

(Tscsi)

AS OBRAS DE TSAI SÃO ESTRUTURAS DE ARABE QUE EVOCAM PLANTAS. CATEM EM SALAS DE TAMANHO MEDIO. RESPONDEM A LUZ? AO SOM E AO CONTACTO, POR MOVIMENTOS GRACIOSOS QUE EVOCAM MOVIMENTOS DE ANIMAIS SUBMARIOS. TAIS MOVIMENTOS SÃO IMPREVISIVEIS.

I. O termo "obra de arte" pode ser definido em sentido amplo e estreito. Em sentido amplo significa não importa que coisa que foi tirada de seu contexto natural e modificada de acôrdo com um modelo. O conjunto das obras de arte, assim definidas, pode ser chamado "ambiente da cultura". Em sentido estreito "obra de arte" significa não importa que coisa que foi tirada de seu contexto natural e modificada para comunicar uma experiência "estética" aos que a encontrarem. Sob tal definição o ambiente cultural consiste de duas classes de obras: as de arte e as outras. Na primeira definição a palavra "arte" significa não importa que método para modificar coisas. Na segunda definição a mesma palavra significa um método específico para modificar coisas. Em ambas definições a palavra "obra" significa o resultado da modificação metódica de coisas. Uma análise fenomenológica do ambiente cultural revelará ser ele composto de objetos que escondem coisas naturais e modelos. Esta técnica de escrever por exemplo esconde alumínio, ferro e outras coisas naturais, e o modelo específico de acôrdo com o qual tais coisas naturais foram manipuladas. Daí a análise deverá bifurcar para pesquisar as coisas naturais, (ciência natural), e o modelo, (ciência da cultura).

Mas a análise já revelou que o ambiente cultural é composto de objetos. Portanto de coisas. A manipulação das coisas naturais não modificou sua coisidade. Objetos culturais continuam coisas. Isto é: continuam cercando-nos, parados. Há estrutura específica que nos relaciona com coisas. Agimos sobre elas, e elas reagem. Da seguinte maneira: (1) No curso da vida encontramos uma coisa qualquer, (seja natural ou cultural), no nosso caminho. (É isto que a palavra "objeto" significa.) (2) Procuramos remover a coisa do nosso caminho. (A isto se chama "praxis".) (3) A coisa resiste ao nosso esforço. ("Inércia" significa isto.) (4) O nosso esforço modifica a coisa, e a resistência que a coisa nos opõe modifica o traçado do nosso caminho. (É isto que pretendemos ao dizer que as coisas nos determinam.) Pois a análise do ambiente cultural revelou que somos determinados tanto por coisas naturais ~~mas~~ por objetos da cultura. Com efeito: mais por objetos culturais, já que estes nos cercam mais de perto. Isto põe problema. Cultura é resultado de manipulação da natureza, portanto do esforço de remover coisas do nosso caminho. Mas a análise mostrou que as coisas não foram removidas. Todo engajamento em cultura como engajamento em pré da libertação da determinação fica problematizado.

Nem tudo que encontramos no curso da vida é coisa. Encontramos também fenômenos com os quais nos relacionamos em estrutura diferente. Dialogamos

VILÉM FLUSSER

com eles. Da seguinte maneira: (1) No curso da vida encontramos fenômenos que tomamos por coisa e procuramos removê-lo. (2) O fenômeno responde ao nosso esforço procurando, por sua vez, remover a nós do seu caminho. (3) Surge o choque do reconhecimento mútuo: dois projetos se encontraram. (4) O mútuo reconhecimento é seguido de troca de informação, a qual, em última análise, trata da remoção de coisas. (5) É formada aliança e os dois projetos progredem em linhas paralelas contra as coisas. Tais fenômenos com os quais estamos relacionados dialógicamente podem ser chamados "os outros". Eles não nos determinam, mas colaboram conosco na nossa busca da liberdade.

Pelo surgir a pergunta: Há modelos e métodos que permitam a manipulação das coisas naturais para resultarem, não em objetos de cultura, mas em outros? Se sim, o engajamento em obra pode ser engajamento em liberdade. Se não, todo engajamento em obra continua problema. Atualmente, a resposta parece ser "sim", porque dispomos de tais métodos e modelos. São os modelos de cibernética e os métodos da tecnologia. A manipulação de coisas naturais por tais métodos e modelos resulta em obras do tipo "pilôto automático" e "computador", portanto em obras que têm certas características de "outros". Poderos dialogar com elas. Mas uma análise de tais obras revelará que suas respostas dialógicas camuflam reação típica de objetos. Tal camuflagem pode torná-las ainda mais determinantes, já que dificulta a descoberta de sua coisa-idade. São objetos que simulam outros. De forma que a resposta "não" a essa pergunta paira qual nuvem preta e desesperada no horizonte. A busca da liberdade se apresenta como engajamento absurdo.

Mas tal busca é inata ao homem. A incapacidade de aceitar sua determinação define, de alguma maneira, o homem. Dentro das coordenadas aqui colocadas tal recusa à determinação assume a seguinte forma: Deve haver modelos e métodos que permitam a modificação de coisas em outros. A arte cibernética em geral, e Tsai em particular, coloca assim o problema. É colocação ética, imperativa. E toma a forma de uma pergunta: Aonde falharam os modelos e os métodos da cibernética, já que são estes os únicos que pareceram se ter aproximado da solução do problema? Porque resultaram em objetos vergorosamente determinantes? Não será possível descobrir o porto no qual a cibernética se desviou do caminho, e partir dele para buscar a solução do problema? Este tipo de pergunta, (que é reformulação estética de um imperativo), motiva a arte cibernética, e uma análise das suas obras deverá revelá-la.

Formulemos a pergunta mais claramente. Sabemos de experiência vital o que é "coisa". Por exemplo a pedra: está no nosso caminho. E sabemos de experiência vital o que é "o outro". Por exemplo: a mulher que amo. Faço projetos em diálogo com ela. Mas estes são casos extremos. Há casos intermediários que dificultam a distinção entre coisa e outro. Por exemplo a árvore: está no meu caminho, mas reconheço nela vagamente um projeto vital não obstante. É claro: trata-se de coisa, porque o meu reconhecimento não basta

VILÉM FLUSSER

para estabelecer diálogo com ela. Mas é coisa com reserva. E por exemplo o caixa de um banco. Reconheço projeto vital nele e posso dialogar com ele. Portanto é outro. Mas existencialmente ele está no meu caminho e determina minha vida. Devo, existencialmente, coisificá-lo e tentar removê-lo. E outro coisificado. A hipótese seguinte surge: será que a cibernética falhou, por que tomou "a mulher que amo" por modelo, e resulta em "caixa de banco" no seu aspecto coisificado? E se começarmos pelo outro lado da série "coisa-outro"? Se tomarmos a "arvore" como modelo? Se não procurarmos simular o outro em seu estado puro, e procurarmos em vez destilar a outridade a partir da coisidade passo por passo? Tal colocação do problema da outrificação revela uma série de fatores, e é o mérito da arte cibernética tê-los revelado.

Um dos fatores é que há vários graus de diálogo, e vários níveis. Por exemplo: posso estabelecer diálogo de alto grau com meu cachorro no nível de determinada emocionalidade. Mas não posso dialogar com ele ao nível da filosofia. Ou: posso estabelecer diálogo de alto grau com crítico de arte polonês ao nível da estética, mas, se nunca encontrei tal crítico em pessoa, não posso dialogar com ele ao nível da corpriedade. De forma que o cachorro é meu outro num nível, e o crítico polonês em outro. Existencialmente o cachorro é bem mais meu outro que o crítico de arte, e intelectualmente o cachorro não passa de coisa. O erro da cibernética foi este: estabelecer diálogo de alto grau ao nível intelectual com obras que existencialmente são coisas. Tsai busca o contrário: estabelecer diálogo com obras em nível existencial muito primitivo. As suas obras passam a ser outros em nível mais baixo que o cachorro, mas do mesmo tipo.

Um outro fator da série "coisa-outro" é a variedade de climas nos quais diálogos ocorrem. Meu diálogo com uma criança se dá em clima diferente do no qual dialogo como meu inimigo político, e meu diálogo com Kant em clima diferente do no qual dialogo com meu cachorro. É difícil querer classificar tais climas, mas dois se destacam. O clima do diálogo com obras cibernéticas é o de "problem solving". Portanto um clima estéril apropriado a instrumentos. Nele as obras cibernéticas impõem sua coisidade. E o clima do diálogo com as obras de Tsai é o clima da brincadeira. Portanto um clima apropriado a brincadeiras que pretendem ser "outra coisa". Nele as obras de Tsai se propõem, já cosamento, enquanto outros.

Um terceiro fator da série "coisa-outro" é a "Gestalt" na qual percebemos determinado fenômeno enquanto nosso outro. Um fenômeno é reconhecido como outro na medida na qual nele reconhecemos a nossa própria "Gestalt". Mas não devemos confundir "Gestalt" com as formas e funções do nosso corpo. Reconheço Kafka como meu outro, não por reconhecer a forma e as funções do meu corpo nos seus livros, mas por reconhecer a "Gestalt" dos meus pensamentos nos seus escritos. Reconheço minha Gestalt melhor no cachorro que no chimpanzé, embora a forma do corpo e as suas funções são mais semelhantes às chimpanzinas. Isto se dá porque reconheço dimensão cultural na Gestalt do cachorro.

VILÉM FLUSSER

ro, (a domesticação), que no chinês há falta. Reconheço minha Gestalt melhor em árvore que em serpente, embora o corpo e as funções da serpente se aproximem muito melhor das minhas. A "Gestalt" possui dimensões físicas, psicológicas, intelectuais, e numerosas outras. Por isto toda simulação do homem, (o homem mecânico do setecentismo, o robot e o computador), é falha: tais obras revelam "Gestalten" inteiramente diferentes das nossas, embora possam conter alguns aspectos das nossas "Gestalten". É verdade que o computador possui uma Gestalt tipicamente humana: a estrutura lógica, mas esta está inersa em Gestalten que nos são estranhas. Por isto a cibernética falhou em outrificar a coisa. Mas Tsai provoca Gestalten extremamente simples, mais simples ainda que as da árvore ou da améba. Por isto podemos aceitá-las totalmente: são todas elas parte das nossas próprias Gestalten. Falando mais exatamente: as obras de Tsai revelam Gestalten da árvore, sem as dimensões desumanas. Podemos reconhecer nelas em sentido extremamente primitivo. Neste sentido as obras são nossos outros.

Há numerosos outros fatores revelados pela série "coisa-outro", mas os três mencionados bastam. A arte cibernética usa os modelos e os métodos da cibernética para atacar a série "coisa-outro" do lado oposto. Parte da coisa, para aproximar-se, passo a passo, do outro. Cria um diálogo existencial de baixo nível, em clima lúdico, e recorre a Gestalten que são esquematicamente botânicas e extremamente simples. Mas por trás dessa brincadeira se esconde o impulso da busca do outro, portanto da liberdade.

II. Não resta dúvida que as obras da arte cibernética são obras de arte no sentido amplo. Mas não são inteiramente objetos. São coisas da natureza que foram manipuladas com métodos e modelos cibernéticos para resultarem em objetos que denotam certos característicos de outros. Com efeito: são objetos que representam um primeiro estágio de uma revolução no ambiente da cultura. Revolução esta que pode resultar em situação cultural na qual poderemos distinguir entre outros artificiais e objetos. Com efeito: por serem estágios iniciais de uma revolução que fascinam. Provocam atitude dialógica nos que os contemplam, e tal atitude pode vir a ser característica do futuro. Ao dialogarmos com tais obras, podemos vislumbrar por trás delas um futuro povoado pela presença fantástica de outros artificiais muito mais complexos. Eis o resultado da análise fenomenológica de tais obras: revelam um fantástico futuro.

No contexto de tal futurologia se impõe a pergunta: serão tais obras também obras de arte no sentido restrito? A pergunta é importante não porque questiona a vivência que tais obras proporcionam hic et nunc, mas porque questiona uma vivência que pode vir a ser decisiva no futuro. Não se trata de rotular tais obras com o rótulo "arte" ou outro. Trata-se de captar o clima da presença do outro artificial, e isto lança luz penetrante sobre a diferença entre artificialidade e arte. Provoca não apenas problemas estéticos, mas igualmente éticos e religiosos.

Uma maneira superficial de responder à pergunta é esta: as obras

VILÉM FLUSSER

As obras cibernéticas são graciosas, dão prazer, fascinam, e portanto gostamos delas. E já que associo tais juízos a obras de arte no sentido restrito, são obras de arte no sentido restrito. É resposta subjetiva. Não pode satisfazer nos. O fenômeno da arte têm dimensão cultural, portanto inter-subjetiva, e não pode ser captado apenas subjetivamente.

A resposta que as próprias obras dão parece ser esta: Obra de arte no sentido restrito são obras que proporcionam experiência específica aos que as contemplam. A especificidade da experiência reside no caráter lúdico no qual ocorre. A experiência lúdica é a "artística" sensu stricto, porque liberta o homem da seriedade animal. É experiência caracteristicamente humana. Por não poderem superar a seriedade que lhes é imposta pela dura realidade concreta, animais não têm arte. A atmosfera lúdica cria um nível de realidade que se superpõe sobre o nível concreto. Por isto somos, nós as obras cibernéticas, obras de arte em sentido restrito. Não apenas propomos jogos, mas respondemos neles como jogadores. E provocamos com isto a descoberta lúdica de um outro. Com efeito: somos arte em sentido mais radical que qualquer outra obra jamais proposta. Tal resposta, implícita nas obras cibernéticas, tem tradição explícita importante, e basta citar Schiller e Nietzsche.

Há outro tipo de resposta à nossa pergunta, ainda mais adequada a este tipo de obras: Obra de arte em sentido restrito é articulação pública de um sonho. É objetivação de visão subjetiva. Pois há dois tipos de sonho: o alienante que foge da realidade, e o visionário que vê como deve ser a realidade. Verdadeiras obras de arte são articulações do segundo tipo de sonhos. E este segundo tipo de sonho é visionário, porque está em acôrdo com o espírito do seu tempo: vê o futuro. Por isto a verdadeira arte é a vanguarda da humanidade: objetiva os sonhos do seu tempo e prepara a modificação da realidade. Neste sentido as obras cibernéticas são obras de arte no sentido restrito. Os sonhos que nelas se articulam estão em acôrdo com o espírito do nosso tempo, e sua produção abre o campo para um futuro possível. Nesta concepção marxista são obras de arte "verdadeiras": superam ideologias pela praxis.

Sim, mas há mais outra maneira de responder à pergunta. Obra de arte no sentido restrito é obra que revela uma realidade encoberta. É fator desalienante. Com efeito: é o fator desalienante. É apenas graças à arte que somos constantemente reinseridos no solo da realidade, solo este encoberto pelos artificios e artemanhas da situação cultural que nos cerca. A arte é nossa única janela para a vivência concreta da realidade. Não fosse a arte, e cairíamos todos vítimas da alienação individual e coletiva. Por isto a arte é bela: faz transparecer, ("epiphanein"), a realidade. Neste sentido arte é o exato contrário do artifício e da artemanha. Podemos afirmar que as obras cibernéticas são obras de arte neste sentido restrito do termo?

Eis o que respondem as próprias obras: Sim, porque revelamos a realidade e desmascaramos os artificios da cibernética com seus computadores. Estamos mostrando como deve ser um outro artificial na realidade. Mas infeliz-

VILÉM FLUSSER

mente não podemos aceitar tal resposta. As razões da nossa recusa apontam as raízes da civilização do Ocidente. Para a tradição Ocidental, (o judeo-cristã), a única experiência concreta do mundo é a experiência humana do mundo. O homem ocupa, em tal tradição, lugar específico, e saber o lugar do explorador do mundo. Nenhum outro pode ocupar tal lugar, nenhum animal e nenhuma planta. Por isto a tradição Ocidental restringe a "alma" do terreno humano. É ela "chauvinisticamente" humana. E o judeo-cristianismo impõe atitude específica perante a obra de arte: a obra desaliena e revela a realidade, porque revela a vivência concreta do artista. É pois mediação entre o fazer que a fez e o homem que a contempla. A obra é meio de descoberta de um outro concretamente humano. E a tradição judeo-cristã não concebe outro tipo de "outro". O diálogo que a obra estabelece entre autor e contemplador é o diálogo amoroso, e a tradição judeo-cristã não concebe outro.

Pois as obras cibernéticas se opõem à tradição judeo-cristã em dois sentidos. Primeiro, porque propõem diálogo com algo que para tal tradição já mais pode ser um "verdadeiro" outro. E segundo, porque escondem o autor da obra, ao proporem um outro diferente. São pois artifícios, encobrem a realidade. Isto é a sua terrível artificialidade. Religiosamente falando, são extremos de idolatria, porque propõem um outro artificial, e é isto que os profetas sempre recebiam. Éticamente falando, são pecaminosos, porque propõem um diálogo sem amor, e é isto que os Evangelhos e o Talmud condenam. E esteticamente falando encobrem a realidade concreta com vivência artificial, e são portanto "Kitsch" no sentido Ocidental do termo.

Tsai é chinês e vem de tradição diferente. Seus argumentos não podem tocá-lo. Na tradição Oriental o homem não é tão radicalmente separado dos outros seres. Pode sentir-se ligado profundamente aos animais e às plantas. Pode descobrir o outro em seres nos quais não podemos fazê-lo, até nas pedras. Pode dialogar com árvores, e, "a fortiori", com suas próprias obras. Para ele as suas obras, plantas ingênuas que são, são autênticos outros. Isto explica porque ele conseguiu inverter a direção da aproximação que a cibernética ensaiou: partiu ele do outro escondido na coisa. A cibernética, que é judeo-cristã, não pode fazê-lo. Não vê o outro na planta. Apenas no cérebro humano. Por isto faz computadores. E Tsai pode argumentar que a sua é importante contribuição oriental ao impasse ocidental de libertar-se da determinação exercida pelos objetos da cultura. Utiliza ele modelos e métodos ocidentais de um ponto de vista do Oriente. Colabora assim na busca da liberdade que é universalmente humana.

A condição humana encerra cada qual na sua própria tradição, e infelizmente não podemos aceitar a resposta de Tsai, embora saibamos que é correta. A razão da recusa aponta raízes igualmente profundas. Há na tradição ocidental corrente contestatória, pagã e poderosa, (mais antiga que a própria tradição), e ela representa o Mal no contexto do Ocidente. A corrente pode

VILÉM FLUSSER

ser chamada "prometéica" ou "faustica", e para ela "libertação" significa abolição do outro no sentido judeo-cristão do termo. Pela surgiram obras como a estátua de Pygmalion, o Homunculus de Fausto, o Golem do Rabino Loew, os monstros de Frankenstein, e, talvez, os computadores. São obras que se destinam a substituir artificialmente o outro no sentido judeo-cristão do termo. É a destruí-lo. Obviamente, são diferentes das obras que Tsai está propondo. As obras de Tsai visam libertar o verdadeiro outro, inclusive no significado judeo-cristão do termo. Mas uma vez injetadas as obras de Tsai no contexto Ocidental, serão fatalmente englobadas pela corrente faustica, e avançarão contra o verdadeiro outro. Podemos vislumbrar, por trás das obras da arte cibernética, um futuro que será fatalmente povoado de monstros de Frankenstein, qualquer que seja a intenção dos seus autores. Por isto tais obras se nos apresentam, a nós ocidentais, como artificios, para não dizer "artemanhas do diabo".

Mas pode perfeitamente ser que estamos presenciando o caso do Ocidente. Neste caso as obras da arte cibernética representariam, de fato, um futuro brilhante. Um futuro no qual arte e artifício se confundem. Tsai é chinês, mas isto pode ser apenas sintoma. Talvez a China represente de fato o futuro? E as obras da arte cibernética não passam de um aspecto da tomada do poder, e da vivência concreta, pelos chineses? Em tal caso, sem dúvida, a importância da arte cibernética não pode ser exagerada. Seria a primeira vez que se articula esteticamente, e tecnologicamente, o espírito da China como tendência dominante. E neste caso estaríamos vivenciando nós, os ocidentais, algo semelhante que os chineses vivenciavam em confronto com as obras da nossa arte. Be-la lição de bancarota de toda uma tradição majestosa.