ODISSÉIA NO TEMPO

Vera Lúcia Giraldez Canabrava

> "Não há objeto puramente atual. Todo atual se envolve de uma névoa de imagens virtuais. Tal névoa se eleva de circuitos coexistente mais ou menos extensos, sobre os quais as imagens virtuais se distribuem e correm."[v]

Resumo: Através do tema Problematizações sobre o virtual iremos enfocar dois modos de conceber o virtual e suas conseqüências na produção da subjetividade: virtual como infinito e virtual como possível. Esta intervenção opera com algumas das problematizações decorrentes das questões trazidas pelas novas tecnologias de informatização, aquelas que discutem a produção do real. Em especial algumas problematizações que tratam da Inteligência Artificial. Com este objetivo iremos utilizar o filme MATRIX, produção americana dos irmãos Larry e Andy Wachowski, de 1999. O filme constrói uma guerra de vida e morte entre a MATRIX e os humanos. Alguns dos problemas construídos pelos autores já estavam postos em BLADE RUNNER, como a hibridação, e em 2001 UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO. MATRIX traz novas questões.

Palavras-chave: Problematizações sobre o virtual, Virtual como infinito e virtual como possível, Inteligência Artificial, MATRIX

As considerações filosóficas trazidas para esta intervenção têm conexões explicitadas: pesquisar a virtualidade enquanto um dos agentes produtores da subjetividade. Com isto estamos dizendo que a subjetividade poderá ser construída de modos distintos em intensidades conforme se

componha com o virtual pensado como possíveis e fechados ou com o virtual pensado como infinito e aberto. Afinal, desde os pré-socráticos os problemas de temporalização, o virtual na Grécia era regido pelo deus Aíon, são "objetos" complexos de nosso pensamento.

Em nossos dias os modos de temporalização assumem suas peculiaridades. Velocidade, aceleração, real são algumas dessas peculiares envolvidas nos modos de produção da subjetividade, assim como as novas tecnologias, as novas produções de imagem, nas diversas telas, sejam elas dos cinemas, das TVs ou dos monitores de computadores, vêm desafiando nosso pensamento. Gilles Deleuze foi incansável em trabalhar o cinema como pensamento![v]

Com freqüência, no entanto, vemos o virtual ser colocado em oposição ao real. Disto decorre a necessidade de trabalhar nas distinções do virtual através de algumas estratégias de pensamento para poder afirmar, inicialmente, que opor o virtual ao real é apenas uma das modalidades, e das mais difundidas, de conceber a virtualidade. E podemos adiantar que esta modalidade é pouco criativa. Por considerarmos os problemas da virtualidade como essenciais à criação da vida, da arte e das concepções políticas e sociais esta intervenção dedica-se a pensar as problematizações da virtualização adotando caminhos através de pares de conceitos.

Estes conceitos estarão em conjugações com um filme de ficção científica, MATRIX, com o objetivo de analisar suas conseqüências na produção de subjetividade. Podemos ainda adiantar que iremos operar com dois pares de conceitos. O segundo par de conceitos, VIRTUAL COMO INFINITO, será peça decisiva nesta pesquisa-intervenção, no agenciamento entre conceitos filosóficos e cinema em seu engendramento de distintas subjetivações.

Para esta abordagem as considerações trazidas pelos trabalhos recentes de Pierre Lévy[v] têm sido muito profícuas. Este pensador tem tido a potência de trazer para o contemporâneo, para os debates sobre a informatização, sobre a cibercultura ou para o cibertempo, se assim se desejar, um modo de pensar através de conceitos que fortalecem distinções que nos parecem decisivas para a produção de pensamento.

A Filosofia francesa, aquela que vem sendo denominada como filosofia da diferença, tem nos brindado com inúmeros pensadores que vêm se atendo a estas questões. Aqui estaremos trabalhando sempre com os efeitos dos conceitos de Gilles Deleuze revigorados e distendidos por Pierre Lévy, com as construções de Henri Bergson, mas também com Jean Baudrillard. Quando a filosofia se engendra com as questões de nosso cotidiano mostra, a meu ver, suas potências mais densas. Foi de Lévy que escolhemos as primeiras considerações:

A virtualização, entendida como a passagem à problemática, deslocamento do ser para a questão, é algo que necessariamente põe em causa a identidade clássica, pensamento apoiado em definições, determinações, exclusões e terceiros excluídos. Por isso a virtualização é sempre heterogênese, devir outro, acolhimento da alteridade.[v]

Nesta abordagem que estamos levando à discussão é necessário, ainda nas considerações que estão sendo explicitadas, que se entenda a virtualização de modo diferente daquele próprio aos estudos de Paul Virillio em que seríamos levados a uma implosão do espaço-tempo. Ou seja, não estaremos aqui pensando que tempo e espaço tornam-se únicos, mas ao contrário. A questão mesma de que espaço e tempo abandonaram, na virtualização uma posição ordinária implica em que sejamos forçados a operar com ritmos "a-cronológicos" inéditos: não nos é mais possível pensar o espaço como único ou uma cronologia uniforme. Estamos, ao contrário, lançados em diversos espaços assim como em diversos tempos. Como diz Lévy:

O universo cultural, próprio aos humanos, estende ainda mais essa variabilidade de espaço e da temporalidade.[v]

No momento em que adotamos uma concepção de problematização do virtual nos inscrevemos num modo de pensar que destitui qualquer virtual como sendo uma verdade única. Neste procedimento estamos optando por operar, conforme já anunciamos, com os seguintes pares de conceitos:

ATUAL - VIRTUAL

POSSÍVEL - VIRTUAL

Após estas considerações penso que demonstrar que estas diferenças, entre ATUAL – VIRTUAL e POSSÍVEL - VIRTUAL, que poderiam parecer ser de natureza apenas semântica, estão no cerne das PROBLEMATIZAÇÕES SOBRE O VIRTUAL em composição com a produção de subjetividade, será o nosso desafio. Este desafio nos obriga a trabalhar imersos em conceitos que tratam das questões do tempo. Portanto será preciso apontar, num primeiro momento, para distinções temporais platônicas e num segundo momento para as distinções temporais bergsonianas.

Primeiro par de conceitos: ATUAL - VIRTUAL

Consideramos importante ir até Platão na medida em que seu pensamento nos é contemporâneo e continua insistindo nas formulações de nosso pensamento ainda que esta insistência nem sempre seja de nosso conhecimento. Poderia parecer um preciosismo desnecessário remontar-nos ao mestre grego, mas buscaremos demonstrar como seu pensamento nos afeta, nos atravessa.

Na constituição platônica da Teoria das Idéias a metade inteligível do ser, a essência, o eidos, fica fora do tempo, na eternidade da imutabilidade e a outra metade do ser, o ser sensível, encontra-se mergulhado no tempo, já na condição de cópia da essência. Em Platão os verdadeiros seres são as essências inteligíveis, seres do passado, do passado imemorial que servem de modelo para os seres imersos no tempo, as cópias. Esta seria a primeira distinção: entre as essências e as cópias. Não haveria para Platão qualquer sentido de reversibilidade entre estas duas metades do ser. O Diagrama da Linha[v] traça uma distinção temporal intransponível. A distinção entre a eternidade da imutabilidade e o tempo.

Trata-se agora de pensar a segunda distinção platônica: a distribuição no tempo[v]. Esta distinção no tempo se dá entre as cópias, que seguem o modelo das essências, são informadas pelas essências, e os simulacros que além de imersos no tempo não sofrem a influência de nenhum modelo. Os simulacros, como as sombras, estando imersos no tempo e sem essência a copiar devem ser expurgados, justamente pela ausência de modelização, de essência fixa.

A proposta de pensamento que estamos construindo alicerça-se nesta segunda distinção. Ou seja, a depender do modo que se trate o simulacro, ele pode vir a ser compreendido como aquilo que traz a diferença ou como aquilo que simula escapando a verdade.

Ainda no primeiro par, atual-virtual, será necessário recorrer a Henri Bergson, especialmente a partir de seu livro MATÉRIA E MEMÓRIA[v]. De maneira diferente do mestre grego, o modo de conceituar deste filósofo francês distingue o ser em "duas metades", virtual e atual, mas ambas estão imersas no tempo. O atual refere-se ao que existe no presente, o que tem duração e o virtual ao que o filósofo define como tempo puro, mais exatamente entendido enquanto passado ontológico, ou seja, um passado distinto do passado vivido.

Deste modo, ao virtual opõe-se o atual e não o real: o virtual seria o não atual no sentido daquilo que não está no presente. A não presença do virtual não diminui sua densidade enquanto

real: o virtual seria real e não presente. E desejamos dizer que não foi preciso esperar a informatização nem tão pouco as telecomunicações contemporâneas para que se pudesse pensar a não presença como realidade, ou de outro modo, que o atual e o virtual fossem concebidos como reais, ainda que de naturezas distintas. O conceito de virtual foi amplamente trabalhado por Bergson. Os conceitos de virtuais e atuais são bergsonianos, filósofo que faleceu em 1941.

Baudrillard trabalha, de um modo que lhe é próprio. Ou seja, ele opera, assim como Deleuze-Lévy no tempo, portanto já na ruptura do Diagrama da Linha traçado por Platão em seu Livro VI da República. Baudrillard movimenta-se conceitualmente na desconstrução da Teoria das Idéias. Ou dizendo de outro modo, Baudrillard opera na desconstrução da transcendência erguida pelo modelo platônico, o filósofo-mestre da verdade. Assim o dizemos porque ele trabalha exatamente com os simulacros. Com os seres expurgados da Teoria das Idéias.

Como dizíamos, são muitos os pensadores contemporâneos que operam com os simulacros. As problematizações baudrillardianas são de importância, ao nosso ver, por seu envolvimento com os estatutos do real: preocupa-se com o fato de que os simulacros, justamente aquele que fogem do modelo de verdade, venham a ser constituídos e constituintes, no mundo contemporâneo, de novas modalidades das verdades, como simulações que guardariam ainda o conceito de verdade[v]. Com a ruptura do mundo das essências platônicas, os referentes do real, enquanto modelos são abolidos. O real seria, pois, construído ao sabor dos desejos humanos, já que sem referente?

São construções-preocupações que consideramos absolutamente necessárias. E, em particular, as construções que insistem em delimitar o virtual aos possíveis, porque as delimitações são intervenções do poder.

Segundo par de conceitos: POSSÍVEL-VIRTUAL

Nossas problematizações sobre o virtual têm nos levado a concebe-lo como sendo o tempo, ou melhor dizendo, como sendo uma eternidade em constante processo de mutabilidade, tempo puro inabitado no qual estaríamos imersos. Neste modo de conceber, o virtual torna-se avesso à homogeneização, avesso a modelizações, e principalmente a delimitações. Sendo da natureza do virtual as infinitudes, as sucessivas operações com infinitos, em metamorfose constante, torna-se impossível a adoção de critérios universais de limitação real ou a possibilidade de que uma simulação se pretenda a verdadeira.

Conforme Henri Bergson as duas metades dos ser estão mergulhadas No tempo. Não há o esquartejamento do ser em duas metades operado por Platão. As duas metades do ser, conforme Bergson, estão imersas no tempo. Como isto de daria? Através dos conceitos de virtual como o infinito tempo e o conceito de atual entendido como o que está no presente, na duração. Este modo de pensar, de conceituar implica nas interconexões, intracomunicações sucessivas entre atuais e virtuais, em composições incessantes. O ser e o devir, imerso no tempo, "intercambeando-se", metamorfoseando-se incessantemente.

O virtual é a metade aberta ao infinito, imersa no infinito, numa eternidade da mutabilidade e os atuais são os modos de estar no tempo, no presente, na duração. Um vulcão adormecido seria um virtual de inimagináveis infinitudes em conjugações virtuais, e as larvas emergidas em caso de sua explosão, seriam atualizações, durações, modos de estar no tempo, traçando caminhos inusitados, endurecimentos, desenhos de um novo mapa, constituindo-se estes atuais como larvas, larvas estas que se desfazem em virtuais na sucessão de infinitudes processuais.

Sendo assim o virtual vai muito além de possíveis. Os virtuais seriam nós bifurcantes, impensáveis, inimagináveis, invisíveis, de em imensidão inesgotável: conexões virtuais. Avessos aos controles humanos, porque transbordam as capacidades humanas, são os tempos nos quais estamos imersos. Tempo concebido aqui como de natureza inumana.

MATRIX:

Nossa hipótese implica em explorar a própria concepção da MATRIX[v] apresentada no filme pelos irmãos diretores Larry e Andy Wachowski. Quem sabe, como pretendemos, pensando que o filme opera com duas concepções de virtual que se interconectam.

A MATRIX de 2199 desenvolvida pelo filme é erguida como um real enquanto simulação que adquire as feições de uma realidade virtual enquanto construção da INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, com potência para controlar e destruir a humanidade. Trata-se de ficção científica, trata-se de cinema pensando filosofia e subjetividade ao apontar o que seria esta REALIDADE VIRTUAL. Trata-se de um cinema que busca adensamentos das questões que já estão postas no milênio que em 1999 já estava a encerrar-se e momento em que, segundo o personagem Morfeu, os homens tinham imensas esperanças no futuro da IA.

Ainda nos primeiros 15 minutos do filme MATRIX, Neo, o Escolhido como o guerreiro-salvador da espécie humana em guerra contra as Máquinas, abre um livro e dele retira um software. Este livro aponta para os problemas de concepção do real. Não é à toa que se chama SIMULACRO E SIMULAÇÕES de Jean Baudrillard um dos teóricos mais importante de nosso tempo.

Estamos consideramos a MATRIX dos irmãos Wachowski como uma concepção de natureza catastrófica, a construção de uma ficção em que a Inteligência Artificial pode constituir-se em nosso inimigo, em que esta INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL constituindo uma REALIDADE-VIRTUAL-POSSÍVEL poderá nos dominar e controlar a ponto de destruir a humanidade para que ela, INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL "viva". E viva, no filme, com a energia do sangue dos humanos, um vampiro contemporâneo.

Baudrillard, ao ser homenageado pelo filme MATRIX, instiga-nos a pensar uma outra MATRIX-VIRTUAL que coexista com a MATRIX-SOFTWARE. Uma MATRIX pensada como sendo aquela das infinitas conjugações, não programável, indeterminada, e que implica em que estejamos nos conjugando com Deleuze-Lévy.[v]

> Morfeu dá ao personagem Neo, um messias da era virtual, uma das pistas: os personagens vigilantes da MATRIX-SOFTWARE, por mais geniais que sejam, em especial velozes, são previsíveis. Até agora tinham vencido todos os humanos, mas poderiam ser derrotados pela imprevisibilidade, ou seja, esta MATRIX- SOFTWARE, a da INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL, só poderia atualizar possíveis, de um modo ou outro previsíveis, enquanto que o homem que pode pensar o "enigma" do virtual como infinito ainda não construídos e conectar-se com a imprevisibilidade, com o indeterminado.
>
> Este modo de pensar implica operar com uma MATRIX VIRTUAL ABERTA e "vencer" a INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL DA MATRIX POSSÍVEL.
>
> Portanto, aos distintos modos de conceber o virtual "corresponderão" distintas produções de subjetividade: uma agenciada ao virtual enquanto infinitos, realizando a potência de encontros inusitados, de velocidades intensivas, de velocidade de pensamento e produção de corpos também intensivos de delimitações flutuantes, e outra, uma subjetividade reprodutora de possíveis, de previsíveis, de pensamento e corpo de contornos delimitáveis porque construída nas operações com uma virtualidade entendida como constituída pelos limites do possível.

DUAS MATRIX: O VIRTUAL COMO POSSÍVEL E O VIRTUAL COMO INFINITO

UMA MATRIX FECHADA, DOS POSSÍVEIS, DOS CONTROLES, DO LIMITADO, disciplinadora.

E outra:

UMA MATRIX ABERTA, INFINITA E INUMANA COMO O TEMPO, ILIMITADA e bifurcantes.

Nós humanos poderemos conjugar-nos com qualquer uma das matrix e ainda com ambas. Dos modos de pensá-las decorrem distintas implicações na produção de subjetividade.

A nosso ver os irmãos Wachowski optaram pela vitória da MATRIX-ABERTA. O personagem Neo escolhe compor-se com a imprevisibilidade, ouvindo um oráculo que aponta para as construções o imprevisível, que Morfeu esclarece com sendo uma peculiaridade da vida. O personagem Neo compõe-se numa aliança da imprevisibilidade hibridada com a INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL.

Deste modo o filme MATRIX discute, condena, refaz e articula-se tanto com a INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL quanto com o PENSAMENTO em composição com o tempo entendido em sua natureza infinita.

MATRIX IMPLICADA:

Um Neo-homem? Uma neo-subjetividade? Um cinema pensamento em grande estilo: não dando soluções, configurando problemas.

Mas, seguramente um cinema imerso no tempo.

O cinema pensamento!

Sendo este nosso encaminhamento fazem-se necessárias algumas considerações a mais.

MATRIX retoma um dos temas de 2001 Uma Odisséia no Espaço de 1968 de Stanley Kubrick? HAL, a poderosa INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL dos computadores IBM, nos é

mostrado como um panóptico com vontade própria. O cineasta antecipa os terrores agora adensados na concepção de alguns teóricos: HAL precisou ser destruído.

Mas o que nos parece fantástico na vida e no cinema, como em Matrix, são as desterritorializações das ODISSÉIAS NO ESPAÇO para as ODISSÉIAS NO TEMPO.

BIBLIOGRAFIA:

Baudrillard, Jean. Simulacros e simulações. Lisboa, Relógio D'Água, 1991.

Bergson, Henri. Matéria e memória. Rio de Janeiro, Martins Fontes, 1990.

Deleuze, Gilles. Bergsonismo. Rio de Janeiro, Editora 34, 1999.

_____. Imagem tempo. São Paulo, Brasiliense, 1990.

_____. Lógica do sentido. São Paulo, Perspectiva, 1974.

Deleuze, Gilles e Parnet, Claire. Diálogos. São Paulo, Escuta, 1998.

Lévy, Pierre. O que é o virtual? São Paulo, Editora 34, 1996.

Parente, André (org.). Imagem máquina – A era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro, Editora 34, 1993.

Platão. A República - Livro VI (tradução de Leonel Vallandro). São Paulo, Ediouro.

Vera Lúcia Giraldez Canabrava é Doutoranda da Pós-graduação em Psicologia Social da UERJ, Mestre em Comunicação e Cultura ECO-UFRJ, Professora licenciada do curso de Comunicação Social da Universidade Gama Filho, Psicanalista, Psicóloga-UFRJ.