



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

GT 10: Informação e Memória

Modalidade de apresentação: Comunicação Oral

INFORMAÇÃO E MEMÓRIA DO FUTURO: uma leitura ficcional

Leila Beatriz Ribeiro

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Valeria Cristina Lopes Wilke

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

Marcia Elisa Lopes Rendeiro

Universidade Veiga de Almeida

Resumo: Discute os níveis narrativos e informacionais em uma dinâmica temporal e contextual levando-se em conta o jogo passado-presente-futuro da narrativa fílmica *Os Doze macacos* (1995). Utiliza como quadro de referência teórico a Ciência da Informação e a Memória Social dialogando com dois paradigmas: o cartesiano e o indiciário. A partir deles problematiza metodologicamente as ações de informação do personagem da narrativa fílmica dentro de uma busca de informações do/no passado para reconstituir os eventos e chegar ao contexto de solução de um problema no presente-futuro. Considera-se toda memória como uma narração de algo e, por isso, propõe pensar a constituição de uma memória de futuro que se acha cristalizada em uma narrativa fílmica. A conceituação de memória de futuro abarca projetos utópicos ou distópicos que lançam para o amanhã uma construção fortemente ligada ao presente e tem como sustentação uma base informacional. Adota a premissa de que a ação informacional estabelece-se como uma idéia processual, pois operamos com o ciclo que apresenta uma temporalidade. Nesse pressuposto estão ainda implícitas a produção e a valoração da informação e o ciclo que ela perfaz. Um aspecto claro da memória do futuro é que ela trabalha as questões do presente. Na narrativa analisada, encontrar o antídoto não é a questão fundamental do filme, ainda que seja o motor da história. A problemática do presente da diegese, fins dos anos de 1990, se fazem presente na crítica à ciência, na ação de grupos ativistas, no manifesto a favor dos animais, mas, sobretudo, na discussão do paradoxo temporal, temática que emerge nas narrativas de ficção científica sempre para situar as problemáticas de futuros-presentes e passados-presentes.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

1 INTRODUÇÃO

*Em 1997, 5 bilhões de pessoas morrerão de um vírus
Os sobreviventes abandonarão a superfície do planeta.
Os animais voltarão a dominar a Terra.
(Declarações feitas por um paranóico esquizofrênico,
Dia 12 de abril de 1990 – Baltimore)*

A narração – ato fictício ou real – é a maneira de se contar uma história. Fabulando ou não, produz-se outra forma de falar sobre a realidade, isso é evidenciado por meio de contos, relatos, lendas, fragmentos, e traduzidos em discursos variados que, de acordo com o ponto de vista – real ou imaginário – carregam e disseminam preceitos morais, normas, fatos etc. Realizando uma mediação lingüística, a narração tem por objetivo comunicar aos interlocutores os acontecimentos, possibilitando o acesso a um tipo de conhecimento que pode alargar o contexto em que vivem. Ao desempenhar o papel de documento e/ou testemunho, a narração pode voltar-se para a reposição; colocar no presente elementos do passado, dispendo-os na memória, que é o dispositivo e o repertório cultural (SEGRE, 1989).

Nesse sentido, podemos afirmar que se toda memória pode ser problematizada como uma narração de algo, a narrativa fílmica *Os doze macacos* (1995) ao ser explorada numa vertente temporal e informacional busca, como um projeto narrativo de ficção, por menos *realista* que tente ser, elementos de referências históricas e vestígios documentais. Ricoeur afirma que, a narrativa de ficção retira desses elementos parte de seu próprio dinamismo referencial: “Toda narrativa não é só contada como se tivesse ocorrido, como testemunha o uso comum dos tempos verbais do passado para narrar o irreal? Nesse sentido, a ficção se inspiraria tanto na história, quanto na história de ficção” (RICOEUR, 1997, p.125). Na narrativa ficcional, fenomenologicamente aberta, mesmo se aludindo a uma historicidade – por exemplo, quando lugares, acontecimentos e personagens são situados – o confronto entre os tempos psíquicos e cósmicos é exposto de forma irreconciliável. Conciliar tempos é tarefa da história; explorar essa aporia, levando em determinadas situações-limite personagens e histórias, é destino da ficção;

XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

solucionar a dupla vivência dos tempos psicológicos e cósmicos parece ser um dos atributos da fenomenologia (RICOUER, 1997).

Na arte de contar, temos, por exemplo, o cinema cuja vocação narrativa se fez a partir de uma domesticação das formas clássicas das artes figurativas. Esse exercício se dá em princípio na luta contra o real, “conseguir livrar-se do registro passivo e criar” (AMENGUAL, 1973, p.53). Reconfigurando, apresentando e elaborando historicamente a realidade, o cinema, como manifestação artística, traz à tona a questão central da construção de novas subjetividades contemporâneas, subjetividades que se expressam esteticamente a partir de múltiplas formas de pensar, sentir e agir.

2. PASSADO, FUTURO E PRESENTE EXISTEM?

A narrativa fílmica *Os 12 macacos* demanda algumas delimitações iniciais para melhor compreensão das questões relacionadas à memória do futuro (RIBEIRO; WILKE; OLIVEIRA, 2010; RIBEIRO *et. alli*, 2007) e à dinâmica informacional. Desse modo, temos a temporalidade, os grupos envolvidos na trama, seus contextos e as informações coletadas.

2.1 A temporalidade

A questão da temporalidade mostra-se como a pedra de toque nas discussões acerca da narrativa. Para muitos autores é o *deslocamento do tempo*, o elemento que faz a diferença e não necessariamente o que se narra ou quem narra; “o deslocamento entre a temporalidade dos eventos narrados, reais ou imaginários, e da narrativa mesma (a do narrador tanto quanto a do público ouvinte, espectador, leitor etc.)” (CARDOSO, 1997, p.10).

A temporalidade, como componente alegórico de restauração e como dispersão da narrativa como origem, orienta a busca de um “passado perdido”, como se esse, idealmente, lá se encontrasse (HUYSSSEN, 2000). Ao rememorá-lo, nessa busca de restauração, passado e presente se transformam, reatualizam a origem e se restabelecem por meio de uma linguagem narrativa, “uma vinculação com um futuro utópico no passado”. Incompletas e transitórias, carregadas de cunho interpretativo, narrativas do/ou sobre o passado buscam nele, não apenas a restauração do idêntico esquecido, mas a possibilidade do diferente” (DIEHL, 2002, p.101).

Alegoricamente, a narrativa permite a compreensão da temporalidade no momento do estabelecimento de um elo relacional entre o ouvinte/leitor e a narrativa. Fundando-se em uma tríplice relação, a alegoria irá permitir: uma afirmação identitária de um sujeito clássico; mais ainda, irá mostrar como os objetos e suportes não mantêm uma “estabilidade última”, ou seja, estão sempre carregados de um estágio de passagem para a decomposição e a fragmentação. Por fim, fará emergir um processo de



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

significação “cujo sentido surge da corrosão dos laços de experiências de sujeitos e objetos”. Múltipla de significações, a alegoria irá além de revelar-se como consciência do momento no ato de ler, mostrará o quanto é frágil e transitório esse presente (DIEHL, 2002, p.103-104).

A narrativa se inicia no futuro: por volta de 2035. No planeta Terra somente uma pequena parcela da população mundial, que vivia no fim do século XX sobreviveu à disseminação de um vírus letal. Cinco bilhões de pessoas morreram entre 1996 e 1997. Só 1% da população mundial sobreviveu. Nesse futuro, o governo é exercido por um grupo de cientistas, que desenvolveu uma máquina do tempo para que seja possível voltar ao passado (1996, quando o vírus se disseminou) e tentar obter um antídoto. Para isso, eles dispõem de uma série de informações sobre os fatos que antecederam a esse evento, que na percepção dos cientistas pode ter sido uma contaminação proposital levada a efeito por um grupo de ativistas ou por um indivíduo lunático. Eles enviam prisioneiros ao ano de 1996 munidos desse arsenal de informações, para realizarem dois tipos de ações: a) coletar, no passado, mais informações sobre o caso que eles, porventura, não têm, para desenvolver um antídoto e voltar a viver na superfície da Terra; b) investigar os caminhos dos possíveis sabotadores que disseminaram o vírus.

Nessa missão se destaca *James Cole*, que volta ao passado em diferentes momentos, para cumprir esta tarefa. *Cole* é apresentado, logo no início da narrativa, com destaque para suas qualidades de coletor e, também, por sua capacidade de iniciativa. Isso é evidenciado nas primeiras cenas em que ele, ainda em 2035, é enviado à superfície do planeta para coletar insetos. Ele vaga por uma Baltimore (EUA) sob uma intensa neve, observa alguns animais selvagens e encontra um cartaz com a marca do *Exército dos 12 Macacos* onde está escrito: CONSEGUIMOS. *Cole* é um homem atormentado por um pesadelo no qual ele, ainda menino nos idos de 1996, vê no saguão de um aeroporto policiais atirando e matando um homem armado em fuga. Esse pesadelo constitui um dos paradoxos temporais dessa narrativa que se desloca por espaços e tempos diferenciados.

A primeira viagem de *Cole* o leva à 1990, seis anos antes dos eventos que marcam a disseminação do vírus. Considerado louco, ele termina preso no manicômio, onde tem contato com outro paciente, *Jeffrey Goynes*, filho do *Dr Goynes*, que será o futuro líder do grupo *Os 12 Macacos*. Ele também conhece a psiquiatra *Kathryn Raily* que é destacada



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

para tratá-lo. Ainda no manicômio, ele é “resgatado” pelos cientistas e retorna ao ano de 2035, sendo submetido a um intenso interrogatório no qual tanto recebe quanto fornece informações valiosas para o cenário que os cientistas estão montando. Para manter contato com os cientistas, estando longe no tempo e no espaço, há uma estratégia: *Cole* deve ligar para um número determinado e sempre deixar um recado que será ouvido no futuro. Em uma nova tentativa de enviar *Cole* ao ano 1996 ele para no período da 1ª Guerra Mundial, no qual ele vê um colega ser morto, ambos são fotografados e *Cole* é baleado. Este pequeno evento será de grande importância para alguns dos desdobramentos futuros. *James Cole* é, finalmente, enviado ao último trimestre de 1996. Ele reencontra a *Dra. Kathryn Raily*, que ainda o considera louco. No entanto, três fatores serão determinantes para que ela dê credibilidade à história de *Cole*: a fotografia que foi tirada dele durante a Primeira Guerra Mundial e que acaba nas mãos dela; a bala que ficou no corpo dele e ela retira e manda analisar; um acontecimento que toma conta dos noticiários no período, sobre um menino que teria caído em um poço, mobilizando várias equipes de resgate. *Cole*, que era criança no ano de 1996, sabe que se trata de uma mentira pregada pelo garoto, e conta isso para *Kathryn*. Agora com o apoio da médica, ele parte para a Filadélfia em busca dos *12 Macacos* portando seu caderno cheio de pistas e coletando novas informações pelo caminho que serão conjugadas àquelas que ele já possui. Nesse trajeto uma grande surpresa: ele, em virtude do paradoxo temporal, descobre que foi quem deu a idéia que redundou na formação dos *12 Macacos*, quando conheceu *Goynes* no manicômio em 1990. Mas não foi este grupo que disseminou o vírus. Em um final trágico, com *Cole* sendo morto pela polícia diante de um *Cole* menino no saguão do aeroporto, a possibilidade de solução emerge: identificado quem disseminou o vírus os cientistas de 2035 têm a possibilidade de obter à tão ambicionada amostra.

A temporalidade da narrativa diz respeito aos fatos e à ação informacional, na medida em que a informação estabelece os pontos no tempo em que o coletor realiza seu trabalho. Ela, a informação, também funciona como uma desveladora dos tempos, como unificadora no agora, no mesmo, desmistificadora da ilusão, e representação da realidade deixando o espaço do real ser “manipulado” ao bel prazer tanto daquele que constrói,



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

como daquele que narra “informacionalmente”. Há, nesse caso, o elemento de escolha autorizada, legitimada: o que eu quero narrar, o que eu quero escutar, de que forma, onde e por quem.

O trânsito temporal experimentado por Cole, e pelos outros enviados, assemelha-se ao que Paul Virilio chama poluição dromosférica (VIRILIO, 2002 *apud* CANTON, 2009). Aliás, toda questão relativa à compreensão espaço-tempo, às novas temporalidades alterando a relação com o passado, à fluidez são adequadas às novas narrativas de ficção-científica que trabalham com viagens no tempo.

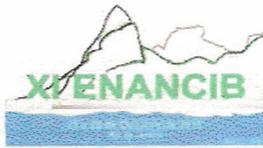
Como afirma Canton, o perigo de tais perspectivas é “justamente a falta de espessura, a sensação de atemporalidade e de que, no lugar de um processo de deslocamento, existe apenas o agora” (2009, p.20).

A missão de Cole mostra que o agora – não importando em qual época ela está – sempre implica uma relação entre os eventos anteriores e posteriores, que se confundem, tendo somente como âncora a questão informacional.

2.2 Os grupos

Em julho de 2010, no site da Agência de Notícias dos Direitos dos Animais – ANDA, é noticiada uma declaração de guerra dos ativistas pelos animais na Inglaterra contra os laboratórios que ainda realizam experimentos de produtos de limpeza com porquinhos da índica e coelhos (CHINELLATO, 2010). É nesse contexto que os problemas em torno do ativismo dos *12 Macacos* tomam forma, na medida em que eles se mobilizam no ataque aos laboratórios que utilizam seres vivos em experiências. Esse grupo se torna o principal suspeito da disseminação do vírus em virtude de sua atitude belicosa e procedimentos pouco ortodoxos nas manifestações, como soltar animais das jaulas dos zoológicos. O principal alvo é o grupo de cientistas que, em 1996, trabalham na esteira no desenvolvimento científico no âmbito das ciências naturais e estão no centro dos debates em torno do uso de animais em experiências laboratoriais. É em torno desses dois grupos de antagonistas que a narrativa sustenta o suspense da deflagração do vírus.

O outro grupo que deve ser destacado é o dos cientistas que governam o que restou da sociedade humana no ano de 2035. O exercício do poder político alia-se,



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

nesse grupo, à atividade científica cujo objetivo único é reverter a ação do vírus com a criação de um antídoto. Cientistas governantes, eles funcionam como os demandantes, além de controlarem os movimentos de *Cole* e dos demais coletores na tarefa de caçar os disseminadores do vírus.

Uma sociedade governada por cientistas é uma representação mais próxima da sociedade pensada em uma narrativa utópica como Nova Atlântida de Francis Bacon do que da opinião pública com relação à tecnociência. Em pesquisa realizada pelo Projeto Ibero-Americano de Indicadores de Percepção Pública, Cultura Científica e Participação Cidadã da Rede Ibero-Americana de Indicadores de Ciência e Tecnologia (RICYT/CYTED), da Organização de Estados Ibero-Americanos (OEI) e da Universidade de Salamanca (USAL), em quatros países, Argentina, Brasil, Uruguai e Espanha, os resultados apresentados na publicação *Percepção pública da ciência* (VOGT; POLINO, 2003), nos mostra, nesse quesito, que o público não considera um governo de cientistas como algo que melhora a sociedade¹.

Na relação entre os grupos e o trabalho de *Cole* situa-se a crítica, contemporânea, ao desenvolvimento científico? Podemos, desse modo, afirmar que na construção dessa memória de futuro, a ciência não se apresenta como libertadora e a sociedade retrata as mazelas do descontrole do conhecimento? Os elementos que iremos apresentar mais adiante pavimentam o caminho dessa discussão.

2.3 Os contextos

Assim como a temporalidade, os diferentes contextos têm na informação a ancoragem necessária à condução da narrativa. Os contextos não são lugares, são tempo-lugares que situam a ação do protagonista no cumprimento de sua missão. E esse tempo-lugar tem como "liga" a informação.

¹ Nessa pesquisa, com relação à afirmativa *Se a política de governo fosse conduzida pelos cientistas as coisas iriam melhor* as opiniões foram: 36% concordaram; 55,3 discordaram; 8,7 não souberam/não responderam, no caso de 297 informantes argentinos.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

O contexto de coleta de informação é sempre aquele no qual se encontra *Cole*, seja em 2035, 1990, 1996-1997. Seja no manicômio, seja nas ruas, seguindo as pistas fornecidas pelos cientistas-governantes ou aquelas por ele obtidas. O valor da informação é para *Cole* uma questão contextual, pois elas, as informações, só significam em função de suas relações com outras que se destacam durante sua busca.

O passado de 1990 ou de 1996 de *Cole* é também o contexto de sua infância, da disseminação do vírus e da constituição dos ativistas *12 Macacos*. O futuro de 2035 é o presente de *Cole* adulto e da população quase dizimada.

Todos os contextos ou tempo-lugares estão em relação na ação informacional que se materializa em dois tipos de informação: aquelas já dadas e aquelas coletadas.

2.4 As informações: já dadas e coletadas

Para fins de análise, é necessário diferenciar as informações que são fornecidas a *Cole* pelos cientistas em 2035 para que ele vá a campo realizar novas buscas, e aquelas que ele obtém durante a sua missão. No entanto, a relação entre elas é intrínseca e é fundamental para compreendermos o que apresentamos mais adiante como movimento informacional, pois a base da missão de *Cole* está nesse movimento. A missão não é voltar ao passado para salvar a humanidade; como ele diz aos psiquiatras do manicômio *Já aconteceu. Ninguém pode salvá-los*. O que ele precisa é rastrear dados que permitam rastrear o vírus no presente, na sua forma pura, quando foi disseminado, e antes de sofrer mutação.

No âmbito das informações já dadas, temos o fato de que o exército dos *12 Macacos* é uma organização de ativistas que está na ativa no ano de 1996. Para o grupo de cientistas de 2035, este grupo é responsável pela disseminação do vírus após o ataque a um laboratório. O símbolo do grupo é uma imagem que funciona para *Cole* localizar os lugares por onde eles passam. O que eles sabem sobre o grupo é fornecido basicamente por fotos dos membros em manifestações públicas e por uma gravação (do passado, 1996) feita por uma mulher no telefone que funciona para contato entre *Cole* e os cientistas: *A Sociedade Liberadora de Animais é o quartel general dos 12 Macacos*.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

Foram eles. Não posso fazer mais nada, preciso ir. Feliz Natal. Há, ainda, algumas imagens relacionadas ao grupo, que servirão para Cole localizar o lugar onde eles se encontram.

As informações coletadas vão funcionando para que Cole faça novas descobertas e tome decisões. Elas e as do outro tipo são anotadas em um caderno de campo. Assim, ele confere os dados sobre Baltimore e conclui que não foi desta cidade que o vírus foi disseminado, mas sim da Filadélfia. Ele seqüestra a Dra. Raily e a obriga a levá-lo até seu destino. Já na Filadélfia, tanto o emblema do grupo quanto outros símbolos que ele havia visto nas imagens que os cientistas haviam lhe mostrado funcionarão para que ele localize um prédio que está associado aos 12 Macacos. No local (que não é a sede do grupo dos 12 Macacos), ele interroga três ativistas e descobre que Jeffrey Goines é o idealizador do Exército dos 12 Macacos, grupo com atividades radicais, como o ataque ao laboratório do próprio pai de Jeffrey, um famoso virólogo. Cole encontra, ao vasculhar o local, a foto do cientista, que ele tinha como uma informação já dada no ano de 2035. Essas informações sustentam suas inferências acerca do responsável pela disseminação do vírus e o leva a investigar Goines. De posse de uma agenda de telefones e endereços retirada do local ele inicia outro trajeto de busca. Encontra Jeffrey, ainda completamente alucinado, que lhe explica serem os 12 Macacos um grupo que quer salvar a natureza; que fora Cole, em 1990, quando se conheceram no manicômio, quem sugeriu que seria uma "boa idéia" que um vírus exterminasse a raça humana. Transtornado Cole começa também a perder o equilíbrio. Nesse momento, ele é "resgatado" novamente pelos cientistas que lhe parabenizam pelo cumprimento da missão ao associar o Exército dos 12 Macacos ao virólogo Dr. Goines, estabelecendo, assim, a origem do processo de disseminação do vírus.

No entanto, Cole agora quer retornar para terminar a missão. Para fechar o cenário ele e os cientistas começam a traçar as possibilidades do que poderia ter ocorrido.

Os cientistas sabem que os primeiros sintomas surgiram em 27 de dezembro de 1996 na Filadélfia. Com isso, Cole conclui que o vírus deve ter sido "solto" por volta de 13 de dezembro. Todos sabem, também, que posteriormente os sintomas da doença foram



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

detectados em São Francisco, Nova Orleans, Rio de Janeiro, Roma, Kinshasa, Karachi, Bancoc, Pequim. Munidos de tais informações, *Cole* retorna pela última vez ao seu passado de 1996. Reencontra a *Dra. Railly* e ambos, ainda no processo de cotejamento entre informações já dadas e aquelas coletadas durante a busca, descobrem que *Goines* não foi o responsável. Para finalizar a missão, *Cole* morre, mas a informação de quem foi o verdadeiro responsável pela disseminação do vírus chegou ao futuro e os cientistas conseguem se aproximar da pessoa. Mas conseguirão uma amostra do vírus puro, anterior à mutação? Veremos, mais adiante em nossas considerações finais, que esta não é exatamente a questão fundamental da narrativa.

Em um segundo plano, mas com papel importante, estão as informações que colocam a *Dra. Railly* ao lado de *Cole*. A primeira diz respeito à notícia sobre um menino que se encontrava preso em um poço e que mobilizava os noticiários: *Cole* disse, com bastante antecedência, pois sabia o que havia ocorrido que se tratava de uma farsa e o menino estava escondido em um celeiro. A segunda consiste no tiro que ele levou no curto espaço de tempo em que este no cenário da Primeira Guerra Mundial, em uma das “idas e vindas” das viagens no tempo: a *Dra. Railly* extrai a bala e pede um exame, cujo resultado foi a indicação de que o projétil era anterior ao ano de 1920. Por fim, ela localiza uma foto antiga, nos seus arquivos de pesquisa, onde dois homens estão em uma trincheira na Primeira Guerra Mundial e identifica *Cole* como um deles.

3. OS NÍVEIS DA NARRATIVA E DA INFORMAÇÃO

No filme, delineamos, em termos didáticos, dois níveis que se imbricam: o da narrativa e o da informação e ambos são contextuais e temporais. No caso da informação, a sua temporalidade é uma inferência por nós elaborada a partir da constatação de que a informação necessita ser significada e que tal significação é contextual e relacional. A informação tem um valor que é determinado pelo contexto (BARRETO, 2010). Como elemento indiciário, ela [a informação] está a serviço de uma busca. O caçador/coletor [o protagonista] lê a realidade do seu tempo e lugar a partir das informações já construídas [oferecidas pelos cientistas a partir de outras buscas] e das informações indícios que encontra.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

No nível da narrativa fílmica, a temporalidade é marcada pelo movimento da personagem, suas viagens e o jogo entre passado, presente e futuro. No centro deste jogo, ou como ponto de referência está o protagonista. "O tempo é um conceito gerado por uma certa condição de experiência por um modo histórico de percepção" (SODRÉ, 1973, p.92). Assim, a percepção da personagem principal conduz o jogo: o presente de onde ele parte (2035) é o futuro da humanidade dizimada pelo vírus; o passado (1996) é, ao mesmo tempo, o seu presente quando criança e o tempo em que os *12 Macacos* atuam e no qual o vírus será liberado; o futuro da humanidade ainda não dizimada que é o presente do governo dos cientistas.

Buscar, coletar, organizar... Ações ligadas ao trabalho com a informação que no contexto da narrativa ficcional adquirem novas tonalidades. Tendo em vista dois tipos de paradigmas, o indiciário e o cartesiano, o movimento de captura de uma amostra do vírus baseia-se no equilíbrio entre a informação-dada e a informação-coletada.

Na proposta de Descartes (1953), a razão é uma faculdade tão somente humana e subordinada a regras precisas. Cabe a ela estabelecer a ordem nos conhecimentos e nas ações humanas. O primeiro fruto da razão é a ciência. A razão não é idêntica ao seu método, mas ela participa da natureza dos elementos sobre os quais o método atua. Tais elementos são racionais por meio da clareza e da evidência, as condições primeiras de todo procedimento racional e que por isso estão propostas pela primeira regra do método cartesiano. O ideário da clareza e da distinção é uma das maiores contribuições do cartesianismo que marcaram a tradição ocidental, pois dispõe a filosofia e a ciência como rigorosamente conceituais. Tal ideal não significa a redução de todo fazer filosófico-científico à especulação, pois Descartes (1953) objetivava uma filosofia que fosse especulativa e prática mediante a qual o ser humano se tornasse senhor da natureza. Neste sentido, a utilização desta filosofia poderia conduzir a resultados práticos, por exemplo, a aquisição da saúde e a isenção de muitas doenças.

A fundamentação última do método cartesiano é a subjetividade humana considerada como razão ou pensamento, que permite, por sua vez, a universalização da aplicação do método. Ao definir o método como o conjunto de regras fáceis e certas que, quando observadas exatamente, impedem que o falso seja tomado como o verdadeiro e



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

que permitem a ampliação do conhecimento (Regra IV), na segunda parte do *Discurso do Método*, Descartes (1953) apresentou as quatro regras fundamentais.

A partir de sua experiência com a matemática, Descartes compreendeu que poderia-se conhecer o desconhecido a partir do conhecido, desde que fosse elaborada uma “cadeia de razões” que levasse ao primeiro. A premissa do percurso metodológico é o estabelecimento do verdadeiro mediante a intuição clara e distinta. Portanto, a primeira regra é a da evidência:

[...] jamais receber alguma coisa como verdadeira que eu não conhecesse evidentemente como tal; isto é, de evitar com cuidado a precipitação e a prevenção, e de nada compreender nos meus juízos que não se apresentasse tão clara e tão distintamente a meu espírito, que eu não tivesse nenhuma ocasião de pô-lo em dúvida (DESCARTES, 1953, p. 137 – tradução das autoras).

Ou seja, a evidência é totalmente oposta à conjectura, que é aquilo do qual não tenho imediatamente (intuitivamente) a evidência da verdade. Entretanto, como nem todas as áreas do conhecimento podem ser conduzidas mediante a intuição e a aplicação do critério da evidência, Descartes (1953) apresentou três outros preceitos metodológicos que complementam ou preparam o terreno para a evidência: a análise, a síntese e a enumeração.

A análise é a divisão de cada uma das dificuldades que se apresentam em um maior número possível de partes necessárias para a resolução do problema. Uma dificuldade é um conjunto de problemas em que o falso e o verdadeiro estão misturados. A divisão do problema permite que aquilo que é supérfluo seja separado do necessário para a resolução e também que as partes mais simples (menos complexas) sejam identificadas e consideradas de modo separado. A síntese é o terceiro preceito e consiste em ordenar o pensamento a partir dos objetos mais simples e mais fáceis de ser conhecidos para alcançar pouco a pouco, os conhecimentos complexos. Ou seja, a síntese é a condução ordenada dos pensamentos, típica da geometria, que é transposta para outros domínios do saber, considerados igualmente ordenados. Tal ordenação é a da dedução, aspecto fundamental do pensamento humano. Para a dedução a ordem é tão necessária como a evidência o é para a intuição. A enumeração é a quarta regra e



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

prevê a elaboração de enumerações completas e revisões gerais a ponto de ter assegurado que não haja nenhuma omissão. O procedimento da enumeração faz com que a análise seja controlada; a revisão, por sua vez, controla a síntese. Tais preceitos são apresentados por Descartes (1953) como o instrumental necessário para a construção da ciência e para a sabedoria de vida.

Como Descartes (1953) se encontra em *Os doze macacos* (1995)?

No cerne da questão do filme, o combate, *a posteriori*, do vírus causador da destruição, deparamo-nos com elementos do método cartesiano. O grupo de cientistas tem um grande problema a ser resolvido: a sobrevivência da humanidade após a catástrofe biológica que praticamente pôs fim à vida humana no planeta. Para tanto, busca-se, no passado, o vírus causador do colapso ambiental, a fim de que possa ser pesquisado um antídoto a ser aplicado no restante sobrevivente. O problema é dividido em partes, que implica, inclusive, o desenvolvimento de uma tecnologia que permita a viagem no tempo. Podendo-se viajar pelo tempo e voltar ao passado, a questão é “que passado?” (acertar épocas nas viagens no tempo), como chegar até ele e como, a partir das informações que os cientistas têm do quadro deflagrador da catástrofe, fazer com elas adquiram a evidência. Por exemplo, a evidência de que o grupo *12 Macacos* foi o causador (ou não) do atentado deflagrador.

Em várias situações do filme há elementos do comportamento cartesiano de *Cole* e do grupo de cientistas. *Cole* possui uma caderneta de anotações, onde anota suas observações, o que foi feito e as ilações decorrentes, enfim, as informações que coleta. Ele recorre à caderneta, logo às enumerações das informações do andamento de suas investigações, o que permite que ele e também o grupo de cientistas controlem a análise dos fatos. Por outro lado, o confronto das informações e sua revisão quer por ele, quer pelo grupo de cientista permite o controle da síntese das informações que possuem, a fim de que o objetivo almejado seja alcançado.

A partir de Ginzburg (1989), podemos inferir que o personagem *James Cole*, como um detetive recolhe *indícios imperceptíveis* (pormenores que são negligenciados pelos paradigmas e/ou escolas predominantes), a cada objeto e informações coletados. Essas informações, por sua vez, podem apresentar-se com um caráter semiológico (indícios ou



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

sintomas que podem parecer superficiais ou mesmo irrelevantes aos olhos de um leigo), em qualquer tempo cronológico que forem recolhidas, o personagem ressignifica-as a partir de um método interpretativo sobre os dados materiais. Elas tornam-se então, reveladoras de realidades passadas e por conta da complexidade desses contextos, essa experiência interpretativa não se realiza de forma imediata. O deciframento ou a leitura de cada uma dessas *pistas* é um movimento atrelado a uma narrativa que, carregada de significados lingüísticos encontra possibilidades de desvelamento/desvendamento por conta desse fio de narratividade discursiva.

Nesse sentido, a experiência adquirida pelo coletor/narrador em sua vivência cotidiana, coloca-o num espaço de diferenciação em relação, por exemplo, aos demais membros de sua comunidade. Ao recolher do cotidiano, traços e marcas que nem todos são capazes de enxergar, o personagem *James Cole* é capaz de construir, a partir destas observações, elementos comunicáveis de narração. Experimentar é assim, colocar o conhecimento do cotidiano no âmbito da intercambiação, no espaço da comunicação (BENJAMIN, 1994).

James Cole ainda que em movimentos divergentes, *decifra* passados e *advinha* futuros. Nesse sentido, podemos nos utilizar da assertiva de Ginzburg para entender essa dupla movimentação decifratória da personagem: "Porém a atitude cognoscitiva era, nos dois casos, muito parecida; as operações intelectuais envolvidas – análises, comparações, classificações –, formalmente idênticas. É certo que apenas formalmente; o contexto social era totalmente diferente" (1989, p. 153).

Os saberes indiciários de *James Cole* ainda que pautados em pistas materiais e verbais constituíam o seu patrimônio individual, por vezes diversificado e fragmentado por referências temporais que obrigavam-no a todo instante recuar no tempo e/ou ressignificar informações já selecionadas e coletadas.

Em um movimento subsequente, parte desses saberes terão de ser codificados num processo de categorização informacional. Nesse sentido, à passagem do método indiciário para um método cartesiano dará condições a *James Cole* de elaborar um leque de elementos classificatórios que serão passíveis de uma interpretação/significação com vistas à uma reordenação com vistas a uma representação informacional mais precisa.

[...] pode-se falar de paradigma indiciário ou divinatório, dirigido, segundo as formas de saber, para o passado, o presente ou o futuro. Para o futuro – e tinha-se a arte divinatória em sentido próprio –; para o passado, o presente e o futuro – e tinha-se a semiótica médica na sua dupla face, diagnóstica e prognóstica –; para o passado – e tinha-se a jurisprudência. Mas, por trás desse paradigma indiciário ou divinatório, entrevê-se o gesto talvez mais antigo da história intelectual do gênero humano: o do caçador agachado na lama, que escruta as pistas da presa (GINZBURG, 1989, p. 154).



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

A personagem principal busca informação do/no passado para reconstituir os eventos e chegar ao contexto de solução de um problema. Tendo em vista o critério de origem, a informação-dada é aquela que os cientistas fornecem ao personagem principal, em contraposição, inicialmente, à informação-coletada, que consiste na informação por ele coletada. Dessa ação, resulta a informação resultante das duas e que podem ser tipificadas dentro das ações de informação. Nesse sentido, podemos visualizar este processo da seguinte forma: a) Em uma situação, ele tem um arsenal de informações fornecidas pelos cientistas e que será retrabalhado por ele nos diferentes contextos pelos quais passa. Tais informações estão relacionadas a um tipo de informação "matriz": a disseminação do vírus está ligada ao grupo ativista denominado *12 Macacos*: a gravação, o grafite, algumas fotos, a marca grafitada dos *12 Macacos*, o líder dos *12 Macacos*, a fotografia, o projétil, o menino no poço (para a médica e para a construção da narrativa); b) Em outra, a personagem retrabalha as informações fornecidas, por meio de alguns procedimentos que mesclam aspectos dos métodos cartesiano e indiciário. No caso do método cartesiano a evidência dá certeza ao conhecimento e *Cole* se encontra em uma situação-problema na qual opera por meio da análise, enumerando as etapas, sintetizando e resolvendo. No contexto do método indiciário, ele coleta as informações operando conforme as etapas decifratórias; divinatórias e classificatórias; c) Há uma situação de reformulação, no qual *James Cole* percebe que novos dados terão de ser buscados e/ou remodelados, construindo conhecimento e tomando decisões a partir do que ele já possui e do que ele descobre. Ele interpreta e reformula; d) Em outra situação, ele tanto sistematiza quanto atualiza as informações para o grupo de cientistas resolverem o problema.

A recuperação da informação é o processo de solução do problema, ou seja, de possibilitar que os cientistas tenham em mãos informações fidedignas acerca do momento de disseminação do vírus e seus responsáveis. Assim, *James Cole*, faz uso inicialmente de processos inerentes à sua memória individual articulada às memórias coletiva e transgeracional. Quando coleta objetos, que são vestígios criados exteriormente pelo homem e/ou pela própria natureza, esses objetos apresentam uma existência autônoma que dão indícios narrativos capazes de serem lidos e interpretados por ele. Essa



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

operação pode ser realizada por relações associativas decorrentes de suas experiências passadas que são frutos de aprendizados mnemônicos ou pelo fato de os objetos relatarem ou conterem explicitamente dados, fatos ou eventos que conservam a sua identidade narrativa por diversas gerações ou por transmissão de indivíduos para indivíduos, e são capazes de serem lidos por quaisquer pessoas (POMIAN, 2000).

Mas, ao contrário dos coletores tradicionais, *James Cole*, ao deslocar-se temporalmente ainda guarda a capacidade de restituir uma objetividade narrativa dos vestígios tendo em vista que ele é capaz de vivenciar o tempo concomitante à construção do próprio objeto ou de constituição do evento. Assim, sua capacidade de decifração completa-se com a inserção, por vezes, do contexto de criação do objeto ou do evento recuperado e interpretado. Dessa forma, ao reenvocar o que esteve inscrito no objeto ou no evento, *James Cole*, estabelece uma relação temporal entre esses tempos: o passado e o presente, atuando como um personagem "litúrgico" que é capaz de ocasionar uma suspensão do tempo e por vezes uma "uma ressurreição do passado" (POMIAN, 2000, p.513).

Por outro lado, apoiamo-nos ainda em Appadurai (2000), que afirma que temos de seguir as coisas/objetos em seus significados. Esses objetos têm neles os significados que estão inscritos nas formas, nos usos, nas transações e nos cálculos humanos, ou seja, em sua trajetória. Nesse sentido, o autor nos autoriza a qualificar as ações de recuperação, de seleção e de interpretação dos indícios informacionais por meio de seu movimento. No nosso caso analítico e metodológico, podemos inferir que *James Cole* codifica os indícios por sua trajetória e recodifica-os interpretando-os em relação ao contexto sócio-humano.

Nesse sentido, estamos entendendo que a ação informacional funciona como uma idéia processual e que estamos trabalhando com esta premissa, pois operamos com um ciclo que apresenta temporalidades e contextos diferenciados.

A produção da informação é representada por um conjunto de atividades interligadas à junção, seleção, codificação, redução, classificação e armazenamento das informações, visando à eficiência dos estoques de informação e a dinamização da



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

transferência que promove, em sua determinada proporção, a comunicação necessária à obtenção de um conhecimento (BARRETO, 1994).

O ciclo da informação ou o movimento informacional que se estabelece na narrativa fílmica é uma *necessidade informacional* derivada que pode decorrer de uma *necessidade principal* (LE COADIC, 1996). A informação para a ação é via de regra buscada nos espaços informais. Dessa forma, essas informações coletadas pelos cientistas da narrativa fílmica são disponibilizadas para *Cole* ao longo do filme e vice-versa em um movimento qualificativo que corresponde à idéia de que selecionar e recuperar a informação pressupõe um caráter valorativo obedecendo a uma demanda principal. Qual é a demanda principal da narrativa fílmica? Salvar a humanidade ou localizar o vírus? Em decorrência da primeira pergunta, se o valor está ligado à demanda, quais seriam as informações valoradas por *Cole*? Aquelas que lhe permitem alcançar o vírus, que seriam as informações desconhecidas. Nesse sentido, concordando com González de Gómez (1999) diríamos que o personagem da narrativa transita pelos planos informacionais e metainformacionais tendo em vista que suas "ações de informação" são derivadas de escolhas e alternativas decorrentes dos contextos de sua inserção temporal (o passado, o presente ou o nosso futuro) no momento de sua coleta/busca e também do caráter (valor) da própria informação.

O que leva uma pessoa a procurar informação? A existência de um problema a resolver, de um objetivo a atingir e a constatação de um estado anômalo de conhecimento, insuficiente ou inadequado. A necessidade de informação pareceria pertencer então à categoria das necessidades humanas básicas. O fato, porém, de não ser partilhada igualmente por todos os seres humanos nos leva a questionar sobre sua verdadeira condição: Existe uma necessidade de informação bem-definida, como as necessidades físicas, e que pode ser considerada em si mesma uma necessidade fundamental? Ou a necessidade de informação é uma necessidade derivada que serviria à realização de outros tipos de necessidades? (LE COADIC, 1996, p.40)

Por outro lado, baseando-se em Barreto (1994) o processo de assimilação da informação está relacionado com um tempo necessário à reflexão e acoplação do novo conteúdo ao estoque de conhecimento, as experiências e os anseios. Assim, tanto para os cientistas como para *James Cole* esse tempo presente no cotidiano traduz-se no vértice das linhas passado e futuro, tendo como projeção à consciência cognitiva,



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

fundamental ao saber. Em contrapartida, os estoques informacionais que eles dispõem podem dificultar e/ou mesmo impossibilitar as estruturas repositórias de acompanhar, tridimensionalmente, seu crescimento. Logo, coexiste a previsibilidade de uma quebra dessa estruturas em elementos especializados, diferentes e menores orientados para a satisfação dos interesses desses grupos igualmente específicos e promover, buscando a otimização e eficácia, do processo de assimilação do conhecimento. Nesse sentido, a atuação de *James Cole* além de um coletor é para a comunidade de cientistas um “doador especializado” e que de acordo com Le Coadic (1996) funciona como um sistema de trocas onde a comunidade também oferece informações e uma grande contrapartida: *James* ao final do seu processo de coleta e obtenção das informações será libertado. O personagem que também transita em ciclos temporais diversos e logo, em contextos diferenciados, deve obedecer sempre às necessidades demandadas pelos cientistas em prol de uma possível solução de um problema: como combater o vírus.

4. MEMÓRIA DO FUTURO

Toda memória pode ser considerada como uma narração de algo. Para pensar a constituição de uma *memória de futuro* desde o que se acha cristalizado na narrativa fílmica de *sci-fi*, operamos sobre filmes do gênero cujo tempo da diegese² é o futuro e sobre aqueles cujo tempo da diegese é o do momento de produção. Neles buscamos detectar elementos e sintomas que apontem para a constituição de uma dada ‘circunstância’ que, decorrente fundamentalmente do contexto histórico da época da produção do texto fílmico, nos permite encontrar uma imagem cara ao presente e projetada no futuro (o tempo da diegese é o porvir) ou no próprio presente (o tempo da

² Diegese é uma palavra de origem grega (*diègèsis*: narrativa) e refere-se, no caso da narrativa fílmica, ao tempo da história que se passa na tela; “[...] É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira” (SOURIAU apud AUMONT, J.; MARIE, M.; p.77, 2003) Christian Metz retoma este sentido para o termo: “[...] é a instância representada do filme [...] a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados na e por meio da narrativa, e com isso as personagens, a paisagem, os acontecimentos e outros elementos da narrativa [...]” (METZ, apud AUMONT, J.; MARIE, M., 2003, p. 78).



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

E216 6 O LIMI q9 b9d:u9 q6 t6216 q9 jwbl622019*

diegese é o mesmo da produção do filme). Por conseguinte, a ficção científica cinematográfica espelhará, dentre outras, imagens da cultura e da diversidade, as quais, por sua vez, conteriam a 'memorização' de algo experimentado no presente e que ao ser pro-jetado em um futuro ou em outro planeta passaria a compor o rol de uma *memória do futuro*. Como toda memória coletiva, ela estaria narrando as vivências de grupos de indivíduos, que estariam lançando, num outro tempo e/ou em outro espaço, suas boas e más expectativas, seus medos, suas esperanças e desesperanças (RIBEIRO; WILKE; OLIVEIRA, 2010; RIBEIRO *et. alli*, 2007).

Em nossa proposta, a utopia concebida como uma construção em contraposição apresenta-se como a possibilidade de pensar um sistema alternativo e emancipado do *aqui e agora* ao projetar um mundo futuro baseado em idéias novas ou negligenciadas. A distopia, então, desponta como uma forma perceptiva impactante que acentua "as tendências contemporâneas que ameaçam a liberdade" (JACOBY, 2007, p. 40). Segundo o autor, a utopia pode sustentar projetos viáveis de mudança social. Para o teórico a problemática consiste em unir um sistema de pensamento que é marcado pela sina de ser "inviável" com a política cotidiana; conjugar o sonho "do que deveria ser" com o sonho "do que é".

Como proposta de um futuro que não desejamos, como disfunção ou falência de um projeto, a sociedade distópica é uma resultante do desencanto e marcada essencialmente pela desesperança e pela violência. Metaforicamente relacionada ao Inferno, a sociedade distópica nos faz encarar as perguntas: como e o que pro-jetar?³ O que e para que sonhar? Para quem e por que "futurar"? Dela resta-nos ainda a impossibilidade de responder, "lançando para frente", algo não infernal.

A nossa *memória de futuro* abarca projetos utópicos ou distópicos que lançam para o amanhã uma construção fortemente ligada ao presente e tem como sustentação uma base informacional. Tal base constitui-se na relação entre informação e ciência, que, por sua vez, se projeta mítica e representativamente em e por meio de narrativas, que

³ Do latim **projicio**, **-jecum**: lançar para diante, projetar.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

modernamente constroem formas culturais significantes e fortalecem o potencial informativo de documentos fílmicos em uma sociedade marcadamente técnico-científica.

Um filme de *sci-fi* funciona como uma duplicação do presente, pois este é projetado num tempo futuro, onde temos uma intensificação dos medos e das expectativas relativas ao contexto de produção do texto fílmico. Isso nos leva a considerar que nas narrativas há modos de subjetivação e realidades possíveis que se cristalizam ou não, apesar de projetadas e asseguradas numa memória que ecoa construções utópicas ou distópicas. Nestas são postos para fora o que é ruim, tal como num expurgo, e ainda o que é benfazejo e esperançoso. Um e outro caso nos indicam a necessidade de rompermos com o cristalizado em nosso cotidiano. Em outros termos: as ficções científicas cinematográficas, ao duplicarem o presente de seus contextos de produção, remetendo-nos para “realidades diferentes”, expurgando o “infernal”, sonhando com o futuro benfazejo ou alertando para os perigos iminentes no presente, servem para nos desalojar de nossas certezas ao apontarem para algo diferente.

Em nossa argumentação, o texto fílmico é tomado como bem cultural e bem econômico, que contém narrativas que condensam elementos de um imaginário coletivo ocidental e que as põe em circulação em um contexto globalizado. De maneira específica, no caso da *sci-fi*, os textos fílmicos apresentam, também, as condições de uma *memória de futuro* baseada na representação de ciência, que se vincula à projeção utópica ou distópica de nossa civilização, sendo, eles mesmos, produtos de um desenvolvimento tecnológico com uma longa trajetória.

5. O QUÊ PROJETAMOS NA MEMÓRIA DE FUTURO?

Um aspecto claro da memória do futuro é que ela trabalha as questões do presente. Na narrativa analisada, encontrar o antídoto não é a questão fundamental do filme, ainda que seja o motor da história. A problemática do presente da diegese, fins dos anos de 1990, se fazem presente na crítica à ciência, na ação de grupos ativistas, no manifesto a favor dos animais, mas, sobretudo, na discussão do paradoxo temporal,



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

temática que emerge nas narrativas de ficção científica sempre para situar as problemáticas de futuros-presentes e passados-presentes.

A articulação dos indicadores de informação e memória do filme analisado nos aponta que a maior parte das construções de *memória de futuro* pensam esse outro espaço-tempo em contraposição a sistemas totalitários em que a informação científica e tecnológica se coloca a serviço do poder de Estado ou de instituições financeiras. A ação dessa informação encontra similaridade na ação do próprio projeto de libertação que deságua, por vezes, na sociedade utópica projetada: a informação vai do sistema totalitário ao sistema libertário, muitas vezes como objeto (coisa) outras vezes como processo, entrelaçada na ação dos protagonistas da narrativa.

Na análise aqui apresentada, e nas demais já empreendidas ao longo do projeto, a memória de futuro traz no seu bojo a articulação desse trabalho informacional na transformação dos eventos narrativos e nas projeções utópicas e/ou distópicas. Nesse sentido, reforçamos a construção dessa categoria de memória a partir de questões que vinculam as inquietações do presente às representações de futuro ou passado, sistematizadas pela dinâmica da informação como um elemento agenciados. O futuro utópico ou distópico, como possibilidade, só responde ao que trazemos no momento que construímos as representações; o passado construído como contraponto ao futuro imaginado é reconfigurado nessa nova disposição dos eventos; mas sempre em função do presente.

Assim, projetar um futuro dispótico, por exemplo, é fazer uso no presente, de algumas informações e ações que estão na agenda do dia: a crueldade do uso de animais em pesquisas laboratoriais em seus experimentos; a responsabilidade e o papel ético tanto dos cientistas quanto da sociedade civil. O que a narrativa fílmica aponta como pano de fundo e projeta como uma memória de futuro é imaginariamente um futuro projetado e legitimado pelo poder da ciência reforçado e legitimado pelo seu papel no presente.

Por fim, mais uma vez reforçamos a idéia de que é a partir da discussão do paradoxo temporal que, essa temática emerge nas narrativas de ficção científica sempre para situar as problemáticas de futuros-presentes e passados-presentes.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

Abstract: It discusses the narrative and informational levels in a temporal and contextual dynamic taking into account the past-present-future game of the filmic narrative *Twelve Monkeys* (1995). It uses as a theoretical framework Information Science and Social Memory in a dialogue with two paradigms: the Cartesian and evidentiary. From these paradigms, it methodically discusses the actions of information of the character of the filmic narrative in a search for information from / in the past to reconstruct the events and get to the context of solving a problem in the present / future. It considers the entire memory as a narrative of something and therefore it proposes to discuss the formation of a memory of future which is found crystallized into a narrative. The conceptualization of memory encompasses future dystopian or utopian projects that leave for tomorrow a construction strongly connected to present and has the support of an informational basis. It adopts the premise that the informational action establishes itself as a procedural idea, because we operate with a cycle that shows a temporality. In this presupposition it is still implicit the production and valuation of information and the cycle that it makes. A clear aspect of memory of the future is that it works on the current issues. In the narrative analysed, to find the antidote is not the fundamental issue of the film, although it is the motor of the plot. The issue of the present of diegesis, in the late 1990's, is present in the criticism of science, in the action from activist groups, in the manifesto in favour of animals, but especially when discussing the temporal paradox, a theme which always emerges in the narratives of science fiction to situate the problematics of future-presents and past-presents.

REFERÊNCIAS

- AMENGUAL, Barthélemy. Conquista da narrativa. In: _____. **Chaves do cinema**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1973. p.53-83. (Coleção Chaves da Cultura Atual, v.8).
- APPADURAI, Arjun. Introdução: mercadorias e a política de valor. In: ____ (org.). **A vida social das coisas: as mercadorias sob uma perspectiva cultural**. Niterói: EDUFF, 2008. p.15-88.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. A questão da informação. **São Paulo em Perspectiva**, vol. 3, nº 4, p. 03-08, 1994.
- _____. **Sobre o valor da informação**. Disponível em: <http://www.e-iasi.org>.
- Acesso em: 13 jan. 2010.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação
Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

BENJAMIN, Walter. Experiência e pobreza. In: _____. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura**. 7ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. p.114-119. (Obras Escolhidas, V. I).

CANTON, Katia. **Tempo e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

CARDOSO, Ciro Flamarion. **Narrativa, sentido, história**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

CHINELLATO, Giovanna. **Ativistas pelos animais declaram nova guerra contra laboratórios que utilizam animais**. Disponível em: < <http://www.anda.jor.br/?p=82280>>.

Data de acesso: 06 jul. 2010.

DESCARTES, René. **Oeuvres et lettres**. Textos apresentados por André Bridoux. França: Gallimard, 1953.

DIEHL, Astor Antônio. História e narrativa: origem, alegoria e estética. In: _____. **Cultura historiográfica: memória, identidade e representação**. São Paulo: EDUSC, 2002. p.

97-109.

OS DOZE macacos (Twelve Monkeys). Direção de: Terry Gilliam. EUA: Universal Pictures : Atlas Entertainment ,1995. 129 min. Sonoro, colorido.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Néida. O caráter seletivo das ações de informação. **INFORMARE** – Cad. Prog. Pós-Grad. Ci. Inf., Rio de Janeiro, v.5, n.2, p. 7-30, jul./dez. 1999.

GUINZBURG, Carlo. Sinais: raízes de um paradigma indiciário. In: _____. **Mitos, emblemas e sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989. p. 143-179.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JACOBY, Russel. **Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da Informação**. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 1996.



XI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação

Inovação e inclusão social: questões contemporâneas da
informação

Rio de Janeiro, 25 a 28 de outubro de 2010

POMIAN, Krzysztof. Memória: Atlas, Coleção, Documento/monumento, Fóssil, Memória, Ruína/restauro. In: GIL, Fernando (Coord.). **Sistemática**. [Porto]: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 2000. p. 507-516. (Enciclopédia Einaudi, v. 42).

RIBEIRO, Leila Beatriz; WILKE, Valéria Cristina Lopes; OLIVEIRA, Carmen Irene C. de.

Memória, informação, utopia e ficção-científica: construindo o conceito de memória do futuro. **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas**. Florianópolis, v. 11, n.98, p.146-177.2010. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/cadernosdepesquisa>. Acesso em: 09 jul.2010.

RIBEIRO, Leila Beatriz et. alli. Informação e tecno-ciência em textos fílmicos de ficção científica: construindo o conceito de memória de futuro em bases informacionais utópicas e distópicas. **Anais do VIII ENANCIB – Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**. 28 a 31 de outubro de 2007, Salvador/ BA.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa**. Campinas, SP: Papirus, 1997. (Tomo III).

SEGRE, C. Narração/Narratividade. In: GIL, Fernando. (Coord.) **Literatura-Texto**. Lisboa: Imprensa Nacional: Casa da Moeda, 1989. p. 57-69. (Enciclopédia Einaudi, v. 17).

SODRÉ, Muniz. **A ficção do tempo**: análise da narrativa de science fiction. Petrópolis: Vozes, 1975.

VOGT, Carlos; POLINO, Carmelo (Orgs.). **Percepção pública da ciência**: resultados da pesquisa na Argentina, Brasil, Espanha e Uruguai. São Paulo: FAPESP, 2003.