

Esquecendo a amnésia pós-moderna¹

Simone Pereira de Sá*

RESUMO

Este artigo discute as diferentes posições teóricas relacionadas ao impacto das tecnologias contemporâneas em algumas noções presentes na vida social - entre as quais, a de memória -, contrapondo as visões de Jean Baudrillard e Paul Virilio à de Pierre Lévy. Palavras-chave: memória; simulacro; sociedade tecnológica.

SUMMARY

This paper argues about the different theoretical views related to the impact of post-modern technologies into some current concepts of social life; among which memory, contradicting to those of Jean Baudrillard and Paul Virilio to Pierre Levy.

Keywords: memory; simulacrum; technological society.

RESUMEN

Este ensayo discute las distintas posiciones teóricas relacionadas al impacto de las tecnologías contemporâneas en algunas nociones presentes en la vida social - entre las cuales, la noción de memoria -, contraponiendo las visiones de Jean Baudrillard y Paul Virilio a la de Pierre Lévy.

Palabras-clave: memoria; simulacro; sociedad tecnológica.

No filme *Total Recall - O vingador do futuro*, o protagonista, vivendo em um tempo futuro bastante próximo, não tira férias. Contrariamente, ao planejar o período de descanso, ele vai a uma agência que oferece “pacotes” turísticos peculiares: fotografias, souvenirs e um implante no cérebro, para que se “recorde”, a partir daquele momento, das férias não vividas.

Um outro filme também ambientado num futuro próximo exhibe experiência similar: o clássico *Blade Runner - O caçador de andróides*. O roteiro, que tematiza a confusão de fronteiras entre robôs andróides cada vez mais humanos e humanos cada vez mais imbricados com aparatos tecnológicos, utiliza o mesmo recurso de *O vingador do futuro* para justificar a presença de recordações da infância na memória de uma andróide adulta, criada há menos de quatro anos. Esta memória foi enxertada pelos fabricantes, que contam com alguns artifícios, tais como fotografias e documentos, para reforçar e materializar as lembranças que ela nunca experimentou.

A partir desses exemplos, este ensaio pretende abordar uma questão bastante discutida por diferentes pensadores da contemporaneidade: as relações entre o “humano” e as “tecnologias”, circunscendendo o debate em torno do tema memória ou, segundo alguns, da perda de memória da sociedade tecnológica contemporânea.

A discussão de Jean Baudrillard sobre a indistinção entre o real e o simulacro e a definição de “sociedade dromocrática” de Virilio, de um lado, frente a algumas proposições que se contrapõem a esses autores, obrigando-nos a reconstruir a noção de memória, são pontos que vão

nortear o debate proposto.

Cenas da amnésia pós-moderna

A noção de simulacro é central no pensamento de Jean Baudrillard. Nas diversas obras que ressaltam seu estilo ensaístico, o autor retoma e aprofunda um mesmo ponto de vista. Trata-se da idéia de que as tecnologias de reprodução da realidade, ao exacerbarem a proliferação de imagens, acabam por exterminar o mundo “real” e seus objetos, substituindo-os por imagens simuladas que constituem o cenário da “hiperrealidade” contemporânea.

“Assassinato do real”, “fim da história”, “greve dos acontecimentos”, atração pelo “vazio do sentido”, “grau-zero de comunicação” são algumas das expressões que o pensador utiliza para identificar os efeitos da proliferação de imagens techno-midiáticas. “A imagem-fotografia ou a imagem-cinema passam ainda pelo negativo (e o projectivo), ao passo que a imagem-televisão, a imagem-vídeo, numérica, de síntese, são imagens sem negativo, portanto sem negatividade e sem referência”. (Baudrillard, 1992, p.85)

As imagens de síntese são imagens virtuais. E, segundo a perspectiva do autor, são, por isso, imagens “indiferentes” ao mundo, que se remetem apenas a si próprias. (Idem, p.86)

Taxa de difusão máxima, índice de ressonância nulo, amnésia, nenhuma vontade de comunicação, são estes os efeitos provocados pela velocidade e sobre-exposição midiática que, por tudo revelar, torna os acontecimentos transparentes e por fim irreais. (Idem, p.83-94)

“É preciso pensar os mass-mídia como se fossem, na órbita externa, uma espécie de código genético que conduz à muta-

ção do real em hiperreal, igual ao outro código, micromolecular, leva à passagem de uma esfera representativa, do sentido, a outra genética, de sinal programado.” (Baudrillard, 1981, p.62) O mundo virtual que ele reconhece como produto dos mídias torna-se, portanto, um microcosmos asséptico, autoritário, atravessado pela transparência dos sinais tecnológicos: mundo de infalibilidade programada, onde nada é deixado à contingência, ao acidente ou à imaginação, tal como uma estação orbital da NASA. (Idem, p.69)²

Seguem-se as consequências mais nefastas dessa “ecologia maléfica”: a autonomia do sistema tecno-midiático e a transformação de tudo que não seja produto das redes de comunicação ultrarrápidas - a “natureza”, por exemplo - em detrito, resíduo ou vestígio inútil. “Nada se opõe a essa regra implacável que pretende que o virtual produza o real como o detrito. Nenhuma ecologia consegue opor-se-lhe, nenhuma ecologia benévola. Precisávamos de uma ecologia maléfica, que tratasse o mal com o mal.” (Baudrillard, 1992, p.118)

Já não se trata, portanto, para o autor, nem mesmo de “manipulação” das massas ou de “alienação” - noções que ainda supõem a distância e a possibilidade de retomada do sentido e da história -, mas de um outro fenômeno: o de indiferença, de inércia, de impossibilidade de circulação de sentido - que ela, a massa, ignora, preferindo a imagem. (Baudrillard, 1981, p.107)

Frente às redes tecnológicas, pois, o que está em jogo é a própria inviabilidade de retomada das noções de história, de imaginário, de sujeito, de crítica e de memória. O “poder mortífero” das imagens já se consumou no “crime perfeito” de assassinato do mundo real. (Idem, p.17) E qualquer tentativa de reencontrá-lo só nos enterra cada vez

mais no reino da simulação, tais como os enxertos de memória citados nos parágrafos iniciais deste texto.

A questão do tempo - ou melhor, da velocidade - está para o pensamento de Paul Virilio assim como a questão do simulacro está para Jean Baudrillard. Urbanista de formação, Virilio esboça

nas suas obras um vasto “tratado de dromocracia”, ou seja, uma reflexão que explora a relação entre velocidade e poder, criticando especificamente a tirania da velocidade produzida pelas tecnologias de comunicação contemporâneas. (Virilio, 1984, 1993 e 1995)

Nas imagens produzidas por esses meios, ele percebe um novo olhar, que implica obviamente uma nova forma de organizar o mundo. Nesta, a perspectiva geométrica instaurada no Ocidente a partir da Renascença torna-se obsoleta, sendo substituída por uma outra, ondulatória - sinais transmitidos por onda -, que privilegia a instantaneidade e a transmissão em tempo real. (Virilio, 1993, p.22)

O autor percebe a substituição de uma estética da aparição de uma imagem estável (analógica), “presente por sua estática, pela persistência do seu suporte físico (pedra, madeira, terracota, tela, papéis diversos)”, por uma estética do desaparecimento de uma imagem instável (digital), “presente por sua fuga e cuja persistência é somente retiniana, a do ‘tempo de sensibilização’ que escapa à nossa consciência imediata, desde quando o limite dos 20 milissegundos for ultrapassado.(...)”. (Idem, p.27)

Argumentando sempre em termos espaciais, o autor preocupa-se com a obscenidade desse novo olhar, cujos efeitos de superexposição acabam com os obstáculos físicos à comunicação e produzem um mundo sem antípodas, sem faces ocultas, transparente, sem limites - onde “o tato e o contato cedem lugar ao impacto televisual” (Idem, p.14); e onde

a interface - enquanto superfície de contato entre dois meios - substitui com desvantagem as noções de superfície e de “face a face”. (Idem, p.39)

Nessas reflexões, compõem, portanto, algumas preocupações que poderiam aproximar

Paul Virilio das análises de Jean Baudrillard: a crítica das imagens virtuais enquanto “exterminadoras” do mundo real; a preocupação com a desmaterialização e desqualificação dos espaços públicos e coletivos em prol das experiências midiáticas; e, como consequência mais nefasta, os efeitos desta “civilização

do instantâneo” sobre a vida cotidiana em seus domínios públicos e privados, especialmente no que diz respeito à relação do homem com as noções de tempo, de espaço, de memória e de história - que são, afinal, o que funda a identidade coletiva e a sociabilidade.

Para Virilio, insista-se, o instante real das comunicações é o presente, é o tempo da exposição, ou melhor, o tempo do desaparecimento de uma imagem; logo, a civilização do “ao vivo” é a civilização da amnésia - telepresente, mas sem futuro, sem passado, sem memória.

A essa nova “ecologia urbana” cabe o papel de repensar o tipo de “poluição” causada pelas tecnologias contemporâneas em nome da cidadania e da civilidade, que dependem da natureza da proximidade entre os grupos e, ainda, da identidade e da sociabilidade humana - imaginando talvez que essas referências construam-se pela ausência de próteses instrumentais. (Idem, p.101-118)

Eis, então, a diferença mais importante entre as posições de Virilio e Baudrillard no debate que se pretende circunscrever. Enquanto este último se mostra extremamente cético quanto a qualquer possibilidade de reflexão crítica frente ao fenômeno de virtualização e simulação do mundo provocado pelas tecnologias contemporâneas, Virilio reivindica uma postura política de intervenção “ecológica” e pacifista, percebendo a “negatividade” de toda nova tecnologia, denunciando as “armadilhas” e lutando contra isto. (Virilio, 1984)

Apesar da sofisticação de seus argumentos, a crítica filosófica de Baudrillard e Virilio acaba por renovar a dicotomia entre o “artificial” e o humano, ao defender a idéia de uma ciência e uma técnica hegemônicas, autônomas, impondo sua lógica sobre a cultura e a sociedade.

Em suma, parece-nos que a reflexão acima proposta torna-se por demais generalizante, tensionando ao limite o que pode ser uma tendência da sociedade tecnológica e sugerindo uma certa impotência, ao separar a tecnologia das práticas e dos usos culturais, especialmente quando se condenam as “novas” tecnologias enquanto as “velhas” são valorizadas.

Em outras palavras, parece-nos perigoso criticar a tecnologia “em bloco” em nome de uma realidade ou de uma essência humana, uma vez que, talvez, a

única “essência” para esta espécie seja a possibilidade de lidar com o artifício. O que quer dizer que a introdução de uma nova tecnologia certamente vai colocar em crise os conceitos tradicionais sobre um determinado fenômeno, exigindo formulações mais adequadas à sensibilidade emergente.³

Seguem-se, portanto, as contribuições de Pierre Lévy ao debate, sugerindo algumas pistas que permitem articular um novo conceito de memória, em vez de permanecermos imersos na amnésia pós-moderna acima diagnosticada.

Esquecendo a amnésia pós-moderna

Pierre Lévy ocupa-se, em *As tecnologias da inteligência*, com as diversas formas de imbricamento das tecnologias com o humano ao longo da história da humanidade, voltando-se para a especificidade do momento atual.

Um pressuposto de sua reflexão é o de que a técnica é constitutiva do homem. Homem e técnica estão desde sempre vinculados e a cultura é a forma de gestão das variadas tecnologias que atravessam cada momento da história social - entendendo-se por tecnologia todas as estruturas, línguas, epistemes ou inconscientes sociais que “pensam em nós”.

Como exemplo desse imbricamento, podemos pensar no desenvolvimento do microcomputador. Inicialmente uma máquina binária, restritiva e centralizadora, foi sendo composta por sucessivas camadas de interfaces que tornaram os complexos agenciamentos técnicos mais amigáveis ao sistema cognitivo humano, a partir mesmo das utilizações sociais. (Lévy, 1993, p.48)

Ou seja, os usos determinam o caminho de desenvolvimento da “máquina” tal como esta reorganiza, de uma maneira ou de outra, a visão de mundo de seus usuários e modifica seus reflexos mentais - o que indica que a atividade “técnica” é essencialmente política ou, segundo Lévy, cosmopolítica.

Mas, se a superação da dicotomia entre o natural e o artificial é um pressuposto básico do pensamento de Lévy, ele reconhece a particularidade das diversas tecnologias e o impacto de cada uma delas na dinâmica da “ecologia” sócio-cultural.

Assim, ele distingue três diferentes momentos da história das tecnologias intelectuais, isto é, daquelas usadas para armazenamento e gestão do

conhecimento. Trata-se dos pólos da oralidade, da escrita e da digitalização, aos quais correspondem, no primeiro período, um tipo de pensamento mítico e, no segundo, um tipo de pensamento lógico-racional. Ligadas ao terceiro, reaparecem as características da simulação, do tempo real, das interfaces - caras à reflexão de Baudrillard e Virilio -, porém articuladas a uma outra perspectiva, na qual as palavras-chave são mistura, hibridismo e tradução. Ressalte-se que estes pólos da oralidade, escrita e informática não

são eras; a cada instante e lugar eles comparecem com intensidade variável. A sucessão da oralidade, da escrita e da informática como modos fundamentais de gestão social do conhecimento não se dá por simples substituição, mas, antes, por complexificação e deslocamento de centros de gravidade.

Contudo, a ênfase de Lévy é justamente no sentido de se recusar a pensar a “essência” dos processos virtuais, uma vez que passamos a tratar de redes abertas a novas conexões, imprevisíveis, que podem transformar radicalmente seu significado e uso, cujos suportes tornam-se infinitamente leves, móveis, maleáveis e inquebráveis.

A noção de interface - superfície de contato entre meios distintos, sejam eles humanos ou inumanos - é central e estimulante, uma vez que remete às possibilidades de tradução, transformação, passagem, permitindo um acesso não-linear, com múltiplas conexões em velocidade, e que o usuário explore ativamente o sistema. (Lévy, 1993, p.176)

Ao mesmo tempo, ressalte-se que a imagem digitalizada pode ser decomposta, recomposta, indexada, ordenada, comentada, associada no interior de hiperdocumentos multimídias ou mesmo “deletada”, o que resulta em uma proveitosa “desmaterialização” das fronteiras entre meios como televisão, cinema, escrita informática e telecomunicações, em proveito da circulação, da metamorfose e da mestiçagem. (Idem, p.103)

No mesmo sentido, Lévy cita o exemplo dos kits de simulação. Destaca

que a manipulação dos parâmetros e a simulação de todas as circunstâncias dão ao usuário do programa uma espécie de “intuição” sobre as relações de causa e efeito presentes no modelo. O usuário adquire um conhecimento por simulação do sistema modelado, que não se

assemelha nem a um conhecimento teórico, nem a uma experiência prática, nem ao acúmulo de uma tradição oral.

Nesse tipo de modelo, critérios como a pertinência do “aqui e agora” tomam pouco a pouco o lugar de outros, como “verdade” universal e

objetividade. Contrariamente à teoria, que é “lida”, tendo como função primária explicar ou esclarecer um fenômeno, o modelo simulacional é antes “explorado” interativamente, valorizando características tais como operacionalidade e eficácia no que tange a um objetivo específico. (Lévy, 1993, p.120-122) Isso não significa o fim da análise e da reflexão, mas sim que, mesmo no domínio científico, lida-se com modelos menos absolutos do que o conhecimento teórico, mais ligados às circunstâncias de seus usos e que são continuamente corrigidos e aperfeiçoados. (Idem, p.125)

O tempo pontual instaurado pelas redes de informática, cujo vetor velocidade é fundamental (em oposição ao tempo circular da oralidade primária e ao tempo linear das sociedades históricas), vai corresponder às exigências desses modelos simulacionais. Seu princípio básico é a condensação no presente, na operação em andamento, uma vez que não se trata tanto de difundir as luzes junto a um público indeterminado ou de conservar um saber, mas sim, de colocar uma informação perecível e transitória à disposição dos especialistas. Ou seja: o sistema de informações em tempo real da informática não é feito para conservar o saber do especialista, mas para evoluir incessantemente a partir do núcleo de conhecimento que se trouxe.

Sendo assim, Lévy concebe que talvez o tempo real anuncie o fim da história e de um tipo de memória “de longo prazo”, porém não o fim dos tempos, nem a anulação do devir. Sugere, então, que em vez

A crítica filosófica de Baudrillard e Virilio acaba por renovar a dicotomia entre o “artificial” e o humano, ao defender a idéia de uma ciência e uma técnica hegemônicas, autônomas, impondo sua lógica sobre a cultura e a

de uma catástrofe cultural, poderíamos perceber nessa mudança um retorno ao Kairos dos sofistas. O conhecimento por simulação e a interconexão em tempo real valorizam o momento oportuno, a situação, as circunstâncias, por oposição ao sentido molar da história ou à verdade fora do tempo e espaço, que talvez fossem apenas efeitos da escrita.

Uma outra contribuição a ser mencionada, ainda que sem espaço para aprofundamento, é historiografia contemporânea. Sem abandonar a noção de história - leia-se: fluxo de eventos cronologicamente encadeados a partir de passado, presente e futuro -, alguns historiadores reforçam a sugestão de que a memória coletiva sempre foi cuidadosamente construída, fabricada, retocada, reinterpretada juntamente com aquilo que deve ser esquecido pela coletividade.⁴

Dessa forma, noções tais como "autenticidade" ou "imutabilidade" do passado são obsessões da modernidade que só podem ser mantidas à custa de uma reificação da realidade - sempre móvel, tortuosa, instável - e que a cultura digital, especialmente a noção de simulacro, vem revelar.

Conclusão

Através do debate acima delimitado, pretendeu-se ressaltar diferentes posturas teóricas no que diz respeito à compreensão do impacto das tecnologias contemporâneas em algumas noções que norteiam a vida social - entre elas, a noção de memória.

À reflexão predominantemente apocalíptica de Virilio e Baudrillard, que percebem as tecnologias contemporâneas em bloco, de um único efeito - aquele de "extermínio do mundo real"-, buscou-se o contraponto de Pierre Lévy e da historiografia, acreditando que os dois pensadores esboçam novas perspectivas, bem diversas entre si em vários aspectos. Porém, muito próximas ao estimularem a não nos crispamos sobre os territórios e as identidades ameaçadas - conforme enfatiza Lévy -, mas, antes, tentando acompanhar e dar sentido à virtualização.

Recusando peremptoriamente a afirmação de "fim do mundo" como sinônimo de final deste século e reconhecendo talvez, e somente, o fim de um mundo

(e o início de outro) - onde as noções de sujeito, identidade estável e memória precisam ser repensadas -, podemos ultrapassar o diagnóstico de Baudrillard e Virilio sobre a amnésia pós-moderna, compreendendo os avanços tecnológicos contemporâneos como ferramentas por meio das quais "se constituiu e continua a se criar a nossa espécie."

Notas

¹ Este texto é uma versão modificada da participação no GT Teoria da Comunicação durante o Congresso da INTERCOM de 1997, com o trabalho "A sedução das imagens; balanço de um possível debate".

² Ver as observações sobre a cultura americana desenvolvidas no livro *América e a entrevista* ao *Jornal do Brasil*, de 31/5/92.

³ Para desenvolvimento do argumento sobre a "artificialidade" da espécie humana, ver: Sá, Simone Pereira de. "O artifício como natureza humana". Comunicação apresentada no Simpósio Comunicação e Cultura na Era Global, realizado de 12 a 13/09/1997, no Hotel Intercontinental, Rio de Janeiro.

⁴ Ver, entre outros que trabalham com a noção de "invenção" do passado: Burke (1989), Anderson (1989) e Hobsbawm (1990).

Bibliografia

- ANDERSON, Benedict. Nação e consciência nacional. São Paulo: Ática, 1989.
- BAUDRILLARD, Jean. Simulacres et simulations. Paris: Galilée, 1981.
- _____. América. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.
- _____. A ilusão do fim ou a greve dos acontecimentos. Lisboa: Terramar, 1992.
- BURKE, Peter. Cultura popular na Idade Média. São Paulo: Cia. das Letras, 1989.
- HOBBSAWN, Eric. Nações e nacionalismos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.
- LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. O que é o virtual? São Paulo: Editora 34, 1996.
- VIRILIO, Paul. Guerra pura. A militarização do cotidiano. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- _____. O espaço crítico e as perspectivas do tempo real. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- _____. A máquina de visão. Rio de Janeiro: José Olympio, 1995.

* Simone Pereira de Sá é Doutora em Comunicação pela ECO/UFRJ e Professora Adjunta do IACS/UFF.