

experiências / campos / intersecções / articulações

III Simpósio Internacional de Arte Contemporânea do Paço das Artes

organização

Priscila Arantes, Daniela Bousso



INT
DOCC
DOPP

enredando a arte. arte, ciência e tecnologia andré parente

O pensamento moderno supõe uma separação entre a essência e as paisagens, a natureza e a cultura, os não humanos e os humanos, a técnica e o social, ou seja, de um lado, tudo o que pode ser específico e "modelizável", "algebrizável", generalizável, inteligível, e, por outro lado, tudo o que pode ser singular, particular, sensível.

Como mostra muito bem o filósofo Michel Serres, existem apenas dois tipos de ciência, que se distinguem ponto a ponto, e cujos modelos são a geometria e a geografia. A primeira é a ciência do geral; a segunda, a do particular. Uma privilegia o esquema, sempre virtual; a outra, a cópia, reprodução do real. Enfim, uma cria por meio de modelos, explicação e previsão, enquanto a outra cria por meio de imagens, descrição e providência.

Para a ciência exata, dos modelos, o que caracteriza o real são as leis regulares, a ordem por detrás das aparências. Para a outra ciência, das imagens, o que caracteriza o real é a proliferação singular de detalhes, sua desordem. Enfim, para a ciência do modelo não devemos nos deixar levar pela beleza das paisagens do mundo, seus detalhes múltiplos, a miríade de particularidades que o mundo apresenta aos nossos sentidos. Para a ciência do detalhe não devemos permitir que os modelos façam desaparecer a riqueza exuberante do mundo, sua multiplicidade, o encanto dessa paisagem particular. Ou seja, o modelo faz desaparecer o particular, o detalhe, para ressaltar o mesmo, aqui e lá. A imagem, ao contrário, valoriza as multiplicidades que os modelos fazem desaparecer. De um lado, o esquema, a lei, o modelo, o inteligível, a arte da geometria. Do outro, a imagem, a reprodução, a cópia, o sensível, a arte da cartografia.

Ora, hoje, como diz Serres, uma imagem fractal não pode se reduzir completamente a nenhuma das duas ciências apresentadas por uma razão muito simples: a imagem fractal é fruto de uma nova ciência, em que o modelo e a imagem, o inteligível e o sensível se dão as mãos para fabricar uma nova fenomenologia científica.

Não geométrica, certo, porque reproduz as folhas das árvores e as crateras dos montes até os últimos detalhes; mul-

to pouco geográfica, entretanto, porque não pode se fazer passar por quadro, retrato, mapa ou estampa e não representa nenhum lugar da terra em particular: ninguém nunca jamais viu, de fato, em lugar ou tempo algum, estas nuvens, estas montanhas, estas árvores...!

Da mesma forma, para Bruno Latour, o modelo e a imagem, o geral e o particular, o inteligível e o sensível, o global e o local, o humano e o inumano não podem ser separados como realidades estanques. Quando perguntamos onde estão os fenômenos, os realistas dirão que eles se encontram fora, na realidade, como se essa realidade pudesse ser apontada com o dedo. Para os "construtivistas", os fenômenos são uma miragem criada pelos signos, ou seja, são estruturados por nossas linguagens.

Ao contrário, para Latour, mais flexível que a noção de modelo ou sistema, mais histórica do que a noção de estrutura, mais empírica do que a de complexidade ou multiplicidade, a rede é o fio de Ariadne dessas dualidades confusas, porém híbridas, que não aparecem jamais em estado puro.

A síntese do modelo e do mapa

Muitos teóricos e especialistas das novas tecnologias da imagem veem na imagem de síntese uma ruptura radical com os modelos de representação pertencentes à tradição ocidental, uma vez que, para eles, ela deixa de ser a representação de uma realidade visível preexistente². Entretanto, como mostramos anteriormente, essa ideia se baseia em uma confusão da noção de representação com a noção de reprodução.

Segundo Edmond Couchot, de um lado teríamos os modelos ópticos de figuração que tiveram origem na perspectiva centro-linear renascentista, com seus perspectivadores, e, em particular, a *camara obscura*, protótipo dos modelos fotomecânicos. Esses modelos produzem imagens (pintura, fotografia, cinema e vídeo) como duplo do real, que dependem de uma fé perceptiva e uma aderência ao mundo real como lugar das coisas e dos fenômenos. Do outro lado, teríamos os modelos numéricos e digitais responsáveis pelas imagens de síntese, imagens e realidades virtuais, autorreferentes. Se alguma coisa antecede a imagem de síntese é o programa, isto é, números, equações, algoritmos: "A imagem não mais representa o real, ela o simula". A partir dessa ruptura dos modelos de figuração, Couchot vê uma série de consequências. A mais importante delas afirma que com a imagem virtual "não se trata mais de figurar o visível: trata-se de figurar aquilo que é modelizável".

Uma imagem de síntese pode não representar uma realidade física preexistente do ponto de vista do processo de reprodução de suas ondas eletromagnéticas, tal como ocorre em uma imagem foto-mecânica. Mas não é porque uma imagem não copia a realidade física preexistente, do ponto de vista da visão, que ela não representa, às vezes melhor do que qualquer modelo de figuração foto-mecânica, a realidade. A realidade modelada pela imagem de síntese só existe enquanto realidade simulada. Entretanto, ela é substituída perfeitamente pelos fenômenos ou pelas experiências reais. Não é à toa que a imagem de síntese é um instrumento aperfeiçoado de representação de muitas realidades complexas que não podemos ver ou compreender com nossos olhos. Mas, se a imagem de síntese não representasse realidade alguma, ela não seria um importante instrumento científico e tecnológico de simulação e modelagem de situações e objetos possíveis. Podemos, para falar com maior rigor, dizer que a imagem de síntese não representa mais a experiência sensível, mas sim, a experiência possível.

De fato, a visualização computacional inaugurou uma era pós-kantiana, transformando as condições, práticas e técnicas, da experiência. Que nome dar a esta nova imagem, a esta nova representação, se ela abandona sua antiga função fenomenológica. Uma vez que não é mais determinada pelos horizontes espaço-temporais de nossa experiência sensível? Sim, sem dúvida entramos no campo da experiência do possível e do virtual.

É verdade que a modelização e a simulação computacional são, epistemologicamente falando, uma reviravolta para a ciência. Não apenas todas as disciplinas as utilizam, como fazem apelo a toda uma *imagerie* que transforma radicalmente o aparato cognitivo dos cientistas. Uma vez que diz respeito à representação da realidade, à maneira de tratar a informação, ao modo de análise das imagens, ao reconhecimento dos padrões dos sinais, enfim, à construção de seus modelos e reproduções.

O que nos interessa pensar é como, em cada época da história das imagens, vivemos esta tensão entre modelos e imagens. E a esse respeito distinguimos, mesmo que provisoriamente, três momentos decisivos. O pensamento das imagens arquetípicas (Antiguidade), o pensamento da imagem perspectivada (Renascença) e o pensamento da imagem fractal (Contemporânea). Para cada uma dessas épocas a tensão do modelo e da imagem muda. Em todas elas, o modelo (esquema, desenho e algoritmo) é sempre virtual

e a imagem (figura, imagem, fractal) é sempre a sua atualização, e isso desde a Antiguidade Clássica.

Entretanto, no que diz respeito à representação, a imagem virtual não é nem mais nem menos abstrata – a imagem de síntese que vemos nas telas não são virtuais, mas atualizações sensíveis dos modelos geométricos, eles sim, virtuais – do que as figuras criadas pelos matemáticos para representar seus modelos (esquemas), ou as leis, abstratas, criadas pela ciência dita exata. A ciência, desde os gregos, privilegia as leis, abstratas, que existem para além das circunstâncias e do tempo porque verdades eternas.

Para cada época, ver bem significa ver com os olhos dos modelos, imagens do mundo. As imagens são sempre, por mais conformes que sejam aos modelos, aproximações ilusórias, jogos de aparências, cópias degradadas, imperfeitas, caóticas, que, além do mais, mudam sem cessar e dependem das interfaces (figura, imagem, fractal) que nos permitem atualizá-las. E, no entanto, ninguém nunca viu o verdadeiro triângulo (virtual, geométrico), mas apenas a figura que o representa aproximadamente, assim como ninguém nunca viu uma lei, mas apenas sentiu os seus efeitos.

Para Platão, se as imagens da arte eram condenadas, era porque não representavam a realidade do mundo das essências e dos modelos. Portanto, para ver bem deveríamos olhar com os olhos do espírito. Platão privilegia os modelos em detrimento das imagens da mesma forma que a ciência do modelo despreza a ciência do detalhe.

A Renascença faz cair por terra o interdito platônico, o véu cinza que Platão havia jogado sobre o sensível. Pela primeira vez na história da humanidade, os olhos do espírito puderam se unir aos olhos carnisais para produzir mundos onde o inteligível não exclui o sensível. Para que a imagem possa representar, re-apresentar seu modelo, ela deveria ser perspectivada. Uma imagem perspectivada é uma imagem que representa bem a natureza, porque ela é feita com a mesma geometria que explica aquilo que ela representa. Ou seja, há um isomorfismo entre o modelo e a imagem, de modo que uma imagem perspectivada diz a verdade do mundo independentemente de seu conteúdo.

A computação gráfica vem enriquecendo as relações, hoje menos conflituosas, dos modelos e das imagens, produzindo uma imagem fractal, como uma dimensão intermediária entre o inteligível (modelo) e o sensível (imagem). Temos sim, hoje, modelos que dão conta de todo o império, mas esses modelos não descartam seus detalhes, suas particula-

ridades. O mapa não é mais nem apenas cálculo geométrico, nem apenas detalhe do particular, mas um híbrido, um ser virtual, inexistente, ao mesmo tempo global e local. Ou melhor, trata-se de uma imagem-rede, ao mesmo tempo global e local em cada um de seus pontos. É dessa dimensão fluante, intermediária, entre o global e o local, que a imagem-fractal e o conceito de rede tiram a sua força como figuras empíricas da ontologia do presente.

As redes de transformação

Desde sempre, e por meio das tecnologias mais diversas, transformamos o mundo em informação: textos, desenhos, plantas, mapas, estampas, listas, gráficos, fotografias. Mas o que é informação? Segundo Latour¹, a informação não é um signo, mas uma relação estabelecida entre dois lugares, uma periferia e um centro, sob a condição que entre eles circule um veículo, uma inscrição. Por que transformar o mundo em informação? Porque a informação permite resolver de forma prática - por meio de operações de seleção, de extração, de redução e de inscrição - a contradição entre a presença e a ausência em um lugar. A informação não é uma forma no sentido aristotélico, mas uma relação prática e material entre dois lugares: o centro negocia com a periferia o que deve ser produzido para que a ação à distância sobre ela seja mais eficaz.

Segundo Latour, autor desse modelo de rede, é impossível compreender tal dinâmica sem conhecermos as instituições - bibliotecas, museus, centros de informação os mais diversos -, os veículos materiais e os atores que intermediam a relação entre periferia e centro. O conjunto dessa galáxia amaranhada das redes e centros de informação funciona como um verdadeiro banco, dotando os capitalisadores de uma vantagem considerável, na medida em que eles estão ao mesmo tempo afastados dos lugares e interligados aos fenômenos por uma série reversível de transformações.

Uma coleção de abelhas, trazidas do mundo inteiro, e colocadas lado a lado, permite ao pesquisador compará-las e analisá-las em um único olhar, longe da confusão da natureza em que elas se encontravam, quase invisíveis. A estante em que essas abelhas se encontram, em um museu de história natural, compõe o centro, o nó, de uma rede que estabelece um novo rearranjo entre o próximo e o longínquo. Comparada com a situação inicial, em que cada abelha vivia em seu ecossistema singular, trata-se de uma perda e uma redução imensa, pois dificilmente seria possível reproduzirmos essa

realidade. Mas, se comparada com a confusão de uma noite tropical, de onde não poderia ser deduzido nenhum saber, que amplificação extraordinária!

A rede é a imobilidade necessária para recolher o que deve nela transitar. Consideremos a topologia especial dessas redes hipertextuais e de seus nós ou centros de comunicação. Redes de transformação fazem chegar aos centros de cálculos, por uma série de deslocamentos, um número exponencial de inscrições (informações). Essas informações circulam, mobilizando toda a rede sociotécnica disponível entre o centro e a periferia: essa é a única maneira de garantir a fidelidade e a precisão dos dados. Quando seguimos os seus traços, nós atravessamos a distinção usual entre as palavras e as coisas: não navegamos apenas no mundo, mas também através de diversas matérias de expressão.

Se queremos compreender como certas visões de mundo se impõem e se tornam dominantes, não podemos dispensar o processo de transformação do mundo em informação nas redes. Certa tendência na arte, a verdade sobre Deus e sobre a natureza não existe fora das redes em que circula, como se fosse fenômeno que falaria por si só. Eis a razão pela qual nem a ciência, nem a arte, nem mesmo as religiões são brasileiras, mas americanas e europeias, uma vez que somos a periferia de suas redes de transformações.

A autorreferência moderna

Para Clement Greenberg, um dos grandes pensadores do Modernismo tardio, a arte é antes de mais nada "forma" criada por meios específicos. Cada arte só deveria fazer uso das operações próprias aos meios que lhe são específicos. Os efeitos que tal arte engendra deveriam estar relacionados à sua verdade interna. Um quadro de Mondrian é autorreferente, uma vez que não fala de realidade alguma que seja externa à pintura, mas apenas dos elementos e componentes (espaço, forma, cor) que estão na base da essência da pintura. Ele funciona como uma espécie de equação e da lei que ela exprime, que, por princípio, independe da realidade e da cultura do espectador.

Quando Couchot lança a ideia de uma imagem de síntese que romperia com 2 mil anos de representação, ele não estaria reatualizando, de forma anacrônica, o paradigma da autorreferência modernista, amparado por um cientificismo que nos lembra o pensamento estruturalista dos anos 1970, que recorreu à linguística e à matemática para dar uma conotação científica aos estudos dos processos socioculturais?

A questão que nos colocamos hoje é simplesmente a seguinte: será que a arte e a tecnologia, por um lado, e a arte e a ciência, por outro, não estariam produzindo um retorno dos paradigmas da autorreferência e da especificidade modernista? Mais ainda, será que essas duas formas de arte, com seus subgêneros, não estariam trazendo de volta uma espécie de pensamento neokantiano, com todo o círculo vicioso que ele implica? A arte é uma espécie de linguagem específica porque opera com imagens ou enunciados autorreferentes, e é autorreferente porque é uma linguagem com sua verdade própria?

¹ Veja-se o belíssimo prefácio de Serres para o livro *Paysages de la Sciences*. Paris: Le Pommier-Fayard, 1999.

² Em alguns de nossos artigos temos combatido essa visão evolucionista e simplista das coisas. Cf. A imagem virtual, autorreferente. In: PARENTE, A. (Org.), *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazúlin, 1999. pp. 14-27.

³ Ver o excelente texto de Latour. As redes que a razão ignora. In: PARENTE, A. (Org.), *As tramas da rede*. Porto Alegre, Sulina, 2004.