

Flexor: in memoriam.

Existem dois tipos opostos de imagem. O primeiro tipo representa cenas do mundo exterior ou interior do produtor da imagem. O segundo tipo torna visíveis pensamentos abstratos, por exemplo proposições matemáticas ou estruturas do conhecimento. Exemplo pré-histórico do primeiro tipo de imagem são as pinturas nas paredes de cavernas. Exemplo pré-histórico do segundo tipo são tijolos mesopotâmicos com desenhos de projetos para canalização de rios. Os dois tipos de imagem são opostos um ao outro, porque o primeiro abstrai do mundo (é resultado de recuo), e o segundo projeta sobre o mundo (concretiza o abstrato). Simplificando: o primeiro tipo de imagem é "representação" ("Abbild"), e o segundo é "modelo" ("Vorbild").

Embora os dois tipos de imagem sejam opostos um ao outro, sempre houve superposições ("overlap") entre os dois nas imagens produzidas. O exemplo mais impressionante de superposição é a perspectiva. Estruturas geométricas (pensamento abstrato) são projetadas sobre o plano, e representações do mundo exterior são inseridas em tais estruturas. Em tal exemplo a imagem do pensamento é posta ao serviço da imagem do mundo. Podemos observar como, no decorrer da Idade moderna, tal relação entre os dois tipos de imagem vai se invertendo. Em Cézanne, várias perspectivas projetadas de diversos pontos coincidem na mesma imagem de um objeto do mundo (por exemplo em imagem de ~~uma~~<sup>macã</sup>), de forma que a imagem do pensamento vai dominando a do mundo. No cubismo, a imagem do mundo serve apenas de pretexto para imagens de pensamento geométrico e topológico do pensamento (por exemplo o rosto serve de pretexto para a visualização de pontos de vista espaciais e temporais em conflito). Finalmente, em imagens sintetizadas por computador, todo aspecto representativo do mundo passa a ser apenas accidental em imagem de algoritmos (por exemplo: se certas imagens de equações fractais evocam formações alpinas, isto não é intencionado, mas sugere apenas que formações geológicas são fractalmente "explicáveis"). Atualmente, as imagens do segundo tipo (as "modeladoras") vão se tornando dominantes, não apenas na ciência e na técnica, mas igualmente nos média, e finalmente naquele contexto outrora chamado "arte".

Neste contexto, o percurso da pesquisa de Flexor assume seu significado. Eis como tal percurso se apresenta, visto da distância da qual atualmente dispomos: O ponto de partida da pesquisa de Flexor são suas tentativas de visualizar equações relativamente simples (por exemplo progressões geométricas) enquanto linhas e planos coloridos. Dado a sua cultura matemática, tais tentativas vão se ampliando para incluir equações diferenciais e proposições da teoria dos conjuntos. Como Flexor trabalha manualmente, (não dispõe nem de computador nem de plotter), tais tentativas esbarram contra os limites do cálculo humano. Flexor passa pois a "materializar" suas imagens de algoritmos, ao representá-las sob forma de cristais organizados segundo algoritmos pré-concebidos. Tais cristais não são representações, mas modelos: imagens de cristais matematicamente "possíveis". Isto o leva a imaginar formações geológicas cristalinas. Em tal esforço Flexor vai recorrer a uma tri-dimensionalidade "modeladora": abre buracos nas formações, e amontoa o óleo da pintura para for-

mar regiões salientes. O próximo passo em tal pesquisa modeladora é o de teromorfizar as formações geológicas: surgem formas animais, as quais não são apenas emergências a partir de pedras e de cristais, mas sobretudo de algoritmos subjacentes. Finalmente, as formas biológicas vão se antropomorfizando: modelos para corpos humanos vão emergindo. Trata-se, na pesquisa de Flexor, de fazer com que toda uma humanidade modelar emerja, partindo de pensamento matemático, e atravessando formações cristalinas, geológicas e animais. A tudo isto, e subjacente, serve de base visão filosófica, segundo a qual o mundo e o próprio homem são projeções de um pensamento abstrato, rigorosamente formulável. As imagens de Flexor são visualizações de tal filosofia.

Ao contemplarmos, da distância que o tempo nos proporciona, o percurso da obra de Flexor, somos tomados de vertigem. Porque reconhecemos, em tal desenvolvimento isolado, o germe daquilo que está atualmente acontecendo. E que pode ser descrito da seguinte maneira: A invenção do computador permitiu cálculos outrora impraticáveis. Tais cálculos podem ser visualizados na tela do computador sob forma de linhas e planos coloridos, e dentre em breve pela holografia sob forma de volumes em movimento. Podemos destarte fazer emergir a partir de cálculos toda uma série de mundos alternativos, compostos de objetos. Primeiro de objetos simples, como bolas, cilindros ou cubos, os quais no entanto permitem serem modulados segundo as regras de geometria projetiva. E mais tarde podemos projetar objetos mais complexos, organismos vegetais e animais, e inclusive para-humanos. Todos estes objetos não são representações do mundo externo, mas modelos projetados a partir do pensamento exato. E tal aventura "morfogenética" vai ocupando o centro da atenção, e vai abolindo a distinção tradicional entre ciência, técnica e arte. A atual revolução cultural (a dita "imaterialização") tem por um dos seus núcleos este tipo de imagem.

Ora: Flexor não apenas previu tal desenvolvimento, como traçou suas linhas. E isto em isolamento quase total não apenas das correntes do pensamento que levaram a isto, mas sobretudo da tecnologia necessária para tanto. A cabeça gira se tentamos imaginar o que Flexor teria feito, se tivesse sido inserido no contexto europeu ou norte-americano. Com efeito: as contingências do ambiente obrigavam Flexor a se afastar, sempre de novo, da sua linha mestra, e produzir imagens que há muito havia ultrapassado intelectual- e esteticamente, como pinturas cubistas e as ditas "abstratas".

O fato de Flexor ter trabalhado com técnicas "pobres" acentua ainda a sua visão de pioneiro. Não tenho dúvida que dia virá (talvez por ocasião da grande exposição "The image of thinking" no Museo de Guggenheim, Nova York), no qual a figura isolada e esplendida de Flexor será reconhecido pelo que é: não apenas um dos precursores, mas um dos fundadores da estética do futuro.