não possam ser manuseadas. Mas como faz-lo? A mão manuseia todos os objetos ao seu alcance, afim de apreende-los. Seria preciso dispor-se de informacoes nao-objetivas. Dispor-se de cultura inobjetiva. Se conseguissemos eliminar o esquecimento da cultura, e estabelecer memoria inobjetiva progressivamente acumuladora, ai sim a historia seria linearmente progressiva. Somos atualmente testemunhas da tentativa de estabelecimento de tal cultura inobjetiva. As memorias de computadores são disto exemplo.

A memoria de computador é inobjeto. Inobjetos são as imagens electronicas e os hologramas. São inobjetos, porque a mão não pode agarrá-los. Inobjetos, porque indeleveis. Por certo: tais inobjetos estão, provisoriamente, sendo sustentados por objetos: chips de silicio, tubos catodicos, raios de laser. Mas o "Jogo com perolas de vidro" de Hesse e outras futurologias permitem imaginarmos a emancipacao dos inobjetos com relacao aos objetos. A emancipacao da software do suporte hardware. De resto, nem precisamos recorrer a fantasia futurologica: a crescente inobjetividade e moleza da cultura é, desde já, experiencia quotidiana. Os objetos em nosso torno vão encolhendo, ("miniaturizacao"), e os inobjetos vão inchando, ("informatica"). Pois tais inobjetos são simultaneamente fugazes e eternos. Fugazes, porque escapam a mão, e eternos, porque indeleveis.

Em tal circunstancia inobjetiva a mão não tem mais vez: nada há para ela que possa ser apreendido e manipulado. A mão ficou superflua, porque ficou superflua toda ação apreendedora e manipuladora. A tarefa de apreender e manipular, ainda indispensavel em tal situacao nao-objetiva, fica relegada sobre aparelhos informados para tanto: inteligencias artificiais e robos. O homem ficou emancipado do trabalho de aprendizagem e manipulacao: ficou desempregado. O desemprego atual é sintoma da superacao de trabalho em situacao nao-objetiva.

As maos, superfluas, vao atrofiando. Mas nao as pontas dos dedos. Estas vao ficando os orgaos mais importantes. Em situacao nao-objetiva, viver passa a ser criar informacoes nao-objetivas, e goza-las. Criar informacoes e permutar simbolos, brincar com eles. E gozar informacoes e contemplar simbolos, expor-se a eles. Viver significa "programar" e "ser programado". Pois para programar, para brincar com simbolos, e preciso movimentar teclas. O mesmo e necessario para poder-se gozar programas. Teclas sao instrumentos que permutam simbolos, e que fazem com que simbolos aparecam. Exemplos: maquina de escrever, piano. Pois as teclas sao feitas para que sejam pressionadas pelas pontas dos dedos. O homem do futuro nao-objetivo vivera gracias as pontas dos dedos.

Urge perguntar-se pelo significado existencial da pressao sobre teclas. Que acontece quando aperto tecla da maquina de escrever, do piano, do aparelho TV, do telefone? Que acontece quando o fotografo aperta o botao da maquina, o presidente dos Estados Unidos o botao vermelho? Ao aperta-la, escolho determinada tecla, decido-me por ela. Decido-me por determinada letra da maquina de escrever, determinado som do piano, determinado programa TV, determinado numero de telefone. O fotografo decide-se por determinada fotografia, o presidente americano por determinada guerra. As pontas dos dedos sao os orgaos da escolha e da decisao: "votam". O homem se emancipa do trabalho afim de poder escolher e decidir-se "livremente". Viver em situacao nao-objetiva sera votar permanentemente.

Mas tal liberdade da decisao de um homem privado de maos e munido de pontas de dedos e curiosa. Quando aponto revolver contra mim proprio e aperto o gatilho, recubro a maxima liberdade: escolho a morte que me emancipa de toda coacao: tomo a decisao decisiva. No entanto, ao apertar o gatilho, desengato processo programado no revolver. A minha decisao decisiva se deu dentro dos limites do programa do revolver. E todas as minhas demais decisoes se dao dentro dos limites do programa da maquina de escrever, do piano, do aparelho Tv e telefonico, do programa da maquina fotografico, do programa do estabelecimento americano. A liberdade das pontas dos dedos se revela liberdade programada. Voto em obediencia a programas.

Parece pois que a sociedade do futuro nao-objetivo sera dividida em duas classes: na dos programadores, e na dos programados. Na classe dos que criam programas, e na classe dos que se comportam segundo programa. Na classe dos que brincam com fios, e na classe dos fantoches. Erro. Os programadores, eles tambem, apertam teclas ao escolherem os simbolos do programa que criam. Os programadores, eles tambem, tomam as suas decisoes nos limites de um programa, de um "meta-programa". E os que programam o metaprograma, decidem-se nos limites de um meta-metaprograma. Tal regressao de meta-em meta-, de programador para programador de programador, e regressao infinita. A sociedade do futuro sera sociedade sem classe: a dos programadores programados. Sera totalitarismo programado.

Porem totalitarismo gostoso. Os programas vao se aperfeicoando. Conte-rao numero astronomico de teclas. Jamais as pontas dos dedos vao poder aperta-las a todas. Jamais os limites dos programas poderao ser alcancados. Os programas excederao a capacidade humana decisitoria, e o homem futuro tomara suas decisoes

por ilimitadamente livres. Uma vez estabelecido o totalitarismo programado, passara a ser imperceptivel. E perceptivel apenas atualmente, no estagio embrional no qual se encontra ainda. Somos talvez a ultima geracao dos que sao capazes de perceber o futuro nao-objetivo que se prepara.

Somos ainda capazes para faze-lo, porque dispomos ainda, e provisoriamente, de maos aptas a apreender objetos. Por isto somos capazes de perceber que o futuro nao-objetivo que se aproxima nao e apreensivel. Somos capazes de perceber nossa incapacidade de apreender o futuro. Tal incapacidade nossa sera sintoma de sermos "homens ultrapassados", homens do passado? Homens condenados a nao poder participar de um futuro glorioso? Porque sociedade emancipada do trabalho, e para a decisao ilimitadamente livre, nao sera sociedade sonhada por todas as utopias? O futuro que se aproxima, este futuro para nos inapreensivel, nao sera a "plenitude dos tempos"? A nossa vontade de agir nao sera consequencia de um atavismo: o de sermos ainda munidos de maos, estes orgaos arcaicos destinados a atrofiarem? Para podermos responder a tais perguntas, seria necessario analisarmos mais de perto o conceito de "programa", que e o conceito fundamental do presente e do futuro imediato.