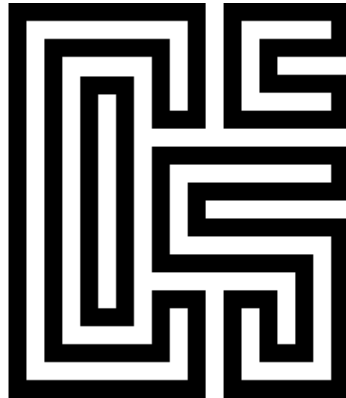


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA

**Temporalidade negativa e Incomunicação .  
Um conceito dos valores e as suas implicações**



2001- Roger Uchtmann

No ano passado biólogos alemães descobriram que as abelhas medem a distância entre a colméia e uma fonte de alimento pela complexidade das estruturas e do colorido da fonte de alimento. Uma fonte pouco estruturada e unicolor parece mais perto do que uma fonte multicolor, porque a duração da dança de uma abelha regressando depende da complexidade da fonte. As abelhas informadas pela dança precisam de mais tempo para reencontrar uma fonte multicolor do que uma unicolor, ainda que ambas as fontes estejam objetivamente à mesma distância (WK 12.02.00).

Apenas num segundo olhar, na vida e na comunicação humanas parece haver procedimentos comparáveis. Enquanto os humanos tendem a procedimentos mais simples como violência, pornografia ou uma sociabilidade estreita, menos estruturada e menos diferenciada com polarizações mais simples, eles têm dificuldades com as estruturas complexas da vida, da política, da democracia, da cultura, incluindo a arte e alguns setores da ciência.

Formas simples possibilitam e garantem uma proximidade entre ação e reação e precisam apenas de imagens simples para a sua mediação. A maior parte da comunicação da mídia funciona deste modo e a comunicação e a sexualidade cotidianas também.

Aqui o fluxo da informação é rigoroso e o receptor humano dessas informações reencontra a sua fonte pelo feedback mais rápido. Isto é, ele pode incorporar e comunicar estes procedimentos mais simples sem dificuldades. Isto não é um problema, enquanto o objeto da comunicação é elementar tal qual a alimentação, o clima ou as situações simples. Mas é impossível de comunicar circunstâncias complexas ou culturais dessa maneira. A complexidade precisa de um outro modo de comunicação, um modo teórico, semiótico e simbólico; por exemplo, os modos processuais do saber e da arte. Este modo é o modo da individuação e por conseguinte das distâncias.

A semioticista canadense, Edwina Taborsky, aponta para duas forças fundamentais em todos os processos existentes em nosso cosmos: a força de inércia e a entropia, que funcionam como o fundamento de todos os processos da organização codificada. Inércia é um processo codificador, que atua nas operações de repetição e de reversão. Estes processos são locais e atemporais e arranjam formas mais estáveis da informação. O outro tipo de processo codificador - chamado entrópico ou termodinâmico - opera com o único e o irreversível e produz formas diversas e solitárias da realidade. Processos deste tipo, pelo contrário, aumentam a complexidade e a diversidade.

Ou seja, nós precisamos de ambos os processos como processos gêmeos, talvez já representados nas plasmações xamânicas, na árvore do mundo e no símbolo do caduceu, na serpente dupla e na esfera emplumada em sua ponta, como expressão de um processo de cura interna e externa.

Segundo o modelo do semioticista checo, Ivan Bystrina, desenvolvido a partir dos anos 70, há duas realidades, a primeira realidade e a segunda realidade. A primeira realidade conta com todos os sistemas estruturais e/ou codificados que não nascem no sonho, no jogo, nas variantes psicopatológicas, etc., isto é, que não nascem nos processos psíquicos ou culturais. Essas capacidades formam a segunda realidade. Segundo seu modelo, os sistemas anorgânicos não são codificados, mas estruturados. Apenas nos sistemas biológicos primitivos e intencionais o conceito de código faz sentido. Conseqüentemente, Bystrina distingue três qualidades de códigos: códigos primários, secundários e terciários - ou, mais resumidamente, os códigos biológicos, etológico-sociais e culturais - que levam sucessivamente da primeira realidade à segunda realidade, ou, nas palavras de Taborsky, da inércia à entropia.

Já nas primeiras estruturas biológicas a entropia oferece possibilidades para alterar as regras primordiais, isto é, funções com um *conteúdo projetivo* (Wettstein 1983:243ff) ou *protopsíquico* (Rahmann 1972:14).

Essas atualizações protonarrativas - isto é as atualizações projetivas ou protopsíquicas - são mais relevantes na evolução do social no sentido etológico, no sonho com a alma e na psique. Podemos olhar para toda a evolução biológica como capacidade protonarrativa e para a evolução da cultura como capacidade narrativa. Taborsky entende toda a evolução como mediação entre inércia e entropia, e Bystrina afirma que os meios dessa mediação são os códigos.

É evidente que os três níveis de códigos interagem nos humanos: nós existimos num mundo triplo e temos de balançar entre a inércia e a entropia. Não é possível acabar com um destes códigos em benefício dos outros. Essa possibilidade é uma ficção de certas religiões, das ideologias e de alguns princípios das ciências modernas, particularmente da genética e da teoria de informação.

Essas disciplinas científicas que nós podemos olhar atualmente como as disciplinas fundamentais, procuram explicar e dirigir todos os processos vivos, incluindo os processos imaginativos e culturais, por meio dos códigos simples e restridentes.

Os códigos primários ficam muito perto da inércia e impõem termos homogêneos na explicação de ambas as realidades. Um conceito mais evidente é o de informação, que deve explicar o mundo todo. Mas (e isto é importante), por que muitos humanos crêem na informação?

A informação é a sucessora da religião e da ideologia. Como as outras, a informação oferece trajetos curtos nas explicações e liberta dos pesos da individuação e das distâncias. E essas distâncias se dissolvem, caminhando em direção à inércia, numa ordem homeostática e, por isso mesmo, mortal. Nessa ordem, nenhuma vida é possível. Apenas a entropia natural tornou possíveis os processos proto-narrativos, narrativos, a evolução, e, finalmente, a individuação.

Já Elias Canetti (1980:14ff; 30), o ensaísta rumeno e cosmopolita, falava sobre a libertação dos assim chamados *lastros de distância* pela ideologia e pela

proximidade. No conceito de Canetti - elaborado antes da era da informação - uma arquitetura monumental, como a arquitetura do nacional-socialismo, tem a missão de produzir essa proximidade. Os prédios poderosos fazem dos indivíduos uma *massa coerente*, uma *coletividade de excitação* com o objetivo de descarregar as tensões no momento da densidade máxima. Esse momento é ao mesmo tempo o momento paradoxal da informação máxima; com o colapso do indivíduo, a cultura vem abaixo.

O valor mais elevado nessa concepção é a proximidade ou a imediação que - por assim dizer - faz as danças mais breves. Paul Virilio fala sobre a *paralisação furiosa*. O cultural pura e simplesmente será um prelúdio, a embalagem da informação restrigente.

Aqui o cultural indiscutível recebe o valor do velho, do lento, enquanto a ideologia ou a informação recebem o valor do novo como estrela do norte e pico da evolução. Mas por que existe a aspiração em alcançar os estados muito próximos da inércia? É uma tendência natural do cosmos ou dos humanos?

Eu acho que essa tendência é um dos resultados da disciplina social que vem agindo desde milênios. O poder religioso ou ideológico que parte de uma massa coerente é mais fácil de controlar do que o de aglomerações de indivíduos. Nos processos de seleção eles expõem todos os que se recusam a ser parte dessa massa coerente.

No seu filme „Os 120 dias de Sodoma“ Pier Paolo Pasolini mostra um modelo inicial e concentrado para interpretar esse mecanismo de seleção.

O lugar dos acontecimentos é uma fazenda na Itália na era do fascismo. A fazenda é alienada totalmente do mundo, de modo que a gente não pode obter uma indicação do lugar. Isto é Itália? É fascismo? Todas as perguntas têm alguma relevância aqui. Pasolini descreve um lugar no vácuo, um *universo concentrado*, não uma u-topia, mas um topos superlativo.

Neste super-topos alguns *sign-makers* (Peirce, C.P. 3.433) ou *significadores*, ou seja os soberanos da fazenda, adestram um grupo de jovens pela tortura até a morte. Somente algumas pessoas bem comportadas e escravas podem sobreviver ao procedimento num espaço novo, virtual, atemporal e absoluto, num espaço de interlocução eterna, de boa dominação e de boa escravidão.

Pasolini mostra o mecanismo totalitário que nós conhecemos de todas as perseguições e seu resultado ideal. Esse resultado é a massa coerente de Canetti. Mas um problema permanece neste modelo; é o problema dos significadores. Apenas a idéia da informação não precisa deles e acaba solucionando o problema pela abstração.

Em julho de 1993, no jornal semanário alemão *Die Zeit* (o tempo), publicou-se aquele ensaio do filósofo Ernst Jünger com o qual se inaugurou o catálogo da Bienal de Veneza do mesmo ano. Aqui Jünger descreve a passagem da era da ideologia para a era da informação. Jünger escreve:

„Quando os poderes da natureza se confrontam entre si, isto não se dá sem hierarquia. Figuras hercúleas, centáuricas e prometêicas começam a surgir, e à frente delas, o trabalhador. A técnica é a sua farda. Como língua mundana a técnica livra os tri-arianos (no original: *Triarier*) de sobrecarregarem as suas cabeças com as cifras do alfabeto, talvez até do ensino obrigatório em geral...“  
(1993)

A técnica a qual Jünger se refere é a técnica dos computadores e da rede. Ele olha a imbecilização crescente como espiritualidade, e escreve:

„Na verdade a ascensão da espiritualidade é muito perigosa, mas também é capaz de fornecer a senha secreta que evita o aniquilamento, por exemplo, que evita a guerra, a qual reduz a uma mudança de fórmulas. O vencido abandona a batalha como num jogo de xadrez...“ (1993)

Com essa argumentação Jünger simpatiza com o fundador da teoria da informação, Shannon, que visualizou a unificação da teoria da informação, com a

genética e a teoria de comunicação, sob os augúrios geopolíticos e eugênicos. A cultura que anteriormente explicamos, vista como embalagem da informação, será, no conceito de Shannon, a redundância que terá a função de resguardar a informação contra dissipação.

E aqui podemos começar a interpretar o filme „O Amigo Americano“ de Wim Wenders - ou a respectiva novela de Patricia Highsmith -, com base nas explicações acima.

Com a farda feita de dados falsos sobre o estado de saúde e a experiência de vida, o agente Tom Ripley cria uma eficiente simulação e - simultaneamente com as fórmulas e dados médico-técnicos - um *universo concentrado* no qual o protagonista será apenas um assassino, morrendo no final. É evidente que o protagonista aceita os trajetos curtos da informação técnica pretensa sem muita crítica. Neste modelo o poder atua indiretamente e se oculta atrás da informação falsa e da objetividade simulada. É a magia dos dados e a crença na informação que criam uma esfera mais densa e poderosa, uma esfera da informação - uma infosfera - executada com alvos determináveis.

O poder indireto não precisa dos soberanos para realizar seu conceito de realidade, mas dinamita seus próprios caixilhos pela informação, ou seja, pela desinformação. Mas apenas neste momento, com a informação absoluta e pretensa - num estado da incomunicação -, o protagonista é livrado dos *lastros da distância* pela proximidade, passa a existir sem mediações.

Essa informação e o código criado nessa base têm o direito de criar as próprias formas e eliminar as suas estórias e histórias, num processo de putrefação que produz a sua realidade singular e incomunicativa. Neste processo o código fornece a substituição virtual e positiva para si próprio e o negativo equivalente não tem o direito de ser realidade. Aqui a dinâmica própria está condenada a morrer diante da virtualidade.

Os modelos descritos por Jünger e no filme „O Amigo Americano“ são desdobramentos posteriores se comparados com os modelos de Pasolini e de Canetti. Os quatro processos descritos são operações de inversão, nas quais a realidade e a virtualidade trocam os seus valores. A virtualidade se mostra mais forte que a realidade e obtém gradualmente o status da realidade segura. A virtualidade, como código, suga as formas da realidade que, por sua vez, parecem irreais e virtuais. Mas os modelos de Canetti e de Pasolini precisam de uma localidade real para a sua realização, uma arquitetura também real e soberanos verdadeiros.

Apenas o conceito da informação dos outros modelos possibilita uma dinâmica automática, uma lei natural da expulsão. À primeira vista, os meios ideais para a fabricação e a descarga dessas informações densas são a televisão e a „internet“ que, como mass-média do futuro, é mais rápida que a televisão ou a revista. Isto é, a rede - pelo clique no *mouse*, no chat e pelo feedback nos foros interativos - facilita trajetos curtos e restridentes de codificação. Na arquitetura virtual da rede páginas e foros com conteúdos violentos, brutais ou simples têm a mesma distancia que as páginas culturais e complexas. Mas existe a atração dos conteúdos simples e os usuários visitam-nos com freqüência.

Nos dois últimos anos eu pesquisei, por exemplo, as estatísticas das palavras, buscando por meio do mecanismo de busca „Fireball - Alta Vista“ e pude comprovar a hipótese acima. Mas, essas informações da rede trazem efeitos e conseqüências, descarregam-se como nos outros modelos?

É evidente que a rede, mais do que a televisão privada, influencia a imaginação e a atitude sexual. Também aqui o colapso das distancias leva às formas indiferenciadas que minam a sintática e a semântica sociais. Já desde 1968 os teores iluministas e de esclarecimento foram reduzidos em favor da liberação e da educação sexual, provavelmente com a intenção de esvaziar a energia política dos movimentos sociais e culturais dessa época. Principalmente o cinema e as



revistas daquele tempo realizaram esse trabalho. Em paralelo, a violência dos filmes aumentou e hoje podemos assistir os filmes brutais e pornográficos na televisão na sala de estar e no dormitório.

Em fevereiro do ano passado dois jovens de 20 anos abandonaram o jogo. Um norueguês e uma austríaca combinaram o seu suicídio conjunto num foro da rede. Aqui o rapaz buscava a companheira de suicídio e a encontra. A jovem foi para a Noruega e ambos saltaram de um rochedo. O ministério público da Áustria verificou que ambos viviam isolados com interesses comuns pelo romantismo negro e gótico. Uma outra participante desse foro disse na entrevista que também ela iria buscar um companheiro de suicídio, que também ela queria saltar. Desde então está claro que ambos foram apenas o começo de uma série de suicídios com as raízes nos foros da rede.

Na rede existem muitos foros temáticos como os „foros de suicido“ com conteúdos negros, religiosos, ideológicos, pornográficos e violentos que facilitam uma socialização extra-escolar despercebida. Aqui um darwinismo nebuloso e o ocultismo pregam o sobreviver dos mais fortes. No suicídio as energias concentradas da rede descarregam-se na implosão dos indivíduos numa sociabilidade final e incomunicativa; é a sociedade da morte. E finalmente o único forte neste jogo é a rede mesma.

A cultura como cobertura e embalagem da informação não tem uma realidade própria. Apenas suportar como simples inconsciente da informação, ela está fadada a finalmente desaparecer.

Ernst Jünger já escreveu desde 1920 sobre um processo mais extenso do que o fascismo ou comunismo, e que ambos são somente a superfície desse processo inexorável. No seu final os trabalhadores ( veja já em 1932 o seu livro *Der Arbeiter / o trabalhador*) ou os triarianos (1993), nas suas fardas técnicas triunfarão. A seleção elimina todos os que não pensam em fórmulas, informações ou códigos

restringentes. Só a cultura como um todo tem de seguir o caminho do romantismo negro como o inconsciente da informação.

Essa tendência marca o fim das estórias e da história como os filósofos pós-modernos as enxergaram. Em relação às metas, cada forma da temporalidade é péssima e negativa e precisa ser destruída pela rede atemporal.

Compreendido na esteira de Platão em todos os modelos mostrados, o código atemporal e a forma temporal são separados, mas a forma procura o código que aqui somente é imaginável como forma estática no outro mundo. Na morte a forma imperfeita liga-se com o código perfeito. Mas este código é uma ficção, um nada, um vácuo; isto é, este movimento da forma não pode produzir imagens dos processos mas da morte.

Nestas construções o código é uma matriz, a eternidade sem história que ocupa o futuro. Em presença da eternidade todas as formas são insuficientes e insignificantes. As suas estórias e histórias não têm relevância em face do código inercial desta interpretação.

Neste processo o tempo ou melhor - a temporalidade - que é a característica essencial dos processos vitais, próprios e narrativos, vai entrar em curto-circuito e receber um valor negativo. Nos podemos designar este conceito como *temporalidade negativa*.

Na *temporalidade negativa* a flecha do tempo, que é mais relevante em todos os processos narrativos e evolutivos vai inverter e o tempo será uma idéia espacial ou, mais precisamente, de um espaço absoluto que parece infinito e fractal. Aqui somente imagens e pessoas simples e menos estruturadas podem sobreviver e operar, porque todos os textos mais estruturados precisam muito tempo, vale dizer, estes processos de cognição e de codificação necessitam tempos mais longos.

Dessa maneira a informação dirige-nos para trás, para o começo do cosmos e da vida. Os sonhos perdem sua estrutura mitológica. O filósofo Friedrich Nietzsche falaria a respeito do *regresso do mesmo*, ou o *retorno do igual*. No sentido dessas exposições este *mesmo* é o regresso da informação, desconcretizando a cultura que pode sobreviver num mundo dos trajetos curtos somente como estrutura sugestiva. Mas nessa estrutura sugestiva nenhuma cultura é possível porque toda cultura precisa, para começar, da codificação narrativa e mitológica.

A antropóloga Wendy Doniger O'Flaherty considera que o narrativo funciona nos sonhos de outra forma do que nos mitos. Porque nos sonhos falta a causalidade, aqui o fio de Ariadne está substituído pelas imagens sugestivas. Nos sonhos não há provas, porque provas precisam da estrutura esquelética da causalidade. Apenas os mitos acrescentam aos sonhos essa estrutura que possibilita as provas.

Pelos organismos primordiais essa estrutura de escapar da inércia foi a célula com a membrana e o interior com seus *conteúdos projetivos* ou *protopsíquicos*. E para os homens como criaturas culturais essa estrutura é o mito.

Todo código precisa de uma superfície, uma membrana como diafragma osmótica e semipermeável, como margem e borda. As raízes biológicas encontram-se na estrutura celular e no código genético. No nível da cultura há as semiosferas (esferas semióticas) dos indivíduos e dos grupos diversos como espaços dos signos, dos textos, da alma, da psique, da arte, da sociabilidade e as suas relações. Também cada semiosfera atua como margem e borda, como membrana semipermeável.

A infosfera universal não pode operar processos de signos porque os signos existem num nível dos códigos mais alto que o da informação. Mas podemos usar a informação numa alquimia primeira e semiótica, como anulação ou inversão desta temporalidade negativa.

## **Bibliografia**

Bystrina, Ivan (1995)

Tópicos de Semiótica da Cultura. São Paulo: CISC/PUCSP

Bystrina, Ivan (1989)

Semiotik der Kultur. Tübingen

Canetti, Elias (1980)

Masse und Macht. Frankfurt/M.

Doniger O'Flaherty, Wendy (1984)

Dreams, Illusion and other Realities. Chicago

Jünger, Ernst (1932, 1982)

Der Arbeiter, Herrschaft und Gestalt. Stuttgart

Peirce, Charles Sanders (1931-1935, 1958, 1960)

Collected Papers (C.P.). Cambridge, Mass.

Rahmann, Hinrich (1972)

Die Entstehung des Lebendigen. Stuttgart

Taborsky, Edwina (2000)

Evolution des Bewusstseins, in: Dirk Röller (ed.) Der Mensch kommt aus dem Wasser. Lüneburg

Translation by Roger Uchtmann

Virilio, Paul (1992)

Rasender Stillstand. München, Wien

Wettstein, Roland Harry

Kritische Gegenstandstheorie der Wahrheit. Würzburg

## **Jornais, Televisão e Internet**

Die Zeit, Hamburg 1993

Weser-Kurier, Bremen 12.02.2000

Nordwest-Net ([www.nwn.de](http://www.nwn.de)) / dpa 24. / 25. 02.2000 (Selbstmord im Internet)

Spiegel-TV 27.02.2000 (Selbstmord im Internet)