

Sintetizar imagens. (Para a revista "Iris", S.Paulo).

1985

Aparelhos podem ser programados para trabalharem; executarem movimentos que modificam o mundo. Podem ser programados para pensarem: processarem dados. E podem ser programados para imaginarem: traduzirem conceitos claros e distintos em imagens coloridas, movimentadas e sonoras. Considerarei, neste ensaio, tal imaginação conceitual, atualmente chamada "arte com computadores". Procurarei, no entanto, evitar ao máximo o termo "arte". É termo que, durante a Idade moderna, teve significado diferente do medieval, (veja-se as "artes liberais" e a "arte de morrer" e que no futuro provavelmente não mais será aplicável. Em vez de "arte" direi "modelo de vivência concreta". Sustentarei neste ensaio que vivências concretas podem ser modeladas por aparelhos programados para isto.

Admito que "arte" e "modelo de vivência" não coincidem totalmente. Por certo: as grandes obras de arte modelam a nossa vivência do mundo: percebemos o mundo nas cores de Van Gogh, e "Londres se parece sempre mais com um Turner". Mas há obras que não são de "arte", e que no entanto modelam vivências concretas: alguns livros de Wittgenstein, ou o foguete lunar por exemplo. Outras obras, consideradas "arte", não nos modelam: as obras ditas "intelectuais" atingem apenas nossas vivências abstratas. Finalmente, há vivências aparentemente não modeladas pela cultura: por exemplo dores de dentes. No entanto: se analisarmos as nossas vivências concretas, constataremos que são, todas elas, culturalmente modeladas. Sem mediação cultural viveríamos, (perceberíamos, sentiríamos e desejaríamos), de maneira torpe e inarticulada. Como que anestesiados. Pois são tais modelos culturais que nos "estetizam" aos quais chamarei neste ensaio "modelos de vivência concreta". De maneira que "modelo de vivência" vai significar a maior parte do terreno significado por "arte", vai excluir determinadas obras de arte, e incluir muita coisa não considerada "arte".

Se contemplarmos a cena histórica e geográfica, constataremos que os modelos de vivência se desenvolvem um de outro, e se ramificam. Darwinismo estético. Por exemplo: Podemos descobrir, no fundo do nosso amor por nossas mulheres, o amor dos antigos gregos, como podemos descobrir nas nossas orelhas guelras de peixe. Ou: podemos comparar esse amor nossa ao amor dos Toltecas por suas mulheres, como podemos comparar os nossos olhos aos de insetos. No entanto: com a atual revolução informática está acontecendo algo não-darwiniano: todo mundo em toda parte passa a amar segundo modelos hollywoodianos. Isto não pode ser explicado como vitória de uma única espécie de estética sobre todas as demais na luta pela sobrevivência das espécies. Não é como se a estética do romantismo tardio ocidental tivesse vencido a estética budista ou centro-africana. A universalização do modelo do amor se deve a determinada técnica que permite multiplicar imagens sonoras e movimentadas, e projetá-las sobre inúmeros terminais no mundo inteiro. Não importa que modelo de amor seja ele tardiamente romântico, seja budista, seja centro-africano, será universal doravante. A dinâmica dos modelos de vivência foi modificada tecnicamente. Categorias darwinistas, (e historicistas em geral), não mais a captam. Outras categorias para a crítica estética devem ser elaboradas.

Nas imagens sintetizadas por aparelhos não é apenas a dinâmica dos modelos, e sua própria estrutura, que vai se modificada. Tais imagens não mais são viven-

das do seu produtor, modeladas para serem publicadas, e destarte servirem de modelos para as vivencias de outros. Sao, pelo contrario, vivencias de seus produtores que foram analisadas, (calculadas), para que sejam computadas por aparelhos, e destarte servirem de modelos de vivencias de outros. Quem recebe tais imagens, nao mais esta recebendo vivencia modelada, mas vivencia calculada para ser modelada. Pois as imagens sinteticas, tais vivencias calculadas para serem modeladas, recorrem a dinamica característica de fotografias, filmes, videos e discos; e multiplicavel e pode ser recebida em inumeros terminais distribuidos pelo mundo afora. De modo que filme ou disco nao representam senao estagio intermediario entre as vivencias tradicionais e as novas, entre Lascaux e batuque de um lado, imagens sinteticas e musica sintetica do outro. Somos testemunhas de revolucao estetica profunda.

.....

As imagens computadas por aparelhos sao vivencias calculadas por seus produtores. E tais calculos sao codificados, (codigos de computadores). Isto nao e tao novo, (e repulsivo), como parece. Afinal, nao vale isto tambem para as ditas grandes obras de arte? Uma fuga de Bach, uma tragedia de Shakespeare, nao sao elas tambem vivencias "calculadas", (concientizadas claramente), e codificadas, (no codigo da oitava, do alfabeto)? A unica diferenca parece ser que Bach e Shakespeare recorrem a penas, a imagem sintetica a computadores. No entanto; ha revolucao cultural quando se passa de penas para computadores. O programador nao mais modela a sua vivencia, apenas a calcula: o aparelho faz o resto. De forma que o modelo da vivencia, tal qual vai aparçer no terminal, pode surprender o proprio programador da imagem. O programador "dialoga" com o aparelho.

Sao tres os aspectos da revolucao cultural que precisam ser cogitados: (1) O programador faz outra coisa que escritor, pintor ou compositor. (2) O programador nao "pensa" como eles. (3) O modelo de vivencia computado e diferente do nao computado. Esbocarei rapidamente tais diferencas.

(1) O escritor, pintor ou compositor modela sua vivencia concreta. Por exemplo: Tenho vivencia especifica da cor amarela. Se sou pintor, (por exemplo Van Gogh), misturarei tintas e as colocarei sobre tela, ate me aproximar da vivencia a ser articulada. Se sou poeta, (por exemplo Verlaine), procurarei traduzir minha vivencia em palavras, e depois em letras, ate me aproximar da vivencia a ser articulada. Se sou compositor, (por exemplo Vivaldi), procurarei fazer outro tanto com os sons da oitava. Mas se sou programador, analizarei minha vivencia do amarelo segundo calculos da optica e da quimica, formalizarei minha analise em codigo de computador, e esperarei que o computador sintetize isto. Verei no terminal toda uma serie de amarelos, em quantidade enorme e com rapidez enorme, e escolherei a variante mais apropriada. Isto permite desmitizar os conceitos "intuicao", "inspiracao" e "musa". O "artista" age empiricamente, o programador recorre a teorias. O programador nao mais precisa de "musa", tem aparelho.

(2) O escritor, pintor ou compositor esta engajado no seu codigo, (no alfabeto, em tela rectangular coberta de tinta, em oitava). Toda sua vivencia concreta se da tendo tal codigo como fundo. Por exemplo: vivencia a angustia da morte sob forma de lingua alfabetizada, (Rilke), de oleo sobre tela, (Rembrandt), de

da oitava, (Requiem de Mozart). Já vive em função do modelo a ser elaborado. (E a isto que se chama "criatividade"). O programador, no entanto, não está engajado no código da computação, suas vivências concretas não têm tal código como fundo. Não vivencia sua angústia da morte em função do código de computador, mas, (por enquanto e talvez provisoriamente), em função de Rilke, de Rembrandt, de Mozart. Mas quando começa a programar, deve ele procurar a libertar sua vivência de tais modelos, para poder calculá-la. Não está ele na "tradição", mas na análise da tradição, a fim de programar modelos novos. Eis a razão porque os modelos sintetizados são de difícil deciframento, mas, uma vez decifrados, de poder modelador muito grande. Projetam, no exemplo proposto, modelo da angústia da morte inteiramente inesperado.

(3) Quando escritor, pintor ou compositor modela sua vivência, visa ele modelo específico, (específico texto, pintura, sonata). Por certo: o modelo realizado jamais será como o modelo visado; a resistência perfida da "matéria", (da língua alfabetizada, do óleo, das regras da oitava), impede que o modelo realizado seja "perfeito". A luta contra tal perfídia da "matéria" é precisamente o clima no qual a vivência vai ser modelada. O programador, no entanto, não visa modelo específico nenhum, mas espera, pelo contrário, e com expectativa de impaciência crescente, que o aparelho lhe proponha modelos em sucessão precipitada. Na medida em que o computador vai sintetizando modelos com a vivência calculada do programador, este vai descobrindo o que "na realidade" vivenciou, vai "se" descobrindo. (Imaginem por um instante, o que Bach ou Mozart teriam produzido, se tivessem tido computador para variar automaticamente seus temas, em vez de terem se preocupar com as variações sucessivas.) Para o programador, a computação automática da sua vivência calculada e nova vivência, e é desta nova vivência de segundo grau que surgem as imagens sintetizadas.

Parece pois, a primeira vista, que programar modelos de vivência é gesto calculador, frio, distante. Na realidade é ele gesto dramático de luta entre a vivência concreta do programador e a automaticidade fria e calculadora do aparelho. As imagens sintéticas são mais dramáticas que toda a arte do passado.

.....

O programador não é escritor, embora escreva, (pre-escreva). Não é pintor, embora seu escrever resulte em imagens. Não é compositor, embora seu escrever resulte em sons sintetizados. Porque o modelo por ele programado, embora "textual", (pode falar), embora pictorial, (pode ser composto de formas coloridas), e embora musical, (pode ser sonoro), transcende os códigos estéticos do passado. Com efeito: o programador está precisamente em tal transcendência com relação aos modelos estéticos que a tradição nos transmitiu. É tal transcendência e a radicalidade da revolução estética que estamos testemunhando.

Para captarmos tal radicalidade, devemos libertarmos do preconceito que os modelos sintéticos são "filme sonoro sintetizado". Por certo: o filme, e seu herdeiro, o vídeo, resume, de certa maneira, texto, imagem e som, e é por isto que se tornou a "arte da atualidade". Mas o modelo sintetizado tem posição

ontologica e genetica diferente da do filme. Ontologicamente, filme e video sao tracos deixados pelos raios refletidos pelos objetos que o filme e o video mostram, "significam". O modelo sintetico e, ontologicamente, um conjunto de tracos deixados por electrons sobre terminal, e os "objetos" que mostra nada tem a ver com tais tracos. De modo que filme e video significam o que "e," (objetos la fora), e o modelo sintetico mostra, significa o que "deve ser", (objetos ca dentro). Geneticamente, filme e video sao filhos do teatro casado com fotografia. E o modelo sintetico e filho do calculo casado com a escrita. De maneira que o modelo sintetico nao e simulacao de filme sonoro, mas fenomeno estetico novo. Se ha, atualmente, semelhanca superficial entre modelo sintetico e filme sonoro, isto se deve a nossa incapacidade provisoria de programarmos modelos.

A radicalidade da atual revolucao estetica se torna patente se considerarmos o abismo que separou, na gradicao, a musica de todas as demais artes. As artes plasticas e os textos poeticos tem dimensao semantica: significam algo, apontam algo exterior a elas. A musica nao tem dimensao semantica: e ela o seu proprio significado, aponta-se para dentro de si mesma. Pois tal abismo foi considerado por Schopenhauer enquanto base de toda filosofia do Ser e do Entendimento. De um lado o "mundo enquanto vontade", que se articula musicalmente. Do outro lado o "mundo enquanto representacao", articulado por imagens e textos. A musica e "imediate", grito da vontade, e Nada significa, porque nao ha nada a ser significado fora da vontade. Artes plasticas e textos encobrem a vontade com suas representacoes como um veu, e tal veu significa a vontade, ao encobri-la. Pois as imagens sinteticas sonoras nao apenas superam o abismo entre "vontade" e "representacao", acabam com ele.

Por certo: Schopenhauer nao foi sempre aceito. Sempre havia musica "tematica", (por exemplo belica ou programatica), que se queria decifrável. E ha muito tempo que temos imagens e textos que se querem nao-semanticos, (por exemplo pinturas ditas "abstratas" ou poemas dadaistas). Mas podemos constatar atualmente que tais tendencias convergentes sobre o abismo schopenhaueriano, (tais "imagens e textos musicais", e tal "musica imaginistica"), nao sao senao preparativos para a computacao de modelos. E, quanto ao filme e ao video, estes nao superam o abismo schopenhaueriano, porque submetem a musica a dimensao semantica das suas imagens. A "representacao" reprime a "vontade" neles.

Ao programarmos modelos descobrimos, surpresos, que "computar" e "compor" sae sinonimos, e que, o que estamos fazendo com efeito, e composicao (musical) de imagens. Que estamos, com efeito, articulando "vontade" "representativamente". E ai redescobrimos, igualmente surpresos, o que os Antigos sempre sabiam: que matematica, (calculo), e musica estao intimamente ligados. Pois tal descoberta, (e redescoberta), implica duas coisas: as imagens que estamos programando nao mais significam o mundo objetivo, mas um mundo novo, (objetos "interiores" impossiveis "la fora"; e os sons que estamos programando nao mais significam sons do mundo objetivo, (sons de vozes humanas ou de instrumentos musicais), mas sao sons compostos, calculados. Os modelos sinteticos nao significam o que significava a "arte".

Significam a "vontade" do programador para dar significado a vida. Os modelos sinteticos nao mais sao significados, mas significantes.

Se quisermos recorrer a Nietzsche para articular tal descoberta, podemos dizer que com a programacao de modelos a "vontade chegou ao poder", e agora se impoe sobre a "representacao" para dar-lhe significado. Mas nao precisamos transformar Nietzsche em profeta da atualidade, porque, se o fizermos, seremos obrigados a ver, no acoplamento entre inteligencia humana e artificial, o tal "Super-homem". Basta constatarmos que os modelos sinteticos nao podem ser decifrados como o sao os modelos tradicionais, porque seu significado e outro. A critica estetica tradicional deve ceder seu lugar a criterios novos. E o que futuramente resultara da programacao de modelos sera indubitavelmente tao forte, tao arrebatador, tao "informativo", (modelara nossas vidas com tamanha radicalidade), que o termo "arte" e palido demais para capta-lo.

.....

Aparelhos podem ser programados para imaginarem. Para poderem faze-lo, e preciso que calculemos as nossas vivencias, e as codificarmos. O resultado serao modelos de vivencia concreta de poder por ora inimaginavel. Para poder² mos imaginar tal poder, nada nos resta a nao ser programar imagens. Nova este-
ca¹ esta emergindo, e com ela, sem duvida, nova etica, nova epistemologia, e, quem sabe?, nova religiosidade, (novo modelo da vivencia do Inteiramente Dife-
rente). Invejo os nossos netos.