

As Tecnologias do espírito

Texto traduzido por Juremir Machado da Silva

A VIOLÊNCIA física não pode ser negligenciada. É uma força exercida com certo prazer contra tudo o que é fraco (espiral: força, vida, extensão da potência no sentido de Spinoza).

Mas há outros tipos de violência: a *violência simbólica*, igualmente real, através da qual, por exemplo, os grupos e as comunidades são forçados a entrar num sistema, sem que o percebam. Isso se chama ideologia. E temos chaves para analisar essa violação. Modelos dessas chaves: a teoria da alienação ou teoria da interiorização desse dispositivo geral em cada indivíduo.

Ao número das violências simbólicas exercidas sobre cada um, gostaria de acrescentar uma forma de violência singular: a *violência intelectual*. Aqui, estamos num terreno particular. Noções, conceitos, forçamos a pensar, a analisar, a escrever de uma certa maneira. Chamo essa nova bateria de instrumentos conceituais coercitivos de "tecnologias do espírito". A violência particular exercida por eles será discutida neste texto.

Um certo número de conceitos dirige as pesquisas ligadas às tecnociências contemporâneas, tanto da biologia quanto da física e das ciências cognitivas. Invadem o campo inteiro da reflexão e têm conseqüências também em relação às práticas da vida em comum.

São eles:

- rede
- paradoxo
- simulação
- interatividade

Seria fútil crer que, por continuarem desconhecidos do grande público, os esforços teóricos dos pesquisadores em comunicação restariam sem eco, protegidos pelas dificuldades de abordagem e como que instalados num território limitado, domínio exclusivo dos cientistas na própria fortaleza. Se os programas de estudo permanecem "propriedade privada", e as máquinas que os sustentam, apanágio de ricos centros de

Lucien Sfez

Prof. de Ciência Política na Universidade Paris I

estudo, existe algo, porém, que tende a se difundir, a tornar-se prioritário no mercado intelectual, a propagar-se através das ciências sociais, a invadir a literatura: são as noções estabelecidas pelas tecnologias do espírito.¹

Assistimos então a uma verdadeira revolução das antigas técnicas do pensamento. As teorias da informação e da comunicação, as práticas que o império da comunicação exalta e provoca, têm perturbado a razão habitual. Não são mais os planos em duas partes das faculdades de Direito, ou em três, das faculdades de Letras, que nos governam. Eram as armas dos governantes de ontem, últimos avatares da dogmática medieval, injustamente atacada, que permitiam a interpretação, o jogo entre as instâncias, um pouco de liberdade, em suma.² Esses procedimentos canônicos são substituídos, na atualidade, nas camadas dirigentes, por uma "nova" razão.

Resultado não negligenciável que produz os seus efeitos para além do que poderíamos chamar de "alternativas" de escolha social. A nova razão se introduz nos fundamentos constitutivos do espírito e exerce, a despeito de nossas vontades, sábias manipulações.

É somente uma questão de moda, que como sabemos a intelligentsia adora e muda todo o tempo, conforme uma velocidade crescente? Ou, mais insidiosamente, como acredito, um passo rumo ao tautismo?

Tautismo, relembro o neologismo forjado por mim na *Critique de la communication*³, resulta da contração de autismo e de tautologia, evocando uma mirada totalizante, ou até mesmo totalitária. O tautismo é o mal absoluto, ameaçador, da sociedade da comunicação e das tecnologias da comunicação. Não nos surpreendamos que possa intervir aqui nas práticas de uma forma particular de tecnologias da comunicação, o que denomino "tecnologias do espírito".

Para ter uma idéia da medida das transformações, das quais ainda não sabemos se são decisivas, é necessário tentar precisar quais são as noções ou conceitos que invadem o discurso dos profissionais do discurso:

sociólogos, administradores, jornalistas, psicólogos, engenheiros, cientistas.

Essas noções já foram examinadas por nós, aqui e ali, em nosso percurso crítico. Trata-se do pensamento de *rede*, caro aos neurobiólogos e aos pesquisadores em inteligência artificial, no que se refere às múltiplas conexões no trabalho dos neurônios e às dos circuitos de informação montados em paralelo nos computadores "pensantes". Trata-se também do *paradoxo*, explorado pelos defensores da Criatura, quer esteja em questão o *double bind* de Palo Alto, a sociedade paradoxal de Barel ou os princípios de Von Foerster. Ou ainda da *simulação*, ponto nodal da máquina universal de Turing e eixo em torno do qual se desenvolve o delírio simoniano.

A essas três noções instigantes de tecnologia e de técnicas de comunicação junta-se a *interatividade*, excelente argumento de venda, pelo qual se vê o homem e a máquina unirem-se por amizade, numa aliança que pouco a pouco se torna casamento, até a espera apaixonada dos filhos nascidos da fecundação recíproca.

Cada uma no seu campo, essas noções ajudavam a teorizar a ação (social, psicológica, comunicativa), informavam um fragmento de saber limitado. Cada uma tinha a sua sedução particular e carregava a própria revolução. A rede erguia-se contra a árvore (linear), o paradoxo contra o princípio de não-contradição, a simulação contra a ontologia, a interação contra a causalidade e o sujeito Todo-Poderoso. Mas as coisas se estreitam quando todas as seduções operam ao mesmo tempo, não importando o assunto... Ou ainda se uma dessas noções pretende governar todas as outras absorvidas. Ora, assistimos, hoje, a essa confusão ou a essa globalização; e é nisso que simples técnicas (ferramenta conceitual pertinente para um olhar determinado) tornam-se tecnologias de visão totalitária.

Começamos pois por explorar esse quadrilátero, com a intenção de perceber que tipos de sedução seus elementos podem exercer sobre os intelectuais, que formam,

sabemos, multidões em nossas sociedades...

A Rede

Ligada, antes de tudo, aos lugares do corpo humano⁴, a rede é a das veias e dos nervos que transportam o sangue e os humores: líquidos alimentícios ou nocivos. O cruzamento deles, o "entrelaçamento"⁵, forma uma "rede", que é a substância mesma da carne.

Essa referência anatômica é fundamental na medida que indica um lugar específico. Nervos, veias, canais, onde passeiam os espíritos animais, são da ordem do singular e têm qualquer coisa do acaso, pois nenhum corpo possui o mesmo entrelaçamento, a mesma dimensão de canais. Todos são singulares, e é por isso que a medicina, ou a arte de tratar os lugares do corpo, é uma ARTE (uma *techné*), mais do que uma ciência.

Claro, as particularidades se unem num esquema geral, indicador de uma ordem mais do que de uma realidade. A realidade, o concreto do funcionamento interno são situações de "caso", de golpe de vista, de tatear e de exercícios repetidos.

Essa concepção permite tratar as redes como circulações sem começo nem fim, na medida que os "abocamentos" são múltiplos e os encaminhamentos complexos.

Ela será retomada sob a forma de uma visão circularista do mundo e de seus envelopes sucessivos, visão de um interior orgânico se completando por reprodução "auto"⁶. Pois, ao mesmo tempo que se refere ao corpo biológico, ao concreto da vida do corpo, o desenho geral dos múltiplos entroncamentos pode ser tratado como um campo de forças orientado, onde se propagam energias (vistas como fluidas) no modelo dos humores e das inflamações, ou do sangue. O deslizamento para a teoria da comunicação faz-se por extensão e associa os antigos conceitos e as novas práticas.

Enunciar: "Estar conectado ou se conectar", expressões comuns, hoje, é fazer referência a essa árvore da vida cujos ramos enviam em todas as direções seus rebentos

manifestos. É também considerar o conjunto da sociedade como um organismo vivo, no qual crescimento e morte aparecem ligados à qualidade e ao número de ramificações possíveis.

O que seria difícil de entender na noção de uma linha ou de linhas não-lineares, de um vôo que não seria um sobrevôo, de uma finalidade sem fim - traços caracterizadores da rede - "passa" facilmente para o público graças à imagem do corpo.

O mundo de canais, satélites, cabos, fibras óticas, mensagens telemáticas, gestão a distância, ramificações possíveis em todas as direções, multifunção dos transmissores (chamados impropriamente de multimídia) não desestabiliza a concepção tradicional do mundo, na medida que a referência ao corpo resiste no seu arcaísmo às inovações técnicas.

Tal conceito é mesmo um conceito de passagem e aclimata os espíritos à refundição dos elementos tradicionais do conhecimento que são a causalidade e a linearidade, o determinismo e a não-contradição.

Não é surpreendente vê-lo circular em todos os meios e designar situações tão banais quanto a constituição de um carnê de endereços, um complexo de relações, uma reunião de filiais de empresa, a distribuição da edição ou do combustível, e até a teia de aranha da máfia, enquanto que, de outra parte, serve de suporte a construções abstratas e audaciosas em lógica matemática.

Assim, trata-se menos, com o pensamento da rede, de um canto de triunfo do que de um compromisso, remédio contra as angústias do mundo contemporâneo referentes à marcha dos acontecimentos ou das ações, à responsabilidade deste ou daquele numa empresa. Se a rede não tivesse por fundo original essa relação com o corpo e árvore, ninguém duvidaria que o questionamento das "fontes" e dos "fins" pela circularidade dos canais multiconectados acarretaria problemas ontológicos e de ordem moral sem fundo...

Por isso, devemos desconfiar das apologias da modernidade e das práticas recomendadas por elas, apresentadas como

novas sob o título de rede: é realmente do mesmo mundo que se trata, e a renovação diz respeito à racionalização da passagem⁷. Ou, ainda, trata-se mesmo de outro mundo, camuflado pela bastante antiga e tranquilizadora metáfora corporal da rede. Nessa mistura sutil, não se sabe bem quem vencerá, nosso corpo ou a técnica. Mas o interesse nessa disputa é, vê-se, bastante claro, a rede impõe-se a todos como *tecnologia do espírito*. É preciso raciocinar em termos de rede, quer se trate de camuflar um futuro frio ou de preservar um passado mais quente.

● "E" do paradoxo

Se um sistema pode ser visto segundo a rede, isto é, sem "começo nem fim" fixados e cujas linhas possam se acavalar circularmente, tornando TODA circulação possível, sem ordem determinada de uma vez por todas e, da mesma maneira, todas as ramificações possíveis, então estamos não somente num sistema aberto, mas num sistema que se define pelo tempo passado a percorrê-lo em todos os sentidos, como o sistema geral de todos os sistemas possíveis. Dito de outra forma, temos aí um sistema e seu exterior, ligados de tal maneira que não se pode mais lhe desenhar a forma (seu limite exterior); estamos às voltas então com uma forma dita "paradoxal". Como precisa Yves Barel⁸, toda forma, social ou biológica, natural ou artificial, pode dar lugar a duas visões, uma que utiliza o "ou isto" "ou aquilo", e outra, o "e...e", isto e aquilo. Superposição. Legendária figura do pato-coelho de Wittgenstein, da mulher-feiticeira, ou simplesmente do cubo, que se pode ver de duas maneiras.

O paradoxo era, não há muito tempo, um exercício de lógica, considerado como a propriedade de uma língua de dizer o que diz ao mesmo que o nega. Desse ponto de vista, a aprendizagem das aporias tornava-se necessária e parecia uma curiosidade, uma singularidade no seio das formações linguageiras "normais". Mesma coisa para os desenhos ambíguos dos quais falei acima. Ou

dessas situações angustiantes, que era preciso evitar ou denunciar e nas quais o sujeito era pego entre os fogos cruzados de duas injunções opostas.

O "Eu sou um mentiroso" do cretense encontrava o seu lugar, limitado entre aspas que condenavam a proposição a uma semi-solidão cercada como ela o é de justaposições possíveis. Basta, em verdade, posicionar essa proposição num discurso que lhe designe a condição de paradoxo, enquanto o conjunto de proposições "normais" continua a funcionar sem rupturas intempestivas. Completamente diferentes são os paradoxos modernos que invadiram progressivamente os domínios científicos até inverter a ordem dos fatores: o paradoxal é agora englobante, enquanto as proposições assertivas ou descritivas se tornam exceções no ambiente paradoxal.

Várias constatações se impõem aqui. Por exemplo, o observador vê suas medidas modificadas por sua própria intervenção: é preciso então que se considere como parte integrante do sistema que deve estudar como se, referido ao "Eu sou um mentiroso", o "eu" do observador se dissesse mentiroso, mas assegurasse entretanto os resultados objetivos de sua observação. Impossível, aqui, de safar-se com a introdução de uma classe de objetos "meta", superior logicamente à proposição enunciada, pois essa classe cai sob a mesma suspeita. As "classes lógicas" de Russell são então ineficazes. A comunicação linguageira deve recusar-se ao "eu" de quem fala e a um "eu" fazendo parte de outro sistema que o anula enquanto "eu". O dizer não é o dito, e, entretanto, dizer e dito "andam juntos". A língua é uma realidade ambígua, cujos elementos pertencem a várias ordens heterogêneas.

Trata-se de uma relação desatada, de um andar junto que não anda junto, de uma confusão do sujeito e do objeto sob o mesmo traço de realidade de segunda ordem. Von Foerster nos apresenta, desde o começo, uma ordem comunicacional que se exprime por: "Não fale", ou alguém que pronuncia: "É proibido proibir". Todo discurso ganha fim

com outro discurso que significa o seu fim, e isso numa construção em abismo. A superposição e a confusão são a lei do gênero, que traça fronteiras frouxas, servindo também de passagem.

Aqui, não é o princípio de linearidade que sofre, mas o da não-contradição que passa por modificações importantes. Que um objeto possa ser isto e aquilo, que eu seja isto E aquilo, dentro E fora, e eis-me frente a um estranho mecanismo!

A realidade bem concreta e bem distinta dos objetos que me cercam se torna imperceptível, sua representação em formas discretas me escapa, eu me encontro diante de um continuum flutuando em pontos de vista contrastados e simultaneamente válidos.

A essa confusão de pontos de vista se acrescenta a que provém da reversibilidade da parte e do todo. A parte envolve a totalidade que "exprime", enquanto a totalidade envolve a parte na qual é expressa. Esse envolvimento recíproco permite a passagem (e alimenta a ambigüidade) do sujeito à sociedade e da sociedade ao sujeito, do mesmo modo que permite o reenvio indistinto do sistema considerado como totalidade ao sujeito considerado como expressão total de uma sociedade dividida.

O paradoxo é o sintoma de uma crise, onde, por não desatar o nó instaurado, o indivíduo perde a sua identidade. Sintoma de toda sociedade quando se acha pressionada pelo duplo constrangimento de uma modernidade que não pode recusar e de tradições que a negam; o paradoxo se torna símbolo de impotência a se determinar. Símbolo quer dizer que inverte essa impotência, valorizando-a, organizando em torno de si círculos de contradições não resolvidas que valem como estilo de pensamento e de vida, como nos sugere Yves Barel em suas obras.

A era dos paradoxos abre-se então como a de uma reestruturação espaço-temporal. E a relatividade generalizada está longe de jogar sua partida apenas nas esferas siderais. Está presente nesta esfera particular da inteligência: o paradoxo, bem feito, era antes uma certa qualidade de espírito (brilhante e

paradoxal formavam par). Sustenta, hoje, construções conceituais que visam mais alto: Hofstadter, depois de Von Foerster⁹, grande amador de ficções cognitivistas, faz reinar a visão paradoxal sobre o mundo de amanhã. A auto-representação e a auto-referência, essas duas fórmulas sistematizadas do paradoxo, são cavalos de batalha. Nós só seríamos pensantes por termos em nós mesmos esse movimento perpétuo de referência a nós mesmos que nos fecha no seu círculo. Demos ao computador sua própria auto-referência, essa possibilidade de se colocar em abismos, e não haverá mais diferença entre a máquina e o homem.¹⁰

Vemos que, parte do jogo, o paradoxo se torna uma tecnologia capaz de reinar com domínio absoluto, tão mais absoluto que um paradoxo não pode sofrer contradição.

Pois é preciso notar que, no caso de um jogo de linguagem, podia-se tratar o paradoxo como alguma coisa de extraordinário, dizendo: "Afim de contas, nada mais é do que um paradoxo", enquanto, num contexto paradoxal, as situações embaraçosas reclamam um vigoroso: "Mas claro, é assim porque é paradoxal, como tudo mais". Reviravolta que não carece de tempero e nos faz entrever a verdadeira função e toda a potência dessa tecnologia do espírito: permitir-nos, apesar de tudo, preservar a identidade ameaçada, desintegrando a arcaica constituição do ego para substituí-la por uma nova identificação, difícil, frágil, paradoxal.

A Simulação

Já estamos bem longe do pensamento "rede"; acedemos a uma zona onde o autismo, fechamento da referência sobre si mesma, definindo a vida sob a espécie da auto-referência, começa a fissuração de nossas certezas. A simulação, apesar ou por causa de sua velha história, não tem condições de arrumar as coisas, bem ao contrário!

Aqui também, o processo de sedução passa pela Antiguidade. A noção nasce ao mesmo tempo que o logos afirma seu direito

e onde se constitui um pensamento do Ser. Um tão persistente quanto o outro, Ser e simulação se conjugam nos mesmos tons. E, ainda que retomando colorações sucessivas e divergentes, a simulação não cessa de se referir à sua origem. Assim, oferece à análise duas faces, antiga e moderna. Essa característica antiga nos permite a passagem – arriscada – para a sua acepção atual. Outro atrativo: a simulação, tal como o paradoxo, é sintoma da crise que pretende superar. E, como ele, tenta englobar todos os conceitos e reabsorver todos os conflitos no seu processo. Igualmente totalitária, visa a dar a chave totalizante de um enigma, apagando as pistas. Mas, mais ainda do que o paradoxo, cobre e recobre dois outros elementos do tautismo: o autismo e a tautologia.

O mesmo e o outro

No “começo”, a simulação se mantém no domínio aberto por Platão. Trata-se do modelo e da cópia, do mesmo e do outro. Todos objetos que exigem um estudo aprofundado, indo ao Uno e ao Ser, requerem uma dialética rigorosa, a *dianoia*, ou distinção do pensamento.

Pois é preciso distinguir entre os termos que indicam... a distinção. Assim, o Uno é semelhante a si, estando reunido nele mesmo, enquanto o diverso, o espalhado, não se parece nem a si nem ao Uno. Entre os dois termos, entre o mesmo e o outro, uma fissura, um hiato considerável. Como fazer?

A primeira via é uma espécie de astúcia através da qual, com uma cópia, pensa-se poder simular o Uno: é a imagem, a simulação do Ser, aparência todavia enganadora, falsa. Falar “imagem” significa de toda maneira trair o Ser, impor uma valendo por, instalar a cópia no lugar do original. Falta moral, falta contra a filosofia, que é o pensamento do Uno.

O simulador é um mentiroso; procede com a intenção de se fazer passar pelo que não é, usando a aparência, a semelhança: repetição cavernosa. O poeta e o pintor estão no nível mais baixo, pois, claro, a imagem é sedução,

retórica, sofisma.

Não há uma segunda via mais segura para superar a ruptura? Sim. A noção de paradigma (de *para deiknumi*: subir em paralelo) é burilada para tirar a imagem (*eidôlon*) de seu estatuto desprezível. A epistemologia, longe de empurrar a simulação ao inferno da moral, defende-lhe a utilidade. Construir um modelo reduzido do mundo, é a permissão para explorá-lo. Uma laranja é um paradigma da terra, a caverna, o paradigma da situação humana. A analogia, aqui, é teleológica; visa a um fim, participa da esfera da ciência.

Se a cópia não vale o original, é porque nós, humanos, somos imperfeitos. Temos necessidade desse artefato; uma inteligência infinita não precisaria disso. O paradigma designa nossa insuficiência e desempenha o papel de estepe. Mas esse aspecto é amplamente compensado por sua utilidade.¹¹

Assim, a fonte platônica nos lega duas pressuposições que impregnam nossa maneira de olhar:

– a cópia-simulação é muito inferior ao original e devemos desconfiar dela;

– o paradigma, a cópia controlada pela ciência, é útil ao conhecimento, e devemos nos servir dele.

Uma espécie de contaminação recíproca atua entre as duas versões, e somos ao mesmo tempo desconfiados em relação à imagem e confiantes quanto ao extremo oposto, o modelo científico... dois preconceitos que nos afetam simultaneamente.

O problema permanece inteiro: boa ou má situação?

O Simulacro como “typos”

Nossa educação tradicional nos ensinou a manipular delicadamente as respostas, a limitar os domínios, mesmo se apareceram na seqüência alguns conflitos de opinião. O modelo científico é intocável, a simulação técnica, útil. A simulação ética concerne à vida cotidiana. Quanto à da arte, é mais ou menos aceita quando o resultado pode ser

considerado "belo". E a arte de viver consiste justamente em circular entre zonas perigosas, desviando-se dos extremos, recusando as confusões de níveis.

Mas eis que retorna o "simulador", objeto "real" e tão natural quanto a realidade da qual é o decalque. Epicuro nos oferece aí um *typos*, uma marca ou modelo em miniatura dos corpos de onde emana. Pois, em Epicuro, os simulacros são imagens, mas não enquanto imitações, aparências de um original ou da idéia. As imagens existem, são corpos físicos, mais leves e mais finos que os corpos sólidos dos quais emanam em permanência. Assim como emanam, na verdade, dos corpos, propagando-se então sob a forma de pequenos conjuntos, as imagens podem ser ditas *typoi*: modelos, ou impressões (*typos* é a impressão em relevo servindo à moeda). O modelo é também teórico, pois há um *typoi* dos corpos sob a forma de simulacros – essas pequenas imagens que vêm perturbar os sentidos.¹²

Construção teórica nascida da observação, ou imagens feitas de partículas finas saídas do corpo, é um todo, sob a rubrica *typos*. Aqui, mais nenhuma consideração moral ou ontológica. Estamos na observação dos "fatos", e a imagem saída do corpo sólido não é mais nem menos digna de interesse do que a sua fonte.

Com o simulacro epicurista, tocamos a segunda versão da noção: se a primeira estava vinculada à definição em relação ao verdadeiro e se achava assim considerada inferior, até mesmo maligna, a segunda diz respeito ao uso possível de um signo que tem a mesma textura daquele de onde provém, possuindo a mesma garantia de autenticidade, sendo tão "real" quanto a sua fonte. Se um traço disjuntivo pode ser procurado no primeiro caso, esse mesmo traço não tem razão de ser no segundo caso; o simulacro, neste sentido (epicurista), oblitera a distinção entre verdadeiro/falso, real/imaginário, verdade/mentira. Escapa ao desenrolar do tempo: a simulação-simulacro se faz em simultaneidade (*simul*: ao mesmo tempo). Impossível voltar atrás para referir-se à fonte, pois a fonte é interna. Essa privação de referente

junta-se à auto-referência de que nos informa o paradoxo, e, para além do paradoxo, a rede: uma contaminação instantânea pelo simulacro é possível graças ao entrelaçamento em malha dos circuitos.

Vemos aqui se desenhar, ao inverso do platonismo, um universo totalmente verdadeiro (ou totalmente falso, é a mesma coisa), ao abrigo de toda potência moral de distinção, que facilita enormemente a tarefa das tecnologias, para quem a distinção homem-máquina não tem mais lugar... Nesse sentido, os computadores inteligentes seriam bem *simulacros* (e não simulações). Não seriam unicamente paradigmas, úteis ao conhecimento das leis do pensamento. Pois então estaríamos ainda na distinção natural/artificial, paradigma/ser.¹³

Com essa acepção, que poderia se reclamar de Epicuro, os computadores não simulam, *são*, enquanto simulacros. Assim, podem prefigurar um mundo sem avesso nem direito, sem ontologia, um mundo específico, ilimitado. Esse mundo sem avesso nem direito é o do paradoxo. Do começo, que é fim, ao fim, que é começo. É o que encarnam os novos meios de comunicação, encerrando a informação sobre eles mesmos, ou Baudrillard, que não fala em vão de sedução e de simulacro.

Visão de mundo na segunda potência. Um ser que renunciou a suas pretensões de visar ao ser. Pode-se dizer um ser do falso? Não, pois seria ainda se referir a um ser verdadeiro... Atingimos aqui a grande deriva do paradoxo, e se, num contexto paradoxal, nada mais é paradoxo, num contexto de simulação, nada mais é simulação...

A angústia de uma decisão a tomar, de uma vida a preencher, de uma posição a sustentar é então superada, pois toda decisão dá "no mesmo".

Como o paradoxo, e utilizando a rede para propagar-se, a simulação é em princípio sintoma, depois símbolo. Sua generalização prefigura uma teologia inconsciente e, esperando encontrar sua expressão numa ciência geral de *todo conhecimento conhecendo-se como seu mesmo*, finca as suas raízes

nas nossas próprias práticas e embeleza nossas indecisões.

Interação

Último termo da tetralogia, a interação utilizada como argumento - de venda - no mercado teórico como no mais chão da economia.¹⁴ O campo designado por ele vai da semiologia lingüística à sociologia e carrega na passagem os pedaços já estabelecidos pelas noções de paradoxo, de rede e de simulação. Nisso, o termo ilustra a hipótese, desenvolvida por nós, da emergência de uma "era da confusão", em relação direta com a sociedade Frankenstein, e nos interessa totalmente.

Antes de analisar os seus elementos teóricos importados, precisemos sua utilização no argumento de "venda" da mídia.

Para os que se questionem sobre a perda de criatividade sofrida pelo indivíduo em função da maquinização de sua memória e dos procedimentos heurísticos que lhes são próprios, a interação vem em socorro. "Mas - teria como resposta - seu computador, longe de privá-lo de uma parte das suas funções criativas, as multiplica, pois a máquina está em relação interativa com o usuário." Tome-se essa interatividade como um diálogo com um ser inteligente, que nada esquece, além do mais, e que não lhe dá nenhum sermão: basta não o irritar e não se sofre nenhum dano. Paciente e presente a todo momento, pode-se ter com ele laços tais que seria impossível tê-los idealmente com um indivíduo dotado de humor e de caprichos. Da mesma forma que uma conversa é frutífera entre dois seres normalmente interessados no mesmo objeto. Assim, o arquiteto estará em condições de ter mil vezes mais "idéias" graças ao computador, com a ajuda da *projeção* (CAO), como tomador de decisões com seu DAO.¹⁵

A interatividade assim propagandeada e em evidência torna-se um passaporte que suprime pavor e desconfiança, e, pela promessa de um diálogo enriquecedor, faz passar a pilula. Se é assim, por que, de fato, se privar de uma relação de criatividade

rentável?

Essa pequena interatividade, ou argumento de venda, não é neutra, o que se imagina com facilidade. Colocando de lado as suas virtudes econômicas, tomemos em consideração somente o que ela contém de pressupostos (ideológicos) e compreenderemos melhor o interesse prático desta teorização.

1. Para fazer entrar o computador inteligente no mundo dos homens, é preciso gratificá-los com um elemento indispensável: a criatividade partilhada.

2. Trata-se então de referir-se a uma definição de *Homo "creans"*, não somente de *Homo faber*. Deve-se reconhecer - implicitamente - que a interatividade fabricante é somente instrumental, exterior, mecanicista, e aceitar mais ou menos a definição de um "dentro" autônomo, de uma interioridade imanente, não suscetível de ser analisada em termos de perseguição de objetivos fixados por antecipação. Conceder-lhe o poder de definir sua obra sob medida, no TEMPO, por toques sucessivos, sem que a finalidade esteja claramente prescrita.

3. É definir paralelamente o diálogo - a zona de operações alternativas - como lógica da criação: dito de outro modo, admitir que só há criação propriamente dita na comunidade de língua, na troca. Mais ainda: fazer dessa zona de diálogo a verdadeira natureza da comunicação.

4. Chegamos então a uma análise em termos de semiótica social e aceitamos integrar as teorias do sujeito na relação do homem com a máquina, não numa relação de bibelôs, um em face do outro, mas em mútua e recíproca interpenetração: assim fazendo, ocorre o alinhamento então a uma teoria da comunicação em termos de *lebenswelt*, de horizontes de vida partilhada, ou de intencionalidade a Searle, como queiram.

Em outras palavras, recupera-se um ser "verdadeiro" no interior do sistema que o exclui para assegurar a sua credibilidade.¹⁶ Atitude bastante paradoxal e que, como se dava com as outras noções, permite realizar a *confusão* jogando alternativamente com um

ou outro aspecto do dispositivo.

A imbricação desses quatro conceitos – rede, paradoxo, simulação, interação – está pois cumprida, e o círculo, fechado. O que é da ordem da rede paradoxal, oferecido em simulação, é também da ordem do vivido, da criação e do verdadeiro.

Nesse passe de mágica entre o vivido e o verdadeiro, o fator principal de desencadeamento, intermediário inevitável, o representante do verdadeiro junto ao vivido e do vivido junto ao verdadeiro, o novo Cristo, em suma, é a interação. Import-export, comprador, ou vendedor, e principal distribuidor das tecnologias do espírito. A interatividade, sem produto na origem, faz os preços, do mercado, na chegada.

E o círculo se fecha. A interatividade generalizada é também a simulação, o paradoxo e a rede. O quadrilátero se fechou sobre si mesmo e recobre o conjunto das operações possíveis, pois anuncia, desde agora, que nenhuma contradição, seja qual for, é passível de oposição ao *paradoxo*, que toda posição pode se conectar com outra, pois a mesma realidade irreal (simulação) está em atividade de uma ponta a outra dos seres pensantes (rede), que se enriquecem uns aos outros pelo contato recíproco (rede e interatividade). A arte, como a moral, a ontologia, como a ciência, tudo entra nesse novo paradigma, superior.

Da Violência dos quatro conceitos

Esses quatro conceitos exercem sobre nós violência por duas razões:

1. Não podem ser separados uns dos outros. Se nós aceitamos um, devemos ir até o fim dos quatro. O que mostra bastante bem o último termo: *interação*. Aqui tudo está ligado, a rede retorna sobre si mesma pela circularidade. Tal circularidade é paradoxal e, na medida que a rede é paradoxal, ela é auto-referente, logo em simulação. A ausência da realidade figura como referência exterior. A ausência de escolha, como violência.

2. E essa ausência de escolha se encontra

em todos os níveis.

Assim é com a *rede*: não posso me decidir a sair de uma rede e, de outra parte, não posso tomar a decisão de entrar em uma. Por exemplo, na arte contemporânea, o artista está na rede e logo existe, ou bem não está e não existe. Por outro lado, uma vez na rede, esta funciona por ele.

O mesmo vale para o *paradoxo*: ele não deixa escolha de ser colocado entre aspas. Aspar significaria sair da rede e fazer referência à ordem de uma realidade exterior. O paradoxo nos deixa em contato direto com a rede, numa espécie de *double bind* ao qual não há resposta possível.

Ocorre o mesmo com a *simulação*, que toma em consideração a rede e o paradoxo e constitui, através de uma realidade de segunda ordem, a realidade da simulação, que vem substituir o que era outrora seja o real, seja o imaginário. A simulação zomba deste corte e de toda referência exterior a ela mesma. Fechamento solipsista. Somos prisioneiros da simulação. Ainda violência.

Enfim, a interação liga todos esses pólos afirmando que a ação, voluntária e livre, foi destronada em benefício da interação de todos os elementos da rede (inclusive o próprio indivíduo), agindo entre eles segundo as leis de uma auto-organização, de uma auto-referência. Auto-poeïsis à qual não podemos escapar no diálogo “amigável” com a máquina. Violência aqui também. E amizade forçada ■

Notas

- 1 Sobre essa noção e seus desdobramentos contidos neste texto, ver SFEZ, L., *Critique de la communication*, Paris, Seuil, 1990.
- 2 Essa demonstração corresponde à de Legendre em toda a sua obra.
- 3 Op. cit.
- 4 Ver HIPÓCRATES, *Les Lieux du corps*, Belles Lettres.

- 5 DESCARTES, R. *Traité de l'homme*, Paris, Gallimard, 1995.
- 6 Ver COQUELIN, Anne, *Concept pour un passage*, Paris, *Quaderni*, nº 3.
- 7 Idem.
- 8 BAREL, Y., *Le Paradoxe et le système*, Grenoble, PUG, 1979.
- 9 Mas com mais prudência.
- 10 Ver seu *Escher, Gödel et Bach*.
- 11 Sobre a utilização do paradigma em Platão, ver GOLDSMITH, V. *Le Paradigme dans la dialectique platonicienne*, Paris, PUF, 1947.
- 12 EPICURO, *Lettre a Hérodote*; ver o comentário em BOLLACK, J. e M., WISMAN, H., *La Lettre d'Epicure*, Paris, Minuit, 1971.
- 13 Assinalo aqui um desacordo com DREYFUS, H., *Intelligence artificielle, mythes et limites*, Paris, Flammarion, 1984. Seria culpa de Platão, com sua distinção entre teoria e prática e seu maldito dualismo, se se afirma hoje que o computador pensa. Retifiquemos: culpa de Epicuro, talvez, com seu simulacro. Platão é inocente. De resto, Platão supera em vários lugares o seu dualismo. Mesmas observações para Descartes, com o qual Dreyfus acerta as contas um pouco rápido demais.
- 14 Ver MARCHAND, Marie, *L'Interactivité mode d'emploi*, colóquio internacional do CNCA, 7 e 8 de janeiro de 1986, publicado pelas Edições do Centro Georges Pompidou, 1986, p. 63. E também MARCHAND, M., et alii, *Les Paradis informationnels*, Paris, Masson, 1986.
- 15 CAO: *Création Aidée par Ordinateur* (criação auxiliada por computador); DAO: *Décision Aidée par Ordinateur* (decisão auxiliada por computador).
- 16 Sobre a interatividade e o desaparecimento do sujeito, ver a interessante síntese de GUILLAUME, Marc, "Etre (interactif) ou ne pas être", in *Bulletin de l'Idate*, Paris, julho de 1985, nº 20, pp. 331-332.

Kiyotei (www) (kiyotei@sierra.net)

