

Imagem, tecnologia e arte

Paulo Bernardino

O que não divide os homens não os apaixona, no entanto o que os apaixona, divide-os apaixonadamente.

Régis Debray

Deste modo podemos ver como se comporta o Homem na irredutibilidade dos valores e da verdade. Não é apenas um dado cultural, e nenhuma comunidade (dos filósofos aos políticos), pode por si determinar comportamentos ou querereres.

A arte é na realidade um produto da liberdade humana, não vista como uma necessidade do instinto face à intenção, mas uma liberdade primordial, desprovida de intenção segundo uma orientação Hegliana ó Marxista, onde se procuram as causas e se tentam prever as consequências.

Ao falar de arte, do ponto de vista da sua história (quando menciono arte estou a falar das Artes -Plásticas) estamos obrigatoriamente a falar de uma arqueologia do visual. Note-se que arte, como hoje a entendo – valores que antes demais se desprenderam da transcrição do visível (não do real) – só é possível a partir dos meados do sec. XIX onde a tecnologia (e a fotografia é em grande medida a responsável) permite que a representação saia da mão do homem (tão clínica quanto apaixonada).

Todas as culturas visuais sempre tiveram o seu modo próprio de “deslocar” o espaço circundante, visível, para uma superfície plana – dos hieróglifos Egípcios ás estampas Japonesas – onde o modo de representação se tornou quase uma ciência (no Renascimento aparece a geometria que desenvolve as leis da perspectiva).

Esta ciência – geometria descritiva, a perspectiva artística – trás consigo uma noção de infinito o que por si só é um elemento destabilizador destruindo de facto os conceitos de universos reservados e compartimentados que regiam a representação até então. Vai fazer com que a representação dos espaços deixe de estar nas mãos do sensível e distante e passe a incorrer numa globalização de conceitos acercáveis a todos os estudantes das suas regras.

Como se está a atravessar uma mudança na concepção do mundo, ou da existência, que coloca no seu centro o homem, “o homem é a medida de todas as coisas» (é nesta frase, de Protágoras, que radica todo o pensamento do Humanismo), a perspectiva no fundo dá poderes ao seu executor, pois este organiza e conhece o espaço, o que por sua vez vai fazer com que o “real” passe a ser algo que se começa a “perceber”.

Se até então estávamos, no que diz respeito à representatividade, perante todo um domínio protagonizado pelo Icon com a técnica da pintura a óleo (o quadro, conveniente ao desenvolvimento da colecção, note-se que as imagens deixaram, com este novo suporte, de pertencer às paredes, imóveis, para serem elementos transportáveis, móveis), acaba por proporcionar uma mudança no seu âmbito tornando-se desse modo prisioneira da aparência.

Portanto, entre o séc. XV e o séc. XIX, assistimos a uma estetização da imagem, período que marca a aparição da colecção particular, protagonizada pelos Humanistas, assim como a aparição das colecções públicas, onde o grande público passa a usufruir da obra de arte.

Esta transformação vai realmente ser a primeira a ter impacto na imagem tal qual hoje a conhecemos.

Pela primeira vez temos a imagem como objecto.

Esta manifesta aquisição por parte da nova forma, o quadro, deve em grande medida a sua competência à transformação operada por Gutenberg, que permitiu a passagem da madeira, xilogravura, à estampa gravada nos metais e facilmente reproduzível em série [inclusive, os pintores nessa época, e com o intuito de fazerem as suas obras chegar a todo o Ocidente como modo de divulgação e estimulação de vendas, faziam gravuras dos seus próprios quadros (Note-se que é neste período que se dá o aparecimento de grandes gravadores – Durrer e Mantegna, por exemplo)].

A gravura em metal que se usava na época – tecnicamente designada por gravura em talhe doce, processo de gravar em que os sulcos são feitos a buril sobre chapa metálica – acaba por ser a

grande propulsora de um aspecto relevante no desenvolvimento da imagem, a ilustração. E é precisamente aqui que se desenvolvem a um ritmo mais acelerado, inclusivamente, as ciências ditas descritivas tais quais, a geometria, a botânica e cosmografia.

Estamos na presença do livro em série e o quadro não consegue combater nem a mobilidade nem o preço que este atinge, o que faz com que o livro passe então a ser um grande veículo de influência, não só de estilos como de plágios, na realidade um grande meio de intercâmbio.

Devemos concluir que o primeiro meio altamente responsável pela globalização visual foi sem dúvida a gravura associada à imprensa – a estampa.

Nos meados do sec. XIX os retratistas, pintores profissionais estão arruinados assim como no final do mesmo século os pintores paisagistas, pois os “postais ilustrados” passam a ser do domínio público. Pode-se ler no livro das conversas de Picasso com Brassai – a fotografia veio para libertar toda a pintura da literatura, inclusive do motivo.

Uma escultura impressa em papel, não é em absoluto uma escultura. Nem uma pintura impressa em papel é em absoluto uma pintura. Mas uma imagem fotográfica impressa continua a ser uma fotografia. Ou seja, o meio em que as formas estão representadas estão directamente associadas às suas funções.

O primeiro a advertir teoricamente a perda da autonomia da arte produzida pela expansão da técnica foi Walter Benjamin (1936), que com antevisão assinalou:

«O que murcha na era da reproduzibilidade da obra de arte é a sua aura. O processo é sintomático, o seu significado ultrapassa o domínio da arte. Poderia caracterizar-se a técnica de reprodução dizendo que liberta o objecto reproduzido do domínio da tradição.»[1]

A associação tradicional da arte com a dimensão do culto conferia aos seus produtos, às obras, um halo espiritual, de sacralidade. E aos artistas, como «criadores», tinham uma função próxima de uma espécie de sacerdócio do espírito.

Mas, como advertiu Walter Benjamin, ao serem reproduzíveis tecnicamente, as obras foram, pouco a pouco, perdendo a sua aura.

Muitas Mona Lisas vão e vêm nas redes estéticas e comunicativas da cultura de massas. A obra perdeu

a sua singularidade, convertendo-se em imagem metafórica, em signo disponível para se encarnar numa amplíssima diversidade de suportes. O resultado é a dessacralização secular da arte.

A segunda metade do sec XX é conhecida, ou melhor, poderá a ser designada como a «civilização da imagem», ou mais precisamente a «era da simulação», Font Doménec, (1985). O mundo passa a ser absorvido pelas imagens num acto desesperado de consumo, que se rege por leis específicas, acabando por resultar numa única forma de ver e entender o mundo.

As imagens deixam de pertencer ao lado humano espaço-temporal e passam a pertencer ao quotidiano da comunicação de massas, através da difusão dos meios de comunicação de massas, os ditos mass-media. As imagens passam a ser utilizadas de uma forma racional e pragmática, uma verdadeira economia.

Segundo Mondzain (1996), de um modo geral esta visão implica uma organização de uma ordem tendo em vista um lucro, material ou não, situação que governa o nosso mundo sócio-cultural.

Existe quase como que uma religiosidade fanática desta «civilização da imagem» em possuir imagens que estão associadas sobremaneira à ideia de desejo – aquilo a que se aspira ou de que se tem vontade.

Este modo de estar perante a imagem trás consigo uma “cegueira” própria, um advento da falta de lógica, que se explica porque as imagens na realidade não são para “ler”, se não para consumir. A Marilyn Monroe, assim como os acontecimentos do 11 de Setembro de 2001, são em si o ícone desta realidade.

A imagem constituiu-se/afirmou-se no universo da era tecnológica, que é o suporte de massificação mais desenvolvido das sociedades capitalistas.

Ao conhecermos o mundo através das suas imagens, conhecemos o real através das suas representações. A imagem encarrega-se de cobrir as distâncias, as ausências e os desconhecimentos. Melhor, seduzem.

De facto, a partir do sec XIX, acelera-se a automatização das técnicas de figuração. Cada uma das grandes inovações tecnológicas no domínio da imagem confisca aos artistas um pouco mais de privilégios. A imagem deixa de ter necessidade deles. Coagidos a abandonar um território sobre o qual haviam reinado durante meio milénio, procuram

agora um outro que lhes seja próprio, em que a sua subjectividade possa desabrochar livremente.

Numa palavra, como disse justamente o crítico americano, inventor do termo "action painting", Harold Rosenberg, «O artista tornou-se demasiado grande para a arte.»

Com certeza que neste discurso da imagem não poderia de deixar de referenciar, e de fazer aqui o ponto de charneira do advento numérico na imagem ou a imagem digital – vulgo designação.

A imagem numérica, em parte, não se afasta da saga imemorial da busca da reconstrução do real.

No entanto o sujeito aparelha-se doravante de um tipo de máquina completamente novo, o computador, que já não visa, no seu princípio, representar o mundo mas simulá-lo. Além disso, imagem e sujeito têm agora a capacidade de interagir – ou de dialogar – quase, instantaneamente, em tempo real.

Já não nos importamos com o que está representado mas como é que representa (as campanhas da Bennetton são o exemplo). Estamos perante toda uma atitude ideológica, onde as consequências não são verdadeiras consequências mas resultados.

Como diz Edmond Couchot:

“A maioria destas reflexões sobre as relações do sujeito e da técnica foi suscitada pelas tecnologias das telecomunicações e pelo funcionamento das redes numéricas que modificam mais explicitamente a posição do sujeito, colocando-o numa situação de conexão em que os efeitos de distribuição são muito acentuados. Mas a aparelhagem do sujeito não se limita apenas ao domínio das telecomunicações, produz-se sempre que o sujeito se encontra numa situação dialógica com a máquina. Logo que é aparelhado a um dispositivo numérico, on-line ou off-line, o sujeito vê as suas possibilidades sensíveis e operacionais serem desmultiplicadas através das interfaces.”[2]

A principal característica das imagens técnicas, segundo Flusser, é o fato de elas materializarem determinados conceitos a respeito do mundo, justamente os conceitos que orientam a construção dos aparelhos responsáveis pela sua forma.

É possível, portanto, definir os aparelhos pela sua propriedade básica de estarem programadas para produzir determinadas imagens e para produzi-las de determinada maneira, a partir de certos princípios

científicos que encerram o seu fim. As formas simbólicas (imagens) que essas máquinas constroem já estão, de alguma maneira, inscritas previamente (pré-escritas, programadas) na sua própria concepção e na concepção de seus(s) programa(s) de funcionamento.

Realmente os programas dos computadores são formalizações de um conjunto de procedimentos conhecidos, assim as suas regras de funcionamento são catalogadas, sistematizadas e simplificados para serem colocados à disposição de um utilizador preferencialmente sem formação/educação que insira aspectos de caris estéticos.

A propagação do software comercial, leva a uma perturbante padronização das soluções, a uma certa constância, por vezes a uma total impessoalidade, onde se tem a sensação de que tudo o que se vê foi realizado pelo mesmo designer/autor.

O que se vê, por parte do público, é uma grande dificuldade, à medida que as interfaces/programas se tornam cada vez mais poderosos e «friendly-user», de saber diferenciar entre uma prestação original e a mera demonstração dos filtros (virtudes) de uma aplicação.

Talvez a solução esteja em contrariar a programação programada do programa, ou seja subverter a função para a qual a máquina/aplicação foi desenvolvida.

Possivelmente até o melhor e um dos mais importantes papéis da arte numa sociedade tecnocrática seja precisamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos aparelhos, reinventando, em compensação, novas funções e finalidades.

Mas a tecnologia digital não está a alterar somente o estatuto do objecto artístico, mas também as relações entre o produtor (artista) e o receptor (público). Desde os anos 70 que a ideia de participação criativa do público é um dos aspectos recorrentes no universo artístico.

As imagens neste tipo de universo requerem a intervenção dos sujeitos receptores. A imagem oferecida converte-se, assim, num ponto de partida.

É um dos aspectos mais curiosos da revolução digital: em lugar da passividade, o computador propicia a acção, a modificação daquilo que se vai auferindo. No plano artístico, a ideia da inter-actividade converteu-se numa das mais entusiasmantes demandas.

Na realidade, arte sempre foi sinónimo de uma procura de representação do mundo circundante, o que faz de si uma realidade virtual: realização de mundos prováveis, alternativos ao mundo vivente, prosaico.

A arte sempre procurou que essa realidade alternativa fosse importante na vida e na sensibilidade dos seres humanos.

Assim foi e assim será.

Bibliografia

[1] Benjamin, Walter, "*Sobre arte, técnica, linguagem e política*", Relógio d'água, Coleção Atropos, pref. T. W. Adorno, Lisboa

pág 79

[2] Bragança de Miranda, José, 1999, "*Real vs. Virtual*", Publicação Semestral da Revista de Comunicação e Linguagens, Edições Cosmos, Lisboa

A citação encontra-se na pág 27 – Tecnologias da simulação: um sujeito «aparelhado»

Edmond Couchot