

Imagens & gens de imagem

PLAZA

Assistimos hoje uma transformação radical na produção de imagens, onde, ao invés de sistemas artesanais ou mecânicos, passam a predominar os sistemas eletrônicos

A imagem nasce nas mentes antigas e pre-históricas como modelo cosmogônico para similaridade que parava o tempo. A criação de imagens processava-se através da imagem-modelo mental como forma de energia em ressonância com seu suporte e instrumento. Esta imagética aparecia como Modelo do Eterno Retorno, do Analógico e do Semelhante, e que não podia ser analisada, racionalizada e nem transgredida, pois se constituía como Imagem Mãe, Imagem dos Deuses. Uma imagem essencialmente religiosa e unívoca. É a imagem do Mito, da Criação do Caos no Cosmos da integração metafísica entre o Celeste e o terrestre. Linguagem Analógica, Circular. Uma Ideografia.

Com a invenção da escrita, cria-se a história. O pensamento racional torna a imagem religiosa profana e física. A imagem do Cosmos e substituída pela imagem dos homens, do deus-artista que recicla o mito da criação. Do unívoco passa-se ao equívoco. As imagens esquemáticas, a traço, providenciariam as escritas e a metáfora próximas das ideogramas e também das imagens transadas dos ornamentos escrita neolíticos. Essas imagens trama-da: com a tecelagem e cestaria possibilitariam posteriormente as imagens reticuladas industriais assim com as dos computadores e "high tech". A imagem analógica se digitaliza e fragmenta para entrar num processo de multiplicação, de imagem passa à escrita em processos de análise e nova síntese. Do único ao plural.

As imagens do mundo moderno eram feitas com meios mecânicos como a fotografia, o cinema, a ótica e mesmo a TV (embora não mecânica, a TV convencional procura a alta definição fotográfica

como forma de imitação desse meio). Elas dependiam de um suporte, de uma fisicalidade que influi no modo de percepção. A realidade era codificada e representada, principalmente pela fotografia, esta era a grande arte da modernidade: suporte da "objetividade" científica e da "verdade jornalística (fotos de fatos)". Esta imagem está em crise.

Na extrema contemporaneidade, assistimos a uma transformação profunda e radical na produção de imagens, que configura este momento chamado de "pos-moderno". Isto se deve à mudança de sistemas produtivos. Não mais a dominância de sistemas artesanais ou mecânicos, mas de sistemas eletrônicos que transmitem as formas de criação, geração, transmissão, conservação e percepção de imagens. De fato, as imagens eletrônicas se nos apresentam como um fenômeno novo que exige um modo de percepção não mais óptico-visual, mas conceitual, isto porque estas imagens são feitas por processos de tradução de linguagens digitais.

Imagem-Enigma

A programação de imagens, no pós-industrial, é feita predominantemente por impulsos eletrônicos por cores-luz, por retículas luminiscentes e sobretudo, por programas. Estas imagens são digitais. As estruturas fundantes das sintaxes eletrônicas embutem os códigos de transmissão do neolítico, as suas malhas e também os códigos industriais que, transformados em "pixels" multicoloridos, digitalizam e reúnem as relações escrita-imagem.

Meios semelhantes produzem diferentemente. O "olho" da imagem se confunde com sua forma de aparição. A natureza de uma

imagem eletrônica é necessariamente dependente da máquina que a gera. Imagens televisivas, computadorizadas, plotadas ou escandidas, incorporam os caracteres do seu suporte. As imagens-textos se confundem e amalgamam com os próprios meios, incluindo o homem. Mas isto não tem nada a ver com a fórmula "o meio é a mensagem", pois a imagem eletrônica é um fenômeno que circula por múltiplos meios e suportes, travestindo-se sempre de novo em cada roupagem-suporte, quer dizer, ela se traduz em processos híbridos de contato entre meios. Ela é um fenômeno translocal. Um fenômeno "pos-mídia".

Tomando-se como exemplo o videotexto, este é produto de síntese qualitativa (intermídia), síntese do computador, vídeo doméstico e da cablagem telefônica que permite mostrar textos e imagens usando a telemática (informática mais redes de comunicações). Pois bem, seus textos e imagens circulam pelos cabos telefônicos pelas memórias do computador e se escandem no vídeo doméstico conforme é solicitado pelo usuário. Vê-se que seu suporte é plural e a imagem mostrada é mera potencialidade que aparece quando solicitada. É uma imagem "imaterial". Estas imagens-textos, quando mostradas em escandido, nos fornecem aparências como ícones da fala.

Vemos a fala, ouvimos a imagem. A utilidade da escrita, formando-se imagem, tem tudo a ver com a tradução (via "modem") de "bits" em imagens. A imagem eletrônica é uma imagem numérica texto-imagem transando juntos. O objeto dessa imagem são os impulsos elétricos que existem como imagem virtual nas memórias. Mas quando ela é solicitada, a imagem adquire todo seu potencial telemático, que permite sua transmissão para as casas, cidades e países, isto é, além fronteiras, nos meios-telas que envolvem o planeta. Não mais a imagem ideográfica do cosmos, mas a imagem-linguagem no cosmos. Estas imagens criam efeitos instantâneos e espontâneos na sua cenografia e videografia de luz-através que nos ilumina e produz.

A imagem eletrônica projeta nas telas seus modelos contidos em memórias que simulam a realidade. Uma inteligência artificial imagética em instantâneo eletrônico. Estas imagens nos narram em instantes fluidos que nos suspendem entre passado e futuro. Amalgamando Oriente (síntese) com Ocidente (análise), as imagens tecnológicas criam efeitos inclusivos, uma espécie de videotaoísmo. Muito antes de serem reprodutivos, os meios possuem qualidades materiais que lhes são

próprias e que definem seu lado sensível.

As imagens que por eles circulam são imagens "virtuais" de algo que pode vir a ser, mas não é por muito tempo, e que se despreendem das qualidades materiais por suportes nos quais estão incorporadas. Esta unicidade de aparência dos meios cria relações e efeitos ressonantes no sujeito que percebe. Uma ressonância que suspende o tempo da comunicação, um efeito de efêmero-eterno. Um instante de qualidade como mera semelhança, espécie de Tao ou Aleph. Está aí por que se diz que os meios, tais como a TV, são hipnóticos e tautológicos.

Os meios eletrônicos tendem a federar os instantes de qualidade que visam à finalidade do consumo. Isto, contudo, mantém uma relação dialética com a espontaneidade e sensibilidade da percepção.

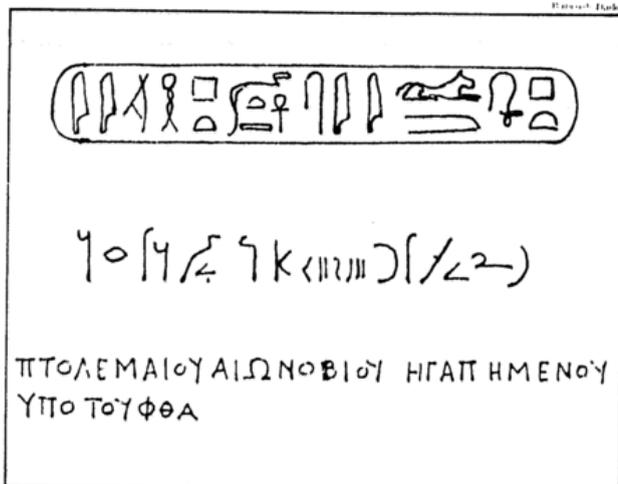
A sincronia dos tempos e os efeitos instantâneos que os meios nos transmitem aparecem como poesia encapsulada que cria o encantamento e que detém o movimento centrífugo da comunicação. Neste sentido, eles possuem qualidades ideográficas, de síntese.

Dígitos distribuídos nas coordenadas cartesianas em 3-D, dígitos quantificados e qualificados como números-cores, distribuídos em matrizes e memórias de "pixels", se encandem no seu display em linhas e colunas, em gráficos vetoriais, traduzindo-se em forma visual, nos tubos de raios catódicos. Operar imagens é, antes de mais nada, operar números, no saicos, pontos.

Com as técnicas do número Fractal, de divisão de números inteiros, que atuam conforme o modelo da biologia, é possível construir qualquer imagem abstrata, concreta ou figurativa que não se sujeita aos clichês das geometrias euclidianas. As sintaxes do computador nos mostram como as formas orgânicas (da arte) e biológicas têm estrutura matemática, superando aqueles impasses ideológicos da arte moderna entre estéticas "abstratas" "figurativas" "concretas" ou "en-ten" o "formal" e o "humano".

Com a utilização de fórmulas matemáticas e sua tradução em imagem, torna-se visível a imagem que opera na mente de matemático (e do artista), aquelas imagens-pensamento tão curtidas e percebidas por Einstein em seus "insights", mostrando como todos os processos de pensamento, artísticos ou não, são precedidos por imagens. A essência do processo verbal, é em si mesma, um processo "não verbal".

Para além da fotografia, as imagens sintéticas computadorizadas nos mostram muito mais do



Nome do rei Ptolomeu com seus títulos em hieróglifo, demótico e grego

que os olhos podem ver. Embora sejam realistas, seus modelos nunca existiram na realidade, pois foram construídas a partir de elementos de memória, e isto é realismo conceitual. As imagens de computador tornam-se tributárias, não de objetos do real, mas de modelos lógicos, programas e gens-de-imagem. As novas linguagens imagéticas possuem uma técnica que as distingue das imagens convencionais obtidas por processo ótico. Estas imagens são numéricas e simuladas. É a imagem pós-fotográfica que carece de referencial

Imagem-Miragem

A máquina de foto só pode captar imagens daquilo que "ela vê". Ela não pode captar imagens de onde nunca esteve, ou mesmo de objetos evanescentes (efêmeros ou inacessíveis). Em contraposição, os "computer graphics" e seus sensores remotos captam, mostram e recriam para nós as estruturas do que ainda resta de natureza tanto micro quanto macroscópica. A sonda Giotto, dentro da cauda do cometa Halley, nos mostra seus componentes físicos, suas formas espontâneas de energia em imagens processadas não isentas de beleza.

As imagens eletrônicas adquiridas, digitadas, processadas, sintéticas, combinadas ou simuladas confundem-se com seus próprios aparelhos, com a ação homem-máquina e procedimentos de montagem automatizados e embutidos em memórias. Esta imagem também é interativa. Pela interatividade obtemos o diálogo homem-máquina. A imagem, assim, não se nos apresenta como uma totalidade absoluta mas como uma imagem-diálogo que a mão-olho-cérebro pode modificar, modelar, armazenar e visualizar. A imagem

interativa, cujo objeto referencial é um programa, assume o papel de objeto que multiplica ao infinito seus pontos de vista internos e externos, incorporando e narrativizando o sujeito no interior da imagem. O sujeito se desloca pelo seu interior, questionando-a através de seus "inputs" ou entradas alfanuméricas dos teclados. Dedos da mão, movimentos do corpo, dos olhos, cabeça, hálito e voz, tornam-se instrumentos de acesso a imagem modificando-a em tempo real, e amalgamando-se com ela. Estas imagens superam os modelos tridimensionais dos arquitetos que possibilitam a construção de objetos.

Tais como propostas pelos meios de comunicação, as imagens podem ser verossímeis, quando não é possível verificar o referente, cria-se então um imaginário ficcional que se contrapõe ao narrativo causal, isto é, à história. O cotidiano, no caso de comparação, encontra-se "empobrecido" em relação à imagem "enriquecida" pelos "efeitos especiais" (também estéticos): cor, cenografia, iluminação, montagem, programas e softwares adequados que se propõem como efeitos encantatórios em instantes de qualidade.

As imagens pós-fotográficas se propõem como modelos e simulacros de objetos possíveis. Estas imagens criam, em nós, efeitos que produzem nossa subjetividade e imaginário, ao mesmo tempo que amalgamam nossos egos num super-ego impessoal. Os meios eletrônicos são o "lugar geométrico" entre signo e vida.

Pós-Imagem

Os recursos do computador, através de seu meio-memória, não são recursos passivos e causais como a câmara obscura, mas

processos interativos de pensamento que permitem o processamento de imagens. E isto é feito através do pensamento analógico e dos gens-de-imagem que, como partículas de imagem-linguagem codificadas em memórias e atualizadas, podem representar imagens e modelos compreensivos a partir dos quais podem ser produzidas imagens simuladas no tempo. A animação da imagem é feita através de "pensamento artificial", com as leis da mente incorporadas, possibilitando muitas coisas, inclusive a produção de um filme como "Tron", cuja única imagem fotográfica em montagem se restringe ao rosto das figuras. Este é o primeiro filme pós-cinematográfico.

Sistemas de pacotes (rotinas), sistemas de representação históricos, sintaxes de linguagem, estão embutidos em memórias e possibilitam a imagem "ad infinitum". A imagem torna-se uma megapalavra. A imagem eletrônica, através de seu meio-memória, se propõe como imagem "inteligente" que absorve a história da imagem (Museu Imaginário) e, sobretudo, os procedimentos de montagem e retórica da imagem. Seu poder narrativo metafórico institui um real pela montagem de informação que, à maneira dos gens-de-imagem, funciona como fonte onírica do imaginário. A cifração da imagem nos retratos de Nancy Burson, onde a imagem final é produto da bricolagem de outros retratos, cuja soma aponta para seres biológicos inexistentes e possíveis, organiza a imagem de forma análoga ao pensamento da biologia. Isto permite projetar e simular organismos vivos cuja existência plausível poderia ser encaixada entre as espécies inexistentes.

Como meio-memória, a eletrônica recupera o único da pré-história (pictogramas, ornamentos, o neolítico...) as imagens-textos da história (fotografia, escritas, pinturas, iluminuras, vitrais...). Isto é, o reprodutível, tornando-o disponível em retorno instantâneo. Traduzindo Oriente para Ocidente (e vice-versa) a eletrônica faz circular tudo em tecidos eletrônicos através dos "chips" de silício.

Como transdutora, e no melhor dos estilos, a imagem-texto eletrônica incorpora o Zen das "Três Perfeições" (poesia-pintura-caligrafia) devolvendo-as em videografia luz-cor, assim como a poesia concreta também traduziu o ideograma, desvelando a imagem no texto (poema) e o texto na imagem (teoria). Transas entre o sensível e inteligível, como prelúdio ao que acontece agora entre artes e tecnologias que se guiam por modelos teóricos-sensíveis, ou seja, a tradução de imagens em cifras e de cifras em imagens

Salto qualitativo para novas culturas e sensibilidades. O Oriente falando por nós.

E a "Arte"?

As práticas da arte na contemporaneidade revelam a existência de três modos de produção de imagem: o artesanal, industrial e eletrônico, que privilegiam respectivamente, o único, o reprodutível e o disponível. No contexto multimídia da produção cultural, as três formas de produção se interpenetram (Intermidia), se justapõem (Multimídia) e se traduzem (Tradução Intersemiótica). As artes decorrentes destes processos se combinam, atravessam-se, contradizem-se e retraduzem, organizando a produção da subjetividade e espontaneidade sob a dominância do eletrônico que performatiza TUDO. O seu caráter inclusivo permite incorporar as artes como conteúdo. A prática da arte artesanal, como é o caso da pintura "pós-TV", mimetiza e traduz os procedimentos eletrônicos da bricolagem na mistura de fragmentos e partículas da história. Desse modo, o que chamamos de "arte", "espontaneidade" e outros emblemas, não é mais do que a produção de jogos de estilo via "museu imaginário".

Nisso, o caráter reprodutivo da arte. Já as práticas da arte tecnológica se pautam pela transgressão dos suportes tecnológicos, por uma produção que rompe com a teleonomia dos meios.

A imagem numérica se apresenta como reviravolta na história da imagem. Da mesma forma que a fotografia obrigou a pintura a encontrar seus limites de linguagem no século passado, a era pós-fotográfica eletrônica já está reformulando as imagens da arte, cinema, fotografia e televisão.

Se a imagem arcaica promovia (no rito do mito) a identidade metafísica entre o Celeste e o terrestre, com seu espectador pasmado, a imagem industrial rompe com a aura do único com seu espectador chocado (e comunalizado). Agora, com a imagem eletrônica, o que temos são egos amalgamados, pasteurizados e integrados em "chips", um super-ego em memórias. O que é meu é também do outro.

Quando eu imagino quem está imaginando por mim?

Quem te Vídeo e quem TV?

No momento do "pós-tudo", os mídias eletrônicas são os únicos que podem dizer desde sua-nossa electrovida e electrosonho: "ADEUS aos Deuses", adeus eus. Adeus. ■

JULIO PLAZA 48 é artista intermídia autor de Videografia em Videoreato. Hurdler. Ele-traduz Imagem no Texto (Expressão) e Sobre Tradução Intersemiótica. Perspectiva. ICA USP e "O Corador".