

Elogio da superficialidade, ou:

(1) Abstrair.O universo das tecno-imagens.

Somos testemunhas, colaboradores e vítimas de revolução cultural cujo âmbito adivinhamos apenas. Um dos sintomas de tal revolução é a emergência das imagens técnicas em nosso torno. Fotografias, filmes, imagens de TV e de vídeo, e dos terminais de computador estão assumindo o papel de portadores de informação outrora desempenhado por textos lineares. Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças principalmente a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, está havendo mutação na nossa vivência, nosso conhecimento, e nossos valores. O mundo não mais se apresenta enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto. Como o era o caso na pré-história, e como o é o caso ainda para iletrados. No entanto: o ensaio seguinte procurará demonstrar que não se trata, na atualidade, de retorno para situação pré-alfabética, mas de avanço rumo a situação nova, pos-histórica, sucessora da história e da escrita. A tese a ser defendida será que as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, mas são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies que foram abstraídas de volumes. As técnicas superfícies que foram construídas com pontos. De maneira que, ao recorrermos a tais imagens, não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade. Não volta do processo para a cena, mas queda do processo rumo ao vácuo dos quanta. A superficialidade a ser elogiada é a das superfícies que se condensam sobre tal abismo.

O animal, e o "homem natural", (tal *contradictio in adiectu*), estão mergulhados no espaço-tempo. No mundo de volumes que se aproximam e afastam. O homem ao contrário do animal, possui mãos com as quais pode segurar os volumes, fazer com que parem. Por tal "manipulação" o homem abstrai o tempo, e transforma deste modo o mundo em "circunstância". Os objetos abstratos que deste modo vão surgindo em torno do homem podem ser modificados, "resolvidos". ("Objeto" e "problema" são sinônimos). A circunstância abstrata, objetiva, problemática, pode ser "informada", e resultará em *Venus de Willendorf*, em faca de sílex, em "cultura". De maneira que a manipulação e o gesto primordial, graças ao qual o homem abstrai o tempo do mundo concreto, e se transforma, a si próprio, em ente abstraidor, isto é: homem propriamente dito.

Mas as mãos não manipulam cegamente: estão sob o controle dos olhos. A coordenação das mãos com os olhos, da praxis com teoria, é um dos temas da existência humana. Pois levou milhões de anos até que tenhamos aprendido a olhar primeiro e manipular em seguida. A fazermos imagens que sirvam de modelos para ação subsequente. As imagens, (por exemplo as de Lascaux), fixam visões: a circunstância vista. Os olhos percebem as superfícies dos volumes. As imagens abstraem portanto a profundidade da circunstância e a fixam em planos. Transformam a circunstância em cena. De maneira que a visão é o segundo gesto abstraidor, (abstrai a profundidade da circunstância), graças ao qual o homem se transforma a si próprio em *homo sapiens sapiens*, ente que age conforme projeto.

A circunstância imaginada, a cena, representa a circunstância palpável.

As mãos doravante vão agindo sobre a circunstância orientadas pelas imagens. Mas tal mediação entre homem e circunstância palpável, a qual é o propósito das imagens comporta ambiguidade. As imagens podem vir a substituir-se pela circunstância a ser por elas representada, podem tornar-se opacas e vir a vedar o acesso ao mundo palpável. O homem pode vir a agir em função das imagens, ("magia"). Pois levou dezenas de milênios até que tenhamos aprendido a tornar transparentes as imagens. A "explicá-las". A arrancar, com os dedos, os elementos da superfície das imagens, e a alinhá-los a fim de contá-los. A rasgar o tecido do contexto imaginado, e a enfiar os elementos sobre linhas. A tornar as cenas "contáveis", (nos dois significados do termo). A desenrolar, desenvolver, as cenas em processos, a escrever textos. A "conceber o imaginado". De maneira que a conceitualização é o terceiro gesto abstraidor, (abstrai a largura da superfície), graças ao qual o homem se transforma a si próprio em homem histórico, em ator que concebe o imaginado.

Textos são séries de conceitos, abacos, colares. Os fios que ordenam os conceitos, (por exemplo a sintaxe, as regras matemáticas e lógicas), são conveniacionados. Pois os textos representam cenas imaginadas, como as cenas representam a circunstância palpável. De forma que o universo mediado pelos textos, tal universo contável, é ordenado conforme os fios do texto. E levou mais de três mil anos até que tenhamos "descoberto" tal fato. Até que tenhamos aprendido que a ordem "descoberta" no universo pelas ciências da natureza e projeção da linearidade lógico-matemática dos seus textos. Que o pensamento científico vai concebendo conforme a estrutura dos seus textos. Como o pensamento pré-histórico foi imaginando conforme a estrutura das suas imagens. Pois tal conscientização recente faz com que se perca a confiança nos fios condutores. As pedrinhas dos colares se põem a rolar, soltos dos fios tornados podres, e a formar amontoados caóticos de partículas, de quanta, de bits, de pontos zero-dimensionais. Tais pedrinhas soltas não são manipuláveis, (inacessíveis a mãos), nem imagináveis, (inacessíveis aos olhos), nem concebíveis, (inacessíveis aos dedos). Mas são calculáveis, (de "calculus" = pedrinha), tateáveis pelas pontas de dedos munidas de teclas. E uma vez calculadas, podem ser reagrupadas em mosaicos, "computadas". Para formarem linhas secundárias, (curvas projetadas), planos secundários, (imagens técnicas), volumes secundários, (hológramas). Destarte o processo vai se transformar em jogo de mosaico. De maneira que o cálculo e a computação são o quarto gesto abstraidor, (abstrai o comprimento da linha), graças ao qual o homem vai se transformando a si próprio em jogador que calcula e computa o concebido.

O que acaba de ser proposto é modelo "fenomenológico" da história da cultura. Modelo que não visa validade geral, mas apenas servir de gancho sobre o qual se possa pindurar o problema das tecno-imagens. Enquanto modelo geral, o relato proposto é inevitável, e o é sobretudo por sua linearidade. "Mão-olho-dedo-ponta de dedo". Ou: "objetivação do mundo e subjetivação do homem" - "Imaginação do mundo e ritualização do ato" - "historização do mundo e autoconsciência do homem" - "desintegração do mundo e existencialização da consciência humana". Ou ainda: "tridimensionalidade-bidimensionalidade-unidimensionalidade-zerodimensionalidade". Não foi certamente assim linearmente que o homem se tem afastado, alienado, do mundo concreto.

Os quatro passos rumo a abstração, sugeridos acima, não foram necessariamente tomados um após outro. Darei um exemplo, muito revelador da nossa própria situação, de como degraus podem ser pulados. Demócrito está localizado na passagem da imagem para o texto, da magia para o ato concebido. Os fragmentos das suas escritas que se conservaram são entre os primeiros textos escritos. No entanto: em tais escritos Demócrito não fala do universo histórico que estava surgindo em torno dele, daquele universo no qual "tudo flui", e no qual "jamais mergulhamos duas vezes no mesmo rio". Fala, pelo contrário daquele universo do cálculo e da computação que está surgindo em torno de nós, no qual os átomos caem em linhas paralelas das quais podem divergir minimalmente, ("clinamen"), para se encontrarem acidentalmente, e no qual todas as coisas surgem por tais acidentes. Destarte Demócrito salta por cima da história toda, e nós somos a primeira geração que pode vivenciar o que o poder abstrator de Demócrito apenas imaginava e concebia.

E os quatro passos rumo a abstração, sugeridos acima, não formam série ininterrupta. Foram sempre interrompidos por passos de volta para o concreto. O propósito de toda abstração é o de tomar distância do concreto para poder melhor agarrá-lo. A mão segura volumes para poder manipulá-los, o olho contempla superfícies para poder imaginar volumes, o dedo concebe para poder imaginar, e a ponta do dedo calcula para poder conceber. Abstrair não é progredir, mas regredir, e um "reculer pour mieux sauter". De maneira que a história da cultura não é série de progressos mas dança em torno do concreto. No decorrer de tal dança tornou-se paradoxalmente sempre mais difícil o retorno para o concreto. Tal conscientização do absurdo da abstração caracteriza o clima do último estágio, ("Endgame") no qual estamos.

De maneira que o modelo linear da história da cultura, acima proposto, não é modelo adequado. No entanto: é modelo útil para o propósito aqui perseguido. Permite a distinção entre o gesto produtor das imagens tradicionais e o que produz as tecno-imagens. Mostra que se trata de dois gestos opostos. A imagem tradicional é produzida por gesto que abstrai a profundidade da circunstância, por gesto que vai do concreto rumo ao abstrato. A tecno-imagem é produzida por gesto que regrupa pontos para formarem superfícies, por gesto que vai do abstrato rumo ao concreto. E, como o gesto produtor confere o significado a imagem, o modelo sugere que o significado das imagens tradicionais é o oposto do significado das tecno-imagens. O presente capítulo procurará descrever o gesto produtor das imagens tradicionais, e o seguinte capítulo procurará fazer outro tanto quanto ao gesto produtor das tecno-imagens, e ambos os capítulos se apoiarão sobre o modelo proposto.

O futuro produtor de imagem tradicional está afastado da circunstância objetiva pela distância do comprimento do seu braço. Sua mão estendida fixou a circunstância em torno dele. A circunstância e seu objeto, e ele próprio e sujeito. A divisão abstradora entre objeto e sujeito, feita milhões de anos atrás, já não mais o perturba. Assume-a como "dado". O que o futuro produtor de imagem tradicional decide fazer e dar um passo para trás da sua circunstância objetiva, afim de supervisioná-la. De maneira que o produtor da imagem recua para dentro da sua subjetividade. A partir da nova distância agora tomada a circunstância não mais é palpável: a mão não mais a alcança. Deixa de ser "manifesta". E agora apenas aparen-

te. A circunstancia passa a nao mais "estar diante da maos", (vorhanden), e a "parecer estar", (scheinen). Isto porque os olhos percebem apenas reflexos de superficies, dos quais as "maos" sabem que podem ser enganosas. Com seu passa para traz o futuro produtor de imagens penetra a duvida quanto a realidade do mundo objetivo.

Mas, embora os objetos da circunstancia se tenham transformado em meros "fenomenos", o recuo permite que se desvendem relacces entre os fenomenos antes insuspetadas. A circunstancia se transforma em contexto relaccional, em cena. Tal mundivisao cenica deve servir de modelo para futura manipulacao do mundo. O mundo deve ser "informado" segunda tal mundividencia, tal "ideologia". Mas toda mundivisao e fugaz sujeita ao esquecimento, e portanto nao merecedora de confianca enquanto modelo. E, o que e pior ainda, toda mundivisao e privada e inacessiveis a outros. O desafio lancado ao futuro produtor de imagens e o de fixar sua mundivisao, e o de torna-la publicamente acessivel. Afim que possa servir de mapa.

Para fixar algo, para segura-lo, e preciso recorrer-se as maos, os orgaos que agarram. De maneira que o produtor de imagem se ve obrigado a fazer gestos manuais jamais previamente executados. Suas maos nao mais se dirigem contra objetos, nao mais "trabalham", mas agora se dirigem contra superficies afim de informa-las. Tal ato invertido contra a tendencia das maos e de tal complexidade que provoca no produtor de imagens nivel de consciencia novo: o nivel "imaginativo". E facil descrever-se o aspecto visivel, "externo", do gesto, por exemplo o movimento de mao que manipula pincel. Mas tal descricao seria insatisfatoria, porque o gesto visivel nao passa de exteriorizacao de tencao interna que se apodera do produtor todo. O processo imaginativo, do qual o produtor de imagens e portador, essa tencao que faz com que superficies vistas sao transformadas em simbolos e depois fixadas sobre outras superficies, e demasiadamente complexo para poder ser elucidado. Devemos contentarnos com a elucidacao do input e do output da imaginacao, e deixar a imaginacao prooria como "caixa preta".

Do lado input podemos observar que o gesto produtor de imagens nao se nutre apenas com as visoes que o produtor tem da circunstancia, mas igualmente com a visao que o produtor tem de imagens feitas anteriormente. Toda imagem produzida se insere na correnteza das imagens de determinada sociedade. Necessariamente, porque toda imagem e resultado de codificacao simbolica, fundada sobre codigo estabelecido. Por certo: determinada imagem pode propor simbolos novos, mas estes serao decifraveis apenas contra o fundo "redundante" do codigo estabelecido. Imagem desligada da tradicao seria indecifravel, "ruído". Mas ao inserir-se na correnteza da tradicao, toda imagem propole por sua vez a tradicao rumo a novas imagens. Isto e: toda imagem contribui para que a mundivisao da sociedade se altere.

Este fato e observavel do lado output. As novas imagens nao sao apenas modelos para futuros produtores de imagens, mas sao, mais significativamente, modelos para a futura experiencia, valoracao, conhecimento e acao da sociedade. Com toda imagem nova o universo imaginario da sociedade e transformado, e o poder da imaginacao faz com que a rigidez da circunstancia, anterior a producao de imagens, seja substituida por fluidez e maleabilidade.

Mas nao se conclua de tal fluidez que ha "historia da imaginacao e das ima-

gens". Por certo: nos, os observadores históricos, somos levados a ver na constante modificação das imagens pre-históricas, desde os touros em Lascaux até os touros egípcios, desenvolvimento linear, processo. Mas tal visão nossa não corresponde à experiência dos próprios fazedores de imagens. Para eles, desprovidos de consciência histórica, não se trata de produzir imagens "novas" que enriqueçam o código simbólico que os nutre. Trata-se, pelo contrário, de transmitir da forma mais fiel possível, o código mágico-mítico do qual participam. Por certo: os produtores de imagens sabem perfeitamente que toda visão é subjetiva e privada, e que suas imagens diferem das precedentes. Mas assumem que tal subjetividade e privacidade é, ele próprio, resultado do código de mitos, o qual, por sua vez, assumem imutável e eterno. A consciência imaginativa não pode conceber desenvolvimento linear, apenas o retorno eterno. O gesto produtor de imagens tradicionais é gesto pre-histórico, magia a seu serviço de mito.

Se considerarmos os lados input e output da imaginação, podemos compreender o significado das imagens. São elas superfícies que fixam e publicam visões da circunstância passadas pelo crivo de um mito. Significam circunstância simbolizada pelo mito. E o fazem ao abstrair da circunstância a sua profundidade. São elas mapas míticos do mundo. E, enquanto modelos de ação, fazem com que a sociedade se oriente no mundo segundo símbolos míticos, que aja magicamente.

Pois, como o capítulo seguinte vai procurar mostrar, tal imaginação produtora de imagens tradicionais é diametralmente oposta à imaginação produtora de techno-imagens. A tal ponto é oposta, que parece fonte de confusão chamar as duas pelo mesmo termo. Talvez devamos inventar termo novo para designar essa nova capacidade que está nascendo, emergindo da consciência histórica, e modificando nosso estar-no-mundo.