

Dos Bardos às máquinas que realizam desejos

Ricardo Portella de Aguiar

<http://lattes.cnpq.br/9587127623598732>

Resumo:

Os Bardos nunca foram meros recitadores de um texto imutável. Ao contrário, eram autodidatas inspirados pelos deuses e pelo auditório, livres para reagir aos apelos da audiência. Entretanto, isso não corrompia a obra original e, embora não possamos dispor de um original literário de um poema oral, “as várias versões que restam têm uma semelhança fantástica, como se copiadas de um original divino!” A aparição da escrita — “instrumento de poder das sociedades modernas” — e posteriormente a invenção da imprensa impulsionaram a transmissão de mensagens, que passaram a ser reproduzidas com muito mais precisão, em quantidade de detalhes e, principalmente, com facilidades técnicas inimagináveis nos tempos passados. Essas melhorias possibilitaram o acesso fácil e direto à produção artística. No mundo contemporâneo, é lícito supor que a Literatura no virtual só se tornou possível a partir da Tecnologia, dos engenheiros, dos matemáticos e dos informatas, que descobriram os semicondutores, desenvolveram a lógica binária e criaram as linguagens de programação. No ciberespaço, a produção de Literatura não é uma tarefa apenas do autor da obra, mas uma composição que conta com a participação de uma equipe multidisciplinar, tão silenciosa quanto necessária, que mantém atualizadas todo o aparato tecnológico, uma vez que toda e qualquer inovação nas funções técnicas existentes ou na criação de novas facilidades que atendam às demandas dos artistas criadores, essas só serão possíveis desde que sejam desenvolvidos novos equipamentos ou produzidos novos Textos Digitais capazes de trabalhar os devaneios do inconsciente humano. A hibridação entre artistas e cientistas está enraizada na consciência cultural geral, já tendo sido tema de diversos autores da Filosofia e da própria Literatura. Nesse aspecto, tanto a arte interativa quanto a Literatura no virtual só se tornaram possíveis pelo emprego de instrumentos tecnológicos que trabalham as imagens e facilitam a ação do autor e do fruidor. É o fim do confinamento das obras de arte e da observação contemplativa, pois, com o suporte das ferramentas e dos Textos Digitais, o fruidor interessado pode ultrapassar o conteúdo manifesto, explorando a dimensão interativa ou mergulhando em significados ocultos, vasculhando o ciberespaço à procura de coisas não pensadas por outros admiradores da obra e, talvez, nem mesmo por seus autores. Nesta comunicação discutiremos a relação entre os contadores de histórias e o computador, considerado como um artefato tecnológico que, além dos cálculos e do armazenamento de informações comerciais e científicas, pode ser usado para a fruição — uma máquina que realiza desejos.

Palavras-chave:

Tecnologia, Linguagem, Literatura, Bardo.

“Bardo inspirado
Visceral e virtual
Verso programado”

A comunicação humana serve primordialmente para contar histórias que refletem e resignificam a imagem que temos de nós mesmos. Durante muito tempo, essa foi a forma utilizada pela humanidade para a transferência de conceitos e ensinamentos de todos os tipos. Entretanto, a aparição da escrita — “instrumento de poder das sociedades modernas” (DIAMOND, 2011, p. 235) — e posteriormente a invenção da imprensa impulsionariam a transmissão de mensagens e a difusão da Literatura, uma vez que as mensagens passariam a ser reproduzidas “com muito mais precisão e em quantidade de detalhes” (ibid). As obras produzidas e fruídas nos ambientes computacionais, por outro lado, predisõem o leitor a uma nova forma de recepção, pois além das características próprias — informações, sinais mais ou menos manifestos, indícios familiares ou referências implícitas —, as facilidades disponíveis nos ambientes computadorizados interferem na recepção. No caso específico da Literatura no ambiente virtual, as facilidades oferecidas pela tecnologia permitem ao leitor um acesso pleno e irrestrito à obra e a outros textos complementares, seja com a utilização da técnica de hipertexto, que possibilita uma arrumação não linear de componentes textuais, ou com a utilização de técnicas de pesquisa e indexação. Além de proporcionar a oportunidade de leitura mais ágil e de acesso simultâneo a diversas obras em um único ambiente portátil e de simples manuseio, a tecnologia proporciona novas formas de leitura e interação entre as diversas obras, facilitando a navegação e a transtextualidade, conseguidas com um simples apertar de botões. Além disso, há todas as facilidades introduzidas pela técnica e pelos aparatos tecnológicos, tais como a velocidade de acesso a acervos, a possibilidade de mudança de rumos na leitura ou utilização de técnicas de Inteligência Artificial que “aprendem” a partir do uso, conservando ou alterando as regras e as expectativas do leitor. Nesse cenário, o autor passa a contar com novas ferramentas, passando a ter que considerar os novos leitores: quase todos familiarizados com as ferramentas e as facilidades oferecidas pela informática. Todo esse aparato tecnológico é sustentado pelas Tecnolinguagens, que viabilizam a atividade de programação de computadores — exclusivamente ligada à comunicação do homem com a máquina através de códigos de base lógica —, inauguram uma nova forma de escrita — o Texto Digital — e apresentam um novo tipo de artista — o Tecnoescritor.

As mudanças significativas que ocorreram nos suportes à escrita, desde o rolo de pergaminho até o livro digital — tanto na forma de colocar um pensamento quanto na de representar e receber uma mensagem —, influenciaram na nossa percepção das obras literárias. Nos meios eletrônicos, por exemplo, os leitores — ou usuários, ou jogadores — participam diretamente da obra, em uma imersão impensável em outras épocas e possível apenas com a mediação da tecnologia. Os leitores atuais não são apenas exploradores passivos, ao contrário, têm a capacidade de interferir na obra. Essa experiência frutiva é uma consequência natural da evolução pela qual as obras literárias vêm passando desde a época das cantorias dos Bardos, passando pela introdução dos textos escritos, pelo aprimoramento dos suportes e culminando na criação da máquina cibernética de realizar desejos, com suas facilidades hipermidiáticas. Como afirma Derrick de Kerckchove, “entre os livros e a hipermídia de hoje, a diferença fundamental reside em que a hipermídia permite a retradução desse código comum fora do espaço do espírito e dos sentidos humanos” (KERCKHOVE, 1993, p.57-58).

No mundo virtual a produção de Literatura não é uma tarefa apenas do autor da obra, mas uma composição que, assim como no cinema, conta com a participação de uma equipe multidisciplinar. O território virtual, com suas imagens e facilidades de comunicação e interação, não é o mesmo mundo que captamos com nossos sentidos, assim como em definição precisa de Walter Benjamin sobre o mundo captado pela fotografia: “a natureza que fala à câmara não é a mesma que fala ao olhar; é outra, especialmente porque substitui a um espaço trabalhado conscientemente pelo homem, um espaço que ele percorre inconscientemente” (BENJAMIN, 1994, p. 94). Dessa forma, embora tenhamos, com o suporte da Tecnologia, facilidades inimagináveis de edição, produção e distribuição, todas essas precisam ser mantidas por uma equipe tão silenciosa quanto necessária, pois toda e qualquer inovação nas funções técnicas existentes ou a criação de novas facilidades que atendam às demandas dos artistas criadores, essas não serão possíveis sem que sejam desenvolvidos novos equipamentos ou produzidos novos Textos Digitais. Para cada evolução que experimentamos, são necessárias algumas dezenas de milhares de novas linhas de Texto Digital e, quase sempre, novos equipamentos, novas memórias e processadores mais poderosos e rápidos. Sem essa intervenção da tecnologia ficaríamos estagnados, assim como ficou o rolo da antiguidade, o códex e o próprio livro, por muito tempo. A criação das Tecnolinguagens, produto das mentes dos Tecnoescritores, foi o

primeiro passo em busca de uma comunicação com o aparato tecnológico, que poderia tornar possível o desejo de recriar a realidade, com toda a sua diversidade e aleatoriedade. Nesse delírio cibernético, o computador acaba por preencher uma lacuna já existente, deixada pelo distanciamento e pelo esfriamento das relações humanas, em um mundo onde a tecnologia vem se impondo gradativamente desde a Revolução Industrial.

Os textos armazenados em ambientes computacionais são imagens, produzidas a partir de uma imersão celular, que encaramos como uma imagem modificável. Segundo Jean Baudrillard, “desde o momento em que estamos diante da tela, não mais percebemos o texto enquanto texto, mas como imagem” (BAUDRILLARD, 2005, p.130). Nesse aspecto, tanto a arte interativa quanto a Literatura no virtual só se tornaram possíveis pelo emprego de instrumentos tecnológicos, que trabalham as imagens e facilitam a ação do fruidor. No ciberespaço, quando existe a real intenção da obra aberta, não há limites para que o espectador se manifeste e interfira na arte. O conceito de espaço fechado em que há uma convergência de pessoas interessadas na obra para uma fruição individual é destruído. É o fim do confinamento das obras de arte e da observação contemplativa, pois com o suporte das ferramentas e dos Textos Digitais, o fruidor interessado pode ultrapassar o conteúdo manifesto, explorando a dimensão interativa ou mergulhando em significados ocultos, vasculhando o ciberespaço à procura de coisas não pensadas por outros admiradores da obra e, talvez, nem mesmo por seus autores.

A Arte Computacional ou Arte Tecnológica, que teve origem na década de 1960 e foi a precursora dos Jogos Digitais Interativos, inaugura a interação do homem com a máquina fora do contexto puramente lógico e com propósitos diferentes do uso científico ou comercial. O computador passou, desde então, a ser visto como uma máquina que poderia ser usada para a diversão — uma máquina que realiza desejos, em um mundo onde tudo se confunde, o leitor investe na tecnologia como uma espécie de corpo suplementar, fazendo da busca interminável no ciberespaço uma ação de prolongamento do prazer através da leitura hipermediática. Para Jean Baudrillard, “é toda a libido recalçada e a negação do corpo que encontra a sua extensão na máquina informática, tornada objeto de desejo sem desejo (daí talvez, seus afetos, suas fraquezas, seus vírus?)” (BAUDRILLARD, 2002, p. 121-122). Todavia, nesse ambiente onde o tudo parece possível, nada ultrapassa o virtual. O desejo é desenhado na “memória” de *bits* ou faz parte da “inteligência artificial”

funcional da máquina, materializando-se somente nas condições que se apresentam como intransigência do artista criador, ou a partir da exigência do leitor.

Na literatura de ficção científica, é comum encontrarmos robôs defeituosos que querem se tornar humanos, criaturas que se rebelam contra os humanos, computadores que assumem o controle de espaçonaves, robôs que lutam ao lado dos humanos, robôs que vêm do futuro para alterar o passado, e tantos outros construídos a partir dos fundamentos da cibernética e da computação. Todos eles mostrando, quase sempre em segundo plano, a linguagem binária como uma forma de “pensamento” dos aparatos cibernéticos.

A linguagem da máquina, escondida pelas interfaces e pela Tecnolinguagem, possibilita a esses *Cyborgs* comportamentos surpreendentes, tornando concreta a ameaça da criatura — construída para ser submissa — ameaçando e superando o criador; a criatura como algo imprevisível por obra da linguagem artificial criada pelo homem: a criatura se apoderando do desejo de transgressão e de conquista do homem. O paradoxo estabelece-se quando temos, de um lado, o humano, com seus desejos, sua dinâmica de aquisição de linguagem baseada em potencialidades inatas, ações reflexas, necessidades, processos cognitivos e na convivência social e, de outro, a máquina, projetada por este mesmo humano, limitada a circuitos lógicos e com uma linguagem que, forçosamente, necessita se adaptar às exigências, evoluções e comandos impostos pelos signos da comunicação humana. Entre um e outro, entre o homem e a máquina, desejos inconscientes de poder e transgressão, já manifestados no curso da história pelos militantes de causas sociais e políticas, acontecem e são levados a cabo por uma classe especial de indivíduos, os transgressores cibernéticos — *Hackers* —, cuja atuação se dá exclusivamente através da linguagem, mas não da linguagem humana e, sim, da Tecnolinguagem: a linguagem de comunicação com a máquina! Francisco Rüdiger define esse personagem contemporâneo: “O hacker sucedeu ao militante: é ele o sujeito do incesto ativo com que os descontentes com o curso do progresso tecnológico se opõem à classe virtual e ao império do mundo cibernético” (RÜDIGER, 2007, p. 112). A máquina, nesse caso, é o agente que permite ao homem realizar o seu desejo. Mas isso não se faz diretamente, uma vez que esse mesmo homem, ao programar a máquina, inscreve nela as regras que a impedem de transgredir. O *Hacker* é o agente transgressor que atinge os seus objetivos através da linguagem e da quebra do código lógico que comanda as máquinas. É o desejo reprimido e oculto na

linguagem da máquina, sendo desvendado pela linguagem do homem.

A literatura de ficção científica, rica em exemplos do imaginário tecnológico, de fato é um espelho do desejo humano de todas as épocas, no que se refere à imortalidade e ao domínio completo do mundo real, uma simbiose entre a sociedade, o onírico e a ciência. Como afirma Jean Baudrillard, “tudo do ser humano, seu corpo biológico, mental, muscular, cerebral, flutua em torno dele na forma de próteses mecânicas ou informáticas” (BAUDRILLARD, 2008, p.37). A projeção do desejo da ubiquidade e da comunicação plena com as criações maquínicas pode ser uma justificativa para a interminável busca do homem por novas linguagens que possam atender a todas as funcionalidades requeridas para a criação de um mundo virtual absoluto, além de ser uma evidência da obsessão pela criação de um simulacro, no qual a simulação é tão perfeita que se torna um eficaz ordenador da realidade e que, seja na precisão ou na própria linguagem, ultrapassa a própria capacidade humana: em busca do *Aleph*¹. Precisão e flexibilidade ainda são uma prerrogativa humana. “Mas nada impede”, segundo Jean Baudrillard, “pensar que a *technè*, segundo seus progressos incessantes, não possa alcançar uma *mimesis* e substituir um mundo natural por outro fabricado de forma inteligível” (BAUDRILLARD, 2006, p. 63).

A virtude que esperamos da máquina, ou seja, a inteligência sagaz, possível apenas aos que dominam a linguagem e conseguem decifrar sintomas e indícios — a Inteligência Artificial —, é a resposta da ciência ao nosso desejo por uma máquina inteligente, pelo robô protetor, incansável na tarefa de satisfazer nossos sonhos e nossas necessidades. Um artefato capaz de incorporar o bardo, o poeta, o professor, o cientista, o amigo, além de fiel seguidor de todas as regras humanas. O interlocutor perfeito que realiza nossos sonhos, mesmo que virtualmente...

¹ “Aleph é um dos pontos do espaço que contém todos os outros pontos. (...) o lugar onde estão, sem se confundirem, todos os lugares do planeta, vistos de todos os ângulos. (...) O microcosmo dos alquimistas e cabalistas” (BORGES, 2008, p.145-147).

Referências Bibliográficas

BAUDRILLARD, Jean. **A troca impossível**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2002.

_____. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2005.

_____. **O sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. **A transparência do mal: Ensaio sobre os fenômenos extremos**. Campinas, SP: Papyrus, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BORGES Jorge Luis. **O Aleph**. São Paulo: Companhia das letras, 2008.

DIAMOND, Jared. **Armas, germes e aço: os destinos das sociedades humanas**, Rio de Janeiro: Editora RECORD, 2011.

KERCKHOVE, Derrick de. **O senso comum, antigo e novo**. IN: PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. cap. I, p.56-64.

PARENTE, André (org). **Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura: Tecnocracia, Humanismo e Crítica no Pensamento Contemporâneo**. Porto Alegre: Sulina, 2007.