

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

EDUARDO CARDOSO BRAGA

FLUXO, CORPO E PERCEÇÃO NA COMUNICAÇÃO DIGITAL

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2007

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

EDUARDO CARDOSO BRAGA

FLUXO, CORPO E PERCEPÇÃO NA COMUNICAÇÃO DIGITAL

DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação do Professor Doutor Rogério da Costa Santos.

SÃO PAULO
0

Banca Examinadora

À lembrança de Antônio José Braga, meu pai.

Agradecimentos

Ao meu orientador Prof. Dr. Rogério da Costa Santos pela compreensão, diretrizes e incentivo.

Aos Profs. Sérgio Bairon por apontar caminhos e Lucia Leão pelo incentivo.

A minha mãe pelo constante apoio e incentivo.

Ao Centro Universitário Senac Campus Santo Amaro e seu Reitor, Diretores e Coordenadores pelo estímulo.

Aos Coordenadores e Professores colegas da Comunicação, Artes e Design do Centro Universitário SENAC, em especial, Alécio Rossi Filho e Maria Sílvia Queiroga Reis pela ajuda e permanente incentivo.

A todos que, direta ou indiretamente, colaboraram na execução deste trabalho.

Eduardo Cardoso Braga

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

Palavras-chave: Interface, Design, Estética, Mídia, Computação, Teoria da Percepção, Incorporação, Filosofia das Novas Mídias, Bergsonismo

Resumo

Existem diferentes modos de conceber a imagem na comunicação digital. Ao investigar alguns discursos referentes à imagem digital, nos deparamos com algumas constantes: o predomínio da visão (ocularcentrismo) e a ausência de referencial corporal (desincorporação). A imagem digital é concebida como simulacro (Baudrillard), como desincorporada (Kittler), ou fenômeno sem referência (Mitchell). Além disso, em muitos dos discursos sobre a comunicação, se concebe um espaço homogêneo de absoluta transparência, no qual não existem obstáculos, nem conflitos, nem diferenças (Vattimo). Em nossa tese defendemos que as razões dessas marcas conceituais são as noções de simulacro, oriundas do platonismo; de representação, oriundas do cartesianismo; de transparência, oriundas do neoplatonismo. Investigamos essas tradições conceituais principalmente no que concerne ao conceito de imagem e ao estatuto epistemológico da percepção. Estabelecemos um nexos entre algumas experiências visuais do passado e as novas possibilidades disponibilizadas pelas tecnologias digitais. Procuramos então novas bases filosóficas que libertassem a imagem de sua condição epistemológica inferior. A fenomenologia bergsoniana forneceu os fundamentos para pensar a imagem digital e a percepção como fenômeno incorporado, no qual o corpo tem um papel fundamental na significação e na construção da subjetividade. Assim, novas dimensões corpóreas e subjetivas se anunciam e apontam para novos modos de ser do homem. Corpo e subjetividade se relacionam nas mídias digitais abrindo novos horizontes para se pensar a comunicação e o estatuto epistemológico da imagem digital como possibilidade de conhecimento.

Eduardo Cardoso Braga

Flow, Body and Perception in Digital Communication

Keywords: Interface, Design, Aesthetic, Media, Computation, Perception Theory, Embodiment, Philosophy for New Media, Bergsonism

Abstract

There are different ways of conceiving the image in the digital communication. When investigating some discourses regarding the digital image, we came across some constant: the prevalence of the vision (ocularcentrism) and the absence of body reference (disembodiment). The digital image is conceived as simulacrum (Baudrillard), as disembodiment (Kittler), or phenomenon without reference (Mitchell). Moreover, in many of the discourses about communication, one conceives a homogeneous space of absolute transparency, in which obstacles do not exist, either conflicts, or differences (Vattimo). In our thesis we assert that the reasons of those conceptual marks are the slight knowledge of simulacrum, deriving from the Platonism; of representation, deriving from the Cartesianism; of transparency, deriving of the Neoplatonism. We mainly investigate those conceptual traditions with respect to the concept of image and the epistemic statute of the perception. We established a connection between some visual experiences of the past and the new possibilities disposed by the digital technologies. We then looked for new philosophical bases that could set the image free from inferior epistemic condition. The Bergson's phenomenology fed the thinking of the digital image and the perception as embodiment phenomenon, in which the body has a fundamental role in the significance and in the construction of the subjectivity. Thus, new corporal and subjective dimensions announce themselves and show new ways of man being. Body and subjectivity together in the relation to digital medium open new horizons to think the communication and the epistemic statute of the digital image as a knowledge possibility.

SUMÁRIO

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

Introdução_____ 9

Capítulo 1

A imagem e suas Vicissitudes

Os Discursos sobre a Imagem Digital_____ 25

A crítica de Baudrillard: do Traço Verdade à Trama Simulação_____ 26

A crítica de Mitchell: O Digital como a Era Pós-fotográfica_____ 31

Imagem Digital e o Pós-moderno: Poética da Montagem_____ 36

O digital como Desmaterialização e Desincorporação_____ 39

O Mito da Comunicação Transparente_____ 49

Em Busca da Superação do Solipsismo com o Retorno às Coisas Mesmas_ 57

As imagens e o Pensamento_____ 64

A imagem como Simulacro: A Dicotomia Aparência e Essência_____ 68

A Desconstrução de Derrida como Questionamento da Representação____ 77

As Imagens Fantasmagóricas como Diferença_____ 81

Capítulo 2

Imagem: Ilusão, Realidade ou Afecção? _____ 94

Platão e o Simulacro_____ 95

Aristóteles e a Reabilitação da Cópia pelo Conceito de Verossímil_____ 113

Reverter o Platonismo segundo Gilles Deleuze_____ 125

Ser ou não Ser: A Questão da Simulação Digital_____ 129

Descartes e a filosofia da representação_____	145
Imagem e Afecção: Uma estética anti-representacional_____	164
Capítulo 3	
Imagem: Afecção Sensório-motora segundo a Fenomenologia Bergsoniana_____	189
Matéria e Memória: Uma Teoria Sensório-Motora da Percepção_____	203
O Que Percebemos? _____	214
A Percepção Segundo uma Perspectiva_____	228
A Percepção Segundo uma Perspectiva Variável_____	239
A Consciência e a Percepção_____	252
Considerações_____	261
Capítulo 4	
Fluxo de dados, corpo e percepção	
A Imagem-Simulacro_____	265
A Filosofia da Representação Cartesiana e o Desprezo pelo Corpo_____	275
A Percepção Incorporada Segundo Bergson_____	279
Arte e Filosofia Processual: a relação Homem e Mundo_____	293
Corpo e Imagem Digital_____	300
Espaço, Corpo e Percepção Tátil: a Dimensão Háptica do Espaço_____	304
Conclusão_____	326
Bibliografia_____	334

Introdução

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

"Por isso será sempre fácil para uma certa filosofia, dizíamos, localizar a idéia geral em uma das duas extremidades, cristalizando-a em palavras ou evaporando-as em lembranças, quando em realidade ela consiste na marcha do espírito que vai de uma extremidade a outra" (Bergson, Matéria e Memória).

Introdução

Começo meu discurso em primeira pessoa do singular, o que não é muito usual em se tratando de um trabalho acadêmico. Assim procedo com o intuito de diferenciar esses parágrafos iniciais, de natureza mais biográfica, dos que se seguem, mais afeitos à dimensão acadêmica, nos quais a primeira pessoa do singular é substituída pela primeira do plural. A regra acadêmica de substituição tem como objetivo minimizar subjetividades, buscando possíveis consensos, famílias de pensamento, metodologias científicas ou comunicação intersubjetiva.

Entretanto, esse começo é de natureza singular, biográfica; uma visada para atingir o mais singular como princípio, que se recusa mesmo a universalizar-se. Enfim, será um discurso em primeira pessoa¹.

Meu trabalho profissional iniciou-se com o término do curso de artes plásticas e as atividades de pintor e arte-educador, trabalhando principalmente em museus de arte.

Após uma relação com a arte conceitual dos anos 70, materializada em objetos,

¹ Rubens Rodrigues Torres Filho diz o seguinte a respeito da diferença entre os discursos de primeira pessoa do singular e de primeira do plural: "Mas nós quem? – perguntará com razão, o leitor. Este texto foi escrito inicialmente para ser lido diante de um auditório (Departamento de Filosofia da USP, aula inaugural no ano letivo de 1974); por isso pressupõe, formalmente, um locutor e ouvintes, solidários, de certo modo, dentro de uma determinada situação cultural. De resto, em textos escritos, eu, pelo menos, sempre que uso assim a primeira pessoa do plural, tenho a impressão incômoda de estar escamoteando alguma coisa. Mas eu, quem?" (Torres Filho 1987: 25).

inscrições, escrituras, instalações e principalmente performances, entrei nos anos 80 voltando para uma atividade básica de um artista plástico: a pintura. Nessa década, a pintura apareceu como um espaço de reflexão sobre a própria pintura e sua história. Transvanguarda foi o termo empregado para caracterizar essa arte. Buscava-se atualizar por meio de citações, ou micronarrativas, eventos da história da arte. Com isso o passado era interpretado, rememorado e sentido no presente. Essa atualização da memória resultaria numa modificação do próprio passado, do presente e do futuro. Hoje, considero isso como uma atividade digital, pois temos uma relação temporal, por meio de forças virtuais, e uma reconstrução de um novo espaço-tempo, estimulado pela presença do passado. Trata-se de viver a memória como diferença em vez de repetição. Recordar é elaborar a recordação para não repeti-la (Deleuze 2006).

Após essa experiência, nos finais dos anos 80 comecei minha atividade de design; inicialmente na área da impressão, design gráfico, e posteriormente no mundo digital. Comecei com a revolução do CD-ROM, para, em seguida, mergulhar na Web.

Juntamente com estas atividades que poderíamos chamar de práticas, estudava filosofia no curso de graduação da Universidade de São Paulo. Continuei meus estudos numa pós-graduação e dissertação de mestrado na área da filosofia. Estudei o século XVIII, o Iluminismo, em especial o pensamento de Jean-Jacques Rousseau. Portanto, há muito tempo que habito o espaço do “entre dois”, entre a teoria e a prática. Sempre senti necessidade de pensar as práticas de arte e design, levando-as a se relacionar com um ambiente cultural mais amplo. Ir além de questões simplesmente técnicas ou estéticas. Isto é, tentar compreender as questões técnicas e estéticas a partir de pressupostos que estão além da técnica e da estética.

Pretendi levar esse projeto para um Doutorado, onde a filosofia e a atividade de design digital teriam uma oportunidade de diálogo, construindo uma significação

mútua. Isso me conduziu a cruzar as fronteiras entre a teoria e a prática do design de hipermídia.

É verdade que a arte e o design contemporâneos enfatizam o aspecto conceitual dessas práticas. No campo da arte temos mesmo um movimento de arte contemporânea conhecido como arte conceitual. Um dos principais artistas desse movimento, Joseph Kosuth, escreveu um texto seminal: “Arte Depois da filosofia”, no qual propõe que a arte se separe da estética e se torne uma proposição conceitual de cunho analítico:

“É necessário separar estética da arte (...) afirmar que arte é algo semelhante a uma proposição analítica (...) As obras de arte são proposições analíticas, isto é, se observadas dentro de seu contexto – como arte – não veiculam quaisquer informações sobre outra coisa” (Kosuth 1975).

Segundo Kosuth, do ponto de vista analítico e lógico, a arte seria uma tautologia, referindo-se eternamente a si mesma. Isto porque, antes de tudo, um objeto, uma idéia, para ser arte, deve se propor como arte. Trata-se, evidentemente, de um nominalismo radical e, por vezes, redutivo. Isso porque é impossível livrar a arte da dimensão estética. Outras linhas e formas de arte conceitual, ao contrário, procuraram outras perspectivas para a relação entre estética e arte².

A arte conceitual também teve outras vias que conduziram a desmaterialização da obra de arte. Tratava-se de uma desrealização da arte com o fim de uma crítica radical da sua condição de mercadoria. Isto é, enquanto um objeto inextricavelmente ligado a seu contexto econômico. O objetivo de uma tal crítica era livrar a arte de suas limitações enquanto objeto de troca, considerado como o “cárcere da arte”. No

² Notável a esse respeito é o trabalho de Gilles Deleuze sobre o pintor Francis Bacon (Deleuze 1981). Deleuze procura pensar uma lógica para a sensação situada no particular, no imediato e no devir. Assim, a estética ganha uma nova dimensão situada além do universal e do fundamento último da arte. Torna-se efeito, capacidade de afetar, transformar a experiência nos conduzindo para a vertigem do devir. Teremos oportunidade de, em nosso trabalho, aprofundar essa estética deleuziana.

movimento da desrealização ou desmaterialização do objeto, a arte procura uma dimensão de pensamento, de conceito, abrindo as possibilidades da reflexão e da filosofia. Entretanto, isso não impediu, de forma alguma, que esta arte também se convertesse em um tipo de mercadoria. Na verdade, a mercadoria, longe de ser uma questão material, é qualquer coisa que pode ser vendida ou ter um valor de troca. Nesse sentido, o próprio dinheiro é uma mercadoria abstrata, que pode se converter em um lucro, ou seja, mais dinheiro. Na lógica hegeliana, o que é posto se repõe. A lógica do capital implica num movimento de transformar tudo em mercadoria para gerar novas mercadorias que, por sua vez, devem gerar mais capital. Portanto, a mercadoria não é algo essencialmente material, mas qualquer coisa que possa transformar-se em lucro. Apesar do fracasso da arte conceitual em escapar da lógica da mercadoria, ela teve o mérito de chamar a atenção para o valor do conceito. Hoje, o conhecimento tornou-se um enorme valor, tanto de mercadoria como de poder. Mas o processo do conhecimento, longe de se situar fora da vida e do corpo, se faz na dimensão do estar-no-mundo por meio do corpo, com todo o “chão” de uma cultura. Como dizia Schopenhauer ([1819] 2007), o filósofo não é uma cabeça alada de anjo fora do corpo, mas, antes de tudo, um corpo no mundo.

Também, o design contemporâneo concebe seus fundamentos práticos como: forma, cor, construção e conceito, usufruindo esse último fundamento de uma importância cada vez maior.

Em termos de comunicação, o design contemporâneo pode ser dividido em duas grandes linhas. A primeira concebe o design como um tipo de comunicação de natureza poética, afetiva e retórica. A segunda o concebe como um processo de depuração com o objetivo de eliminar o ruído, atingindo a máxima transparência da comunicação. Esta última linha, ainda concebe a informação em termos de sujeito emissor, meio e sujeito

receptor. A informação em seu estado puro não contém ambigüidades. Cabe assim ao design manter esse estado puro durante o processo da comunicação, eliminando os possíveis ruídos que conspurcam o fenômeno comunicativo. O designer é o guardião da objetividade e transparência da comunicação. Evidentemente, como analisaremos ao longo desse trabalho, essa posição concebe a função do design como representacional em um sistema de comunicação cujos pressupostos são os mesmos de toda a metafísica ocidental. O que a primeira linha, que concebe o design com função poética, exatamente critica.

O conceito para nós não deve ser entendido como representação, ou seja, uma elaboração mental prévia, destinada a ser substituída pelo objeto ou projeto no qual ele seria totalmente absorvido. Não se trata de semantizar os objetos ou o mundo. Ele deve ser entendido como o *medium* histórico da linguagem por meio do qual nós constituímos e compreendemos o mundo em que vivemos. Nesse sentido o conceito é vivenciado não somente por quem o elabora, mas também por todos que o habitam. A compreensão é ação no mundo. O conceito é a criação de um plano de imanência do qual podemos emergir virtualidades que o tornam flexível, dinâmico. Toda compreensão, inclusive a do leigo, não é a projeção de uma série de estímulos sensíveis sobre a retina passiva de nosso corpo.

Esses estímulos se projetam sobre a pré-compreensão, que o habitante já carrega. Essa matriz pré-compreensiva é constituída, entre outras coisas, pelos conceitos e pela memória. Então, um conceito para ser compreendido deve se remeter a outros conceitos já compreendidos, numa rede de relações. Não há percepção que não ative uma rede de conceitos que procura dar sentido àquilo que é percebido. Isto ocorre mesmo diante de um objeto que nunca havíamos percebido antes (Heidegger [1927] 1985).

Trata-se então de investigar as teorias perceptivas como fundamentos da compreensão de como habitamos o mundo. Além de compreender como a percepção opera nas tecnologias digitais.

Mas para isso é necessário percebermos como a imagem³ digital captura, como um jogo, o criador e o fruidor. Nesse jogo, o projeto revela sua verdade, o conceito torna-se experiência vivida (Gadamer 1997). Enfim, cumpre observar como o conceito é capaz de fazer dialogar os universos distintos de quem cria e de quem habita.

O conceito assim entendido recupera suas raízes etimológicas, pois ele deriva do latim *conceptum* e significa tanto pensamento e idéia como fruto ou feto. *Concipiere* engloba tanto o significado mais comum de gerar e conceber como as ações de reunir, conter, recolher, absorver, fecundar, exprimir ou apreender espiritualmente alguma coisa. Como no grego *logos*, no qual se radicação, por exemplo, “leitura” (*legere*) e “legume”, a atividade mental de conceber é metáfora da atividade agrícola de colher algo que é oferecido pelo mundo e apropriado pelo espírito ou pela vida prática (Arendt 1972). Essa origem etimológica não é apenas uma abordagem erudita, mas aponta para a ligação entre a teoria e a práxis, entre a linguagem e o mundo, entre o conceito e a existência cotidiana, entre a atividade abstrata do pensamento e o nosso modo concreto de estar, habitar e se relacionar com o mundo e outros seres que também o habitam. Não existe a separação do universo mental em que se crê formularem-se os conceitos, pensamentos e idéias e o universo prático em que desenvolvemos nossos hábitos e cultura, ou seja, nossa forma de habitar o mundo.

Os limites entre arte e design, no caso das novas mídias digitais, tornam-se imprecisos devido ao fato que:

³ Usamos o termo imagem no sentido empregado por Bergson em sua fenomenologia. Teremos oportunidade de melhor explicitar tal termo ao longo de nosso trabalho. Por ora, podemos dizer que imagem é entendida como fenômeno, ou seja, como aquilo que aparece. Então pode ser um som, um texto, uma figura ou mesmo um odor.

“ (...) de um lado, muitos artistas ganham a vida trabalhando como designer comercial; de outro lado, designers profissionais são aqueles que mais desenvolvem a linguagem das novas mídias, engajando-se em experimentações sistêmicas, criando novas possibilidades e convenções” (Manovich 2001, 14).

Assim, por todo nosso trabalho esses termos estarão concebidos de forma híbrida. Seguindo este caminho, decidimos pensar a imagem, ou ambiente digital, como experiência amplificada de questões que a filosofia e o pensamento teórico em geral já há muito vêm modelando. Relacionar filosofia e questões digitais, como a imagem digital, também não é algo novo. Inúmeros são os autores que realizaram conceitualmente esta relação. André Parente, de forma seminal, já afirmou, num importante texto, que se trata:

“ (...) de mostrar que alguns de seus conceitos (dos filósofos) – subjetividade (Michel Foucault), rizoma (Gilles Deleuze e Félix Guattari), pós-moderno (Jean-François Lyotard), multitemporalidade (Michel Serres), estética da desapareição (Jean Baudrillard e Paul Virilio), último veículo (Paul Virilio), redes de transformação (Bruno Latour e Michel Callon), heterotopia (Michel Foucault), pantopia (Michel Serres), ideografia dinâmica (Pierre Lévy) – formam um campo conceitual que pode ser utilizado para fundar uma verdadeira teoria das novas tecnologias como rede de comunicação biopolítica” (Parente 2004, 92).

Além dessa longa lista de autores de língua francesa, também poderíamos acrescentar, somente como exemplo, alguns autores brasileiros. Além do já citado André Parente, temos os trabalhos de Sérgio Bairon, Rogério da Costa e Lucia Santaella, para ficarmos no âmbito da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Sérgio Bairon no seu trabalho seminal *Psicanálise e História da Cultura*, realizado em conjunto com Luís Carlos Petry, afirma:

“ (...) a fenomenologia heideggeriana, a hermenêutica gadameriana e as filosofias da linguagem de Wittgenstein e Bakhtine, que têm como ponto essencial e final as manifestações da linguagem, podem convergir na direção de um sistema hipermediático que, por sua vez, na contrapartida,

revele a essência da utilização das tecnologias digitais aplicadas as regionalidades citadas acima (...)” (Bairon e Petry 2000, 21).

Para os autores, trata-se de compreender a hipermídia em suas potencialidades epistemológicas, transformando-a numa forma de conhecimento. Assim, os autores questionam o texto escrito como única e privilegiada forma de conhecimento no mundo acadêmico. As expressividades digitais, das quais a hipermídia é a linguagem, podem produzir conhecimento, gerando um sistema de signos que funcionam como diferença para o texto acadêmico e seu método. Texto acadêmico e método científico formam um todo; portanto, quando um é questionado o outro também o será. A hipermídia abre as possibilidades então de pensar e questionar o conhecimento, seu método e suas formas de validade, propondo uma nova relação com a compreensão, situada além da dualidade sujeito-objeto da epistemologia tradicional.

Rogério da Costa emprega metodologias filosóficas, em especial as de Foucault e Deleuze, para pensar o agora da comunicação digital como diferença de um passado e possibilidade aberta de transformar o futuro (Costa 2003).

Lucia Santaella em muitos de seus textos e livros utiliza-se de conceitos filosóficos operando-os de forma criteriosa com o objetivo de desvelar as principais questões surgidas pela presença da comunicação digital. Ela se serve, especialmente, das críticas filosóficas ao cartesianismo, para romper com um tipo de modernidade universalista e identitária.

Santaella, em um artigo de 2004, afirma:

“A idéia de que a identidade possa ser consistentemente una sustenta-se sobre uma noção de sujeito e subjetividade herdada do cartesianismo e que vem sendo colocada em crise pela filosofia e pela psicanálise há pelo menos um século [...]” (Santaella 2000, 45).

Cito esses autores apenas como exemplo das possibilidades de se fundamentar o pensamento das mídias digitais pela filosofia. Muitos outros autores também poderiam ser citados; tanto em língua nacional como internacional.

Minhas opções, hipótese de trabalho e escolhas filosóficas podem eventualmente diferir dos autores citados acima. O que é importante ressaltar é a opção comum de buscar uma dimensão conceitual para a tecnologia. Isso acarreta em concebê-la como não sendo natural. Em outros termos, relacionar filosofia e experiência digital significa situar a tecnologia longe de um campo naturalizado. A naturalização da tecnologia, do homem, da cognição, do corpo, enfim das questões contemporâneas tem obstruído as relações mais complexas entre essas questões e a política, o poder, a estética, o signo e o simbólico em geral. Relacionar tecnologia e conceito é situar o problema tecnológico longe de uma materialidade unicamente concebida como progresso ou perfectibilidade.

Os adeptos da noção de progresso na ciência pensam a tecnologia como sendo o resultado histórico do encontro da técnica com a ciência. Nessa perspectiva, a ciência é geralmente distinguida dos outros domínios da cultura humana pela sua natureza progressiva, ou seja, a ciência progride epistemologicamente graças ao acúmulo de saberes proporcionado pela sua história. Assim, diferentemente da arte, religião, filosofia, moral e política, existe um claro critério normativo para identificar o progresso e o avanço na ciência. Desse ponto de vista, argumenta-se que a aquisição e sistematização do conhecimento positivo engendram o processo cumulativo e progressivo do saber; cuja evidência é inquestionável na ciência e não o é nos outros campos do saber.

Entretanto, esse ponto de vista vem sendo sistematicamente criticado pelas perspectivas ditas pós-modernas e por aqueles que pensam a histórica não como coleção de fatos progressivos, mas como rupturas e descontinuidades. Desde então, o conceito

de progresso na ciência não é mais um consenso. Os debates sobre o conceito normativo de progresso estão relacionados com questões axiológicas sobre as metas e objetivos da ciência. Assim, a filosofia da ciência teve como tarefa considerar respostas alternativas para a questão: o que significa progresso na ciência? Esta questão conceitual se complementa pela questão metodológica: como podemos reconhecer o progresso na ciência?

A idéia de que a ciência é uma empresa coletiva de pesquisadores em sucessivas gerações, na qual o conhecimento é adquirido e acumulado, é característica da modernidade (Nisbet 1980). O empirismo – Francis Bacon – e o racionalismo – René Descartes – clássicos argumentavam que o uso do método apropriado garantiria a descoberta e justificação de novas verdades. Este ponto de vista epistemológico cumulativo do progresso científico foi um importante ingrediente otimista do Iluminismo no século XVIII. Lembramos que um dos pensamentos mais caros ao Iluminismo é a crença de que o progresso da ciência engendra obrigatoriamente um progresso nos costumes, na moral e na ética. Essa crença, por volta de 1830, foi integralmente incorporada por Auguste Comte no seu programa positivista: pelo acúmulo das verdades e certezas empíricas a ciência promove o progresso na sociedade. Outra marcante influência para a teoria do progresso cumulativo foi a visão romântica do desenvolvimento orgânico da cultura. A avaliação dinâmica empreendida tanto por Hegel como pela teoria da evolução é exemplo de uma possível consequência para uma visada progressiva a respeito do conhecimento. Todos esses pontos de vista observam o conhecimento humano como um processo. Foi nessa senda que filósofos-cientistas, interessados na história da ciência, se preocuparam em investigar os aspectos da mudança científica. Como exemplo, basta citar: William Whewell, Ernst Mach e Pierre Duhem.

Mais recentemente, alguns filósofos da ciência começaram a investigá-la de um ponto de vista “diacrônico”, preocupando-se com a questão da mudança científica como ruptura, e não continuidade progressiva em direção a um fim último que poderia ser: o Bem supremo, a racionalidade dominante ou a Verdade. Um novo campo de debate se abriu então, com contribuições de: K. Popper, T. Kuhn, Feyerabend, Lakatos, L. Laudan, entre outros.

Enfim, em nosso trabalho pensamos a tecnologia como uma mediação que influencia as formas de dizer o mundo, de pensar o mundo e, portanto, de estar no mundo. Assim, a ciência e sua relação com a tecnologia modelaram um mundo, cuja experiência de habitá-lo produziu uma ruptura com um tipo de racionalidade clássica, cartesiana ou moderna.

Quando investigamos alguns dos mais importantes discursos teóricos a respeito do fenômeno digital, nos deparamos com algumas constantes que fundamentam esses discursos. Cabe destacar duas delas: o ocularcentrismo e a desincorporação. No discurso sobre o digital, esses conceitos, geralmente estão associados às metáforas da visão e da luz, as quais engendram o tema da desincorporação. O processo de digitalização da sociedade é geralmente acusado de eliminar o real e liquidar a referência, a verdade e a objetividade. Essa crítica é uma constante no pensamento de Jean Baudrillard (1983 a: 2-4). William Mitchell também acredita que a imagem digital, a qual ele chama de “era pós-fotográfica”, não pode garantir mais a nenhum tipo de verdade visual. Ele vai mais longe ao afirmar que a imagem digital não possui nenhuma significação estável, portanto nenhum valor estável (Mitchell 1992: 57). Para muitos autores⁴, a vasta rede mundial na qual circulam as imagens digitais está silenciosamente construindo a si mesma como um sujeito com um olho reconfigurado e descentrado (Mitchell 1992: 85).

⁴ Além de Mitchell, neste caso também podemos citar o importante trabalho de Jonathan Crary, o qual contribui para uma visão desincorporada na relação com a imagem digital. (Crary 1992).

Como resultado, o olho humano se transforma pelas práticas nas quais as imagens não possuem as referências de um observador “real” e com posições estáveis no mundo. A construção e exibição de uma imagem digital envolve um complexo processo, no qual ela pode passar por satélites, escâner, e toda uma plêiade de dispositivos que capturam e processam a imagem enviando-a para outros dispositivos, no qual ela é analisada e interpretada em termos de algoritmos e protocolos digitais. Evidencia-se nesse processo uma visão maquínica, na qual a forma humana de observar é substituída, no mesmo plano, por máquinas da visão. A consequência é inevitável, o processo de comunicação na imagem digital prescinde do corpo. O processo de digitalização da sociedade, então, evidencia uma desincorporação. O fundamento dessa visão é a conceituação da imagem digital como representação do código binário. Trata-se de uma concepção de informação oriunda das pesquisas de Shannon e Weaver (1963), nas quais a comunicação, nada mais é do que uma transmissão de mensagens. A fonte coloca a informação num transmissor que a leva para um canal, este sujeito a ruídos, por meio do qual chega em um receptor que a repassa a um destinatário. Segundo Shannon e Weaver este modelo não se restringe aos problemas técnicos da comunicação, uma vez que seria aplicável também aos problemas semânticos e pragmáticos da comunicação. O conceito de informação de Shannon e Weaver torna a comunicação um processo imaterial e desincorporado.

Uma outra questão constante na teoria das mídias digitais é a obsessão por um espaço transparente de pura luz, no qual não existem obstáculos nem conflitos, nem diferenças. Herança das esferas de luz concebidas pelos neoplatônicos, a comunicação no sistema de pura transparência encara o ruído como verdadeiro Mal metafísico e moral e, portanto, não constitutivo do fenômeno comunicação.

Uma notável exceção é o trabalho de Lucia Leão (1999) que concebe o ciberespaço como uma cartografia labiríntica. O labirinto é o lugar do jogo entre encontrar e perder. Trata-se sempre de uma aposta e um risco. A comunicação possui então este caráter de aposta, da presença do ruído como constitutivo da mensagem. Lucia Leão chega mesma a uma estética do labirinto, transformando-o em uma potência de afetar e ser afetado (Leão 2002). Outra interessantíssima exceção é o conceito de mídia úmida (*moismedia*) de Roy Ascott (2006), no qual o corpo humano e os seres artificiais convivem no mesmo habitat. Trata-se de uma troca entre o humano e o eletrônico evidenciando o corpo e o biológico.

Em nossa tese, a desincorporação e a ênfase no aspecto ocular das mídias digitais são conceitos restritivos diante das novas dimensões corpóreas e subjetivas que a tecnologia digital manifesta. Para desenvolver essas possibilidades, sentimos necessidade de investigar e criticar a presença de tradições conceituais em boa parte das teorias e discursos sobre a era digital. Essa presença se manifesta nos conceitos de simulacro e representação, oriundos respectivamente do platonismo e do cartesianismo. Assim, pretendemos analisar essas tradições e relacioná-las com os discursos sobre a imagem em geral. Estabelecemos então umnexo entre algumas experiências visuais do passado e as novas possibilidades disponibilizadas pelas tecnologias digitais, com o objetivo de questionar o ocularcentrismo e a desincorporação. Como nosso problema é de fundamento, nosso enfoque é estético e epistemológico baseado nas questões da percepção da imagem. A percepção e sensação na tradição platônica e cartesiana sempre foram consideradas como fonte de erro e voltadas para a particularidade, ou singularidade, não alcançando a dimensão geral do conceito. Para nós, essa é uma das razões do predomínio da matriz textual como expressividade científica. A imagem sempre guardou relações problemáticas com o conceito e a verdade. Sérgio Bairon

(2004) procurou mostrar a perda que a ciência teve quando se divorciou da estética. Ele mostra como nas tecnologias digitais recentes uma nova expressividade científica vem pouco a pouco se estabelecendo. De fato, libertar a imagem de sua condição epistemológica inferior é também contribuir para o questionamento da matriz textual como única expressividade científica.

Para alcançar nossos objetivos nos valem de uma fundamentação filosófica na fenomenologia bergsoniana, em especial o monumental primeiro capítulo de *Matéria e Memória*, no qual Bergson estabelece uma teoria sensório-motora da percepção. Assim, investigamos o homem como corpo e a tecnologia digital como mundo e não representação de um mundo. O homem, no seu cotidiano imediato e mais geral, não é um ser auto-suficiente em relação ao mundo; também não é um sujeito indiferente, que recebe impressões perceptivas e, deste modo, reflete o mundo exterior em seu espírito. Pelo contrário, ele age nesse mundo ativamente. Ao relacionar a percepção com a ação, Bergson enfatiza a dimensão interativa própria de uma percepção sensório-motora. Estamos então numa nova relação entre sujeito e objeto, na qual a percepção é um processo ligado eminentemente ao corpo. No fluxo dos dados, o corpo recorta e significa por meio da percepção.

As análises de Deleuze sobre a percepção em Bergson, nos forneceu o caminho para pensar uma estética anti-representacional, na qual a imagem não é compreendida como representação, mas como momento no qual as forças se tornam visíveis. Enfim, a teoria da percepção de Bergson nos forneceu os argumentos para questionar a tradição que pensa o digital como desincorporação e, ao mesmo tempo, nos deu o alimento para construir uma concepção de percepção que devolve ao corpo seu papel de centro de indeterminação. Assim, recuperamos o estatuto epistemológico da imagem e concebemos o pensamento como continuidade da ação.

Nosso trabalho não pretende estabelecer verdades absolutas, grandes rupturas, criação de novos paradigmas, mas apenas tenta estabelecer um vínculo entre uma teoria da percepção de base filosófica e as imagens produzidas, veiculadas e experimentadas pela tecnologia digital. Sem dúvida, a crescente utilização das mídias digitais vem colaborando para o surgimento de uma nova tendência que questiona os valores estéticos anteriores e abre as possibilidades de pensar o corpo como centro de indeterminação e criação de subjetividade.

Nossa exposição, ao longo desse trabalho, procurou uma expressividade orgânica em vez de uma rígida seqüência linear na qual os elementos são arranjados por subordinação. Trata-se daquilo que os gramáticos chamam de parataxe ou coordenação. É a construção em que os termos se ordenam numa seqüência e não ficam conjugados num sintagma. Na coordenação, cada termo vale por si e a sua soma dá a significação global em que as significações dos termos constituintes entram ordenadamente lado a lado (Câmara Júnior 1974: 127). A parataxe opõe-se portanto à hipotaxe, já que nesta as relações entre os termos são de subordinação ou dependência. Em um desenvolvimento lógico do tipo causa – consequência, por exemplo, os termos são encadeados hipotaticamente. Enfim, nosso desenvolvimento em capítulos não obedece uma lógica do tipo causa – consequência, ou por subordinação, mas por unidades que giram em torno de idéias forças num movimento orgânico de pensamento. A forma paratática está intimamente ligada ao próprio conteúdo das idéias apresentadas. Ela é condicionada objetivamente pela preocupação de não violentar, por uma estrutura preestabelecida, o que há de mais essencial num pensamento fluxo cujo objeto também é fluxo, devir.

Capítulo 1

A imagem e suas Vicissitudes

A imagem e suas Vicissitudes

“Pensamos que sabemos ver. As obras de arte, contudo, não deixam de nos mostrar o quanto somos cegos” (Jean-François Lyotard).

Os Discursos sobre a Imagem Digital

Nosso objetivo é devolver ao corpo sua importância no processo perceptivo da imagem digital. Porém, antes de fazê-lo, é necessário analisar as teorias que enfocam o processo da comunicação digital como essencialmente desincorporado. De fato, quando observamos a bibliografia sobre as novas mídias produzidas nas últimas décadas, nos deparamos principalmente com dois conceitos que se complementam. São eles: o predomínio do sentido da visão – ocularcentrismo – e a desincorporação – a informação desmaterializada. A desmaterialização atinge o próprio corpo humano, que num processo de hibridização com o digital (pós-humano) sofre o efeito da desincorporação, mesmo em seus processos perceptivos. A complementaridade conceitual do predomínio da visão com processos de desmaterialização num ambiente digital ubíquo e pervasivo ocorre em múltiplas metáforas nas quais a presença da luz engendra a desmaterialização e mesmo a desincorporação. Essa presença digital em nosso mundo tem sido acusada de se rivalizar com o real, subtraindo-o, liquidando com valores epistemológicos como referência, verdade e objetividade. Para tanto, basta citar Baudrillard, que para criticar a sociedade informatizada, se utiliza de argumentos de natureza epistemológica e ética.

A crítica de Baudrillard: do Traço Verdade à Trama Simulação

Segundo Baudrillard (1998), as velhas teses subjacentes à sociedade de consumo eram baseadas e pressupunham um investimento libidinal nos objetos, o qual engendrava desejos de posse e de status social. Isto implicava, de alguma maneira, a distinção conceitual entre o exterior e o interior, entre o espaço público e o espaço privado. Entretanto, estas teses estão hoje totalmente ultrapassadas. Sob o implacável mundo luminoso da sociedade informatizada, não há mais cena, a qual implica nas distinções descritas acima (público/privado). Agora, a realidade tornou-se, literalmente, obscena, pois tudo é transparência, visibilidade imediata, domínio do ocularcentrismo, o qual exclui a dimensão da interioridade. Esse puro exterior engendra uma realidade que não é mais pensada ou sentida, mas produzida ou simulada. Baudrillard argumenta que a realidade, no mundo digital, se tornou simulação, ou seja, signos sem nenhum referente, porque o real e o imaginário foram absorvidos no simbólico. A hiper-realidade seria o estágio último da simulação, na qual um signo ou imagem não tem mais nenhuma relação com nenhum tipo de realidade, mas é “seu puro e próprio simulacro” (Baudrillard [1981] 1994: 6). Assim, o real tornou-se um efeito operacional do processo simbólico. Agora as imagens são codificadas e geradas tecnologicamente, antes mesmo que possamos percebê-las. Entre o manifesto percebido – a percepção das imagens – e a matriz codificada, existe um hiato, uma perda de referência. Isto significa que a mediação tecnológica tem usurpado o papel produtivo do sujeito kantiano, ou seja, o “local” de uma original síntese de conceitos, idéias e intuições. É a mesma usurpação, segundo Baudrillard, que o capital realiza em relação ao trabalhador ou o inconsciente freudiano em relação aos mecanismos de repressão e desejo. Agora, os signos são trocados por eles mesmos, num processo matricial, não

mais num intercurso com a realidade. Nesse sistema, produção significa signos produzindo outros signos (Baudrillard [1981] 1994: 23). O sistema simbólico de troca não mais se refere ao real, torna-se “hibernal”, ou seja, auto-referente. Temos então, de um lado o real que é “aquilo do qual é possível providenciar uma reprodução equivalente” e o hiper-real que é “aquilo que é sempre já reproduzido”. O hiper-real é um sistema de simulação eternamente simulando a si mesmo (Baudrillard [1981] 1994:73).

Baudrillard afirma que o simulacro e a simulação cada vez mais ocupam um papel de importância em nossa sociedade de consumo. Mais especificamente, ele define três períodos históricos nos quais prevaleceram certas ordens específicas de simulação. O primeiro, na Renascença ou período clássico, no qual se desenvolveu a capacidade de reprodução técnica dos objetos. O segundo, na era industrial, na qual os objetos foram produzidos em larga escala. O terceiro, na era pós-industrial, na qual apareceu a reprodução dos signos e a simulação de natureza digital. Por isso mesmo, esse último período é caracterizado pelo fenômeno da hiper-realidade, no qual os signos que circulam na sociedade perderam sua comum medida com a realidade. Baudrillard descreve essa hiper-realidade que, segundo ele, caracteriza muitos aspectos da sociedade americana e espalha-se pelo mundo graças a potência de sua matriz. Por exemplo, ele descreve o papel fundamental da empresa Disney na produção e reprodução da hiper-realidade americana:

“Disneylândia é o modelo perfeito de todas as ordens de simulação [...] A Disneylândia existe para esconder o fato de que não existe o “verdadeiro” país. Disneylândia se apresenta como imaginário para nos fazer acreditar que o resto do país é verdadeiro, quando de fato, toda Los Angeles e toda a América que cerca a Disneylândia não é verdadeira, mas é da ordem da hiper-realidade e da simulação” (Baudrillard [1981] 1994: 85).

Baudrillard se apropria da divisão marxista da mercadoria como valor de uso e como valor de troca, aplicando-a ao signo (Baudrillard [1972] 1987). Segundo ele, essa

divisão marxista foi retomada por Saussure na divisão do signo em significante e significado. A troca dos signos lingüísticos, incluindo os culturais, no circuito do sentido segue o modelo das trocas mercadológicas na circulação dos capitais. Ao caráter intercambiável de toda mercadoria corresponde ao da troca de todo signo. Nessa capacidade referencial total e nessa intercambialidade, nessa combinatória e nessa simulação geral, os significantes tornam-se valores de troca e os significados valores de uso. Desta forma, os significantes, livres e flutuantes, correspondem a intercambialidade total e abstrata das mercadorias do capitalismo. Essa visão de Baudrillard teve implicações na crítica da arte, pois esta visão mercantil do signo conduz a uma identificação do objeto artístico ao objeto mercadoria, reduzindo-o assim a seu valor de troca. Por conseguinte, a arte hoje se apresenta como sintoma de uma situação que a transcende. Da era da criação de obras de arte, passamos para a era da produção, culminando na era da manipulação dos signos culturais, ou seja, de valores equivalentes e intercambiáveis.

Na era da simulação, o que preexiste ao signo não é mais o objeto, mas o modelo, ou seja, uma série de números na memória de um computador. Um novo universo virtual substitui o real. A memória e o monitor do computador criaram uma nova transparência do real. Vivemos, agora, no imaginário do espelho, na duplicação da cena, na alteridade e alienação (Baudrillard [1981] 1994).

As máquinas tradicionais, como a câmera fotográfica, estão fundadas sobre o conceito do traço. Para que a imagem se constitua, é necessário que o objeto preexistente envie, na direção do suporte sensível, a luz que o toca e sensibiliza. A imagem ótica sempre nos envia a um real; a um real totalmente atualizado, cumprido, literalmente cristalizado no grão da película ou na orientação das partículas das fitas eletromagnéticas. A noção de representação – de um presente reatualizado pela imagem

– traduz fielmente o mundo da figuração próprio a tecnologia fotográfica. Toda nossa cultura se alimentou disso, desde a Renascença, nossas artes aí estão enraizadas (Baudrillard [1981] 1994: 167).

Já, segundo Baudrillard, quando analisamos as imagens digitais não encontramos o traço característico da imagem fotográfica ou do desenho-pintura, mas encontramos agora uma trama. O mundo da simulação não fornece a visão de um traço ótico – o registro de alguma coisa fugidia, que foi e não é mais –, mas um modelo lógico-matemático. Assim, assiste-se a uma mudança das relações entre o real e a imagem. A nova imagem ultrapassa a aparência do real para animar sua fonte. O traço, característico da fotografia, é substituído pela trama (matriz). O real torna-se significado para inumeráveis variações. Um ambiente simulado possui todas as propriedades do mundo real. Exceção, entretanto, a propriedade mais fundamental: falta a presença física. Na simulação não existe matéria palpável. Os objetos de um mundo simulado podem ser quebrados, reconstruídos, observados de todos os lados, modificados, etc., mas eles não podem ser tocados em sua carne. Eles existem objetivamente, mas não estão situados no mundo natural. A materialidade do mundo real foi substituída por uma matéria relativa, diferente, reorganizada pelos jogos combinatórios, sem memória, sem passado e sem futuro. Possuem uma existência virtual ilimitada, infinitamente manipulada e, paradoxalmente, totalmente ausente. Esta nova instabilidade do real ultrapassa em muito a crise contemporânea da representação. Na experiência da imagem digital, o efeito de desrealização amplifica o instantâneo, o imediato, o fragmentado (Baudrillard [1981] 1994: 79 e Rodrigues 2003: 60). O signo está impactado pela desterritorialização e pela destemporalização (Castells 1999: 26). A experiência da imediaticidade é a do eterno presente, a de que tudo pode estar contido num instante. Nessa experiência, segundo Baudrillard, todo acontecimento, na era digital, se dá em

tempo real, o qual se torna o parâmetro para as crenças. Dessa forma, os acontecimentos não são mais valorados pelas possibilidades da verdade e falsidade, mas pela presença em tempo real. A realidade sucumbiu à simulação e ao artifício. Baudrillard critica o “tempo real” do mundo digital por considerá-lo como presentificação produzida e geradora da idéia de que tudo é num instante.

Recapitulemos as principais linhas do pensamento crítico de Baudrillard, em relação à imagem digital:

- (1) O digital como a perda da referência. A trama substituiu o traço.
- (2) O digital como simulação e a conseqüente desmaterialização e desincorporação substituindo a presença física por signos sem referência.
- (3) O digital cria o “tempo real”, processo perceptivo que se dá totalmente na imediaticidade, destruindo a memória e substituindo o conceito de verdade por uma experiência intensa de um simples momento. **O singular não pode então ser subsumido pelo geral, pelo conceito, conseqüentemente vivemos na imediaticidade sem atingir um conceito.**

Diferentemente das tecnologias analógicas como a fotografia, a qual adere à realidade pela virtude de seu modo de produção, imagens digitais são construídas por camadas de algoritmos computacionais processados sem nenhum traço da qualidade do material mimético do filme como se dá na fotografia ou na televisão analógica. A imagem digital é uma matriz de números, uma grade de células capazes de serem armazenadas na memória do computador e com a possibilidade de ser transmitida eletronicamente e interpretada por um determinado dispositivo, como um monitor de computador, uma impressora, dispositivos de luz e etc.

Em suma, a imagem digital, segundo Baudrillard, é a perda de toda referência possível, com todas as conseqüências de natureza epistemológica e ética que essa perda acarreta.

Um outro autor cujas críticas cruzam epistemologia e ética é William Mitchell, especialmente em seu trabalho *The Reconfigured Eye: Visual Truth in The Post-Photographic Era* (Mitchell 1992). Mitchell também procede uma crítica à imagem digital e seu estatuto epistemológico e ético.

A crítica de Mitchell: O Digital como a Era Pós-fotográfica

William J. Mitchell, professor de Arquitetura e Artes no MIT, escreveu um livro de muito impacto que se tornou bibliografia básica de muitos cursos de graduação e pós-graduação na área da comunicação digital. Ele desenvolveu uma comparação entre a imagem digital e a imagem fotográfica concluindo que estamos numa era pós-fotográfica, termo que acabou ganhando notoriedade.

“Podemos identificar certos momentos históricos, nos quais repentinamente se cristaliza uma nova tecnologia tais como: pintura, gravura, fotografia, computador. Estas novas tecnologias são nucleares e proporcionam novas práticas sociais e culturais, marcando o início de uma nova era de exploração artística. O fim da década de 1830 – o momento de Daguerre e Fox Talbot – foi um desses. O início dos anos 90 será lembrado como um outro – o tempo no qual o processamento digital da imagem começa a suplantando a imagem fixada por emulsão fotográfica” (Mitchell 1992: 20).

A era pós-fotográfica, segundo Mitchell, se apresenta como a possibilidade de novas práticas sociais, culturais e artísticas. Porém, se essas práticas têm o atrativo do

novo, não deixam de ser problemáticas do ponto de vista epistemológico, ético e moral (Mitchell 1992).

Segundo Mitchell, hoje a idéia de veracidade fotográfica sofre radicais mudanças devido a emergência da tecnologia de manipulação e síntese digitais da imagem. Fotografias podem ser agora manipuladas de tal forma, que sua distinção das não manipuladas se torna quase impossível. A capacidade de criação fotorrealista dos softwares digitais, tais como o Photoshop, confunde real e simulação numa indistinta percepção, tornando a referência dispensável. Mitchell (1992) em seu livro *The Reconfigured Eye* providencia uma sistemática análise crítica dessa situação provocada pela revolução digital. Ele investiga essa tecnologia em seus detalhes, explorando algumas conseqüências epistemológicas, éticas e estéticas, desencadeadas pelo desenvolvimento deste tipo de imagem.

A investigação de Mitchell da imagem digital se dá na sua comparação com a imagem fotográfica que a precedeu, a qual “está fundamentada nas características físicas que engendra conseqüências de caráter lógico e cultural” (Mitchell 1992: 4).

Em outros termos, a diferença física entre a imagem fotográfica e a imagem digital engendra também diferenças perceptivas e culturais entre as duas formas de imagens.

Qual o fundamento desta diferença? Mitchell para responder a esta questão concentra-se exclusivamente nos princípios abstratos da imagem digital, tornando assim essa diferença uma enorme diferença¹.

¹ Para Manovich, embora em termos abstratos Mitchell tenha razão, a análise dos usos das duas tecnologias evidencia que a diferença na verdade não existe. Mitchell, para demonstrar essa diferença, se apoiará em análises que Manovich irá questionar, como veremos mais adiante. É uma situação paradoxal, pois, se no geral a diferença existe, no uso particular ela desaparece. Por isso mesmo, Manovich (1995) intitula seu artigo “Os paradoxos da fotografia digital”.

A primeira alegada diferença entre fotografia e imagem digital, segundo Mitchell (1992), concerne à relação entre o original e a cópia nas duas tecnologias, ou seja, tecnologia analógica (fotografia), digital (imagem digital).

“A continuidade espacial e a variação tonal das imagens analógicas não são exatamente replicáveis, então essas imagens não podem ser transmitidas ou copiadas sem degradação de seu original [...] Mas os estados discretos da tecnologia digital podem ser replicados de forma precisa, então uma imagem digital que é a centésima de um original é indistinguível em qualidade de seu progenitor” (Mitchell 1992: 5).

Por conseguinte, numa cultura visual de característica digital: “uma imagem ou arquivo pode ser copiado indefinidamente. A cópia é indistinguível de seu original pelo fato de não haver perda de qualidade no processo de copiar”²(Mitchell 1992: 49).

O segundo aspecto, apontado por Mitchell (1992), para a diferença entre fotografia e imagem digital concerne ao valor da informação contido numa imagem. Mitchell resume esta questão da seguinte forma:

“Existe um indefinido valor de informação numa fotografia de tom-contínuo. Então quando ampliamos essa fotografia, revelamos mais detalhes e, ao mesmo tempo, produzimos uma imagem frisada e granulada [...] Uma imagem digital, de outro lado, tem uma precisa resolução espacial e tonal, contendo um valor fixo de informação” (Mitchell 1992: 6).

De fato, uma imagem digital consiste num número finito de *pixels* que ocupam uma posição determinada numa matriz. Cada um deles possui uma cor distinta ou um valor tonal distinto. A qualidade de uma imagem dependerá da quantidade de *pixels* da

² Manovich concorda com Mitchell em teoria, porém ele observa que nas atuais práticas digitais a perda de qualidade é uma constante. Essa perda existe em tal intensidade que chega mesmo a ser maior que no período fotográfico analógico anterior. O fluxo de trabalho que envolve a produção e distribuição de imagens digitais exigem o processo de compressão das mesmas. Essa compressão se faz com perdas de informação, ou seja, perda de qualidade da imagem. Um exemplo claro disso é a veiculação da imagem na rede web, na qual se utilizam os formatos de arquivos (“jpeg”, “gif”, “png”, etc.) que comprimem a imagem com intensa perda de informação. Além disso a circulação acaba gerando compressão sob compressão, processo que redundava numa intensa perda de qualidade que faz aparecer o que tecnicamente chamamos de “artefatos”, que são ruídos intensos, degradadores da imagem.

mesma, bem como da possibilidade de cada um deles exibir um maior número de cores. A capacidade de detalhamento é diretamente correspondente a quantidade de *pixels*, porém absolutamente determinado para cada um dos *pixels*.

O terceiro aspecto, apontado por Mitchell (1992), para a diferença entre fotografia e imagem digital, concerne à mutabilidade inerente à imagem digital. Em essência, a imagem digital pode ser sempre manipulada. Mitchell entende que existe uma prática “normal” da fotografia, engendrada por uma questão perceptiva e um uso cultural. Segundo ele, quando olhamos uma fotografia, sempre esperamos que ela é uma representação de algo que existe ou existiu no mundo. Já a imagem digital, por seu potencial manipulável, guarda uma distância em relação ao seu referente, tornando-se inerentemente mutável:

“A característica essencial da informação digital é o fato dela ser manipulável de forma fácil e rápida pelo computador. Para tanto, basta substituir dígitos por outros dígitos [...] As ferramentas computacionais, com seu poder de alterar, combinar e recriar, tornaram-se essenciais para os artistas digitais, como os pincéis e os pigmentos os são para os pintores” (Mitchell 1992: 7).

Temos então duas formas culturalmente diferentes de perceber as imagens. De um lado, as imagens digitais que não guardam nenhum traço referencial, sendo manipuláveis e, conseqüentemente, mutáveis. De outro lado, as fotografias que são “confortavelmente observadas como sendo geradas de forma causal, veiculando descrições verdadeiras sobre as coisas e o mundo real” (Mitchell 1992: 225).

Na verdade estamos diante de uma distinção de natureza ontológica: “real e imaginário”, na qual a expressão do real está reservada para a fotografia, e a expressão do imaginário reservada para a imagem digital. Segundo Mitchell, numa imagem digital, a relação essencial entre significar e significado é algo incerto, já que nela a referência não é mais possível.

De fato, Mitchell identifica a tradição pictórica do realismo como a essência da tecnologia fotográfica e a tradição moderna da montagem e da colagem como a essência da imagem digital. Assim, o trabalho fotográfico de Robert Weston e Ansel Adams, a pintura realista do século XIX e XX e a pintura do renascimento italiano tornam-se os paradigmas da imagem fotográfica. Já as montagens do construtivismo e futurismo, o imaginário da propaganda contemporânea e a pintura germânica do século XVII, com seu aspecto de montagem e sua ênfase no detalhe em detrimento do todo, tornaram-se os paradigmas da imagem digital. Em outros termos, o que Mitchell toma como a essência da tecnologia fotográfica e da imagem digital são duas tradições da cultura visual.

A imagem digital é uma matriz de números, uma grade de células capazes de serem armazenadas na memória do computador, transmitidas eletronicamente e interpretadas por dispositivos que transformam a matriz numa imagem. Mitchell afirma então que “imagens da era pós-fotográfica não podem ser garantida como verdade visual – ou mesmo significar algum tipo de sentido ou valor estável” (Mitchell 1992: 57). Trata-se então de uma crise epistemológica da verdade, já que as imagens digitais não podem ser submetidas a testes de falsidade, pois não possuem nenhum tipo de referente, somente a auto-referência. Assim, o conceito de verdade torna-se inoperante diante da imagem digital.

Podemos estabelecer algumas semelhanças entre a análise de Mitchell da imagem digital e algumas posturas contemporâneas, catalogadas como pós-modernas. Especialmente quando se trata da questão da verdade. Por exemplo, segundo Vattimo (1991), em sua interpretação de Nietzsche, no mundo da comunicação contemporânea estamos diante de “somente interpretações, os fatos não mais existem”. Assim, somente nos resta a prática de uma “hermenêutica da negatividade”.

A oposição modernismo e pós-modernismo têm um importante papel na interpretação de Manovich do trabalho de arte digital.

Imagem Digital e o Pós-moderno: Poética da Montagem

Em seu livro *The Language of New Media*, Lev Manovich (2001) sustenta que a utilização de estilos do passado e reutilização de material já produzido nos processos de criação e produção digital são resultados da cultura pós-moderna. Ele afirma que:

“A perpétua reciclagem e citações presentes nos conteúdos da pós-mídia, juntamente com a combinação de diferentes estilos artísticos do passado tornaram-se o novo ‘estilo internacional’ e a nova lógica da sociedade contemporânea. Assim, as novas mídias reelaboram e recombinaam os materiais midiáticos já acumulados pela história, ao invés de simplesmente reunir mídias que introduzem novos materiais” (Manovich 2001: 131).

Assim, as novas mídias têm essencialmente uma vocação auto-referente, metacriação, ao invés de referir-se a um mundo exterior. A criação torna-se questão de reelaborar e recombinaar as criações acumuladas pela história. Trata-se do que Manovich chama de “*lógica-do-copiar-e-colar*”.

Entretanto, esse tipo de recombinação difere da montagem moderna, pois nesta última os elementos isolados ainda conservam uma certa independência. Já a combinação pós-moderna resulta num todo que apresenta superfícies suaves tendendo mais para o orgânico (Manovich 2001: 132).

Segundo Manovich as duas principais operações da cultura pós-moderna e dos processos de criação nas novas mídias são a seleção e a combinação. Seleciona-se

conteúdos, estilos, objetos e elementos no “banco de dados da cultura”, para, em seguida, recombinar essas seleções em novos objetos (Manovich 2001: 141-142).

Existe assim um importante papel desempenhado pela montagem na criação das novas mídias. Entretanto, a montagem digital não se apoia mais nas técnicas do modernismo do início do século XX, as quais pretendiam criar um espaço unificado, privilegiando o uso da montagem temporal. Considerando que a montagem eisensteiniana explora a relação dos objetos numa dimensão temporal como meio de comunicar um sentido de lugar, a poética das novas mídias se utiliza, para alinhar objetos, não somente a dimensão temporal, mas também o espaço bidimensional. Privilegia-se a composição mais que a montagem. Com a extensão de possibilidades de seqüenciar e organizar, o temporal perde seu status de dimensão privilegiada na edição da imagem, enquanto o ganho espacial toma primazia como meio de criação de uma mágica, fascinante e ilusória realidade. Trata-se da organização em forma de camadas, característica marcante da forma de produzir imagens digitais.

Assim, resumidamente, Manovich aponta cinco princípios que caracterizam a essência das novas mídias:

1. Todo objeto ou criação das novas mídias é composto de código digital.
2. Os objetos das mídias são modulares. Eles são uma coleção de elementos discretos juntados para construir objetos mais complexos.
3. Modularidade e digitalização engendram a automação de muitas funções envolvidas na criação das mídias.
4. Toda nova mídia tem o potencial de ser mudada e transformada, ela não é estática e sim variável. Conseqüente a isso, os objetos das novas mídias estão intimamente relacionados com “bancos de dados”.

5. Os objetos das novas mídias podem ser transcodificados, isto é, seu formato é líquido para atender diferentes dispositivos, diferentes tamanhos de telas, diferentes sistemas operacionais e diferentes mídias.

Assim, não podemos deixar de notar que ao investigar os processos poéticos das novas mídias, Manovich encontra algumas das características da cultura pós-moderna, especialmente a multiplicação dos signos, a criação de espaços auto-referentes, a multiplicação das mídias e sua base comum feita pela codificação e modularidade (Manovich 2001: 197). No caso das análises de Manovich cabe ressaltar que, se a imagem digital possui algumas características pós-modernas, esse pós-modernismo não está em ruptura com a modernidade, já que o processo de criação da imagem digital se desenvolve a partir de práticas existentes no modernismo. Além disso, Manovich não se situa exatamente na linha crítica à imagem digital. Se trazemos aqui suas análises é com o intuito de melhor compreender seu processo criativo, além de alinhar um autor que pensa a imagem digital num contexto estético pós-moderno, sem entendê-lo como ruptura da modernidade. Também trazemos Manovich para nosso espaço dialógico com o objetivo de levantar uma questão, importante para nosso trabalho. Não existiria algo novo, fundamental e característico da imagem digital? Iremos retomar esta pergunta no quarto capítulo de nosso trabalho. Por ora, aprofundemos as análises anteriores, acrescentando algumas novas, para melhor caracterizar o discurso que desmaterializa e desincorpora a imagem digital.

O digital como Desmaterialização e Desincorporação

Segundo algumas crenças teóricas, a digitalização do mundo o desmaterializou. Há uma profunda alteração perceptiva que indicia alterações nos regimes da subjetividade e da epistemologia. O evento digital alterou a constituição da subjetividade do observador e mesmo a sua completa desmaterialização. Acredita-se que a era digital, incentivada pelas instituições militar, médica, científica e midiática, transformará a sociedade e desenvolverá novas crenças. Segundo Mitchell: “Uma vasta rede mundial de sistemas de imagens digitais está rapidamente, silenciosamente, se constituindo como um olho reconfigurado, descentrado e subjetivo” (Mitchell 1992: 85).

Os sistemas digitais, assim, estariam construindo imagens e práticas visuais que negligenciam explicitamente qualquer referência a posição de um observador “real”, situado empiricamente e oticamente percebendo o mundo. Pelo fato das imagens digitais poderem se referir a qualquer coisa em seus milhões de *bits* de dados matemáticos, a possibilidade deles representarem alguma coisa de sólido e estável parece não existir mais. Também, pelo fato da visualidade agora ter a capacidade de ser aumentada (realidade aumentada³) e manipulada, situando-se num território de natureza cibernético, no qual os elementos visuais se tornam abstratos e lingüísticos, engendrou a crença na total desincorporação desse olhar digital. Assim, a presença de um observador corporificado parece que foi eliminada no processo de digitalização da sociedade.

Os processos de criação e interpretação das imagens tornaram-se fluidos e tecnológicos, dispensando a presença de um observador, de uma testemunha ocular. As

³ Realidade aumentada, ou *augmented reality*, é basicamente a imagem real com uma camada de sobreposição (gráfica) virtual, ou seja, a visão real (através de um *display*) com uma camada a mais. É uma área de estudos da realidade virtual. Enfim, trata-se de uma investigação digital da realidade, aumentado-a e, para muitos, transfigurando-a.

imagens não tem mais relações com eventos e fatos, elas tornaram-se eventos e fatos de natureza instantânea e variável.

A visão tecnocrática pressupõe um ambiente de máquinas em interação junto com sistemas de interação homem-máquina. Assim, ela cria um campo onde o trabalho da percepção é o de decodificar as imagens produzidas por essas máquinas, conseqüentemente, a legibilidade ou verdade dessas imagens estão intimamente conectadas com as máquinas que as engendraram.

Em seu livro *Cibermundo a política do pior*, Paul Virilio (2001) denuncia as relações entre a velocidade e o poder político evocando a noção tecnológica de “tempo-real” cujas conseqüências seriam perigosas e tirânicas. Ele investiga como uma cidade urbana pode sofrer os condicionamentos provocados pelas mídias e como a tecnologia que se tornou midiática pode destruir o espaço real em proveito de “um tempo real”, provocando um sentimento de perda corporal. O corpo está deslocalizado.

O sentimento de supressão das fronteiras provocado pelo mundo digital engendra uma supressão das memórias privadas em proveito das memórias coletivas cuja conseqüência é a perda de distância entre os próximos. Existe uma preferência pelo distante, considerado desde então como menos constrangedor, menos “lá”. Enfim, Virilio explica que a nova guerra provém do universo da informação, no qual todas as estratégias são de natureza militar.

A rapidez da luz e o instante tornaram-se os tempos de referência. A tecnologia realça o tempo mundial em detrimento do tempo local, o que é uma revolução já que anteriormente tudo se construía segundo o tempo local. A questão da ruptura política, da relação com o real se torna um fenômeno que toca em tudo: os costumes, a urbanização, os modos de produção. Estamos caminhando na direção de um tempo único que pode engendrar um pensamento único, fim de todas as diferenças. A história se fez ao longo

do tempo local, ou seja, a questão da memória sempre esteve ligada a um tipo de territorialização. Por exemplo, a história de Paris ou de São Paulo não é igual a história de Lyon ou Salvador. Assim, uma memória mundial para a diversidade dos povos conduzirá a uma redução terrível e assustadora. Uma história mundial somente pode ser redutora. Virilio explica que o tempo mundial não é em si o grande mal, mas sua consequência redutora é que se torna um grande mal.

As antigas tecnologias geravam acidentes específicos e locais. Já por meio de um tempo real e mundial os acidentes se potencializam como grandes catástrofes ou potência de um acidente integral. Esse acidente integral se expressa na forma das três grandes bombas que, segundo Virilio, foi pressentido por Albert Einstein: a bomba atômica que explodiu em Hiroshima e Nagasaki, a bomba da informática que acaba de explodir e a bomba da ordem demográfica. A segunda bomba, a informática, que acaba de explodir, é a internet.

Segundo Virilio, a rede reforça o deslocamento social. A internet é ameaçadora e quando fazemos referência a ela, não podemos deixar de pensar na democracia, que tem dois inimigos. O primeiro, facilmente identificado, é a tirania, a ditadura. Entretanto, existe um outro, mais escondido, é a guerra civil, a guerra de todos contra todos, como dizia Hobbes. Hoje, a tirania que nos ameaça é a divisão do mundo, da qual a rede e suas capacidades desconstrutivas da sociedade são um dos principais vetores. O que ameaça nosso presente não é um novo Hitler, é a torre de Babel. Quando todos os homens querem ir em direção à unidade, paradoxalmente eles se dividem ao infinito. O acontecimento do tempo mundial põe em causa a memória.

Virilio, em suas análises, procura mostrar as perdas de ordem ética, epistemológica e social que a difusão das mídias digitais geraram. Não é o progresso técnico que é inquietante, mas o fato dele mascarar essa perda. Não existe aquisição sem

perda e, como os avanços tecnológicos têm a capacidade de globalizar seus efeitos, sua potência, a perda então é multiplicada. Não se progredirá no sentido humano, isto é, ético e estético, com as novas tecnologias se não se admitir a existência de sua negatividade. Não se fará progressos nessas mesmas novas tecnologias senão denunciando e lutando contra seus efeitos perversos, que são numerosos; porém escondidos, devido a um discurso apologético engendrado pelas necessidades publicitárias e propagandistas dos interessados em difundir essas tecnologias. Os investimentos nelas, operados por multinacionais, são de tal ordem que todo efeito negativo é escondido e mascarado. Virilio nos chama a atenção para não renunciar a um pensamento crítico.

Os objetos percebidos em sistemas digitais não seguem obrigatoriamente as regras normais da realidade física. Esse fato engendrou um imaginário que opõe realidade e mundo digital. William Gibson em seu romance *Neuromancer* define o ciberespaço como uma “alucinação consensual” e sua dimensão epistemológica como “o não-espaço da mente” (Gibson 1984: 51). O ápice desse imaginário acontece com a promoção de uma era pós-humana na qual o homem hibridizado com máquinas se potencializa numa espécie de super-homem que, numa perspectiva nietzschiana, está mais para o último homem do que o além do homem (super-homem). Celebra-se então o homem que ultrapassa suas limitações corporais, especialmente sua finitude temporal. Ora, são exatamente estes “consolos”, “artifícios”, que procuram iludir e afastar o homem de sua condição finita, denunciados por Nietzsche como sintoma de niilismo negativo. No pós-humano, não existe diferença essencial ou demarcação absoluta entre a existência corporal e a simulação computacional; mecanismos cibernéticos e organismos biológicos; teleologia robótica e objetos humanos (Hayles 1999: 3). Trata-se então de uma imbricação da noção de pós-humano com a de informação como algo

sem corpo, desencarnado. Katherine Hayles (1999) localiza esta concepção da informação, como desincorporação, na teoria de Shannon-Weaver, bem como entre os membros participantes do início do movimento cibernético.

Shannon percebeu que os princípios da lógica, ou seja, proposições verdadeiras e falsas, poderiam ser usados para descrever os dois estados de interruptores de relés eletromecânicos, ou seja, estado ligado e estado desligado. Na sua famosa dissertação de mestrado *A symbolic Analysis of Relay and Switching Circuits* de 1938, ele apresentou a sugestão de que circuitos elétricos poderiam conter operações fundamentais de pensamento. Assim, Shannon mostrou que circuitos de retransmissão e de comutação como os que são encontrados em uma máquina eletrônica podiam ser expressos em termos de equações do tipo booleano: pois o sistema verdadeiro/falso poderia corresponder a interruptores ligado/desligado ou estados fechados e abertos de um circuito. Na verdade, qualquer operação que pudesse ser descrita em um conjunto finito de passos podia ser executada por esses retransmissores comutadores. O trabalho de Shannon lançou os fundamentos para a construção de máquinas que executassem operações de lógica verdadeira (*truth-logic*), e também sugeriu novas formas nas quais os circuitos poderiam ser desenhados e simplificados. Em termos teóricos, ele também indicou que a programação de um computador, ou seja, a disposição de um conjunto de instruções codificadas para serem precisamente seguidas, deveria ser tratada como um problema de lógica formal.

Após escrever esta tese e divulgar suas descobertas, Shannon trabalhou com Warren Weaver e ambos passaram a desenvolver a noção-chave da teoria da informação. Nessa teoria, a informação pode ser concebida de uma forma totalmente divorciada de qualquer conteúdo ou assunto específico, simplesmente como uma decisão única entre duas alternativas igualmente plausíveis. A unidade básica da

informação é o dígito binário (*binary digit – bit*): isto é, a quantidade de informação necessária para selecionar uma mensagem dentre duas alternativas igualmente prováveis. Assim, a escolha de uma mensagem dentre oito alternativas igualmente prováveis exigiria três *bits* de informação: o primeiro bit reduziria a escolha de uma em oito para uma em quatro; o segundo, de uma em quatro para uma em duas; o terceiro seleciona uma das alternativas restantes. Informação torna-se então algo desmaterializado, diferente de matéria ou energia. A consequência é a possibilidade de conceber a informação independentemente de um aparelho transmissor específico. Em vez disso, podia-se focar a eficácia de qualquer comunicação de mensagens via qualquer mecanismo, e podia-se considerar os processos cognitivos independentemente de qualquer corporificação particular. Informação é um processo independente do contexto, uma função probabilística sem dimensão e extensão, sem materialidade e sem ligação com a semântica ou sentido (Hayles 1999: 52).

Friedrich Kittler, em suas análises da mídia digital, recuperou as teses de Shannon-Weaver, desincorporando a informação mediada pelo digital. Em sua obra *Gramophone, Film, Typewrite*, ele faz do modelo da informação de Shannon-Weaver o centro de sua teoria das novas mídias. Uma de suas principais e influentes conclusões é o fato de que quando filmes, músicas e telefone forem unidos pela fibra ótica e padronizados pelo formato digital não haverá mais distinção formal possível entre televisão, rádio, telefone, correio eletrônico. Assim, a convergência de todas as mídias, sob o regime digital, teria como consequência o fim do conceito de mídia. Em vez de mídias, teríamos então diferentes interfaces materializando o ubíquo fluxo da informação.

“Estamos diante de alguma coisa caminhando para o seu final. A digitalização dos canais de informação elimina as diferenças entre as mídias tomadas individualmente. Som e imagem, voz e texto são reduzidos a efeitos de superfície, conhecidos pelos consumidores como interfaces.

Sentido e sentidos tornam-se coisas dispensáveis. O glamour da produção midiática ainda sobreviverá por um ínterim, mais como espetáculo estratégico na economia da atenção do usuário. Porque, na verdade, dentro do computador todas as coisas tornam-se números: quantificação sem imagem, som ou voz. Uma vez que as comunicações por fibra ótica se desenvolverem, se eliminará todas as distinções, já que temos apenas dados fluindo em codificação digital. Neste contexto, nenhuma mídia pode ser traduzida numa outra [...] Uma mídia total ligada a uma base digital eliminará o conceito de medium. Ao invés de conectar pessoas e tecnologias, o conhecimento absoluto se movimentará num laço infinito” (Kittler 1999: 1-2).

Trata-se de uma recuperação e um aprofundamento de certa corrente de pensamento eminentemente “materialista”, já detectável em autores como Benjamin, Simmel, Derrida e MacLuhan (lembramos: “o meio é a mensagem”). Além disso, o trabalho de Kittler também se inscreve nas pesquisas, com crescente popularidade, que se debruçam sobre a recepção social de tecnologias anteriores, como o telégrafo ou o rádio (Kittler 1999). Isto parece indicar uma nova tendência no campo dos estudos de mídia⁴.

Existem alguns preceitos epistemológicos próprios da teoria das materialidades da comunicação. Um dos principais refere-se ao próprio método de investigação. Isso significa que as tecnologias de inscrição, de comunicação, não são meros instrumentos com os quais os sujeitos produzem sentido. Elas antes representam o horizonte a partir do qual o próprio sentido em geral pode surgir. Conseqüente com este princípio, a noção de medialidade é estendida a todos os domínios do intercâmbio cultural. A medialidade constitui, assim, um dado não apenas da comunicação, mas da vida cultural enquanto tal, dado que todos os meios de transmissão requerem um canal material, e a

⁴ Isto é muito claro num recente trabalho de Siegfried Zielinski, no qual o autor busca elaborar uma história descontínua e fragmentária da *mídia-projeto*, portanto, bastante diverso dos tradicionais percursos evolutivos que marcavam a visão moderna da técnica. Segundo o autor, seu objetivo é “revelar momentos dinâmicos nos quais floresça a heterogeneidade no registro arqueológico midiático para, desse modo, entrar em uma relação de tensão com vários momentos do presente, relativizá-los e torná-los mais decisivos” (Zielinski 2006: 11, Ver também: Felinto 2006).

característica de cada canal material é produzir um certo ruído naquilo que transmite. Desse modo, o processo comunicacional passa a ser definido não por aquilo que significa, mas pela relação entre significado e tudo aquilo que é excluído do campo da significação como ruído. A diferença entre esses dois elementos representa o campo de estudos fundamental da teoria das materialidades.

Uma consequência dessa abordagem é o princípio da corporalidade, o qual acarreta duas consequências importantes: a primeira é a desvalorização da noção de agência. O corpo não é mais essencialmente um agente ou ator. Para se tornar um agente ele deve sofrer algum tipo de restrição em suas possibilidades, ou seja, deve encontrar outros corpos e resistências. Desse modo, a cultura pode ser resumida na idéia do regime pelo qual os corpos têm de passar (Kittler 1990: xv). A segunda consequência é que esse local de “sofrimento do corpo” se manifesta como um *locus* privilegiado de análise para a teoria das materialidades, dado que é exatamente nas patologias produzidas pelos sistemas de inscrição que estes mais claramente revelam sua impressão específica. Por exemplo, Kittler sugere que certas idéias de Nietzsche possam ter sido influenciadas pela forma arredondada da máquina de escrever com a qual trabalhava. Foi o próprio Nietzsche, aliás, quem escreveu em uma de suas cartas datilografadas que “nossos materiais de escrita contribuem com sua parte para nosso pensamento” (Nietzsche, apud Kittler 1990: 196). O trabalho de Kittler explora uma genealogia que investiga a ascensão e a queda de determinadas redes discursivas. Ele pode ser definido segundo três princípios básicos, os quais podem ser considerados como fundamentos da teoria da materialidade: exterioridade, medialidade e corporalidade.

Assim, o instrumento tecnológico – em produção, gravação e armazenamento e reprodução – exerce influência ou, de fato, determina o que se apresenta como mundos

semânticos, simbólicos, espirituais, etc. Mas é preciso se acautelar contra a idéia de que o termo “materialidade” significa sempre uma matéria física e concreta. As materialidades podem funcionar como uma metáfora geral para o conjunto das instituições (igreja, sistemas educacionais, etc.) e dos meios que elas predominantemente empregam (rituais, livros de tipos especiais, etc.).

Já no prefácio de seu livro *Gramophone, Film, Typewriter*, Kittler dá-nos a chave para a análise dos problemas que revelam a nova mediação tecnológica. Diz: “Mídia determina nossa situação, a qual – a despeito ou por causa disso – merece uma exposição” (Kittler 1999: 3). Aquilo a que podemos chamar uma forma de contextualização histórica do problema é, páginas adiante, apresentado como um princípio da sua ordenação. Kittler, recordando o espírito das teses de Marshall McLuhan assevera o seguinte: “Mídia define o que realmente é” (Kittler 1999: 3). O real fica, deste modo, preso nos meios que nos darão a possibilidade de determinar, com precisão, o próprio real, o qual é produzido por estes próprios meios. A estrutura do real é, assim, a estrutura dos meios. Não surpreende então que Kittler continue a descrição do seu princípio da seguinte forma: “Eles [meios de comunicação] determinam sempre a futura estética” (Kittler 1999: 3). Os meios de comunicação têm assim um poder de criação de sentido e não unicamente de transporte de sentido. Logo são objetos privilegiados para a investigação nas ciências do espírito, da cultura, enfim, das ciências humanas. Assim, é legítimo afirmar que à estética não lhe é dada a possibilidade de determinar o sentido do real, mas unicamente definir as estruturas de recepção desse real. Os meios assumem a forma de um *a priori* histórico. O núcleo central do problema deixa pois de ter resposta na estética, passando a encontrar abrigo numa filosofia dos meios, ou num termo mais consensual numa teoria dos meios. Mario Perniola, nesse precioso livro que é *A estética do século XX* (1998), afirma com muita propriedade:

“Do ponto de vista da estética da forma, a importância desta teoria consiste no fato de ela sublinhar, mais uma vez, o nexos entre forma e transcendência: as formas não se encontram fechadas em si mesmas, mas são constantemente movidas por um movimento que as ultrapassa. Um dos méritos de MacLuhan consiste em ter evidenciado que tal movimento não é unidirecional, mas assume uma infinita variedade de configurações” (Perniola 1998: 79).

Assim, o sentido estrutural a que nos remete o advérbio “além”, em Kittler, deve ser entendido como a condição de possibilidade da Estética. Condição de possibilidade que deixa a estética “aquém” da determinação do sentido do real, mas que a inscreve no próprio meio: ela passa pois a ser o cerne artificial, ela é artificialidade.

Uma Filosofia dos meios ou uma Teoria dos meios constitui-se, assim, como uma teoria do real. Essa é a verdadeira tarefa que Kittler nos propõe. Não é nosso propósito, porém, traçar aqui as raízes estruturais de tal forma de determinação do real. Parece-nos, mais útil, neste contexto, tecer alguns esboços, esquemas sobre os efeitos que daí decorrem.

A questão de fundo que a nova estrutura da atualidade apresenta está, pois, apoiada na determinação do artifício, entendido como forma do real.

Quando as figuras clássicas da experiência humana entram em ruptura é o entendimento do real como unidade intensiva de sentido que se rompe. Os sistemas de mensagens na sua autonomia constituem, hoje, uma espécie de segunda natureza, cujo funcionamento é necessário compreender. Diante disso o estudo da técnica desdobra-se em duas vertentes complementares. A primeira se trata de compreender a técnica como “destino último da humanidade” (Vattimo 1987). A segunda como “sistema absoluto e autônomo que acabará por prescindir completamente do elemento humano (Kittler 1999).

O Mito da Comunicação Transparente

Um dos mitos persistentes na cultura ocidental é possibilidade de um sistema, artificial ou humano, no qual a comunicação se torne transparente. Se idealiza espaços onde o ruído possa ser totalmente eliminado. Trata-se de uma zona lisa, sem conflitos e sem obstáculos.

Em seu recente livro *Sphères* (esferas), Peter Sloterdijk analisa a insistência no tema da comunicação, perspectivando essa insistência numa linha central do pensamento ocidental. O platonismo, na versão neoplatônica de uma metafísica da luz, pode ser visto como a tentativa de pensar, para além do mundo físico, a existência de um universo ou meio ideal de comunicação plena, liberto das opacidades, das distâncias, dos obstáculos e das contingências que caracterizam a comunicação no mundo material em que vivemos. Muitos discursos recentes, em torno da tecnologia comunicacional, mostram que a força motivacional do projeto neoplatônico ainda hoje continua persistente. Sonha-se com um transcender da matéria, por meio da informação, e com uma sociedade da transparência total entre os sujeitos graças a uma comunicação sem obstáculos. Podemos incluir aqui a teoria do “agir comunicacional” de Jüger Habermas, que, sem fazer apelo a uma corrida aos equipamentos informáticos, mantém a insistência num uso puramente “comunicacional” e “não estratégico” da simples linguagem. De fato, sua teoria comunicacional visa como *telos* uma sociedade da transparência total entre os sujeitos graças a uma comunicação ideal, sem obstáculos. Ela também constitui, por conseguinte, à sua maneira, a reativação de um ideal neoplatônico de transparência. Trata-se de uma situação ideal em que os homens possam chegar a um entendimento mútuo sobre questões vinculadas ao mundo objetivo das coisas, discurso científico; ao mundo social das normas, discurso moral; ao mundo subjetivo das vivências e emoções, discurso estético.

O próprio Habermas admite que nas condições contemporâneas o consenso obtido pode não ser um consenso racional, pois não estão dadas as condições para uma ação comunicativa pura, já que esta pressupõe a ausência de violência e a participação de todos os interessados (Rouanet 1987). Os participantes do processo comunicativo julgam estar agindo autonomamente e agem segundo as evidências do senso comum hegemônico, difundido pelos aparelhos midiáticos culturais. Fica evidente que a ação comunicativa pressupõe um sistema de transparência que não se encontra em nossas condições atuais. A tese de que mesmo em sociedades como a nossa existem ainda brechas de racionalidade não-sistêmica, talvez é um otimismo não justificado pelos fatos, ou ainda, a velha persistência do ideal de comunicação transparente.

O modelo paradigmático, ou pelo menos mais sistemático, de um espaço ideal de comunicação foi fornecido pela metafísica neoplatônica da luz. O fato de alguns textos de Platão terem servido de base à especulação neoplatônica em torno da luz não nos deverá autorizar a reduzir o platonismo de Platão a esse modelo metafísico de comunicação, nem atribuir-lhe todas as culpas ou todos os méritos, consoante a perspectiva, da metafísica da luz. Em Platão, pode-se encontrar várias abordagens, mesmo diferentes, do que hoje chamamos de comunicação.

Uma das principais temáticas platônicas que toca a questão da comunicação é a alegoria do Sol; originariamente concebida para indicar a solução de um problema de conhecimento, de fenomenologia da experiência. A alegoria solar iria dar origem a uma metafísica da luz e a uma teologia da fonte luminosa. Platão, no Livro VII da *República*, exemplifica a condição humana por meio da Alegoria da Caverna e usa toda a força da metáfora luminosa. No mundo sensível, a luz solar, que não é um simples objeto, ilumina os objetos e fornece ao órgão de visão a capacidade de ver. Da mesma maneira, no mundo inteligível deve haver algo, o “Bem”, que não é um simples objeto inteligível,

idéia entre as idéias, mas está “para além das idéias”, as “ilumina” e dá ao intelecto, órgão de visão supra-sensível, capacidade de compreender. Tal é, muito sinteticamente, o significado epistemológico da Luz na alegoria da caverna. (Platão, *República* VII, 514a-517d). O neoplatonismo vai mais longe, ao interpretá-lo num âmbito decididamente cosmológico e teológico. Aquilo que a metáfora luminosa mostra é, então, o espetáculo da gênese das idéias a partir do centro luminoso, da origem ou do “Um” plotiniano. O heliocentrismo é, agora, teocentrismo. Do ponto de vista que nos interessa há a reter, não apenas o teocentrismo cosmogônico desta visão, mas, sobretudo, as propriedades do espaço interior definido por essa teoesfera a que a explosão luminosa dá lugar. Trata-se de um espaço no qual, como escreve Plotino: “tudo é transparente, sem escuridão, sem obstáculos, onde cada um é visível para todos até à sua mais profunda intimidade” (Plotino, V, 8, 4, 1954: 139). Como a luminosidade é um contínuo, o espaço da teoesfera é um lugar interno de “elevadíssima transparência e comunicabilidade”, no qual todos os pontos participam da luz do centro e, graças a ela “estão ligados entre si por uma infinidade de comunicações luminosas”. (Sloterdijk 2003: 478).

A metafísica ocidental é regrada pela obsessão de pensar a totalidade e multiplicidade como unidade. Para tanto vai além dos limites que a experiência e a finitude humana nos impõem. Sloterdijk irá acrescentar à obsessão da totalidade o sonho da comunicabilidade total, como sua inevitável consequência (Sloterdijk 2003).

A teoria das esferas de Sloterdijk tem por base uma fenomenologia geral da experiência do espaço, que é aplicada à problemática da cultura. A experiência fundamental do espaço não consiste na fixação de distâncias num espaço homogêneo, mas na constituição de um lugar privilegiado, de um espaço de intimidade, uterino e natal, emocionalmente segregado de uma exterioridade correlativa: “Desde sempre que

os homens estiveram empenhados na tarefa de trazer para dentro, daquilo que encontram no exterior, tanto quanto necessitam, e de afastar do centro da vida boa tanto quanto possível” (Sloterdijk 2003: 143). O critério separador do interior/exterior remete para uma tonalidade afetiva (*tonalité affective*). Essas afetividades variam numa escala que vai do familiar à inquietante estranheza. O espaço de intimidade não é, pois, definido por um raio de ação, um fazer ou um poder, mas por uma capacidade inicial de sentir. A função da cultura é construir um espaço protetor de intimidade, que Sloterdijk chama de “microesfera”.

A metafísica ocidental, tanto na forma da filosofia grega como na da teologia cristã, introduz, de certo modo, uma ruptura na constituição tradicional da microesfera. Seu objetivo é atingir o pensamento de uma “macroesfera”, ou seja, subsumir a totalidade ontológica ao Um Luminoso, pensado como esfera absolutamente exterior. A teoesfera luminosa dos neoplatônicos constitui um modelo de “macroesfera”. Essa macroesfera é um campo de pensamento da relação de um centro de luz com uma periferia composta de trevas e materialidade, cujos estatutos moral, ontológico e teológico são os objetos privilegiados da reflexão.

A cultura visa a criação de uma microesfera que sublima a inquietante estranheza deste mundo, tornando-o habitável e um lugar atmosféricamente protegido. O neoplatonismo, e sua versão cristã, pretendeu, segundo Sloterdijk, estabelecer uma relação indelével de intimidade entre a esfera menor da proximidade e a esfera maior representada pela luminosidade envolvente da totalidade.

Quando aplicado ao fenômeno da comunicação, este mundo neoplatônico cria um meio no qual a transparência da luz banha tudo sem ter obstáculos. Em nossa contemporaneidade, esse mundo será o parâmetro para duas teorias comunicacionais que, apesar das diferenças, se complementam na invocação da transparência luminosa.

Assim, para um conjunto de teorias, as mensagens ou conteúdos semânticos não possuem emissor humano. Elas se reduzem a informação circulante, a um conjunto de puras mensagens, a um pacote de *bytes*. Assim, desapareceram os mensageiros. Friedrich Kittler e Nibert Bolz defendem o mundo “pós-humano” das puras mensagens, do “sistema total”, dos “dados” que se “calculam a si próprios” (Kittler 1999). O mundo se desmaterializou e se desincorporou na esfera da luz total.

Um outro conjunto de teorias interpreta as novas tecnologias como destino final do humano, numa referência a Heidegger, fim da “alienação” pela comunicação total, “emancipação” (Vattimo 1992) e integração do particular no todo, que são as “redes”. A comunicação não se dá pelo trabalho e pelo encontro, os quais podem ser bons ou maus, em função de ajudarem ou prejudicarem a expansão de minhas tendências, materializadas necessariamente pelo corpo. Ao contrário, a comunicação elevada à velocidade da luz, tudo banhará eliminando todos os obstáculos e conflitos.

No computador e nas redes a única coisa que conta são os “dados”, a “quantidade”, os *bytes*, o som, a imagem, a voz ou o texto não passam de efeitos de superfície (Kittler 1999: 7). Essas crenças geraram uma espécie de monismo eletrônico, um hiper-humanismo, no qual, graças à ligação em rede, se atinge uma comunicação perfeita que faz desaparecer os conflitos humanos, coletivos e individuais. O ápice da pastoral tecnológica é a abolição de duas coisas horríveis – esse atrito fundamental do humano – chamado política e o corpo expressão da finitude e limitação humana. Para muitos filósofos políticos, Habermas por exemplo, a política é fundamentalmente busca de consenso. Para outros, Foucault por exemplo, a política é busca de diferença, conflito e resistência.

Assim, a transparência tona-se o corolário do monismo digital. É, epistemologicamente, a idéia segundo a qual, uma vez identificada a Substância e

conhecidas as leis fundamentais das suas operações, tudo se torna claro, explicável e compreensível. É, ontologicamente, a realização da idéia neoplatônica de um mundo de comunicação infinita, absoluta e perfeita, da transparência total, da não ambigüidade absoluta. Perante esta perspectiva, em nosso entender, a tarefa mais urgente de uma teoria da comunicação seria, paradoxalmente, salvar os atritos ou os ruídos da comunicação, defender o obstáculo e, principalmente, introduzir o corpo na comunicação como um centro de indeterminação.

Há duas maneiras correlativas de se obter transparência. A primeira é a semantização exaustiva da realidade, a segunda a dissolução do factual nas combinações dos possíveis. Merleau-Ponty viu na primeira a principal característica do idealismo, o qual consiste em “substituir os seres pelo sentido” (Merleau-Ponty 1999: 148). A semantização é transparente, a realidade não.

A segunda alternativa, que é dissolver o factual nas combinações possíveis, é representada por Gianni Vattimo. Ele curiosamente faz uma crítica ao “ideal de transparência” dos filósofos da Escola de Frankfurt, em particular Habermas (Vattimo 1992: 17). Para Vattimo o “pessimismo mediático” destes autores tem por origem uma epistemologia objetivista que, em nome de uma pretendida verdade, vê nos meios de comunicação, essencialmente, meios de manipulação da comunicação e distorção da realidade. Habermas apenas se distinguiria dos seus predecessores por meio de uma teoria da comunicação que, idealmente, pretende ultrapassar tais efeitos e ter, em relação aos meios de comunicação, uma atitude menos pessimistas. Porém, mesmo Habermas pressupõe uma epistemologia objetivista que ignorou a grande viragem (*hermeneutic turn*), introduzido pelo axioma de Nietzsche, segundo o qual “não há fatos, só há interpretações” (Vattimo 1991: 21). Este axioma permite uma dissolução da realidade e, a partir daí, uma libertação da exigência de verdade, ou de autenticidade na

versão existencialista (Vattimo 1991: 20-21). A “sociedade da comunicação” na qual vivemos o “caos babilônico dos discursos” e a possibilidade de ser um participante ativo por meio da criação de emissoras de rádio e canais de televisão independentes testemunham a diluição do real em suas possibilidades. Tudo isso demonstra a presença de uma “liberdade hermenêutica” e justifica o “otimismo midiático” professado por Vattimo. Ele endossa a reflexão de Rorty ao considerar Nietzsche como uma espécie de relativista que dissolve a realidade com o objetivo de atingir a máxima de Rorty (“*to keep the conversation going*”) de permanecer no eterno diálogo, na eterna indagação, sem fechar a questão por meio de qualquer tipo de “verdade”.

O que caracteriza o mundo contemporâneo é a impossibilidade dele ser uma totalidade, de nos proporcionar uma experiência unitária e total com respeito a um referente. O mundo criado pelas novas mídias é um perspectivismo permanente, onde posições contrárias, mesmo contraditórias, podem coexistir. Trata-se da vivência de uma descrição ou redescricao nos termos de Richard Rorty (1994), os quais são estratégias para o discurso permanecer acontecendo, por meio de divergências produtivas. Toda descrição pode engendrar uma redescricao que não é um movimento dialético, pois seu objetivo não é a síntese ou o acordo, mas o permanecer na diferença, no pensamento, nas atividades de ler, escrever, interpretar, comentar e criar.

Richard Rorty (1994) retoma as análises de Thomas Kuhn (1994) e introduz uma variante ao contrapor ao Discurso normal o Discurso não-normal. As ciências estabelecidas alcançam a normalidade nas fases de progressos teóricos reconhecidos, quando se conhecem os procedimentos que permitem resolver problemas e arbitrar disputas. Rorty chama esses discursos de comensuráveis, no sentido de se poder confiar em normas que asseguram o consenso. Entretanto, quando as orientações básicas são controversas, os discursos permanecem incomensuráveis ou não-normais. Os discursos

incomensuráveis, ou não-normais, não são mais conduzidos com o objetivo da passagem à normalidade, mas se desviam do objetivo do acordo universal e se contentam com a esperança de um “desacordo interessante e fecundo” (Rorty 1994, 87). Quando os discursos não-normais se bastam a si próprios, eles podem alcançar as qualidades que Rorty caracteriza com o conceito de “*edifying*” (edificante). É nesses diálogos edificantes que a filosofia desemboca, depois de abrir mão da sua intenção de resolver problemas, desvelar fundamentações ou alcançar a verdade como correspondência do mundo. Assim, a filosofia torna-se diferença, engendrando um discurso permanente e infinito, cujo motor é um desacordo produtivo. Rorty pretende com o desenvolvimento dos discursos não normais superar a posição clássica da filosofia como “espelho da natureza” ou da verdade como representação e correspondência com o mundo. Se houver a Verdade, assim que a alcançarmos, os discursos calar-se-ão diante de um consenso cuja consequência é a mudez. Entretanto, se não houver a Verdade, os discursos se multiplicarão graças a possibilidade de uma discórdia fecunda.

Esses idéias de comunicação total e transparência acabam concebendo o mundo digital como mídias digitais nas quais os discursos, sem sofrer restrições ou constrangimentos, se proliferam sem relação com a realidade e com qualquer idéia de verdade. Se Baudrillard critica a digitalização por não possuir qualquer tipo de referência, agora essa falta é vista como positiva por permitir um diálogo sem fim que, na verdade, é um monólogo de múltiplas vozes.

Em Busca da Superação do Solipsismo com o Retorno às Coisas Mesmas

Para nós, a filosofia de Nietzsche, longe de preconizar uma simples dissolução da realidade e um simples abandono da verdade, é um aprofundamento destas noções.

Vattimo descreve de maneira correta e objetiva aquilo a que se poderia chamar de o regime efetivo do discurso público da sociedade da comunicação midiática. Esta descrição do regime discursivo converge com o resultado da análise que faz, por exemplo, Luhmann (1997) da “opinião pública” moderna ou com o resultado da genealogia da modernidade de Sloterdijk (2003), no sentido em que se trata de uma situação “babilônica”, caracterizada por uma elevada poluição semântica, na qual todos estão dispensados de dizer o que quer que seja de pertinente (Sloterdijk 2003). Todos são convidados a participar na comunicação, sendo o receptor, que somos nós mesmo, obrigado a ouvir disparates e banalidades em quantidades nunca antes suportadas. É verdade que, como diz Sloterdijk (2003), hoje em dia já ninguém é morto por causa daquilo que diz, mas, apesar desta vantagem do atual regime discursivo, é difícil ver num tal estado de coisas uma emancipação e um motivo de otimismo.

Como vimos, Merleau-Ponty define a atitude do idealista como aquela que substitui a realidade pelo sentido. Se aceitarmos essa definição do idealista, sem dúvida que a hermenêutica de Vattimo é um idealismo radical. A atitude fenomenológica, ao contrário, é a submissão a uma experiência das coisas, daquilo que surge. É uma volta às próprias coisas como dizia Husserl. Ela inclui a mediação da linguagem e da interpretação, mas não se reduz a uma produção descontrolada de sentido e de interpretações. O relativismo mole da hermenêutica anarquista de Vattimo não é menos idealista e não exprime menos um desejo de “transparência” que o absolutismo da epistemologia objetivista por ele condenada. Despreza-se as resistências da realidade, os

obstáculos da vida, a opacidade e muda teimosia das coisas. Forma-se assim um meio semântico amorfo constituído pela conversação rortyana, concretizado na Babel de notícias transmitidas pelas mídias.

Nesse contexto, liberdade significa hiperativismo comunicacional. Teoricamente, realiza-se, assim, graças às mídias, o equivalente pós-moderno da libertação do filósofo neoplatônico em relação à incômoda matéria que lhe tolhia os movimentos e era um obstáculo à comunicação e ao pensamento. Não é só na ontologia da verdade objetiva que se realiza um desejo de “transparência”; a hermenêutica do sentido proliferante e anárquica vai ainda além nessa obsessão. Nada é mais transparente que o puro sentido, a “interpretação” infinita liberta da incômoda e opaca realidade. No discurso de Vattimo a técnica surge como o grande agente que pensa e realiza as possibilidades de variação. Vattimo não poupa a “humanidade” do trabalho de realizar a hermenêutica da negatividade: “A humanidade deve pôr-se, hoje, à altura das suas possibilidades técnicas e criar um ideal humano que está consciente destas possibilidades e as esgota até à última” (Vattimo 1992: 25). A este imperativo técnico, ético e estético, segundo Vattimo, só se oporiam os últimos “nostálgicos da realidade”, uns “fundamentalistas” com a sua “exigência neurótica de horizontes de tranqüilidade e disciplina (Vattimo 1992: 24-25).

Mas como pensar uma emancipação fundada no caráter formal e fechado dos possíveis realizados por meio da tecnologia? A antinomia prática que sustenta o imperativo vattimiano é entre realidade e possibilidade, entre uma opção estática e uma dinâmica pela “realização de todos os possíveis”. Mas por que somente a realização dos possíveis pode emancipar? Aonde está a abertura dos possíveis? No fluxo informacional, formatado segundo protocolos tácitos, ou no corpo que age sobre esses fluxos?

Vários autores, geralmente de tendência pós-moderna, concebem a lógica da tecnologia como a realização e esgotamento dos possíveis. Lyotard chamou essa lógica de varredura (Lyotard 1988). Porém, ao contrário de Vattimo, para Lyotard o jogo dos possíveis na tecnologia não deve ser a última palavra da história, nem impõe, necessariamente, à humanidade um imperativo. Segundo Lyotard é preciso uma “resistência às sínteses de varredura”, para libertar possibilidades práticas.

Porém é absolutamente necessário dizer que a resistência e a superação do solipsismo não implica em uma recusa da tecnologia. Muito pelo contrário, é no seio dela que tal tarefa deve ser cumprida. Trata-se de superar uma antinomia. Como vimos, a semantização geral ou a aplicação do axioma de Nietzsche conduz à dissolução da realidade. Assim, temos a antinomia: a técnica realiza, e a hermenêutica vattimiana desrealiza. Para superar essa antinomia, Vattimo toma duas medidas. Uma negativa, que consiste em isolar o tecnológico, separá-lo de tudo. Outra positiva, hipostasiar uma mobilidade perpétua de maneira total e não isolada, sem atritos ou conflitos que poderiam pará-la.

Tudo isso significa a pretensão de controlar totalmente o que aparece, ou seja, amalgamar o tecnológico e o semântico, dar ao tecnológico a leveza do ser hermenêutico. Assim, como dizia Merleau-Ponty a respeito do idealista clássico: realidade foi substituída pelo sentido. Trata-se então de uma sublimação da matéria pela informação. Transformar o mundo com a mesma facilidade com que se produzem interpretações.

Para nós a tecnologia e as novas mídias não são questões puramente semânticas ou interpretações, ou jogo discursivo, ou representação. Trata-se de um fato no mundo como uma imagem, uma coisa, uma nuvem, um elemento da realidade. Esta realidade não é, simplesmente, um conglomerado de coisas, fatos ou dados “fora de nós”, como

diria um realista. Ela é o resultado de uma “constituição”. Uma tal constituição possui limites, não é de modo algum “arbitrária”. Nunca poderá conduzir a um fechamento solipsista, ou seja, a um encapsulamento semelhante aos teóricos da autonomia absoluta da tecnologia e da esfericidade insular do ciberespaço. Merleau-Ponty considera a relação com o mundo uma abertura e uma inesgotabilidade, os quais são os predicados essenciais daquilo a que chamamos realidade (Merleau-Ponty 1999: 374). O conhecer fenomenológico é diferente do conhecer matemático, das ciências sociais ou da natureza; ele não é concernente a uma região particular do ser, mas à veracidade enquanto tal: às relações humanas, à tentativa humana de descobrir o modo como as coisas são e à habilidade humana de agir de acordo com a natureza das coisas; por fim, é concernente ao ser enquanto ele manifesta a si mesmo para nós. Se a realidade é constitutiva, então ela não pode ser conhecida sem a presença do corpo. Trata-se de ingênuo realismo acreditar que se pode compreender uma coisa a simulando.

“Sob condições computacionais compreender uma coisa significa poder simulá-la por meio de imagens calculadas. Nesta perspectiva, a chamada realidade natural aparece como uma simples configuração de dados, um caso específico de operações mediáticas com números computáveis” (Bolz 2006: 57).

A realidade não é uma soma de objetos naturais. Para Husserl a “realidade” já é, um “sistema global de relacionamentos inter-referenciais” (Levinas 1970, Moura 1989). O que constitui a coluna dorsal da realidade não são coisas graníticas, mas regras de coerência que permitem, finalmente, uma grande flexibilidade de conteúdos. A fenomenologia tenta descrever estruturas de coerência que funcionam e constituem, na sua globalidade, um mundo, constantemente pressuposto.

No plano da teoria da experiência, a concepção da realidade referida, por exemplo, no âmbito da fenomenologia é suficientemente flexível para permitir toda uma

série de “efeitos de anormalização”, desvios em relação a estruturas dominantes, sem que isso implique de modo algum uma “dissolução da realidade”, ou uma autonomia ontológica ou fenomenológica das tecnologias.

Sem dúvida que a televisão, a telepresença alargam imensamente os nossos pontos de vista sobre o mundo e as possibilidades de ação, relativamente à “normalidade” a que estamos habituados. Acontece, porém, que, primeiro, o hábito atenua rapidamente os primeiros “efeitos de anormalização”, e que, segundo, essas novas “possibilidades”, não modificam em nada estruturas profundas da experiência humana, a começar pelas estruturas da atenção e da finitude da perspectiva do observador, ou interator: “A multiplicação dos pontos de vista da experiência e a atenuação da ligação ao aqui do meu corpo não suprimem a contingência dos pontos de vista” (Levinas 1970: 134), ou seja a necessidade de seleção na formação de um “relevo da experiência”. Por outro lado, problemas clássicos e antigos da experiência, longe de desaparecerem agravam-se. Sem dúvida que as tecnologias da telepresença trazem “novas possibilidades”, mas o problema da seleção se agudiza drasticamente à medida que aumentam as possibilidades técnicas. Eu posso ter a possibilidade de ver tudo em todo o planeta, ou até no resto do universo, de suprimir todas as distâncias, mas a estrutura da atenção humana só me permite ver, na realidade, uma perspectiva de cada vez sobre uma parcela do mundo, e de fazer uma coisa de cada vez. A finitude é constitutiva e o corpo sempre seleciona, recorta.

Os discursos sobre as tecnologias digitais exprimem um “paradoxo”: eles aspiram, por um lado, à mais completa reprodução do real, por outro, à sua completa liquidação. De qualquer forma, reproduzindo ou liquidando, esse real está sempre longe, ou fora, do corpo.

O paradoxo é que nessa suposta desmaterialização e desincorporação dos ambientes digitais acontece que o “não-ser” do virtual só se mantém graças a injeções maciças de “ser”. É por isso que vemos nos ambientes digitais, especialmente a web, para não se tornar um tédio, um processo de reciclar a experiência e as histórias reais. Os ambientes e sites que fazem sucesso são os que exatamente falam das experiências e das histórias reais, possivelmente reais ou razoavelmente reais.

Os discursos sobre a cibercultura desvelam antinomias expressas por sonhos de onipotência e de liberdade infinita, por um lado, mas também pesadelos de dominação e controle total do homem pela técnica, por outro. Afirma-se o poder totalitário da técnica, levando à impotência e ausência de liberdade do sujeito. Porém, também se afirma a liberdade total e, finalmente, a onipotência do sujeito graças à técnica.

De qualquer forma, os discursos sobre o digital enfatizam seu aspecto de dissolução do real, desmaterialização e desincorporação, ao mesmo tempo, que hipostasiam um sujeito abstrato e sem corpo. A questão da realidade do mundo exterior, na verdade, é sem sentido. Ela surge apenas pelo fato de que, em vez de se analisar e ter ante os olhos o próprio fenômeno do estar-no-mundo, se constrói, por rompimento da unidade, um sujeito abstrato, que em vão se procura agora colar com os demais estilhaços, ou seja, com o mundo exterior. O conhecimento só é possível porque o existente humano é capaz de descobrir nele mesmo o que há de disponível e compreensível no ser do estar-no-mundo.

A desincorporação, promovida pelos discursos que consideram a informação como desmaterializada, implica num preconceito contra o conhecimento de base sensorial. Desconfiar do corpo, é desconfiar da percepção. Essa atitude torna a percepção e a imagem simples representações presentes numa mente que pensa sem relação com o corpo.

Os trabalhos de Baudrillard, Mitchell e Virilio procuram analisar o poder de manipulação da imagem digital e sua tendência em desligar o observador de sua corporificação, seu senso háptico e físico, enfim, de sua dimensão de “ser-ai-no-mundo”. A percepção da nova mídia eletrônica é de natureza abstrata, desincorporada e descontextualizada pela falta de referência.

A necessidade de um pensamento crítico é uma condição do próprio ato pensar. Evidentemente que nunca poderemos renunciar ao ato crítico, sem, ao mesmo tempo, renunciar à capacidade de pensar. Entretanto, podemos e devemos nos perguntar se, de fato, é somente como desincorporação que podemos entender as mídias digitais e suas imagens? O efeito de desincorporação e desmaterialização é inevitável no uso de tais mídias? Como criar um acontecimento de resistência à dominação e controle da subjetividade? Como engendrar novas formas de vida? Como passar da crítica à prática?

Nossa tese é de que para desenvolver novas alternativas para pensar a imagem digital de forma incorporada, devemos, antes de tudo, entender a persistência em nossas estruturas compreensivas de fundamentos conceituais oriundos de uma tradição metafísica ocidental que insiste e persiste em velar uma abordagem mais direta do problema. Trata-se das práticas estruturadas por meio da relação modelo e cópia, bem como da concepção da imagem como representação e do pensamento como distinto do corpo. Em outros termos trata-se do platonismo e do cartesianismo presentes em nossas estruturas conceituais. Por isso, achamos importante estudar, mesmo que parcialmente, a relação entre a imagem e essas tradições conceituais, bem como os desdobramentos relacionais da imagem e do conhecimento, da imagem e da percepção.

As imagens e o Pensamento

A fotografia e as figuras movendo-se na tela do cinema cristalizaram as concepções clássicas da representação. O público acostumou de uma tal forma a esse tipo de imagem que resiste à apresentação de qualquer outra proposta. Porém quando estudamos a história, podemos constatar que, mesmo em seus inícios, tanto a fotografia como o cinema procuraram sua linguagem fora dos quadros de uma arte estritamente figurativa.

O projeto artístico da modernidade caracterizou-se pela procura de materiais que expressassem a dinâmica do mundo moderno. Assim, se procurou expressão, além da pintura, na colagem, na fotografia, no planejamento tipográfico, nas artes aplicadas. Na vanguarda Russa, as idéias revolucionárias eram transpostas para o domínio da figuração. O novo homem emergiria junto com as novas formas de representação. A arte tradicional, burguesa segundo a vanguarda russa, valia-se das possibilidades narrativas da imagem. A importância maior era a cena; a visualidade era substituída pela leitura da cena apresentada no quadro. O espectador sobrepunha à imagem uma narrativa que, então, passava a ter o papel de exemplo capaz de sublimar os valores perceptivos e também de subestimá-los. Tratava-se do mesmo movimento que vimos anteriormente, ao qual Merleau-Ponty chamou de semantização do sensível, ou seja, sobrepor um discurso e uma interpretação anterior à percepção da forma pura. Para a modernidade trata-se de recuperar essa forma pura, ou seja, estabelecer um contato com o real sem mediações previamente interpretativas. Quase todos os movimentos da modernidade – Impressionismo, Cubismo, Futurismo, Surrealismo, Produtivismo, Construtivismo, etc. – tinham em comum a valorização dos elementos visuais. A cor e a configuração das formas, dos ritmos e da direção eram mais importantes do que as

técnicas antigas de apresentação ilusionista da natureza. Ora, é a estrutura visual o que primeiro se percebe, e ela se produz pela conjunção de elementos não-imitativos. A relação com o objeto ao qual a imagem se refere é um suplemento posterior ao desempenho das formas.

Na filosofia, Gottlob Frege ([1892] 1978), em texto seminal de 1892, altera o estatuto da representação ao questionar o sentido e a referência. Este é exatamente o nome do texto “Sobre o sentido e a referência” (*Über sinn und bedeutung*). Trata-se de questionar se a igualdade é uma relação entre objetos ou entre nomes e sinais de objetos. Assim, graças a uma operação discursiva, posso ter dois discursos diferentes referenciando o mesmo objeto. Por exemplo, imaginemos uma situação na qual trabalhamos em uma empresa e descobrimos que ela cometeu uma ação condenável eticamente em grandes proporções. Então, eu poderia dizer: “Como funcionário, devo respeitar a empresa e suas decisões, bem como manter sigilo sobre suas atividades; portanto, não levar a público aquilo que considerarei uma ação que prejudicou os outros. De outro lado, como cidadão me sinto na obrigação de denunciar a empresa na qual trabalho”. Diríamos que estamos diante de um dilema ético. Esse dilema, em seu discurso interno dialógico, o discurso da alma consigo mesma, como diria Platão, criou dois personagens com intenções contrárias, habitando o mesmo referente: o funcionário da empresa em conflito com o cidadão do mundo. Frege usou como o exemplo o planeta Vênus, o qual pode ser referenciado com duas declarações diferentes e contrárias: “a estrela da manhã é idêntica à estrela da tarde”. Frege conclui: “Quando dizemos que a estrela da manhã é idêntica à estrela da tarde, as nossas descrições referem-se à mesma coisa, mas a fazem de maneiras diferentes porque não têm o mesmo significado” (Frege [1892] 1978: 84). Embora a expressão "a estrela da manhã" e a expressão "a estrela da tarde" tenham o mesmo referente — o planeta Vênus —

mesmo assim estas expressões têm um sentido (*Sinn*) diferente. A diferença no sentido destas expressões está no fato do planeta Vênus ser apresentado por cada uma delas de uma maneira diferente. O sentido é assim considerado por Frege como o modo de apresentação de um objeto. No caso da expressão "a estrela da manhã" o seu modo de apresentação seria algo do tipo "a estrela muito brilhante que aparece no céu imediatamente antes do sol nascer". No caso da expressão "a estrela da tarde" seria qualquer coisa do tipo "a estrela muito brilhante que aparece no céu imediatamente depois de anoitecer". Assim, no caso, as expressões têm um sentido diferente e não podem ser tratadas como idênticas, apesar de se referirem ao mesmo objeto. No caso da filosofia de Frege, o importante para ele era aplicar essa situação nos problemas da matemática, já que sua principal questão filosófica era entender o que é o número. Assim $1 + 1 = 2$ são nomes de um mesmo número, mas nomes com significados diferentes.

As reflexões de Frege tiveram enorme impacto tanto na filosofia como em outras regionalidades científicas. Isto porque a noção de representação, tal como a filosofia clássica havia entendido, passou a ser questionada em sua base. Assim, o ser descrito não cria o discurso; ele apenas o constata. É o discurso que produz os seus personagens, desde que obedeça ao sentido. Trata-se de uma tática de expressão. Estamos aqui muito além dos limites da imitação. Transposto para o campo da arte, podemos inferir que um objeto de arte sempre tem um duplo discurso, fala de alguma coisa, e fala de si mesmo. Como assinala Eduardo Neiva

“Uma senhora visita uma exposição de arte moderna e queixa-se de que nenhuma mulher real tem, como num quadro de Picasso, visto por ela, dois olhos oblíquos sobrepostos num mesmo perfil. Mesmo sem conhecer a distinção de Frege entre sentido e referência, o artista tem direito a responder que diante de seus olhos não está uma mulher; trata-se de uma pintura” (Neiva Jr. 1986: 20).

Passamos então para um novo estatuto da imagem, dado que agora ela não aspira mais à duplicação do mundo. Paul Klee pronunciará então a frase profética de toda a modernidade: "A arte (imagem) não reproduz o visível, torna-se visível" (Klee [1945] 1998: 2). Toda uma nova forma de conceber o fenômeno da percepção começa a se desenhar então. Agora, não nos maravilhamos com a capacidade da imagem substituir o que é representado, passamos a nos maravilhar com a disposição das formas no espaço. Toda a fatura de uma pintura, ou imagem em geral, são constituídos de elementos que não são imediatamente percebidos como cópias do real, por exemplo, formas, texturas, movimentos, etc. Apesar de toda a arte moderna ter nos chamado a atenção para o fato de que a percepção de uma imagem acontece, primeiramente, na sensação de seus elementos formais e materiais, na cultura ocidental continua existindo uma necessidade da imagem imitar, que pede a cada instante para ser satisfeita. Raramente vemos uma fila para assistir um filme abstrato de formas ou cores. Aliás raramente vemos anunciado a exibição de um filme dessa natureza. Raramente tomamos consciência dos dispositivos envolvidos numa projeção cinematográfica, tais como a sala escura, o sistema de projeção, a presença da tela, os espectadores sentados imóveis, etc. Na sociedade midiática o clichê é satisfazer a necessidade imitativa imposta pelas próprias mídias. É a expectativa ao se observar uma fotografia, o cinema ou a televisão. Quando se escolhe representar por imitação o que se apresenta à percepção, se fixa o ponto de vista de quem contempla por meio de uma janela uma cena. Trata-se de evocar uma testemunha, um sujeito que presencia um acontecimento (Gombrich 1986). Em nossa sociedade, a testemunha tem um papel jurídico fundamental. Como a sociedade estatal é estruturada em termos jurídicos, fica evidente a necessidade das mídias reforçarem este caráter de observador-testemunha. Além disso, ou conseqüente a isso, a representação mimética está atravessada por um problema filosófico exemplar: a questão da verdade.

A imagem é aparência, porém, no caso da representação mimética, se procura recriar essa aparência de tal forma que sua configuração seja verdadeira, ou seja, parcialmente correspondente às condições da coisa representada. Neste tipo de imagem, a composição é o resultado de um esquema prévio, abstrato e simplificado, que na arte antiga era suficiente, mas que agora deve ser apenas uma aproximação primeira tornada precisa por uma série de técnicas especializadas com o fim de se adaptar à forma a ser reproduzida (Gombrich 1986).

A imitação, nesse contexto, é essencialmente lógica, pois pretende-se baseada num modelo verdadeiro da realidade. Ela é então uma hipótese sobre a realidade, uma possível representação, ou seja, uma representação conjectural. Isso é, antes de tudo, uma questão epistemológica que remonta ao platonismo.

A imagem como Simulacro: A Dicotomia Aparência e Essência

Platão considerava esse mundo sensível à nossa volta como uma imagem, mesmo que deformada, de uma ordem maior, Divina e Verdadeira. Diante da multiplicidade do sensível, Platão evocou a semelhança entre todos os fenômenos da natureza, chegando a conclusão de que “por cima” de tudo o que vemos à nossa volta há um número limitado de Formas ou Idéias, que são o fundamento inteligível do mundo. Porém junto às coisas do mundo que são cópias das Formas, se imiscuem pretensas cópias, que na verdade não guardam uma relação de semelhança com as Formas primeiras. São os simulacros que nos iludem e nos fazem acreditar em sua falsa aparência. Trata-se da fundamental dicotomia da metafísica ocidental entre aparência e

essência. O principal alvo de Platão era os filósofos Sofistas gregos que, segundo ele, relativizavam o conhecimento. Ele acreditava haver um perfeito paralelismo entre o pintor e o sofista, já que o pintor produz uma impressão da realidade e o discurso do sofista fornece somente a impressão de ser verdadeiro. Platão dirá então que a pintura é uma imagem no espelho, ilusão especular de verdade (Platão, República VII).

Um carpinteiro faz uma cama; ao executar essa ação ele traduz a idéia, ou conceito de cama, em uma matéria. O pintor que representa a cama apenas produz uma aparência de segunda mão, ou de terceira ordem, se levarmos em conta a seqüência: modelo, cópia e simulacro. Essa passagem de Platão é bem conhecida, e voltaremos a ela várias vezes em nosso trabalho. O que se extrai imediatamente dela é a condenação da arte feito por Platão. De fato, isso ocorre, mas o que também está em questão é o estatuto epistemológico da imagem. Este estatuto persegue a imagem na cultura ocidental. A imagem é como algo afastado do processo de conhecimento. Assim, Neiva (1986) transfere esse problema para uma situação contemporânea:

“Se telefonamos a um carpinteiro para encomendar-lhe um cama, ele sabe (ou deve saber) o que a palavra significa ou, que peça ou peças estão incluídas no conceito “cama”. Um pintor que esboça o interior de um quarto não precisa forçar a cabeça para designar corretamente os nomes dados no comércio de móveis às peças que tem à sua frente. Ele não tem nada a ver com conceitos ou classes, e sim com objetos particulares” (Neiva 1986: 29).

Assim, a distinção entre o pintor e o carpinteiro não está no meio expressivo, pois podemos perfeitamente conceber um carpinteiro que desenhasse ou projetasse, antes de executar, o seu objeto. Para Platão a distinção é fundamentalmente epistemológica, ou seja, entre conceitos ou classes e a multiplicidade do sensível. O carpinteiro executa um fazer que implica em manipular conceitos, portanto atinge o plano do geral. Já o pintor não ascende a esse geral, pois sua imagem está diretamente

ligada a uma cama em especial, ou seja, sua imagem é representação do singular, portanto afastado da Forma que é geral.

Para Platão e o platonismo em geral, as definições eram algo criado no céu. As idéias pertencem ao que é eterno, fixo, às leis imutáveis. A imagem é um grau do processo de conhecimento. Há o objeto, depois o nome, a definição, a representação e, finalmente, o conhecimento e o entendimento. Por exemplo, existe o círculo, que nomeamos pela palavra círculo, definido como a equidistância da circunferência ao centro, possível de ser desenhado por compasso e entendido como o conceito de círculo. Todos os estágios descritos acima relacionam-se por imitação: o objeto, o nome, a definição e a imagem representam a idéia de círculo, idéia objetiva, plena, verdadeira, imutável, perfeita. Quando a representação é imitativa, a verdade passa a ser o padrão lógico que julga as imagens e permite a seleção das verdadeiras e a exclusão ou condenação das falsas. Assim, a imitação, no platonismo, não é uma atividade restrita à arte, mas a todo o universo, tanto humano como natural. Ele é regido pela imitação. O universo é dividido em três níveis hierárquicos. No primeiro nível, acima de tudo, existem as formas intelectuais e perfeitas. No segundo nível, existe o mundo sensível no qual as multiplicidades copiam deformando o modelo ideal. No terceiro nível existem as cópias das cópias, mutantes e de extrema falsidade, como os reflexos do sol criando as imagens luminosas e instáveis na superfície das águas ou nos espelhos.

O carpinteiro constrói várias camas imitando o modelo conceitual. O pintor, que representa cama, o faz a partir do ponto de vista de um espectador que simplesmente observa, que percebe uma cama. Assim, o pintor produz algo distantes três graus da natureza. Ele imita não o que é, mas o que parece ser; não a verdade, mas um fantasma.

Somente a forma é verdade; a realidade sensível que experimentamos é imitação. Platão sentencia: os pintores, enquanto produtores de imagens contraditórias e

enganosas, devem ser coroados de louros e expulsos do convívio social, da *República*. Trata-se de uma posição moral diante das representações, oriunda da doutrina platônica de uma identidade entre Virtude, Beleza e Verdade. Em *As Leis*, obra monumental, Platão propõe um controle do estado sobre as imagens, as quais devem ser produzidas segundo critérios de aprendizado ético e político. Ele admira os cânones rígidos da arte egípcia, o qual impede, segundo Platão, a modificação e a presença do novo. Nessa arte, existe uma aspiração ao eterno. No Egito, as pinturas e relevos são os mesmos de há 10.000 anos⁵, porque as mesmas regras artísticas são seguidas pelos pintores (*Leis II*, 656-657).

Um caráter essencial de nossa época é a avidez pela novidade, a predileção por tudo aquilo que ainda não se verificou, enquanto é típica do mundo arcaico a aversão por aquilo que é novo e portanto frágil. Na realização de suas obras, os esforços do mundo antigo se dirigiam para o que volta, permanece, em oposição a toda ação subjetiva e particular. Platão vê nas formas geométricas elementares, a beleza *em si*, porque reconhece nestes elementos *formas originárias do ser* e elementos estruturais da realidade. Por exemplo, no *Timeu* servem para construir o mundo. No *Filebo*:

“Como beleza de formas não queremos citar agora aquela em que todos pensariam primeiro, isto é, a beleza de seres vivos ou de certas pinturas; penso, pelo contrário, no que é reto e redondo e nas figuras planas e sólidas que daí se podem obter por meio do compasso, da régua e do esquadro, se bem me entendes. Porque eu digo que isto não é belo em relação a alguma outra coisa, como as outras, mas é belo em si por natureza, e dá um prazer particular...” (Filebo, 51 c).

As formas geométricas representam fases do real, *formas originárias*, existentes em si e não condicionadas por referências individuais.

⁵ Evidentemente que está era a visão de Platão. Sabemos hoje que de fato existem diferenças nas imagens egípcias. Além disso é uma arte cuja função é totalmente outra de nossa concepção. Trata-se de uma arte do cerimonial, diretamente ligada às questões do Estado.

Existe em Platão um nexa entre o *eros*, o belo e o ser em si, o qual é uma ascensão *no ser*, sendo portanto metafísico; conduz do mundo das aparências ao mundo do ser.

Toda alma, antes de iniciar a vida terrestre, contemplou em lugar hiper-urânico, o ser existente em si. A beleza, diferentemente da justiça e da prudência, já possuía naquele lugar um “esplendor particular”. “A vista é de fato o mais agudo de todos os sentidos, no entanto por meio da vista não vemos a sabedoria... nem todo o restante daquilo que é digno de amor; só à beleza coube ser para nós o que mais resplandece e mais causa o amor” (Fedro 250 d). A alma lembra este esplendor quando vislumbra as belezas individuais e cai em êxtase, na mania. O entusiasmo despertado por um rosto belo ou por um belo corpo leva ao amor e à amizade e graças a esta ocorre a passagem da esfera dos sentidos e ética, a uma realidade superior.

“Pois quem quer agir certamente neste âmbito, deve exercitar-se na juventude... A partir daí considerará a beleza das almas muito mais esplêndida do que a dos corpos... e ser assim induzido a ver o belo nas aspirações e nos costumes... Porém das aspirações deve passar depois para os conhecimentos, para que contemple também a beleza destes...” (Simpósio 210 a-e).

De acordo com os trechos citados acima, a dialética do amor na natureza se desenvolve no âmbito do belo que transcende a esfera dos sentidos. O belo tem um caráter de aparência exterior que outros graus da realidade, como por exemplo a verdade, não possuem. A beleza visível do corpo é para Platão a estrada principal que conduz às idéias e é esta a verdadeira função da beleza na vida do espírito. Todas as alusões dos pré-socráticos e de Xenofonte à relação entre beleza e visibilidade são assumidas filosoficamente por Platão no mesmo sentido ontológico (Grassi 1975). Se a beleza não existisse, a perfeição, a harmonia e a divindade do mundo não seriam evidentes.

Segundo Platão, o lugar supremo da realidade é o ser originário, o reino das formas e das idéias primigênicas. O que existe e constitui nosso mundo visível, audível e portanto perceptível mediante os sentidos é uma imagem dele e em certo sentido a sombra do ser originário; só por meio do saber (*epistéme*) conseguimos ordenar os fenômenos sensíveis num nexo fundamentado. De fato, saber significa compreender aquilo que neste mundo de sombra se nos apresenta por meio dos sentidos, como uma multiplicidade sempre mutável, para captá-lo numa idéia, numa forma que esclareça a essência dos fenômenos. Demonstrar, fundamentar, saber significa estar em condições de indicar as razões deste “compreender” (a multiplicidade), em função dos princípios válidos no mundo originário. Saber e demonstrar significa reportar-se àquele mundo.

A arte como *mimesis* (imitação) nasce da representação do mundo das sombras. De fato, os objetos que caem sob a percepção dos sentidos são imitações das formas originárias, das idéias, que só são acessíveis por conhecimento intelectual; daí o fato do artista ser um imitador da imitação, porque capta apenas um reflexo da realidade que, por sua vez, é uma cópia efêmera de formas originárias realmente existentes. O artista é, portanto, um prestidigitador e um imitador (República 598 b). Ele não ultrapassa o terceiro estágio da realidade que está abaixo da verdade.

Platão faz uma distinção entre a arte que cria e aquela que simplesmente imita. Da primeira faz parte a arquitetura que, justamente por isso, se encontra, segundo ele num nível superior em relação à pintura e à escultura; a arquitetura não imita o mundo das sombras, mas cria alguma coisa que deve à arte a própria existência no mundo das sombras. Esta distinção teve mais tarde grande importância na teoria da arte do Renascimento.

Se a imitação consiste na reprodução de uma realidade cuja forma originária coincide com a idéia, a arte que produz também pode imitar a idéia.

“Podes dizer-me o que seja na verdade a representação (mímesis)?... Nós fixamos em geral um só conceito para muitos objetos, aos quais damos o mesmo nome... Não são nosso costume dizer que os fabricantes destes móveis, tendo em mente o conceito, fazem, uns as camas e outros as mesas de que nos servimos, e assim todas as outras coisas? O próprio conceito não é fabricado por nenhum desses artesãos, como poderia sê-lo?... Bem, disse, tu captas o sentido do discurso como convém. De fato, um desses artesãos é precisamente o pintor” (596 a-e). “Então se ele não faz o que é, também não faz o que é existente, mas apenas algo de semelhante ao existente e não o próprio existente?... Queres agora que partindo deste ponto consideremos também o imitador (*tón mimeton*), para saber quem é ele? – Como quiseses respondeu ele. – Então, estes serão para nós três leitos: um, é o existente na natureza, sobre o qual diríamos, penso eu, que foi feito por Deus... um pelo carpinteiro... e um pelo pintor... portanto, o pintor, o carpinteiro e Deus são os três prepostos da fabricação dos três leitos...” (República 597 a-e).

O pintor, portanto, simplesmente reproduz. É um sofista porque engana com a aparência do não-real (a realidade exterior). No Sofista (265 a-b) Platão faz a mesma distinção. Sendo produtor, a arquitetura precede a escultura e a pintura que se esgotam na imitação. No Sofista (266 c) diz, para exemplificar: a pintura de uma casa é, em confronto com a casa fabricada, um sonho criado por quem está acordado: o artesão que constrói um leito está mais próximo da verdade e do saber do que o artista que o representa numa pintura (República 597 a-c). No Crátilo (430 d) Platão atribui à arte o predicado da “exatidão” porquanto ela reproduz o objeto representado de modo adequado para o olho do observador, procurando, iludi-lo.

A arte, portanto, não percorre o caminho do conhecimento; não visa à essência das coisas, nem à verdadeira natureza dos objetos particulares, mas segue apenas a verossimilhança e cria imagens ilusórias (República 511 e, 602 a).

Esta última objeção à arte implica também a seguinte: o artista não só não sabe, como também visa a criar imagens enganosas, que representam ações humanas como as que se encontram na história, portanto em nosso mundo incessantemente mutável.

“Qual destas duas coisas a pintura visa? Imitar o que existe e como é na realidade, ou aquilo que aparece e como parece? Imita a aparência ou a verdade? – A aparência, diz ele. – A arte imitativa está muito longe da verdade e é por isso que ela faz qualquer coisa, porque capta de cada uma apenas uma pequena parte, que é sombra daquela” (República 598 b; 377 e ss.).

Logo Platão contrapõe a esfera do belo, ou seja o esplendor do ser primigênio, ao belo da arte, que se encontra num plano inferior, pois o artista reproduz um nível inferior da realidade, tal como se manifesta no mundo das sombras. Por este motivo, Platão, no livro V da República (576 b), exclui com profundo desprezo os “espectadores”, os simples amantes da arte, do círculo restrito dos sábios: contesta sua capacidade de reconhecer a essência do belo.

O pintor não representa a *forma* da cama; copia o que já é cópia, produzindo um simulacro. Está irremediavelmente afastado da verdade. Platão tinha horror à perspectiva. Parecia-lhe imoral que o pintor corrigisse as proporções da realidade, adaptando-as às condições da visão.

A perspectiva representa somente um dado da realidade: a maneira pela qual as linhas e os volumes se apresentam para o espectador. Ela é, portanto, pura aparência, mera ilusão, que resulta da intenção consciente de enganar por parte de quem desenha, pinta, esculpe ou planeja arquitetonicamente. Platão preferia a objetividade, a permanência, à subjetividade do ponto de vista.

A deformação é feita por perspectiva de tal modo que não possibilita o seu reconhecimento. O espectador tem a impressão de ver os objetos tais como eles são, sem saber que os vê apenas como aparentam ser. Só haveria um expediente contra a aparência: a medida fixa e objetiva das proporções. A verdade não pode sofrer correções a partir do ponto de vista do espectador. Platão percebe como, na imagem, a ilusão de saber é imediata; reconhece o perigo da transformação da presença, que caracteriza a

materialidade da representação, em critério de evidência. A imagem que é feita na medida da consciência do espectador produz a ilusão de certeza. Ao se apresentar como certa, ela forja uma proximidade excessiva do conceito, e isso é um profundo erro: a imagem em perspectiva representa o transitório, se expressa a partir da subjetividade, enquanto o conceito é permanente. Logo, é impossível assimilar duas naturezas tão distintas.

Esse é um dos principais momentos no qual se dá, na cultura ocidental, a desvalorização da imagem e da percepção como conhecimento e a valorização de um tipo de conhecimento desincorporado, o qual redundará na fala, ou diálogo, como a forma privilegiada de se alcançar o conhecimento. O problema central aqui, então, é o estatuto de uma expressividade, a fala, que guarda uma relação de representação do modelo, que é o próprio conhecimento.

A posteridade herdou de Platão a desconfiança em relação aos sentidos e o desejo de criar um sistema de representação que fosse o mesmo de um modelo. No caso de Platão era a fala; em nossa cultura contemporânea é a forma textual. Nas ciências exatas é a criação de uma linguagem artificial, principalmente na lógica. Nesse sentido, a desconstrução de Derrida torna-se uma estratégia para desvelar a pretensão de uma determinada forma expressiva ser o porta-voz do conhecimento.

A Desconstrução de Derrida como Questionamento da Representação

A desconstrução significa certas estratégias para ler, interpretar e escrever textos. O termo foi introduzido na literatura filosófica em 1967, com a publicação de três textos de Jacques Derrida: “Gramatologia”, “Escritura e Diferença” e “Fala e Fenômeno”. Esta plêiade de publicações, imediatamente estabeleceu Derrida como uma das maiores figuras no novo movimento filosófico e pensamento das ciências humanas. Dos três livros de 1967, “Gramatologia” é o mais compreensivo na exposição do conceito de desconstrução como um caminho de leitura das modernas teorias da linguagem, especialmente o estruturalismo, e as meditações de Heidegger sobre a não-presença, ou esquecimento do ser.

Derrida, em grande parte, continua o projeto heideggeriano de destruição da metafísica, transformado, no caso de Derrida, em desconstrução. Agora, a metafísica será nomeada como “logocentrismo” ou “fonocentrismo” (Derrida 1974). A metafísica privilegiou a palavra oral, considerada como a linguagem originária e autêntica, em vez da palavra escrita, vista como algo secundário e artificial com relação à linguagem oral. Esse privilégio se radica na idéia metafísica do divino como presença imediata do sagrado no homem. A metafísica ocidental, segundo Derrida, origina-se da idéia da presença do original na voz, nessa oralidade primordial da qual toda escrita, e principalmente a escrita fonética ocidental, é uma perversão e uma instrumentalização. Para Derrida, é preciso desconstruir o mito fonocêntrico, mostrando que não é a voz que é primária, e sim a escritura, a *écriture*. É ela que está na origem de toda linguagem. A escritura não é secundária, mas original. Não é um veículo de unidades lingüísticas já constituídas, mas o modo de produção que constitui essas unidades. A escritura, nesse sentido amplo, significa toda prática de diferenciação, de articulação, de espaçamento.

O conceito fundamental para Derrida é o de diferença. A escritura é a atividade mais primordial de diferenciação, e é por isso que está na origem de toda a linguagem. A linguagem é este conjunto de unidades, cujo sentido é dado exclusivamente por seu caráter diferencial com relação a todos os demais signos. Os signos podem realizar-se tanto na substância material da letra como na substância fônica da voz.

A desconstrução gramatológica supõe a investigação de todos os textos, de toda a história humana concebida como textualidade infinita, para alcançar a escritura reprimida, invertendo, nesse processo, a relação de subordinação implícita em cada polaridade e desvendando a diferença como atividade original. Derrida, como Nietzsche e Heidegger, quer destruir a metafísica ocidental do *logos* ou fonocêntrica, na qual estão embutidas a repressão e a colonização da diferença pelo sempre-igual e pelo homogêneo, representados pela presença, pela voz, pela consciência, pelo conceito, categorias que têm dominado o pensamento moderno.

Na tradição da metafísica, a escritura é entendida como um signo, no sentido de marca visível, de um outro signo, a fala. A superação da metafísica se consolida com o último desenvolvimento na lingüística, ciências humanas, matemáticas e cibernética, onde a escrita se torna puramente técnica, se desvinculando completamente da fala.

Precisamente, a liberação da função sobre o significado indica que a época, a qual Heidegger chamou de metafísica da presença, atingiu o seu fechamento, embora esse fechamento não significa necessariamente o seu término de uma vez por todas. Derrida toma o fechamento da metafísica como sua “rasura” onde ela não desapareceu inteiramente, mas permanece inscrita como um dos lados da diferença, e onde a marca de apagamento de si mesma é um traço da diferença que junta e separa esta marca e sua risca. Derrida chama este juntar e separar dos signos “différance” (Derrida 1974, 23), um dispositivo que pode somente ser lido e não ouvido, pois “différance” e “différence”

possuem o mesmo som, porém escritas diferentes. O “a” é uma marca escrita que se diferencia independentemente da voz, a qual é o meio preferido da metafísica. Neste sentido, *différance* como um espaço da diferença como “escrita original” poderia ser o “grama” da gramatologia.

Em seu nível funcional, toda linguagem é um sistema de diferenças, diz Derrida (1974, 63), toda linguagem, mesmo a fala, é escrita. Para Derrida, marcas escritas ou significadas não são ordenadas junto de seu natural limite, mas formam cadeias de significados que se irradiam por todas as direções. Como Derrida assinala: “Não existe o texto de fora” (Derrida 1974, 158). O que existe é o texto que inclui a diferença entre “dentro” e “fora”. Um texto, então, não é um livro, e, estritamente falando, também não tem um autor. Ao contrário, o nome do autor é um significado relacionado com outros, e não existem significados maiores presentes ou mesmo ausentes no texto. Isto conduz para o termo “diferença” como um suplemento para produzir espaço entre os signos. Entretanto, Derrida insiste que “diferença não é, literalmente, nem uma palavra, nem um conceito” (Derrida 1982, 3). Como pode então a diferença ser caracterizada? Derrida se recusa a responder a questões “quem” ou “o que” se diferencia, porque isto sugere a existência de um nome próprio para diferença em vez de suplementos infinitos, dos quais “diferença” é mais um.

Derrida considera Nietzsche como o pensador que nos ensinou pensar a diferença de falar ao mesmo tempo muitas línguas e de produzir muitos textos. Nietzsche nos introduziu no fato de que se trata de estilos, que precisam estar o plural.

A metafísica ocidental, ao contrário, compreendeu o texto como algo que sempre remete a uma totalidade natural. Assim compreendeu a teologia, o logocentrismo e o enciclopedismo, situando-se contra a irrupção da escritura. Em Nietzsche, segundo Derrida (Derrida 1983, 5), a escrita não está originalmente

submetida ao *logos* e à Verdade. Ele liberta o significante de sua dependência a um *Logos*. Leitura, escrita e texto são operações originárias.

A ênfase de Derrida na interpretação e no jogo infinito dos signos assemelha-se, em parte, à hermenêutica de Gadamer. O modelo de Gadamer para o ato de entendimento é a conversa, o diálogo, o dar e receber que ocorre entre o eu e o texto; assim como a contínua troca de diferenças oriundas de um determinado contexto. A interpretação é um “projetar” de sentido. Inicia-se quando um primeiro sentido se mostra, mas que, inicialmente, ainda é só pré-projeto, que será revisto por outros rivais, com o fim de que o movimento do sentido de entender e interpretar seja continuamente abastecido de novos projetos até chegar a uma unidade de sentido único. Segundo esse modelo, a hermenêutica entende não apenas o ato isolado do entendimento, mas também o processo do entendimento no interior das ciências individuais, da história humana e do estar-no-mundo.

Uma leitura desconstrutiva, então, não declara ou impõe sentido, mas marca lugares onde a função do texto trabalha contra seu aparente sentido, ou contra a história de sua interpretação.

Poderíamos dizer que, no contexto platônico, se trata de uma libertação do simulacro, que, agora, não se pretende mais como pretensa cópia, mas como diferença do modelo. É preciso assinalar que essa libertação do simulacro de forma alguma implica necessariamente numa liquidação do real, de seu aniquilamento. Pelo contrário, trata-se de uma relação com o real, de uma tensão que não visa reproduzi-lo, mas experimentá-lo.

As Imagens Fantasmagóricas como Diferença

Quando a relação entre imagem e coisa é imitativa, o suporte da representação funciona como um espelho, devolvendo, serenamente, a aparência do que é representado para o olhar. O espelho é uma metáfora idealizada do tipo de relacionamento que define a realidade. Os teóricos renascentistas da perspectiva já sabiam disso. Segundo Alberti,

“...um bom juiz é o espelho. Não sei por que as coisas pintadas têm tanta graça no espelho. É maravilhoso que a menor fraqueza esteja tão manifestadamente deformada no espelho. As coisas da natureza serão, portanto, corrigidas com um espelho.” (Alberti [1435] 1989: 75).

No espelho, as distâncias são ainda mais aprofundadas; revelam-se os limites da perspectiva. O espelho é uma boa metáfora, pois supõe uma correspondência termo a termo entre a representação e o objeto representado. O espelho é sempre fiel e servil à coisa que ele reproduz. Seu valor de verdade deriva exatamente dessa servidão imediata, sem que seja outorgado à imagem o menor direito de interferência nos traços da coisa representada.

A estética platônica falava na cópia de um modelo inacessível ao mundo dos sentidos. A Idade da Ciência não poderia ver a verdade fora das coisas: é no mundo dos objetos sensíveis que ela habita. Na filosofia de Platão, a geometria funcionava como meio de transcender a realidade sensível e, assim, intuir especulativamente a essência da verdade ideal e divina. As formas matemáticas na Idade da Ciência, não nos afastam das coisas, mas expõem as estruturas do mundo. Não se deve admitir que a Ciência rejeite as aparências como falsa realidade; simplesmente diz que elas

são o que são: o que vem à luz, pura manifestação, e nada mais. O erro seria tomá-las como realidade total, impondo-lhes um valor que lhes é estranho.

Para homens como Galileu e René Descartes, a geometria expõe a estrutura, enquanto, à primeira vista, a aparência do mundo sugere desordem. As formas da visão envolvem-se em si mesmas, num redemoinho enlouquecido e labiríntico. Não há mesmo repouso na aparência. As imagens recusam-se a representar um exterior que possa normatizar seu descontrole e sua abundância. Representar o objeto é uma propriedade subalterna. Como é possível representar o que não tem permanência? A ilusão espalha-se pela superfície do mundo; por isso, a atitude é ignorá-lo. A vida é um sonho povoado de imagens livres, complexas e reunidas por conexões arbitrárias que não obedecem às regras triviais da realidade.

A partir do século XVI, as imagens na pintura ocidental aspiram à autonomia. Gustav R. Hocke menciona que esse estilo – o maneirismo – tem origem num quadro de 1523 – Auto-retrato diante de um espelho convexo –, pintado por Francesco Mazzola, Il Parmigianino (1503-1540). A imagem é deformada porque Mazzola representa-se numa pose diante de um espelho convexo.

“Sobressai da tela uma beleza quase abstrata. Por causa da perspectiva distorcida do espelho convexo vê-se, em primeiro plano, uma mão demasiadamente grande e anatomicamente insólita. Nota-se um movimento convulsivo que chega a ser vertiginoso. Ao fundo, distingue-se apenas confusamente uma minúscula parte da janela em forma de um triângulo alongado, onde a luz e a sombra tentam desenhar alguns sinais hieroglíficos. O retrato, em forma de medalhão, apresenta-se como modelo característico do espírito. Para empregarmos a terminologia da época, poderíamos dizer que se trata de um engenhoso *concetto*, de uma figura preta de sentido, apresentada sob forma ótica. Sua forma e seu conteúdo encerram exatamente aquilo que entre os anos de 1520 e 1650 um pintor ou um literato europeu deveria ressaltar para poder ser chamado de moderno”. (Hocke 1975: 15)

Como no quadro de Mazzola, as figuras do Juízo Final, de Michelangelo Buonarroti (1475-1564), iniciado em 1536, são o que são: imediatas e diretas. Só secundariamente as imagens apontam para o mundo exterior, labiríntico e de formas

retorcidas, onde desordem e angústia se refletem, como jogo, num inferno de espelhos. O espelho, que garantia fidelidade ao que se representava, passa a ser instrumento de autonomia das imagens, índices do labirinto tenebroso que é o mundo. A perspectiva não poderia representar plenamente a visão. Vemos com dois olhos, móveis, que exploram o campo visual. Na perspectiva, a situação é bem outra: o olhar é unificado e imobilizado. A perspectiva não representa a visão, mas é uma representação dela. Vemos da forma que não representamos, pois o olhar percebe de modo ligeiramente esférico, enquanto a perspectiva é linear. Caminhando, posso, pelo “rabo do olho”, saber se alguém me segue. Isso quer dizer que a visão acontece como se fosse a projeção num globo: o globo ocular. A perspectiva, por sua vez, tem os limites restritos à superfície da imagem; já a percepção retiniana não os tem. Existe uma discrepância entre a percepção e a perspectiva linear. Por que, então somos capazes de entender uma pintura em perspectiva ou mesmo uma fotografia? Certamente porque fomos treinados para isso. As pinturas em perspectiva, assim como quaisquer outras, têm que ser lidas. A habilidade de leitura deve ser adquirida (Goodman 1984). Os tratados renascentistas reforçavam esse aprendizado: os quadros educavam a visão dos espectadores, enquanto os tratados revelavam as técnicas para outros pintores.

A convenção do olhar, que se supunha natural e inevitável, é questionada. Nosso único modo de ver era frontal; as outras projeções eram postas de lado. Agora, um novo mundo se revela. Surgem as anamorfozes, as quais nos obrigam a contemplar a partir de um ângulo que distorce e desfaz a interpretação frontal, à altura dos olhos. As anamorfozes são aberrações que afirmam que a perspectiva não é um instrumento de representação exata, mas uma mentira (Baltrusaitis 1984). Elas procuram ver além das soluções que se limitam às condições aparentes do olhar. Cada anamorfose é uma projeção de formas segundo regras autônomas e com o menor teor de referência. O

efeito é distorcido, monstruoso e mágico. Experimentamos uma disjunção do real e da aparência. A ordem natural da visão é abalada, mesmo que ainda seja possível reconhecer elos de tênue correspondência entre o real e a aparência. As formas recusam a semelhança com um modelo que supúnhamos real. A tradição platônica qualificaria a anamorfose de falsa semelhança, pura fantasmagoria, que nos remete a um abismo de simulacros capazes de enlouquecer. Não há maior simulacro do que aquele apoiado na visão, por onde se insinuam os mais aberrantes fantasmas. Quem conhece as condições da visão adquire o poder de deformá-la. Para o platonismo, “a anamorfose e a pintura realista reúnem-se numa mesma ordem de princípios: a medida falsa e a realidade enganosa”. (Baltrusaitis 1984: 102).

Assim, quanto maior a autonomia da imagem, maior a possibilidade de ilusão. No auge da Idade da Ciência, no século XVII, começa a surgir uma paixão social pelas possibilidades visionárias e fantasmagóricas da perspectiva. Quem melhor exemplifica essas possibilidades é Athanase Kircher (1602-80), que escreve, em 1646, um tratado chamado *Ars magna lucis et umbrae* (A grande arte da luz e da sombra), descrito por Baltrusaitis: “todos os problemas da perspectiva artificial e natural, com correções e deformações por meios geométricos e mecânicos, são expostos minuciosamente na parte que trata das radiações” (Baltrusaitis 1984: 82).

Obrigatoriamente, as imagens são construídas a partir dos raios luminosos e das sombras que se oferecem ao olhar. É pela aparência – em si mesma precária e mutante – que a verdade se manifestará. A independência da aparência implica imagens transbordando alucinada e incontrolavelmente, sucedendo-se rapidamente sem que haja um reconhecimento definitivo do real. Tudo flui. Por isso, não há ordem estável no mundo. Nos jardins alternam-se as visões fugidias de plantas e árvores que se transformam em animais. A perspectiva não é uma forma estática que apenas registra os

raios visuais; ela tem “uma força ativa e projeta em torno de si mundos que se fazem e se desfazem como que por encanto” (Baltrusaitis 1984: 81). A deformação por anamorfose sugere a fragilidade da matéria, até então suposta constante e imutável.

As semelhanças proliferam, instalando a inquietude, a ansiedade e a estranheza. As teorias da interpretação, no século XVI, trouxeram uma lição de abismo: qualquer coisa poderia assemelhar-se a qualquer coisa. Conhecer era apenas contemplar; a contemplação produzia uma rede ilimitada de semelhanças escondidas. Se todas as coisas são semelhantes entre si, tudo é possível. A dúvida se instala como algo que tem que ser levado em conta ou como algo que tem que ser superado.

Num ensaio sobre a experiência, Michel de Montaigne (1533-92) expõe com clareza a vertigem da dúvida, própria do século XVI, dizendo que, para o pensamento, só existe um emaranhado de dúvidas: “a razão e a experiência têm tantas formas que não sabemos qual escolher”. Em Montaigne surge uma filosofia da dúvida, da recusa às sínteses generalizantes e apaziguadoras, um cultivo da multiplicidade.

“ [...] As conseqüências que procuramos tirar da comparação dos acontecimentos não oferecem segurança, porquanto não são jamais idênticas [...] o que encontramos nas coisas mais semelhantes é a diversidade, a variedade [...] a diferença introduz-se por si só em nossas obras e nenhuma arte pode chegar à similitude [...] a semelhança não unifica na mesma proporção em que a dessemelhança diversifica [...] a natureza parece ter-se esforçado por não criar duas coisas idênticas” (Montaigne [1580] 1972: 481).

Para estabelecer os princípios primeiros dos quais deriva todo o saber científico, Descartes responde ao ceticismo de Montaigne, transformando a dúvida em método. Um método exagerado: duvida-se de maneira radical e sistemática e, assim, cria-se um critério de exclusão para ordenar, por seleção, o emaranhado de semelhanças responsável pelo incômodo da dúvida.

Seria então possível começar tudo novamente: desfazendo-se de toda e qualquer opinião a que até então se dera crédito. A dúvida metódica cartesiana é clara: bastará reconhecer a menor dúvida para que a opinião examinada seja excluída. Se uma coisa foi passível de dúvida uma única vez, nada garante que isso não se repetirá.

Trata-se, portanto, de não admitir nenhuma crença; a não ser a que se apresente clara e distinta ao espírito. As crenças já acolhidas foram apreendidas pelos sentidos que são enganosos e falhos. A obra de Descartes – *Meditationes de prima philosophia* (*Meditações de filosofia primeira* [1641]) –, que encena um percurso filosófico para o qual o eu que narra é simplesmente todos nós que refletimos, começa com o exame dos corpos que vemos e tocamos: “as coisas mais comuns e que acreditamos compreender mais distintamente”. Aplicando o método da dúvida exagerada e metódica, ficaremos com a seguinte pergunta, de natureza filosófica: a realidade sensível, representada a partir da consciência, é uma forma de conhecimento isento de dúvida? À primeira vista, a realidade sensível define um conhecimento, composto por um eu que percebe e um objeto percebido, do qual não se pode razoavelmente duvidar. Só haveria um caso de dúvida que poderia negar as realidades corpóreas: no caso da loucura ou no da alucinação. Alguns loucos são:

“Insensatos, cujo cérebro está de tal modo perturbado e ofuscado pelos negros vapores da bile que constantemente asseguram que são reis, quando são muito pobres; que estão vestidos de ouro e de púrpura, quando estão inteiramente nus; ou imaginam ser cântaros ou ter um corpo de vidro” (Descartes [1641] 1973: 114).

Descartes entretanto sabe que não está louco e que não poderia deixar-se guiar por esses exemplos. Ao afirmar que sua situação não é comparável à dos loucos, ele não quer com isso dizer que a realidade sensível é completamente isenta de dúvida. Seria, se não houvesse a mínima possibilidade de experimentarmos a alucinação na vida

cotidiana. Verifica-se que, ao dormirmos, sonhamos: uma experiência ainda mais geral a todos os homens do que a loucura. O sonho é universal e nos afunda diariamente numa noite de dúvidas.

O sonho poderia ser uma evidência clara e distinta? Ele não é uma forma de conhecimento absolutamente certa. Ao sonharmos, vemos coisas que se desfazem em imagens que não existem na natureza; sonhamos com ações que não cometemos. Às vezes, porém, sonhamos tão distintamente que não sabemos separar a vigília e sonho. Podemos ter sonhos tão vívidos que nos parecem reais, enquanto, por êxtase ou desconforto, algumas situações vividas nos parecem irreais.

Na primeira Meditação, Descartes propõe que se acredite na falsidade de todos os pensamentos e também de tudo: “o céu, o ar, a terra, as cores, as figuras, os sons e todas as coisas que vemos são apenas ilusões e enganos”. A ilusão é comum. O próprio eu é um pesadelo, uma experiência sem armação: “estou absolutamente desprovido de mãos, olhos, carne, desprovido de quaisquer sentidos, mas dotado da falsa crença de ter todas essas coisas”. Tudo está sob a mais radical suspeita. Para Descartes, é o único caminho de se alcançar alguma certeza.

O conhecimento verdadeiro deverá estar desligado das percepções sensíveis. Haverá mesmo um conhecimento que independa do sensível, que se componha da auto-suficiência da reflexão racional? Aparentemente, as ciências matemáticas. A aritmética e a geometria são formas de conhecimento que escapam da incerteza? O seu conhecimento é desprovido de dúvidas?

A geometria e a aritmética não estão desprovidas de erro. Descartes vai ao encontro da dúvida, perguntando que garantias há da certeza absoluta das verdades matemáticas. O questionamento radical da dúvida exagerada valerá também para a geometria e a aritmética. Assim, Descartes imagina a existência de um gênio maligno –

poderoso, atuante, competente e enganador – enviado por Deus, de propósito para nos fazer cometer desatinos, para mostrar a nossa falibilidade; evitando assim que a soberba e a arrogância do ser humano tente emparelhar com a de Deus. Então, os fundamentos da matemática estão em questão devido a hipótese do gênio maligno. Os números também se movem na ilusão.

“Suporei, pois, que há não um verdadeiro Deus, que é a soberana fonte da verdade, mas um certo gênio maligno, não menos ardiloso e enganador do que poderoso, que empregou toda a sua indústria em enganar-me. Pensarei que o céu, o ar, a terra, as cores, as figuras, os sons e todas as coisas exteriores que vemos são apenas ilusões e enganos de que ele se serve para surpreender minha credulidade. Considerar-me-ei a mim mesmo absolutamente desprovido de mãos, de olhos, de carne, de sangue, desprovido de quaisquer sentidos, mas dotado da falsa crença de ter todas essas coisas [...]” (Descartes [1647] 1973: 96).

Não haverá conhecimento absolutamente certo, isto é, isento de dúvida? Todos os pensamentos serão falsos? As representações do pensamento podem ser passíveis de erro; só uma coisa está à margem da incerteza: o meu ato de pensar. Pensando certo ou errado, em estado alucinatório ou não, é que conheço a minha existência. Parando de pensar, deixo de existir, isso é imediato, evidente e inquestionável. Assim Descartes formula no *Discurso do método*: eu penso, logo existo:

“E, notando que esta verdade: *eu penso, logo existo*, era tão firme e tão certa que todas as mais extravagantes suposições dos céticos não seriam capazes de a abalar, julguei que podia aceitá-la, sem escrúpulo, como o primeiro princípio da Filosofia que procurava” (Descartes [1641] 1973: 54).

Se, por um lado, aquele que pensa não tem certeza da verdade das representações, por outro, seu pensamento produz a evidência e a clareza instantâneas de que pensar é a condição para a certeza de existir. Nessa situação, duas naturezas distintas estão em relação de exclusão; o pensamento e a matéria, esta qualificada como

extensão. O pensamento pode ser desligado dos sentidos e do corpo, desincorporado. As formas do pensamento são puramente inteligíveis e autônomas em relação à realidade corpórea, a partir da qual se instaura o erro.

O engano e a ilusão existem porque, enquanto homens, participamos tanto do pensamento como do corpo sem ter necessariamente o poder de impedir a mistura confusa de naturezas tão distintas.

Descartes exige que se abandone uma lógica ternária – princípio da semelhança e do silogismo – e que se formule uma lógica simplificada, binária, base de uma linguagem matemática que interpreta, experimentalmente, a natureza. Segundo ele, existe uma distinção radical entre o pensamento e a matéria sensível. As idéias não têm origem nos sentidos: elas são inatas. Uma prova disso é o raciocínio geométrico que não é abstraído dos sentidos e que nos produz a impressão de já conhecê-lo:

“E não conheço estas coisas com distinção apenas quando as considero em geral; mas, também, por pouco que eu a isso aplique minha atenção, concebo uma infinidade de particularidades referentes aos números, às figuras, aos movimentos e a outras coisas semelhantes, cuja verdade se revela com tanta evidência e se acorda tão bem com minha natureza que, quando começo a descobri-las, não parece que aprendo algo de novo, mas, antes, que me recordo de algo que já sabia anteriormente, isto é, que percebo coisas que estavam já no meu espírito, embora eu ainda não tivesse voltado meu pensamento para elas” (Descartes [1647] 1973: 131).

Por serem inatas, as idéias antecedem e ordenam a experiência sensível. O mundo corpóreo é uma dedução feita a partir de princípios claros e evidentes que habitam o espírito, antes do contato com as coisas. A geometria é a expressão formal de idéias inatas; ela detém o segredo, ou a chave, da natureza.

Descartes prega uma correspondência absoluta, termo a termo, entre cada ponto no espaço e sua representação no pensamento e no plano. Verdade é adequação do pensamento do sujeito ao objeto pensado. O modelo é o da geometria analítica, com as

projeções de pontos em dois eixos ortogonais: nasce uma concepção binária da representação.

Com a filosofia cartesiana começam a ser instauradas as condições propícias para uma concepção técnica da imagem que exige uma participação reduzida do trabalho manual do pintor e do desenhista. Quando as teses de Descartes forem históricas e, portanto, estiverem absorvidas sem que seja necessário reconhecê-las, então aparecerá a fotografia: uma imagem técnica com menor intervenção do homem, efeito direto do contato da luz com uma superfície sensível (Flusser 1985: 69-70).

Toda essa exposição de alguns aspectos da filosofia de Descartes é pertinente a uma teoria das imagens, se nos lembramos do que Panofsky dizia a propósito das representações do espaço em perspectiva: “são uma sistematização e uma estabilização do mundo exterior e uma extensão da esfera do Eu” (Panofsky 1999: 162). Para o próprio Panofsky, o cartesianismo racionalizava perfeitamente os termos desse conceito de espaço: o mundo está à disposição do sujeito, objetivado e pronto para ser tocado. O homem pode dispor das coisas à sua frente. A imagem do mundo é a de um quadro⁶.

A teoria cartesiana pressupõe um tipo de imagem fria, totalmente determinada por seu método e, principalmente, mecânica. A imagem verdadeira será a aquela que representa as qualidades primeiras da matéria, figura e extensão. Portanto, a cor, e todas as sensações são descartadas da imagem técnica que reproduz a estrutura de um mundo cinza (Marion 1993). É uma imagem próxima ao pensamento cartesiano que desincorpora o ato de pensar e desconfia das percepções e das sensações. A imagem de tipo cartesiano apresenta uma estrutura, solidez e imobilidade que figura a representação clara e distinta do mundo. Trata-se de uma imagem sem cor, sem mobilidade.

⁶ Heidegger chamou essa situação de “o mundo como imagem” e considerou com um dos principais momentos da metafísica da presença.

As imagens tradicionais são como espelhos que capturam vetores de significado no mundo, os codificam e refletem transcodificados à superfície. Já as imagens tecnológicas são projeções, capturam signos sem significação que se precipitam do mundo sobre elas e as codificam para lhes dar significado.

Acreditamos que as imagens digitais, ao contrário das imagens cartesianas, introduzem a questão do fluxo e são eminentemente temporais. Sua experiência nos faz perceber que não temos acesso ao tempo apertando-o, como por meio de pinças, entre os pontos de referência da medida; ao contrário, para termos idéia dele, é preciso deixá-lo fazer-se livremente, acompanhar o nascimento contínuo que o torna sempre novo e, justamente por isso, sempre o mesmo. São imagens que expressam o devir, ao contrário da imagem cartesiana que expressa o fixo o imutável.

Há seres, estruturas, organizações, como a melodia, que nada mais são do que uma certa maneira de durar. A duração não é somente mudança, devir, mobilidade, é o ser no sentido vivo e ativo da palavra.

Tomando contato com o composto de alma e corpo, Bergson era reconduzido à duração. Ela é o meio no qual a alma e o corpo encontram sua articulação, porque o presente e o corpo, o passado e o espírito, diferentes em natureza, passam contudo um para o outro. A intuição já não é decididamente coincidência simples ou fusão: estende-se a “limites”, como a percepção pura e a memória pura, e também ao que está entre as duas, a um ser que, diz Bergson, abre-se ao presente e ao espaço na exata medida em que visa um futuro e dispõe de um passado.

No apreender a Duração, o sentido se refaz com o risco de se desfazer, é um sentido volúvel, bem de acordo com a definição bergsoniana do sentido, que é “menos uma coisa pensada do que um movimento de pensamento, menos um movimento do que uma direção”.

O que nos interessa muito na fenomenologia bergsoniana é a incorporação do processo perceptivo. É a relação com uma imagem que não é representação, mas constitutiva da presença de um corpo com a propriedade da afecção e de ação no mundo.

Durante a exposição desse capítulo, procuramos mostrar situações teóricas nas quais a imagem é entendida como produto da percepção, a qual é propriedade de um corpo que é um empecilho para o conhecimento verdadeiro. A imagem, em sua especificidade, também é compreendida como simulacro, ilusão; portanto destituída da possibilidade de participar de alguma forma das estruturas do conhecimento. Ela é somente aceita como representação, ou cópia de uma realidade que se lhe superior. Os discursos sobre o ambiente digital e suas imagens enfatizam um conceito de informação como desmaterialização e desincorporação. Isso tudo reflete uma estrutura conceitual que permeia a cultura ocidental e que é projetada na imagem digital. Nossa proposta é enfrentar a imagem digital como algo que existe autonomamente e se relaciona em sua autonomia com nosso corpo. Porém, antes de atingirmos esse ponto, pretendemos aprofundar um pouco mais as estruturas conceituais que desqualificam a percepção como conhecimento e conseqüentemente concebem o texto e a palavra como únicos signos capazes de expressar o conceito.

Capítulo 2

Imagem: Ilusão, Realidade ou Afecção?

Imagem: Ilusão, Realidade ou Afecção?

“Trata-se de assegurar o triunfo das cópias sobre os simulacros, de recalcar os simulacros, de mantê-los encadeados no fundo de impedi-los de subir à superfície e de se ‘insinuar’ por toda parte” (Gilles Deleuze 1974: 262).

Neste capítulo pretendemos defender a hipótese de que certos modos de pensar a imagem em geral, e a digital em particular, estão profundamente ancorados em certos enquadramentos teóricos cujas referências são um tipo de platonismo e um tipo de cartesianismo. A imagem digital torna-se simulacro quando é compreendida apenas como uma representação da realidade. Isto porque sua relação causal não é com a realidade, mas com um código escondido na memória do computador. Ela torna-se puro efeito, aparência, máscara de uma essência, cuja verdade é ser fluxo de código. Pretensa cópia da realidade, sua condição é ser simulacro. Abordar a imagem digital desta maneira implica em aceitar como fundamento uma certa tradição platônica, somado a uma noção de representação¹ de caráter biunívoco presente na tradição do cartesianismo. Neste enquadramento, conseqüente com o fundamento, a imagem torna-se simulacro, idéia confusa, ou simplesmente informação desmaterializada e desincorporada. Por conseguinte, para melhor esclarecer esta afirmação e a filiação do enquadramento com os fundamentos apontados convém, primeiro, debruçar-se sobre as

¹ Por representação nos referimos uma situação epistemológica caracterizada por Michel Foucault (1999) como “era da representação”, ou seja, um tipo de pensamento surgido no século XVII que enquadra os signos da linguagem como já não tendo outro valor senão a tênue ficção daquilo que representam. Neste momento a escrita e as coisas já não mais se assemelham. Em sua forma privilegiada, a partir da dessacralização da natureza por Descartes, representação significa a equivalência estabelecida, idealmente de modo geométrico, entre uma cena empírica primeira e uma cena produzida e projetiva, isto é, capaz de reproduzi-la e, por isso, de tecnicamente dominá-la. Assim, não se trata de um sentido fraco da palavra representação na qual não ocorre qualquer compromisso epistemológico ou ontológico forte, como por exemplo ao dizer que um mapa de alguma área geográfica representa certas características do terreno e então constrói aquele terreno como sendo de determinada forma. Trata-se, ao contrário, de representação no sentido forte, um compromisso ontológico e epistemológico, ou seja, uma teoria do conhecimento. Teremos oportunidade no decorrer do capítulo de melhor esclarecer este ponto.

duas tradições teóricas em questão; segundo, propor um outro enquadramento conceitual que livre a imagem digital de sua caracterização como simulacro ou informação desmaterializada e desincorporada.

Platão e o Simulacro

“Como o pintor que pinta a imagem de uma cama, o imitador faz um produto afastado três graus da natureza, pois ele imita não o que é, mas o que parece ser; não a verdade, mas um fantasma, o fantasma do simulacro” (Platão, República, Livro X, 596e – 601d)

O conceito de simulacro² em Platão filia-se à sua teoria das Idéias exposta por toda sua obra, notadamente no mito da caverna tal como descrito no Livro X da *República*. Esse mito desenvolve-se por meio de um diálogo entre Sócrates e Glauco e seu objetivo é eliminar a possibilidade do simulacro abrindo caminho para o reino do Mesmo e do Semelhante, isto é, do esquema Modelo/cópia. O simulacro pode ser então definido como uma falsa cópia, mantendo relações de superfície, sem profundidade, com um Modelo. O platonismo desenvolve um método de pensamento cujo objetivo é distinguir claramente dois tipos de imagens, ou imitações: as *cópias-ícones* e os *simulacros-fantasmas*. “Aí estão as duas formas que te anunciei da arte que produz imagens: a arte da cópia e a arte do simulacro” (Platão: *Sofista* 236b, 264c). As *cópias-ícones* são consideradas boas cópias, bem fundadas; enquanto que os *simulacros-fantasmas* estão submersos na dessemelhança. Isto porque, o modelo das *cópias-ícones*

² Nos concentramos aqui na teoria platônica do simulacro, o qual foi tematizado pela filosofia antiga numa outra vertente diferente de Platão. Trata-se de Lucrécio que privilegia o efeito sensorial do simulacro. Um interessante estudo que pretendemos realizar posteriormente a esta tese é a comparação entre o simulacro de Platão e o de Lucrécio, aplicando esses dois campos teóricos na diferenciação de várias teorias da comunicação digital.

é o Mesmo, ou seja, a Idéia, sendo “a identidade superior da Idéia que funda a boa pretensão das cópias” (Deleuze 1974: 262). Os simulacros tentam se passar por cópias, apoiados sobre uma aparência. Eles não possuem, de fato, nenhuma relação essencial ou de participação com qualquer tipo de Modelo. Sua relação com o Modelo é de pura exterioridade. Existe uma certa “autonomia” do simulacro em relação ao modelo, que o torna potencialmente perigoso, desregrado. Então é necessário desmascará-lo, sendo de fundamental importância, para Platão e o platonismo em geral, estabelecer um método que possibilite a clara distinção entre a Idéia, o Modelo, a Cópia e o Simulacro. Existe uma hierarquia entre esses elementos. A Idéia, que deve ser o Modelo, é de natureza divina. A cópia, que possui uma relação de semelhança com o Modelo, é da condição humana. Já o simulacro, que se pretende cópia, porém não o sendo, pertence à obscuridade da ignorância, do preconceito, do prejuízo e da superstição. Existe então uma degradação progressiva que percorre a escala de cima a baixo, sendo o simulacro a completa degradação.

Deleuze considera a motivação do platonismo da seguinte forma: “o motivo da teoria das Idéias deve ser buscado do lado de uma vontade de selecionar, de filtrar” (Deleuze 1974: 259). Trata-se então de um método que se ancora no processo de divisão. Quando se pensa em tal método logo se cogita no processo de “divisão do gênero em espécies contrárias para subsumir a coisa buscada sob a espécie adequada” (Deleuze 1974: 259). Entretanto, o objetivo profundo da divisão é selecionar linhagens. Nesse sentido, a dialética platônica deixa de se basear na contradição ou na contrariedade, baseando-se, de fato, na dialética da rivalidade (*amphisbetesis*), ou seja, uma dialética destinada a selecionar os rivais ou pretendentes (Deleuze 1974: 260).

Platão expõe o método da divisão em três grandes obras: *Fedro*, *Político* e *Sofista*. Nos dois primeiros, o método está fundamentado em um mito fundador,

enquanto no último, não existe mito fundador. Deleuze explica da seguinte forma esta ausência: “No *Sofista* o método da divisão é paradoxalmente empregado não para avaliar os justos pretendentes, mas, ao contrário, para encurralar o falso pretendente como tal, para definir o ser (ou antes o não ser) do simulacro”. A sofisticada análise, empreendida por Deleuze, sobre o abismo do simulacro conduz à conclusão que Platão desvela “no clarão de um instante” que não se trata somente de uma falsa cópia, mas o simulacro “põe em questão as próprias noções de cópia e de modelo” (Deleuze 1974: 261). Assim, o método platônico da divisão tem como objetivo desmascarar os simulacros sempre submersos na dessemelhança (Deleuze 1974: 262). A distinção ontológica entre Idéia e cópia tem como único objetivo assegurar a distinção entre duas espécies de imagens e fornecer um critério que permite selecionar as boas das más imagens.

Segundo Bergson, quando estudamos a filosofia antiga, podemos perceber que as concepções dos mais antigos pensadores da Grécia, os chamados pré-socráticos, eram, certamente, muito vizinhas da percepção, uma vez que é pelas transformações de um elemento sensível, como a água, o ar ou o fogo, que elas completavam a sensação imediata, por meio de conceitos, os quais explicariam os acontecimentos e as transformações. Mas, assim que as filosofias da escola de Eléia, da qual Platão se filia, criticando a idéia de transformação, mostraram ou acreditaram mostrar a impossibilidade de se manter tão próximo dos dados dos sentidos, a filosofia internou-se na via pela qual veio caminhando desde então, aquela que conduzia a um mundo “supra-sensível”: conviria explicar as coisas, de agora em diante, por meio de puras “idéias” (Bergson [1934] 1990). Assim, para os herdeiros da escola de Eléia, Platão em particular, o mundo inteligível estava situado fora e acima daquele que nossos sentidos e nossa consciência percebem: nossas faculdades de percepção só nos mostravam

sombras projetadas no tempo e no espaço pelas Idéias imutáveis e eternas (Platão, *República*). Trata-se então de estabelecer uma diferença essencial entre aparência e essência, empurrando o movimento, o devir, para a dimensão da aparência. Surge a distinção entre Modelo (Idéia) supra-sensível e Cópia, repetição do mesmo na dimensão sensível. Este é o quadro da assim chamada metafísica antiga.

Essa metafísica praticamente nasceu dos argumentos de Zenão de Eléia relativos à mudança e ao movimento. Agenciando uma série de paradoxos, Zenão chamava a atenção para o absurdo de se aceitar ontologicamente o movimento e a mudança. Os paradoxos de Zenão implicam a confusão do movimento com o espaço percorrido ou, pelo menos, a convicção que se pode tratar o movimento como se trata o espaço, ou seja, dividi-lo sem levar em conta suas articulações. Por exemplo na corrida entre Aquiles e a tartaruga, Zenão dizia que Aquiles nunca alcançará a tartaruga que ele persegue, pois quando chega ao ponto em que estava a tartaruga, esta terá tido tempo de andar, e assim por diante, indefinidamente. Outro exemplo é a distância percorrida por uma flecha até o alvo. Zenão dizia que a flecha deveria gastar um determinado tempo para percorrer o espaço entre o arco e o alvo. Entretanto, se dividirmos ao meio este espaço, a flecha teria que gastar também um determinado tempo. Se dividirmos ao infinito, a flecha sempre gastará um determinado tempo para percorrer um determinado espaço. Conclusão a flecha na verdade não saiu do lugar. Os filósofos, ao longo da história, refutaram esse argumento de muitas maneiras. Para nosso propósito, dedicaremos especial atenção à refutação de Bergson, na qual espaço e tempo são rigorosamente diferenciados. Teremos oportunidade de desenvolver a fenomenologia bergsoniana ao longo de nosso trabalho, em especial no capítulo três. Por ora, é importante assinalar que esta desconfiança da mudança, do devir é integralmente assumida por Platão, que busca então a realidade coerente e verdadeira naquilo que não

muda. É pelo fato de acreditar que nossos sentidos e nossa consciência se exercem efetivamente num Tempo verdadeiro, ou seja, num Tempo que muda incessantemente, numa duração que passa, para usar uma expressão de Bergson, é, que, no platonismo, os sentidos não produzem conhecimento. Existe uma relação entre sentidos, mudança e simulacro, pois o simulacro introduz uma diferença no Mesmo (Modelo), por meio de efeitos destinados aos sentidos. Assim, o simulacro é da ordem da mudança, portanto da ilusão, do não conhecimento.

Por toda a história da filosofia³, existe uma tentativa de reverter essa forma de avaliação. A filosofia de Nietzsche expressa essa vontade ao desfazer o mundo das aparências e das essências (Deleuze 1974).

1. O verdadeiro mundo, alcançável ao sábio, ao devoto, ao virtuoso – eles vivem nele, *são ele*. (*Forma mais antiga da Idéia, relativamente esperta, singela, convincente. Transcrição da proposição “eu, Platão, sou a verdade”*).
2. O verdadeiro mundo, inalcançável por ora, mas prometido ao sábio, ao devoto, ao virtuoso (“ao pecador que faz penitência”). (*Progresso da Idéia: ela se torna mais refinada, mais cativante, mais impalpável – ela vira mulher, ela se torna cristã...*)
3. O verdadeiro mundo, inalcançável, indemonstrável, imprometível, mas já, ao ser pensado, um consolo, uma obrigação, um imperativo. (*O velho sol ao fundo, mas através de neblina e sképsis: a Idéia tornada sublime, desbotada, nórdica, königsberguiana*).
4. O verdadeiro mundo – inalcançável? Em todo caso, inalcançado. E como inalcançado também *desconhecido*. Conseqüentemente, também não consolador, redentor obrigatório: a que poderia algo desconhecido nos obrigar?... (*Cinzenta manhã. Primeiro bocejo da razão. Canta o galo do positivismo*).
5. O “verdadeiro” mundo – uma Idéia que não é útil para mais nada, que não é mais nem sequer obrigatória – uma Idéia que se tornou inútil, supérflua, *conseqüentemente* uma Idéia refutada: expulsemos-la! (*Dia claro; café da manhã; retorno do bom sens e da serenidade; rubor de vergonha em Platão; alarido dos demônios em todos os espíritos livres*).
6. O verdadeiro mundo, nós o expulsamos: que mundo resta? O aparente, talvez?... Mas não! Com o *verdadeiro mundo expulsamos também o aparente!* (*Meio-dia; instante da mais curta sombra; fim do mais longo erro; ponto alto da humanidade; INCIPIT ZARATHUSTRA*). (Nietzsche [1888] 1974: 340-41).

³ Antes de Nietzsche, Deleuze situa as filosofias de Leibniz, Kant e Hegel como tentativas de reverter o platonismo: “A dupla recusa das essências e das aparências remonta a Hegel e, melhor ainda, a Kant” (Deleuze 1974: 259).

Desde então, a imagem cessa de ser segunda em relação ao modelo, ao mesmo tempo que o simulacro deixa de ser uma pretensa cópia. Esta reversão ocasiona a libertação e subida⁴ dos simulacros com toda a sua subversividade. Deleuze assinala que: “entre o eterno retorno e o simulacro, há um laço tão profundo, que um não pode ser compreendido senão pelo outro” (Deleuze 1974: 270). Segundo Nietzsche, a degeneração da filosofia surge claramente com Sócrates. Se a metafísica é definida pela distinção de dois mundo, pela oposição entre a essência e a aparência, do verdadeiro e do falso, do inteligível e do sensível, é necessário então admitir que Sócrates, se não inventou, ao menos desenvolveu, e muito, a metafísica⁵. A vida torna-se então algo que deve ser julgado, medido, limitado. O pensamento torna-se uma medida, um limite que se exerce em nome de valores superiores – o Divino, o Verdadeiro, o Belo, o Bem. O Eterno Retorno não é um ciclo, caso o fosse seria um retorno de Tudo. Trata-se de um retorno do Mesmo e não um retorno ao Mesmo. O segredo de Nietzsche é que o Eterno Retorno é seletivo (Deleuze 1974: 37). Duplamente seletivo. Primeiro como pensamento, porque nos dá uma lei para a autonomia da vontade desimpedida de toda moral. Pela lei do Eterno Retorno, minhas ações devem estar sob o primado de um querer como se quisesse eternamente, ou seja, num Eterno Retorno. Assim tudo que vivo, quero viver de uma tal forma que admitiria sua repetição num Eterno Retorno. Conseqüentemente está eliminada toda a possibilidade de “meias-vontades” e anulado o que queremos uma vez, apenas uma vez. Trata-se então de uma potência ativa de total afirmação. O Eterno Retorno não é somente o pensamento seletivo, mas também o Ser

⁴ Dizemos que os simulacros sobem devido a sua condição espacial na escala. Eles estão situados embaixo na escala hierárquica. Isto também explica o uso da expressão: “os simulacros estão submersos...” (Deleuze 1974).

⁵ Definimos então aqui metafísica como esta espécie de duplicação de mundos, na qual o nosso mundo é julgado e valorado segundo critérios de um outro mundo.

seletivo. Somente retorna a afirmação, aquilo que pode ser afirmado, somente a alegria retorna. Tudo o que pode ser negado, tudo o que é negação, é expulso pelo próprio movimento do Eterno Retorno. Segundo Deleuze (2005: 38), o Eterno Retorno deve ser comparado a uma roda dotada de movimento com poderes centrífugos que eliminam toda negatividade. Isto porque o Ser se afirma no devir, ele expulsa de si tudo o que contradiz a afirmação, todas as formas de niilismo e de reação, tais como a má consciência, ressentimento, ódio, etc.

O Eterno Retorno libera as potências do novo e da diferença, porque o que se repete é o próprio retorno e não a experiência retornada. Esta é sempre nova e dependente de uma afirmação. O simulacro é então afirmado como potência da diferença, recusa do Mesmo e da repetição no Mesmo; permanente diferença na repetição.

Como vimos, o conceito de eterno retorno, por meio do esquecimento, pode produzir o “novo”. Entretanto, este não é o seu único alcance. Muitos comentadores e interpretes de Nietzsche leram o eterno retorno como uma repetição infinita, idêntica a si mesma, entendendo então que nenhum fato pode acontecer sem que tenha já acontecido um número infinito de vezes anteriormente. Por outro lado, podemos entendê-lo em conjunção com a noção de que a história é repetição de um momento ahistórico, um momento que é sempre novo. Como resolver essa aparente contradição? Nietzsche apenas diz que o novo eternamente se repete enquanto novo e, conseqüentemente, recorrência é uma questão de diferença mais do que identidade (Deleuze 1988).

Além disso, devemos compreender o eterno retorno como um movimento circular que se contrapõe ao movimento linear das escatologias cristãs ou absolutistas. Nessas, o tempo é pensado como um movimento linear com uma origem, uma *arché* no

sentido grego, e um *telos*, ou fim, no qual tudo se dirige. Paraíso, queda e ressurreição são para a escatologia cristã os lances do movimento linear. Viver segundo a crença do eterno retorno é viver segundo o fato de não existir uma origem ou fundamento, nem uma teleologia que justifique as ações ou as possa avaliar. Conseqüentemente, viver segundo o eterno retorno é fazer com que cada ação, por menor que seja, tenha um tal valor que faça com que eu queira, pela minha vontade, que ela se repita infinitamente. Trata-se, segundo Nietzsche de construir a existência segundo o modelo da obra de arte, única possível justificativa. Isto é, imprimir em cada ação, cada gesto, a força de um caráter. Esse será o fundamento da ética da subjetividade de Michel Foucault, a qual teremos oportunidade, nos desenvolvimentos subseqüentes, de relacionar com a questão da percepção em ambientes digitais.

O eterno retorno situa-se também em relação direta com a transvaloração de todos os valores (Deleuze 2005). A transvaloração se define como um devir ativo das forças, um triunfo da afirmação na vontade de potência. Sob o reino do niilismo passivo, o negativo é a forma e o fundo da vontade de potência. A afirmação é somente secundária, subordinada à negação, recolhendo e trazendo os frutos do negativo. O eterno retorno transmuta o niilismo passivo em niilismo ativo, com o fim de ultrapassar todo tipo de niilismo. Agora então tudo muda. A afirmação torna-se a essência ou a própria vontade de potência. Sob o aspecto negativo, a afirmação ainda subsiste, mas como o modo de ser daquele que afirma. Como a agressividade própria da afirmação. Como o clarão anunciador e a tormenta que se segue após a afirmação. Como a crítica total que acompanha a criação. Zarathustra é a afirmação pura, mas que precisa levar a negação ao seu grau máximo, quando de uma ação, de um instante a serviço daquele que afirma e acredita. A transvaloração dos valores significa esta mudança das relações entre afirmação e negação. Ela está relacionada diretamente com a questão do niilismo.

É necessário ir até o último dos homens, em seguida até ao homem que quer perecer, para que a negação se volte enfim contra as forças reativas, tornando-se ela mesma uma ação transmutada em afirmação superior. É a fórmula de Nietzsche: o niilismo vencido, mas vencido por ele mesmo.

A afirmação é a mais alta potência da vontade. Mas o que é afirmado? A Terra, a Vida, o Instante... Mas qual a forma que toma a Terra a Vida e o Instante quando são os objetos da afirmação? Formas ainda desconhecidas por nós. Ainda não habitamos a Terra afirmada como tal, nem a Vida, nem experienciamos o Instante em sua pura afirmação. O que o niilismo condena e se esforça em negar não é o Ser, já que este também se despediu juntamente com toda a Metafísica no momento da afirmação. É o múltiplo, é o devir que é negado pelo niilismo. Este considera o devir como algo que deve expirar, que deve ser assimilado pelo Ser. O múltiplo como alguma coisa de injusto, que deve ser julgado na transcendência e subsumido no Um. O devir e o múltiplo são culpáveis, este é o julgamento derradeiro do niilista. Assim, sob o reino do niilismo, a filosofia tem por móbil um obscuro sentimento de culpabilidade. Ao contrário, o primeiro movimento da transmutação é elevar o devir e o múltiplo a mais alta potência, fazendo-os objeto de uma afirmação. É na afirmação do múltiplo que renasce a alegria prática da experiência do diverso. A alegria surge assim como o único móbil do verdadeiro filósofo.

A valorização dos sentimentos negativos ou das paixões tristes é a mistificação sobre a qual o niilismo funda seu poder.

O múltiplo é afirmado enquanto múltiplo, da mesma forma o devir afirmado enquanto devir. Isto é, ao mesmo tempo em que a afirmação é múltipla nela mesma, o devir e o múltiplo são eles mesmos afirmações. Existe um jogo de espelho na própria afirmação: “Eterna afirmação... eternamente eu sou tua afirmação!” (Deleuze 2005: 34).

Em Nietzsche, diretamente ligado ao processo de afirmar a afirmação está a dupla divina Dionísio e Ariana, que pode ser considerada como um desdobramento da própria afirmação. Segundo Deleuze (Deleuze 2005), Dionísio está por toda a obra de Nietzsche. Entretanto, ele sofre transformações conceituais à medida que Nietzsche vai desdobrando seu pensamento pelo tempo. Inicialmente, Dionísio foi concebido sobre a influência de Schopenhauer, representado como um “Fundo Original” no qual a vida deve subsumir-se. Na “Origem da Tragédia”, primeiro grande escrito de Nietzsche, Dionísio faz uma aliança com Apolo para produzir a tragédia como harmonia entre duas forças opostas. Entretanto, já nessa obra, Dionísio foi definido em oposição a Sócrates, que julgava e condenava a vida em nome dos valores superiores. Dionísio, ao contrário, pressentia que a vida não pode ser julgada, que ela é muito justa e muito saudável em si mesma. À medida que Nietzsche avança em sua obra, a verdadeira oposição lhe aparece. Não mais Dionísio contra Sócrates, mas Dionísio contra o Crucificado. Ambos personagens têm destinos e martírios semelhantes. O primeiro trucidado e o segundo crucificado. Entretanto, a interpretação e avaliação do martírio são completamente diferentes para os dois personagens. Para o Crucificado, trata-se de um testemunho contra a vida, uma empresa de vingança, a qual consiste em negar a vida. Para Dionísio, a afirmação da vida, afirmação do devir e do múltiplo; até no dilaceramento dos membros dispersos de Dionísio: “O homem trágico afirma, mesmo diante de um forte sofrimento, pois ele é forte, rico e capaz de divinizar a existência; o cristão nega, mesmo as formas mais felizes da terra; ele é pobre, fraco, deserdado a ponto de sofrer na vida sob todas as formas possíveis” (Nietzsche 1995, 464).

Dança. Leveza e riso são as propriedades de Dionísio. Como potência da afirmação, ele evoca um espelho em seu espelho, um elo em seu elo: é necessária uma

segunda afirmação para que a afirmação seja ela mesma afirmada. Essa afirmação desdobrada se dá no enlace de amor entre Dionísio e Ariana, que é a pura afirmação.

O múltiplo não é justificado a partir do Um. O devir também não é justificado a partir do Ser. Isto gera uma nova definição tanto para o Um como para o Ser. Agora o Um é derivado do múltiplo e o Ser é derivado do devir. Não existe mais a oposição de um e outro. Opô-los e avaliá-los são exatamente as categorias do niilismo.

Como diz Nietzsche, agora se afirma à necessidade a partir do acaso, como o Um a partir do múltiplo. Dionísio é jogador. O verdadeiro jogador faz do acaso um objeto de afirmação. Afirmam-se os fragmentos, os membros do acaso. Afirmar o acaso, o fragmento, o contingente é jogar o jogo do Eterno Retorno. Retornar é precisamente o ser do devir, o um do múltiplo, a necessidade do acaso. Assim, é necessário evitar a compreensão do Eterno Retorno como um retorno do Mesmo. Concebê-lo dessa forma seria desconhecer a forma da transmutação e a mudança nas relações fundamentais. Porque o Mesmo não preexiste ao diverso. Isto somente acontece nas categorias do niilismo, em que o absoluto fundamenta a circunstância. Assim, não é o Mesmo que retorna, já que retornar é a forma original do Mesmo. É o processo de retornar que é o Mesmo, porém é o diverso que se manifesta. Portanto, não existe essência no Eterno Retorno. Este é seletivo, duplamente seletivo. Primeiro como pensado. Porque ele nos dá uma lei para a autonomia da vontade; agora livre de toda moral. O meu querer deve ter a intensidade para que aquilo que eu queira possa se repetir num eterno retorno. Isso só é possível se o viver se torna transparente e autêntico. Elimina-se, portanto, o mundo das “meias-vontades”, “vontades frouxas”, porque nesse mundo só queremos uma vez. Quando a vontade é forte, é potência, queremos infinitas vezes.

O Eterno Retorno não é somente um pensamento seletivo para as vontades, mas também é o Ser seletivo. Somente volta aquilo que foi afirmado, portanto, o que volta é

a própria afirmação e o Eterno Retorno é sempre a alegria do retorno. Tudo o que pode ser negado, tudo o que é negação, é expulso pelo próprio movimento do Eterno Retorno. Assim, não precisa se temer que o niilismo, o rancor e a reação retornem. Como diz Deleuze (Deleuze 2005: 19), o Eterno Retorno deve ser comparado a uma roda possuidora de uma força centrífuga, que elimina todo o negativo. Agora, o Ser se afirma no devir, expulsando de si tudo o que contradiz a afirmação, todas as formas de niilismo e de reação: má consciência, ressentimento, rancor, etc.

Contudo, em várias passagens de sua obra, Nietzsche considera o Eterno Retorno como um ciclo, no qual tudo retorna, até o Mesmo retorna. O que isto significa?

Nietzsche é um pensador que “dramatiza” as idéias, isto é, que as apresenta como acontecimentos sucessivos, com diferentes níveis de tensão. Isto fica claro na seguinte passagem do Zarathustra, em que ele se apresenta doente e em seguida convalescente, quase curado. O que torna Zarathustra doente é precisamente a idéia do ciclo: a idéia de que tudo retorna, que o Mesmo retorna e tudo retorna ao mesmo:

‘Que sejas o primeiro a ter de ensinar esse ensinamento – como não haveria esse grande destino de ser também teu maior perigo e doença!’

‘Vê, nós sabemos o que tu ensinas: que todas as coisas retornam eternamente, e nós próprios com elas, e que já estivemos aqui eternas vezes, e todas as coisas conosco.’

Após declarar isso, os animais de Zarathustra, a águia e a serpente esforçam-se para o consolar. Zarathustra responde:

‘Vocês fizeram do Eterno Retorno uma ladainha, vocês reduziram o Eterno Retorno em uma conhecida fórmula, muito bem conhecida, banal’ (Nietzsche [1885] 2003: 261-62).

Assim exposto, o Eterno Retorno não poderia deixar de ser terrificante, pois se trata do retorno ao mesmo; então, o homem pequeno e mesquinho, o niilista e a reação também retornam:

Em inferno mudava-se para mim a terra dos homens, seu peito afundava, tudo que vive se tornava para mim mofo humano e ossos e passado podre. Meu suspirar sentava-se sobre todos os túmulos humanos e não podia mais se levantar; meu suspirar e questionar coaxava e sufocava e roía e lamentava dia e noite: ‘Ai, o homem retorna eternamente! O homem pequeno retorna eternamente’ (Nietzsche [1885] 2003: 262).

O que se passou então quando Zaratustra esteve convalescente? Parece que inicialmente ele não suporta a idéia do Eterno Retorno. Mas em seguida, ele aceita e até extrai uma alegria dessa aceitação. Trata-se de uma mudança psicológica ou fatalista? Evidentemente que não. Trata-se de uma mudança na compreensão e na significação do próprio Eterno Retorno. Zaratustra reconhece que, doente, não compreendeu o Eterno Retorno; pois ele não é um ciclo, não é o Retorno do Mesmo, porque não é o retorno ao mesmo. Também não é uma evidência natural, algo banal, como queriam seus animais. Não se trata de um triste castigo para os homens, como pareceu a princípio.

A alegria se estabelece não pela aceitação fatalista ou por uma mudança psicologia, mas pela compreensão da identidade: Eterno Retorno igual a Ser seletivo. O que é reativo e niilista bem como o negativo não podem retornar, já que o Eterno Retorno é o produto da afirmação, do devir em ação. Roda centrífuga “constelação suprema do Ser que nenhum voto atinge, que nenhuma negação enlameia” (Nietzsche [1885] 2003: 274). O Eterno Retorno é a repetição que seleciona e, por isso mesmo, salva. Pródigo segredo de uma repetição libertária e seletiva que Zaratustra tem a honra de ensinar.

A transmutação, ou transvaloração de todos os valores tem como objetivo produzir o “além-do-homem”. A afirmação e o Eterno Retorno são a possibilidade de encarar a vida e a existência sem as próteses morais e os consolos metafísicos que o homem se utilizou para enfrentar sua existência, incluindo o humanismo que é a transformação da metafísica em política, ou uma antropotécnica.

O além-do-homem designa a concentração de tudo o que pode ser afirmado, o tipo que expressa o Ser seletivo, o rebento da subjetividade desse Ser. A situação além-do-homem não é produzida pelo homem, mas no homem. Seus produtores são a soma do último dos homens e o homem que quer perecer, mais um processo de forças não humanas que transformam a essência humana. Ele é o fruto de Dionísio e Ariana. O próprio Zaratustra não é o além-do-homem, mas seu anunciador. Zaratustra chama o além-do-homem de a sua criança, mas ele é, e quer ser, ultrapassado por sua criança, cujo verdadeiro pai é Dionísio; mãe, Ariana: ‘E pela última vez me disseram: ‘Zaratustra, os teus frutos estão maduros, mas tu és que não estás maduro para os teus frutos. ‘Precisas voltar para a solidão’ (Nietzsche 2003 A, II, “A hora do supremo silêncio”).

Retomemos de forma esquemáticas as figuras e suas significações:

- (1) Dionísio, a afirmação;
- (2) Dionísio-Ariana, a afirmação desdobrada;
- (3) O Eterno Retorno, a afirmação redobrada;
- (4) O além-do-homem, ou o tipo e produção da suprema afirmação.

A afirmação e suas figuras têm como principal objetivo superar o niilismo cultural que Nietzsche detecta na modernidade. Esse niilismo tem um duplo aspecto. Ele reflete a moderna humanidade que se vê em meio a uma enorme ausência de valores, mas, ao mesmo tempo, em meio a uma desconcertante abundância de possibilidades. Em “Além do Bem e do Mal”, escrito em 1882 por Nietzsche, encontramos uma explanação em que, tal como em algumas passagens de Marx, tudo está impregnado do seu contrário.

Nessas viradas da história se mostra, um ao lado do outro, e com frequência um no outro emaranhado e entrelaçado, um esplêndido, silvestre, multiforme incremento e extensão para o alto, uma espécie de ritmo tropical no afã do crescimento, e um tremendo perecer e se arruinar, mediante egoísmos que se opõem selvagememente e como que explodem, que disputam entre si por ‘sol e luz’ e já não sabem extrair, da moral até então vigente, nem limite, nem freio, nem consideração... (Nietzsche [1886] 2005, seção 262, 160-61).

Também gostaríamos de citar essa outra longa passagem:

Inútil apresentar-se como romântico, ou clássico, cristão, florentino, barroco ou “nacional”, in moribus et artibus [nos costumes e nas artes]: “não cai!” Mas o “espírito” em especial o “espírito histórico”, divisa também uma vantagem nesse desespero: repentinamente, um novo pedaço do passado e do exterior é experimentado, vestido, retirado, guardado, sobretudo estudado – somos a primeira época estudiosa in puncto [em matéria de] “fantasias”, quero dizer morais, artigos de fé, gostos artísticos e religiosos, preparada, como nenhuma época anterior, para o Carnaval do grande estilo, para a mais espiritual gargalhada e exuberância momesca, para a altura transcendental da suprema folia e derrisão aristofânica do mundo (...).

O passado de toda forma e todo modo de vida, de culturas que então coexistiam e se superpunham, graças a essa mistura precipita-se em nós, “almas modernas”, em toda parte nossos instintos correm para trás, nós mesmos somos uma espécie de caos –: afinal, como foi dito, “o espírito” divisa a sua vantagem nisso. (...) Como um ginete sobre o corcel em disparada, deixamos cair às rédeas ante o infinito, nós, homens modernos, semibárbaros; e temos a nossa bem-aventurança ali onde mais estamos – em perigo... (Nietzsche 2005, seção 223-224, 114-17).

Nietzsche apresenta o seu tempo como uma vivência heróica com contrastes, mazelas e, ao mesmo tempo, imensas potencialidades. Em tempo como esses, “o indivíduo ousa individualizar-se”. Mas, esse ousado indivíduo necessita desesperadamente de um conjunto de leis próprias, que lhe permitam desenvolver habilidades e competências necessárias a sua autopreservação e auto-afirmação. As possibilidades são ao mesmo tempo gloriosas e deploráveis. O sentido que o homem moderno possui de si mesmo e da história vem a ser na verdade um instinto apto a tudo, um gosto e uma disposição por tudo. Muitas estradas se descortinam a partir desse ponto. Nietzsche observa que há uma grande quantidade de rancorosos e mesquinhos,

que propõem deixar de viver como solução para o caos da vida. Para eles, tornarem-se medíocres, serem cordeiros ou gados da opinião de outros é a única moralidade que faz sentido. A posição de Nietzsche em relação aos perigos da modernidade consiste em abarcar tudo com alegria. Ele deposita sua fé e esperança numa nova espécie de homem: “o homem do amanhã e do dia depois do amanhã”. Situação limite, que se opondo ao seu hoje, terá coragem e imaginação para criar novos valores, os quais homens e mulheres do futuro necessitarão para abrir seu caminho em meio aos perigos originados pelas imensas forças de dominação.

Nietzsche, nas passagens que citamos acima, bem com em diversas outras, na descrição de seu tempo, mostra um ritmo acalorado, uma vibrante energia, riqueza imaginativa; mas também rápidas e bruscas mudanças de tom e inflexão, uma prontidão para voltar-se contra si próprio, questionar e negar tudo o que foi dito, transformar a si mesmo em um conjunto de perspectivas e vozes harmônicas ou dissonantes, buscando uma perspectiva sempre mais ampla. Trata-se de criar desafios e provocações que despertem a vontade de pensar e explorar. Sua complexa e expressiva escritura tenta descrever e compreender um mundo no qual tudo está impregnado de seu contrário, um mundo em que, como na famosa frase de Marx: “tudo o que sólido desmancha no ar” (Berman 1989).

Eterno Retorno e simulacro se implicam, pois, inicialmente, o retorno é uma duplicação do Mesmo (Modelo), porém numa dimensão temporal, que torna o modelo afastado da cópia. Trata-se não de uma simples duplicação, mas de uma repetição temporal que engendra uma simulação ou um retorno ao mesmo. É o caso da moda. Dizemos que os “anos 60 estão de volta”. Evidentemente que neste caso estamos diante de um simulacro. Como dizia Marx, a história não se repete senão como farsa.

Entretanto, o Eterno Retorno, não é o retorno ao mesmo. Trata-se de uma afirmação que torna a repetição o novo, o imponderado, a abertura.

A concepção nietzschiana do eterno retorno evoca o que se quer demonstrar pela expressão “libertar os simulacros” e introduz a questão da estrutura da realidade. Libertar os simulacros é viver a repetição como novo e introduzir a novidade no sistema da realidade e suas forças.

Reverter o platonismo significa ao mesmo tempo fazer um elogio da cópia, reverter os valores respectivos do original e da cópia, libertar o simulacro e pensar o novo, a originalidade, pensando-a fora do âmbito do Mesmo. Assumir a diferença e a multiplicidade sem necessidade de transformá-las em simples manifestações do Uno. No âmbito da imagem digital, trata-se de libertá-la da relação causal com o Uno do código escondido. Sua multiplicidade deve ser afirmada e não compreendida como epifenômeno, ou ilusão, de uma informação desmaterializada e desincorporada entendida como código binário.

Em nossa cultura, um certo tipo de cópia tem uma má reputação. Por exemplo, consideramos um gesto ruim o aluno que copia a prova de seu vizinho de carteira. Consideramos também crime o falsário de arte que copia uma obra-prima e a vende como original. Essas más cópias pertencem a categoria de simulacro. Essa avaliação também ocorre na filosofia. Platão fez da imitação e da especularidade a suspeição que toca e denuncia a essência mesma da alienação. Simular é habitar a exterioridade, renunciar as profundidades nas quais se encontra a verdade. O simulacro é então duplamente condenável – como mentira e falsidade, já que é apenas pretensão – e – como falta moral, já que consiste em desregramento, culto da aparência em detrimento da verdade.

Compreende-se então que nesse movimento de reprovação a arte esteja no coração da mira. Se simular é se reger pela exterioridade, então não se duvida que a arte seja eminentemente suspeita. Isto porque ela se constrói pela exterioridade, pela relação de aparência engendrada pela percepção sensível. Evidentemente que uma cópia reprodutora fiel de um Modelo é uma boa cópia, fundada na semelhança, ela permanece em contato com seu original do qual ela retém a essência. O simulacro, ao contrário, funda-se sobre uma dessemelhança, se rege sobre um efeito externo de semelhança. Sua consequência, segundo o platonismo, é “dar férias para verdade”, pois seu princípio está em descartar e se distanciar da autenticidade. Toda uma temática filosófica da aparência como paradoxalmente disjuntiva da essência repousa nesta distinção. A arte é condenada no enquadramento platônico exatamente porque antes de Hegel, Platão viu que a arte eleva o sensível à aparência e, assim fazendo, faz da aparência uma essência. O mundo é cindido em duas partes completamente disjuntivas: a verdade una e eterna, e o sensível, multiplicidade e devir. O simulacro é exatamente da ordem da multiplicidade e do devir.

Deleuze em seu artigo “Simulacro e Filosofia Antiga” (Deleuze 1974), após estabelecer a distinção platônica entre cópia e simulacro, reabilita este último com os acentos nietzschianos de uma transvaloração dos valores. Segundo ele, o “devir-louco” de Nietzsche é um questionamento da noção clássica substancial de um Ser fixo e imutável. Da mesma forma, o simulacro é um questionamento da relação cópia e Modelo, reivindicando seu desregramento e sua novidade, ou não reprodução do Mesmo. Fazer o elogio do simulacro supõe então uma modificação no regime de exterioridade e pensar a possibilidade do novo.

No *Sofista* (234 a-e, 235 a-e, 236 a-e) Platão definiu imitação como uma criação de imagens e não de coisas reais, pelo que é uma criação humana e não divina. Na

República, Platão argumenta que quando um pintor pinta um objeto fabricado, cria uma aparência deste objeto. Com rigor não pinta a essência ou a verdade deste objeto, mas a sua imitação na Natureza. A imitação artística passa a ser uma imitação dupla, ou seja, a imitação de uma imitação. Por isso a arte da imitação não aflora mais que um fantasma, simulacro ou imagem da coisa. Platão nunca abandonou na sua teoria estética a sua doutrina da imitação metafísica.

Aristóteles, ao contrário, explicou o problema da imitação no campo da poética. Segundo ele, as artes poéticas são *modos de imitação* (Poética 147 a, 13-27). O imitador ou artista representa sobretudo ações, com agentes humanos bons ou maus, havendo tantas espécies de artes como maneiras de imitar as diversas espécies de objetos e ações humanas.

Aristóteles e a Reabilitação da Cópia pelo Conceito de Verossímil

“A história conta o que aconteceu; a poesia, o que deveria acontecer” (Aristóteles, Poética).

Na *Poética*, Aristóteles esboça, a respeito da obra de arte, um estatuto da exterioridade capaz de questionar a relação entre cópia e Modelo (Costa Lima 2000). O poeta ultrapassa a realidade ordinária e produz a aparência e a verossimilhança, atingindo o esquema produtivo do qual a obra deriva. A poesia não deve mostrar o mundo como ele é, mas tal como poderia ser.

A doutrina estética da imitação, tal como foi formulada por Aristóteles, exerceu considerável influência até inícios do século XVIII. A idade clássica retomou

Aristóteles e concebeu a obra de arte em termos de *mimesis*⁶. Isto significa que a arte é tomada numa relação com o que os clássicos chamavam “natureza”. A arte é impensável em si mesma, mas sempre em relação a alguma coisa, em sentido transitivo. É no seio dessa concepção mimética da arte que a verossimilhança encontra sua razão de ser. Isso é muito claro quando lemos a obra do Abade Batteux, obra capital da estética do século XVIII. Ela se intitula *As Belas Artes Reduzidas a um Único Princípio* (*Les Beaux-arts réduits à un même principe*). Como indica o título, o Abade Batteux pensa as artes não em sua especificidade, mas segundo um princípio único, que é o da imitação. Esta obra publicada em 1746 pretende-se um tratado sistemático, no qual se desenvolve as idéias a respeito da imitação. Após Aristóteles, é considerada a grande síntese da filosofia da arte na história da estética. O Abade Batteux traduz o essencial do pensamento estético clássico ao definir a imitação por meio de um enunciado notável por sua concisão e pertinência:

As artes, nisto que é propriamente arte, não são senão imitações, semelhanças que não se referem à natureza, mas parecem o ser; e [...] assim a matéria das belas artes não é de forma alguma a verdade, mas a verossimilhança. (Batteux [1746] 1989: 86).

Por meio de uma série de oposições, Batteux desarticula a arte da realidade, a qual ele chama de natureza, definindo-a como uma distância que separa duas coisas. A oposição entre verossímil e verdadeiro é significativa e constitutiva. Esta oposição se encontra como um *topos* extraído da poética clássica desde a Renascença e remonta claramente a Aristóteles.

Na *Poética* a poesia é definida em oposição à história, como um discurso que toma as coisas tais como poderiam ser, e não tais como elas são. Seu argumento fundamental é que a arte não visa à representação do que é ou do que foi, mas do que

⁶ Para Aristóteles, *mimesis* e *mimeisthai* não significam “imitação” no sentido estrito, mas “tornar visível”, “mostrar”. Ver Grassi (1975).

poderia ser. Neste sentido, Aristóteles aproxima a arte da filosofia e ressalta sua diferença em relação com a história. Tudo aquilo que é ou foi tem caráter individual e particular; está ligado a um determinado momento, a um determinado lugar, longe de toda universalidade. O possível, ao contrário, desvinculado do aqui e agora, alcança uma importância mais ampla, uma universalidade maior.

“Pelas precedentes considerações se manifesta que não é ofício de poeta narrar o que aconteceu; é, sim, o de representar o que poderia acontecer, quer dizer: o que é possível segundo a verossimilhança e a necessidade. Com efeito, não diferem o historiador e o poeta por escreverem verso ou prosa (pois que bem poderiam ser postos em verso as obras de Heródoto, e nem por isso deixariam de ser história, se fossem em verso o que eram em prosa) – diferem, sim, em que diz um as coisas que sucederam, e outro as que poderiam suceder. Por isso a poesia é algo de mais filosófico e mais sério do que a história, pois refere aquela principalmente o universal, e esta o particular. Por ‘referir-se ao universal’ entendo eu atribuir a um indivíduo de determinada natureza pensamentos e ações que, por liame de necessidade e verossimilhança, convêm a tal natureza; e ao universal, assim entendido, visa a poesia, ainda que dê nomes às suas personagens; particular, pelo contrário, é o que fez Alcibíades ou que lhe aconteceu” (Aristóteles, *Poética* 1451 a 36, b, p. 451).

A arte não está mais voltada – como queria Platão (no caso da arte egípcia) – para a verdade e para a representação da perfeição humana e sim para a revelação das possibilidades próprias do homem.

No seio deste sistema mimético da arte, a verossimilhança goza um papel essencial, constitutivo. Trata-se então de considerações ontológicas na medida em que existe a questão de se examinar a modalidade da existência da verossimilhança, enquanto ferramenta da *mimesis* na arte. A verossimilhança é algo que impõe uma crença por si mesma, se impõe ao espírito como evidente, como uma imagem clara a qual se adere facilmente. A verossimilhança coloca então em questão a relação cópia e Modelo tal como formulada pelo platonismo. Ela não busca a verdade interior, estrutural; mas o efeito, uma relação de exterioridade.

Os jansenistas⁷ que aderem a uma filosofia de tipo neoplatônica e cartesiana consideram a verossimilhança como o instrumento mais perigoso da ficção, na medida em que ela esfacela toda distinção entre o falso e o real, devido a sua perfeição mimética. Esta crítica se apoia sobre a concepção de Port-Royal⁸ do signo, que podemos compreender por meio das análises de Michel Foucault (1999). Nos séculos XVII e XVIII, as palavras e as coisas se separaram e perderam sua identidade. Não existem mais “assinaturas” para se ler no mundo, mas “representações” a interpretar. A linguagem torna-se significação, ela adquire um conteúdo representativo. Assim, a concepção do signo de Port-Royal é binária: o signo consiste em um suporte que representa uma coisa (o significante) e a coisa representada (o significado). O signo é considerado uma unidade transparente: o suporte significante, qualquer que seja, não é percebido, é a imagem do significado que aparece ao espírito. “De fato o significante é inteiramente ordenado e transparente” (Foucault 1999: 79). O exemplo preferido pela *Lógica de Port-Royal* para explicar um signo é o quadro (pintura): “É característico que o exemplo primeiro de um signo que fornece a Lógica de Port-Royal, seja a representação espacial e gráfica – o desenho, carta ou quadro. De fato o quadro não tem por conteúdo senão isto que ele representa” (Foucault 1999: 79).

Esta transparência do signo conduz à proeminência do significado sobre o significante, chegando mesmo a assolar este último. Sob a influência de Santo Agostinho e de Descartes que afirmam que a verdade não é para os olhos que percebem, mas para a alma, a *Lógica de Port-Royal* distingue claramente as imagens da percepção e aquelas provenientes da imaginação. Estas últimas vêm perturbar a percepção impor

⁷ O Jansenismo foi uma teologia cristã que surgiu na França e Bélgica, no século XVII e se desenvolveu no século XVIII.

⁸ Centro Jansenista e intelectual. Arnauld, Lancelot, Pascal são alguns dos pensadores ligados a Port-Royal. Este centro elaborou uma lógica e uma gramática que foram paradigmáticas para história da filosofia e lingüística. Antoine Arnauld (1612-1694) e Pierre Nicole (1625-1695), ambos do convento parisiense de Port-Royal, trouxeram importante contribuição para o cartesianismo.

suas imagens e conduzir a confusão entre as ficções imaginárias e o real objetivo. “O signo encerra duas idéias, uma da coisa que representa, outra da coisa representada; e sua natureza consiste em excitar a primeira pela segunda” (Nöth 1995: 43).

A literatura em particular, segundo Port-Royal, conduz ao perigo de eliminar a distinção fundamental entre o verdadeiro e o falso. Ao mascarar o intervalo entre as palavras e as coisas, a literatura engendra um grave risco tanto ontológico como epistemológico, dando às vãs ficções o mesmo valor que o real. Essa aparência de real, a ficção adquiriu pela verossimilhança, cuja eficácia poética é reconhecida por todos os teóricos clássicos. A verossimilhança é então um artifício que fornece às ficções a aparência de verdade, e funciona desde então como um instrumento perigoso para o leitor que afasta assim o seu pensamento de Deus para se deleitar em fantasias. Os críticos agostinianos estimam que a arte verossímil embaralha as fronteiras entre a arte, que não é senão ilusão, e a verdade. Com o verossímil a cópia começa a se destacar de seu Modelo e se afirmar como ontologia, como poder de afectar. Sua avaliação se dá então por meio de seu poder de convencer, devido à sua inserção na dimensão do sensível, do perceptível (Costa Lima 2000).

Fora do âmbito estrito do platonismo, as relações entre a cópia e o original (Modelo) podem tornar-se muito complexas. Jean-Jacques Rousseau expõe uma questão interessante em seu Artigo “Copista” de seu *Dicionário de Música*:

“Enfim, o dever do copista ao escrever uma partitura é corrigir todas as falsas notas que podem se encontrar no seu original. Não entendendo por falsas notas as que se encontram no original, mas nas sucessivas cópias que o copista toma como original. A perfeição da arte do copista é expressar fielmente as idéias, boas ou más. Este tipo de avaliação não é a sua função, porque ele não é o autor nem o corretor, mas simplesmente o copista. É bem verdade que, se o autor trocou por desleixo uma nota por outra, ele deve a corrigir; mas se este mesmo autor a fez por ignorância, ele a deve deixar. Se ele quiser ou poder, que ele componha melhor, mas se for apenas copista, ele deve respeitar o original. Assim, um copista não só deve ser bom em harmonia e composição, com também dominar os vários estilos,

além de reconhecer um autor pelo seu estilo, sabendo, desta forma, o que este autor fez ou poderia ter feito. Existe também, uma espécie de método ou crítica que se pode utilizar: comparar uma determinada passagem com outra afim de poder reconstitui-la; remeter um forte ou suave onde o compositor esqueceu; unir frases mal ligadas; restituir medidas omitidas; existem exemplos desses procedimentos, mesmo nas partituras. Sem dúvida, é necessário muito saber e gosto para restabelecer um texto em toda sua pureza. Poder-se-ia afirmar que poucos copistas assim procedem. Eu poderia responder que todos assim deveriam proceder” (Rousseau *Dictionnaire de Musique*, O. C., v. 5, 739).

Segundo Rousseau, o copista de música ao se deparar com seu original, que na verdade é uma cópia, deve se remeter a um original que não é dado, mas intuído a partir de suas cópias. Em outros termos, são as cópias que engendram o original. É a partir do contato com uma cópia que se pode reconstituir o modelo e, assim procedendo, corrigir as próprias cópias. Estamos ainda numa relação entre modelo e cópia, na qual a cópia deve ser o mesmo de um original. Entretanto o original não é dado, necessitando-se para atingi-lo toda uma metodologia que parte da cópia e intui o modelo. Poder-se-ia dizer que, nesse caso, é necessário todo um trabalho hermenêutico sobre a cópia para atingir uma intencionalidade supostamente dada no original. A leitura da cópia engendra a possibilidade da construção de um original. Da mesma maneira, quando lemos um poema, não existe nenhum sentido fixo no qual descende as palavras; o sentido se constrói na leitura que se efetua não somente ao enunciar o que se diz, mas também ao fazer constantemente a hipótese disto que poderia ser. O copista, usando de sua sensibilidade e competência, engendra um original que poderia ter sido, corrigindo-o se necessário; pois podem existir erros no original cometidos contra a vontade do compositor. Ao fazer uso de como poderia ter sido, Rousseau situa a atividade do copista na poética da verossimilhança. De fato, esse copista, apresentado inicialmente como um trabalhador ligado à mecânica de seu ofício, mantém uma singular e nada mecânica relação com seu autor. Tudo se passa como se ele restituísse um texto

extraviado e como se, no ato de copiar, o autor sofresse uma purgação. Assim, a cópia manifesta um paradoxo da autoridade. O autor, no fundo, é destituído de sua criação original, e a cópia torna-se o fato que engendra o autor, ou o restitui ao que deveria ter feito.

A presença de um original essencialmente e constitutivamente perdido é uma forma de se interpretar o conceito fundamental da *Poética* de Aristóteles: a *mimesis*. Pelo menos parece que o classicismo assim o interpretou. Como assinala Arthur Danto (1993: 131), Aristóteles não afirma que a *mimesis* deve imitar alguma coisa que lhe é preexistente. A imitação, ao contrário, faz, em algum grau, emergir alguma coisa que não existe ainda. A imitação não remonta a um original, mas constitui o original, do qual ela é uma prova.

Os pitagóricos chamavam imitação ao modo como as coisas se relacionavam com os números, considerados como as realidades essenciais e superiores que aquelas imitam.

“ [...] Como vissem nos números as modificações e as proporções da harmonia e, enfim, como todas as outras coisas lhes parecessem, na natureza inteira, formadas à semelhança dos números, e os números as realidades primordiais do Universo, pensaram eles que os elementos dos números fossem também os elementos de todos os seres, é que o céu inteiro fosse harmonia e número [...]” (Aristóteles, *Metafísica*, Cap. V, p. 221).

Em sua *Metafísica* Aristóteles criticou essa doutrina concluindo que não existe diferença fundamental entre a teoria pitagórica da imitação e a teoria platônica da participação.

“A tais realidades deu então o nome de ‘idéias’, existindo os sensíveis fora delas, e todos denominados segundo elas. É, com efeito, por participação que existe a pluralidade dos sinônimos, em relação às idéias. Quanto a esta ‘participação’, não mudou senão o nome: os pitagóricos, com efeito, dizem que os seres existem à imitação dos números, Platão, por ‘participação’ mudando o nome; mas o que esta participação ou imitação afinal será, esqueceram todos de o dizer.” (Aristóteles, *Metafísica*, Cap. VI, 224).

O problema já é enfrentado por Platão no *Parmênides* ao estabelecer a relação do Uno fundamento com a multiplicidade dos fenômenos. Assim, a unidade existe segundo a razão e a pluralidade segundo os sentidos. A noção de “participação” na filosofia platônica procura dar conta desse problema. É uma noção central na filosofia platônica. Trata-se da relação das idéias entre si e das idéias com as coisas sensíveis. Esta relação efetua-se mediante a participação. A coisa ou o ente somente adquire a dimensão do Ser na medida em que participa da sua Idéia ou Forma, do seu Modelo ou Paradigma.

Platão não ignora as dificuldades desta noção. Assim, no *Parmênides*, Ele se pergunta: a coisa participa da totalidade da Idéia ou só de uma parte dela? Visto que deve aceitar-se que a idéia permanece una em cada um dos múltiplos sensíveis, não há outra solução que supô-la análoga à luz que, sem estar separada, ilumina cada coisa. Entretanto, pode-se entendê-la como um véu estendido sobre uma multiplicidade, e então cada coisa participa de uma parte da Idéia. Aristóteles sublinhou insistentemente a dificuldade seguinte: caso admita-se que a unidade da Idéia se reparte sem deixar de ser unidade, é imprescindível fornecer uma definição da participação e não deixar a questão em suspenso (Aristóteles, *Metafísica*, Cap. VI, 224-225). No *Sofista*, Platão procura uma solução para o problema da participação do sensível no inteligível sem que este último se divida materialmente. Para encerrar o sofista, Platão necessita mostrar que as imagens produzidas pelos seus adversários pertencem ao não-ser. A dificuldade lógica evidentemente se impõe: para que o não-ser tenha efetividade é necessário que ele exista, se ele existir ele é o ser, então como o não-ser pode tornar-se ser? Para resolver esta dificuldade, Platão deverá cometer uma espécie de parricídio, pois terá de reformular a doutrina de seu mestre Parmênides, o qual sempre afirmava: “jamais

obrigarás os não-seres a ser; antes, afasta teu pensamento desse caminho de investigação” (Platão, *Sofista* 237b, p. 163). Mas para desmascarar o sofista, Platão terá: “necessariamente de discutir a tese de nosso pai Parmênides e demonstrar, pela força de nossos argumentos que, em certo sentido, o não-ser é; e que, por sua vez, o ser, de certa forma, não é”. (Platão, *Sofista* 242 a, p. 168).

O conceito de participação mantém a relação entre a Idéia e a cópia, ao mesmo tempo que introduz a dimensão do não-ser para desmascarar o discurso do sofista. A relação entre Idéia e sua cópia se dá pela presença do Mesmo. Assim, quando afirmamos que algo é o Mesmo, é porque, em si mesmo, ele participa do Mesmo, e quando dizemos que ele não é o Mesmo, é em consequência de sua comunidade com “o outro”. Esta comunidade o separa do “Mesmo” e o torna não-Mesmo, ou seja, “outro”. Assim, podemos chamá-lo de “não-o-Mesmo”. Segue-se, pois, que existe um ser do não-ser, em toda a série dos gêneros;

“Pois na verdade, em todos eles a natureza do outro faz cada um deles outro que não o ser e, por isso mesmo, não-ser. Assim, universalmente, por essa relação, chamaremos a todos, corretamente, não-ser; e ao contrário, pelo fato de eles participarem do ser, diremos que são seres”. (Platão, *Sofista* 256 e, p. 189).

Assim, Platão graças à noção de participação pode introduzir a negatividade do não-ser, já que sua efetividade se dá pela afirmação da não participação na Idéia. O simulacro é totalmente da ordem do não-ser, pois não participa em nada do Modelo, ou da Idéia, por isso é uma pretensa cópia, já que é a cópia quem participa do ser da Idéia. Cada Forma, ou Idéia encerra uma multiplicidade de ser e uma quantidade infinita de não-ser. A noção de participação também permite a Platão explicar a diversidade e multiplicidade do sensível, sem perder sua referência à estabilidade da Idéia; ao supor que um objeto tem, não só uma figura patente e visível, mas também uma figura latente e invisível captável somente pela mente.

O conceito de verossímil de Aristóteles altera a relação entre o Modelo e a cópia platônica. No caso da arte o conceito de “bela natureza”, o qual é uma aplicação do conceito de verossímil, não reenvia jamais ao Modelo do mundo tal como ele é, mas trata o mundo como um simples exemplo de como deveria ser (Gilson 2002). A verossimilhança da qual a arte se autoriza, mesmo quando pode ser imaginada como objeto, não pode ser pensada senão como operação de produção de uma originalidade sempre a constituir, e não como referência a um original pré-dado, ou pré-constituído. O verossímil é um efeito oriundo de uma *mimesis*, a qual nunca esteve completamente confundida com a cópia. Segundo Aristóteles, a *mimesis* está articulada com a música e a dança, além das artes figurativas e o teatro.

“A epopéia, a tragédia, assim como a poesia ditirâmbica e a maior parte da aulética e da citarística, todas são, em geral, imitações. Diferem, porém, umas das outras, por três aspectos: ou porque imitam por meios diversos, ou porque imitam objetos diversos ou porque imitam por modos diversos e não da mesma maneira. Pois tal como há os que imitam muitas coisas, exprimindo-se com cores e figuras (por arte ou por costume), assim acontece nas sobreditas artes: na verdade, todas elas imitam com o ritmo, a linguagem e a harmonia [...]” (Aristóteles, Poética, 1447 a 13-17, p. 443).

Embora a *mimesis* não seja sinônimo de arte, ou aplicável somente à arte, é neste contexto que ela claramente não se confunde com a reprodução de um pré-dado. Pelas operações lógicas que estabelece, provoca um efeito diferenciado no receptor. Para Aristóteles, não é idêntica a resposta de um receptor diante de uma cena da natureza ou diante de um quadro.

Evidentemente que o verossímil, em Aristóteles, é um conceito extremamente complexo e que teve uma fortuna de leituras e interpretações, mesmo divergentes, conforme as épocas. Entretanto, se aqui trazemos a sua discussão é devido ao fato de introduzir uma relação diferenciada entre a cópia e o Modelo. Trata-se de uma reabilitação da cópia, ou de um elogio da cópia, se assim podemos nos expressar. Ela

escapa da normatização do Mesmo presente na relação cópia/Modelo do enquadramento platônico. Enquanto sujeita a uma expectativa interna, a relação cópia/Modelo no enquadramento do verossímil não pode ser normativa, pois exige a capacidade inventiva, tanto do artista como do receptor (Costa Lima 2000).

As vicissitudes do verossímil atingem o século XVIII no apelo de Vico ([1725] 1979) ao *Senso Comum*. Vico posiciona-se antagonicamente com relação à ciência moderna. Não contesta as vantagens da ciência crítica dos tempos modernos, mas lhe indica seus limites. Ninguém poderá dispensar à sabedoria dos antigos, o cultivo da *prudência* e da *eloquência*. Propõe, para a educação, a formação do *Senso Comum*, que não se alimenta do verdadeiro mas do verossímil. O *Senso Comum* não significa apenas aquela capacidade universal que existe em todos os homens, mas é também o sentido que institui comunidade. Vico acredita que o sentido e a direção da vontade humana são fornecidos não pela universalidade abstrata da razão, mas a universalidade concreta representada pela comunidade de um grupo, de um povo, de uma nação, do conjunto da espécie humana (Vico [1725] 1979). O desenvolvimento do *Senso Comum* é, por isso, de decisiva importância para vida e a cultura. Vico fundamenta o significado e o direito autônomo da eloquência sobre esse *Senso Comum* do verdadeiro e do correto, que não é um saber baseado em razões, mas que permite encontrar o que é plausível ou verossímil (Gadamer 2004). O que opera aqui é o antigo antagonismo aristotélico entre saber prático e saber teórico, um antagonismo que ecoa na oposição entre verdadeiro e verossímil. O saber prático, a *phronesis*, é uma forma de saber distinta do saber teórico.

“Que a sabedoria prática não se identifica com o conhecimento científico, é evidente; porque ela se ocupa, como já se disse, com o fato particular imediato, visto que a coisa a fazer é dessa natureza. Ela opõe-se, por outro lado, à razão intuitiva que versa sobre as premissas limitadoras das quais não se pode dar a razão, enquanto a sabedoria prática se ocupa com o particular imediato, que é objeto não de conhecimento científico mas de percepção – e não da percepção de qualidades peculiares a um determinado sentido, mas de uma percepção semelhante àquela pela qual sabemos que a

figura particular que temos diante dos olhos é um triângulo; porque tanto nessa direção como na da premissa maior existe um limite. Mas isso é antes percepção de outra espécie que não a das qualidades peculiares a cada sentido”. (Aristóteles, *Ética a Nicômaco*, 8, 1142a 25-30).

A sabedoria prática e o verossímil, sua expressão, estão orientados para as situações concretas. Elas terão de abranger então as circunstâncias em sua infinita variedade. Aristóteles descreve como a partir de muitas percepções forma-se a unidade de uma experiência e como a partir da multiplicidade das experiências lentamente acaba formando-se algo como a consciência do universal que se conserva nesse fluxo de aspectos mutáveis da vida da experiência (Gadamer 2004: Vol II, 235).

Tanto em Platão como em Aristóteles a cópia supõe um ato de adequação ou correspondência entre a imagem produzida e algo. Em Platão, esse algo é anterior e claramente superior numa ordem hierárquica. Ao lado desse aspecto em comum, a cópia aristotélica adquire um acentuado grau de liberdade quanto a este algo, seja por seu próprio ato de feitura, seja pelo efeito que causa: “[...] contemplamos com prazer as imagens mais exatas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, as formas de animais ferozes e cadáveres.” (Aristóteles, *Poética*, 48 b 9-12). Trata-se de entender a percepção como uma distinção e uma opinião sobre um universal.

Platão afirmava, diante dos sofistas, que a sensação, ou seja, a “percepção sensível”, não proporciona verdadeiro conhecimento nem sequer das coisas sensíveis. Para Platão, a sensação tem um alcance bem grande, significando toda apreensão que não seja de natureza intelectual. Já Aristóteles, com o conceito de verossímil nos devolve para as situações concretas sem deixar de visar o universal.

Se em Aristóteles se processa uma espécie de libertação da cópia, ainda não percorremos nosso caminho de pensamento de forma completa, pois ainda não

revertemos o platonismo completamente. Para tanto, necessita-se libertar os simulacros. Com a libertação dá cópia, o simulacro também começa a emergir como puro efeito, como força autônoma e capacidade de afectar, além da significação da auto-referência.

Reverter o Platonismo segundo Gilles Deleuze

“A repetição em Proust não é reprodução do mesmo, mas “potência da diferença” (Deleuze, Proust e os signos).

Em seu artigo “Simulacro e Filosofia Antiga”, Deleuze (1974) formula uma hipótese aparentemente paradoxal. Segundo ele, o próprio Platão, em sua obra *Sofista*, anuncia a possibilidade da inversão do platonismo. Entretanto, Deleuze nos adverte da existência de uma consciência, em Platão, dos riscos que se pode correr, na própria “Teoria das Idéias”, caso se efetive essa inversão. Porém, é absolutamente necessário passar por esse risco para a própria salvação do pensamento platônico. Trata-se de um risco calculado. Mas por que Platão apontou para essa inversão do seu pensamento? Porque, segundo Deleuze, é no interior de sua doutrina que encontramos a possibilidade do princípio de desvio, o qual conduz à sua inversão. Em outros termos, é no seio de sua doutrina que encontramos a condição de possibilidade de sua inversão. Se Platão foi o primeiro a antever a inversão do platonismo, para evitá-la construiu uma teoria responsável por não abrir caminhos para essa possibilidade. Para alcançar esse fim, Platão acaba visando o simulacro para dele se libertar, para eliminá-lo pela raiz de uma vez por todas. Mas, ironia do destino, em seu processo, o pensamento platônico deixa em aberto essa “potência positiva”, segundo Deleuze, do simulacro na sua condição imprevisível do dissemelhante: “o simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra

uma potência positiva que nega tanto o *original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução* [...] Não basta nem mesmo invocar um modelo do Outro, pois nenhum modelo resiste à vertigem do simulacro” (Deleuze 1974: 267-68). O simulacro dissimula o seu próprio processo, que não é de simular semelhanças, mas desencadear dissemelhanças. Eles são, portanto, originalmente “sempre-outros”.

Distinguir a “coisa” e suas imagens, o original e a cópia, o modelo e o simulacro é o projeto inicial de Platão. Porém deveríamos nos perguntar se todas essas expressões são equivalentes? Platão responderia obviamente que não. A distinção entre essas expressões está em comum acordo com o projeto mais amplo de enfrentar o problema da dualidade entre a essência e a aparência. Porém, segundo Deleuze, esse seria o projeto mais geral e superficial de Platão, o qual remonta à “Teoria das Idéias”, como já vimos. O projeto mais profundo surge quando nos reportamos ao método da divisão: “pois este método não é um procedimento dialético entre outros. Ele reúne toda a potência da dialética, para fundi-la com uma outra potência e representa, assim, todo o sistema” (Deleuze 1974: 259). A divisão constitui o método de filtragem, de triagem. Funciona como uma segunda passagem por um crivo, o qual dissipa de vez qualquer possibilidade de confusão na relação entre os simulacros, as imagens e os modelos. Os simulacros, “falsos pretendentes” objetivam esconder sua realidade ilusória, ou seja, criar a miragem de semelhança entre imagem e modelo. Com esta estratégia, eles se declaram como pretendentes, ou melhor, falsos pretendentes. Por exemplo, em sua obra *Político*, Platão tenta definir o político. Assim que surge uma primeira definição: “o político é o pastor dos homens”, surge uma série de rivais: médico, comerciante, trabalhador; todos com a intenção de reivindicar para si a definição. Todos dizem; “eu sou o verdadeiro pastor dos homens”. Assim, o método da divisão visa distinguir os pretendentes. Distinguir o puro e o impuro, o autêntico e o inautêntico. Trata-se então

de seleccionar linhagens; por exemplo, o verdadeiro político ou o pretendente bem fundado, depois parentes, auxiliares, escravos, até chegar nos simulacros e contrafações. “A maldição pesa sobre estes últimos; eles encarnam a má potência do falso pretendente” (Deleuze 1974: 261). Os simulacros seriam perigosos, pois engendram situações onde o falso pretendente se faz passar pelo verdadeiro pretendente. Por isso a necessidade de criar um sistema de filtragem ou triagem para as pretensões: “filtrar as pretensões, distinguir o verdadeiro pretendente dos falsos” (Deleuze 1974: 260). Porque, de fato, o simulacro é da ordem da dissemelhança interna. Devido a isso, abre-se sempre a possibilidade do próprio modelo deixar de fazer sentido e ser substituído pelo simulacro. É por uma perversão e subversão, desvio de rota, que se insinua os simulacros, por meio de um movimento que aparentemente ultrapassa o binômio cópia-modelo. O simulacro, ao mesmo tempo que opera uma cisão na relação ícone-modelo, opera uma fusão dos dois num outro, a tal ponto que se coloca em causa a legitimidade do ícone e do original: “Platão, no clarão de um instante, descobre que [o simulacro] não é simplesmente uma falsa cópia, mas que põe em questão as próprias noções de cópia... e de modelo” (Deleuze 1974: 261). Assim, ultrapassar por “entre” o binômio cópia-modelo, aparência-essência é o modo como o simulacro se insurge, se insinua, graças a presença de uma dissemelhança interna. É em relação a esta ameaça de subversão que é necessário proceder, segundo Deleuze, ao método da divisão, ou seja, triagem para distinguir os verdadeiros dos falsos pretendentes. Os falsos pretendentes seriam os caminhos para não serem seguidos, mas evitados; pelo simples fato de não caberem na lógica da semelhança imagem-modelo, mas sim na ordem da dissemelhança. De fato, o simulacro pertence a uma outra ordem de imagens. A investigação platônica teria como objetivo não cair como uma presa nas armadilhas do simulacro, detectar aquilo que de maneira alguma é, mas se faz passar por ser. Ora

cópias, ora modelos, ora nem uma coisa nem outra, os simulacros são o devir-louco da inconstância. Como ele, na verdade, não é alguma coisa; ele pode ser tudo.

O simulacro encontra-se no meio dos extremos, representados pela cópia e pelo modelo. Ele percorre essa distância do “entre dois”. Entretanto, paradoxalmente ele também está nos dois extremos. Devido a isso, na medida em que os extremos se tocam, passa cada um para o lado do outro, e, assim procedendo, já não se trata de extremos que se tocam, mas sim de séries que se cruzam. Porque as séries internas extravasam as delimitações dos extremos, criando-se, assim séries externas. Elas, tanto as internas como as externas, não deixam de se percorrerem mutuamente, sendo infinita e multiplamente variáveis nas suas combinatórias. Como diz Deleuze:

“Pelo menos das duas séries divergentes interiorizadas no simulacro, nenhuma pode ser designada como original, nenhuma como cópia. Não basta nem mesmo invocar um modelo do Outro, pois nenhum modelo resiste à vertigem do simulacro. Não há mais ponto de vista privilegiado do que objeto comum a todos os pontos de vista. Não há mais hierarquia possível: nem segundo, nem terceiro... A semelhança subsiste, mas é produzida como o efeito exterior do simulacro, na medida em que se constrói sobre as séries divergentes e faz com que ressoem” (Deleuze 1974: 268).

Devido ao fato do simulacro criar séries divergentes, portadoras de uma verdadeira vertigem, Deleuze o relaciona ao devir, em especial ao devir do eterno retorno tal como foi concebido por Nietzsche. Ele é o retorno não ao Mesmo, mas do Mesmo. Em outros termos, o que se repete é o ato de retornar e não o conteúdo do retorno. Esse será sempre novo, pois duas coisas iguais ou homogêneas no espaço tornam-se heterogêneas e potencialmente diferentes no tempo. Assim, o mesmo se torna outro; ou o acontecimento, mesmo cíclico, é heterogêneo, por se construir em séries divergentes ao longo do tempo. O acontecimento X que vivi ontem, ao se repetir hoje, será diferente, pois será X². Ele inclui o antecedente. Trata-se de um movimento não

circular, mas espiralado, tridimensional. É a insinuação do simulacro, pois o mesmo se torna outro, pois não existe mais modelo nem cópia, mas diferenças infinitas.

No mundo da imagem digital, podemos pensar os simulacros como irrupções que abrem caminho para as multiplicidades e para o virtual.

Ser ou não Ser: A Questão da Simulação Digital⁹

Desde o aparecimento das possibilidades de simulação digital e a criação do hiperespaço fomos lançados num debate de grandes proporções e prestigiosos atores. De um lado uma visão otimista das novas possibilidades¹⁰, representadas principalmente por Pierre Lévy. Esse pensador sempre enfatizou os aspectos fascinantes da simulação e suas aplicações no desenvolvimento do conhecimento, da imaginação, do raciocínio e da comunicação (Lévy 1998). Um dos grandes atrativos da simulação apontados por Lévy é sua natureza interativa. Os jogos de “realidade virtual”, por exemplo, põem em contato, por meio da simulação, toda uma dimensão corporal dos atores envolvidos, com gestos e expressões. O próprio contexto em que os atores se movem é partilhado e transformado. Assim, a simulação, com a interatividade que lhe é subjacente, poderia realizar os seguintes tipos de troca (Lévy 1999):

1. Apropriações com personalização da mensagem recebida.

⁹ Baseado num artigo que publicamos: Braga, Eduardo Cardoso (2003). “Ser ou não ser: a questão da simulação”. In: Leão, Lúcia [org]. *Cibercultura 2.0*. São Paulo: U.N.Nojosa.

¹⁰ Além de Pierre Lévy, podemos listar nesta vanguarda das utopias tecnológicas os seguintes nomes: o canadense Derrick de Kerckhove, o alemão Peter Wiebel e o norte-americano Nicholas Negroponte.

2. Reciprocidade da comunicação, dispositivos comunicacionais com base no “um a um” (*peer to peer*) ou com base no “todos a todos” (rede neural).
3. Virtualidade, enfatizada pelo processamento de mensagens em tempo real.
4. A telepresença.
5. A incorporação de imagem dos participantes nas mensagens vinculadas.

Dessa forma, a simulação, para Lévy, é definida como a virtualização das ações humanas. Os jogos em rede simulam as estratégias de um jogador com o objetivo de superar dificuldades e atingir metas. Para tanto, este deve passar por referências espaciais e temporais que são compartilhadas por todos os outros jogadores.

Devemos assinalar que Lévy não considera a simulação como um simples transposição ou representação¹¹ de nosso mundo concreto “experienciado”. As possibilidades vão muito além; por exemplo, podemos simular de forma gráfica e interativa fenômenos muito complexos e abstratos, para os quais não existe nenhuma “imagem” natural. Assim, a ideografia dinâmica possibilitaria, por exemplo, materializar por meio de imagens: dinâmica demográfica, evolução de espécies biológicas, ecossistemas, guerras, crises econômicas, crescimento de uma empresa, orçamentos, etc. Neste caso, a modelagem traduz de forma visual e dinâmica aspectos em geral não-visíveis da realidade e pertence, portanto, a um tipo particular de encenação (Lévy 1999: 67). A simulação é muito mais do que representação do que é visível. Trata-se, na verdade, não de representação, mas de criação de mundos possíveis,

¹¹ Usamos aqui o termo representação no sentido mais amplo, ou seja, como (re)apresentação de algo que aparece. Neste sentido, a semelhança é uma importante qualidade desse tipo de representação. Mais adiante nesse trabalho, retomaremos a questão da representação num contexto no qual a semelhança não é uma qualidade necessária e suficiente para o ato de representar.

nos quais a imaginação desempenha papel ativo¹². A ação ou situação simulada pode ser também imaginada e sentida. Esta característica lhe confere enorme potencial para uso nos processos de ensino-aprendizagem.

Assim, podemos resumir que, para Pierre Lévy, a simulação é encarada como experiência positiva, devido aos seus enormes potenciais de produção de conhecimento, desenvolvimento cognitivo e pelo fato de conectar pessoas conhecimentos e experiências num espaço de diversidade dimensional e temporal. Essa intensa conexão entre pessoas pode mesmo gerar a emergência de uma “inteligência coletiva”¹³ (Lévy 2003). A simulação não é representação nem transfiguração do mundo, mas criação de mundos possíveis.

Entretanto, existe no debate da cultura contemporânea uma outra visão da questão da simulação. Uma visão que poderíamos classificar de pessimista e apocalíptica. Um de seus principais representantes é Jean Baudrillard (1983, 1994, 1998), que lançou os alicerces da crítica da simulação por meio do conceito de “simulacro”. Ele alerta para o alcance incalculável causado pela irrupção do sistema binário. Por meio dele, criou-se um sistema desarticulador dos discursos por afetar o sistema de representação, provocando um curto-circuito em tudo o que foi dialética de um significante e de um significado, de um representante e de um representado.

Segundo Baudrillard, existe uma sedutora imagem da cultura contemporânea circulando nos meios discursivos hoje em dia. Nosso mundo nos lançou no hiperespaço numa espécie de pós-modernismo apocalíptico. Nesse hiperespaço a atmosfera rarefeita asfixiou o referente, deixando-nos como satélites numa órbita sem objetivo em torno de um centro vazio. Esse centro é vazio de significação, porém habitado por números, ou

¹² Lembramos que, em *A ideografia dinâmica*, Lévy (1998: 97-109) dedica um capítulo inteiro à imaginação, enfatizando seu importante papel na construção de modelos mentais.

¹³ A este propósito ver: SANTOS, Rogério da Costa (2005). “Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva”. *Interface*, São Paulo, v. 9, n. 17, p. 235-248.

seja, um código binário sem referência material. De fato, o código é construído por uma diferença de matéria não importando qual elemento material provoca esta diferença. Basta uma simples e mínima diferença para se construir, por meio de zeros e uns, ou de uma dualidade, um código que armazene instruções para dispositivos realizarem. Trata-se de uma sintaxe criada arbitrariamente, por convenção, e sobreposta à mínima diferença material. Nós descansamos num éter de imagens flutuantes que não tem nenhuma relação com a realidade (Baudrillard 1994: 10). Isto, de acordo com Baudrillard é simulação, espaço habitado pelo simulacro: a substituição dos signos do real pelo real (Baudrillard 1994: 3). Na hiper-realidade, signos não mais representam ou se referem a um modelo externo. Eles suportam apenas a si mesmos, e referem-se apenas a outros signos, são realidades em si. Existem para a percepção, formando-se por combinatória binária, como os fonemas da linguagem (Baudrillard 1994: 147). Segundo Baudrillard, esse falar por fonemas não passa de um gaguejar, um gaguejar pós-moderno. Na ausência de qualquer atração gravitacional para uni-los, são fluxos de imagens formando-se por meio de fragmentos, cacos sem significação. Tudo é combinatória, portanto tudo torna-se intercambiável. Qualquer termo pode ser substituído por qualquer outro. Trata-se de uma completa indeterminação (Baudrillard 1983: 56). Na contemplação dessas superfícies homogêneas de sintagmas deslizantes, tornamo-nos mudos. Podemos apenas contemplar em completa e catatônica fascinação (Baudrillard 1983 35-39). O segredo desse processo está escondido do próprio ato perceptivo e, conseqüentemente, além de nossa compreensão. O sentido foi implodido. Não existe mais nenhum modelo externo, mas somente imanência interna. Aqui se mostra claramente o platonismo de Baudrillard, o simulacro mantém com o modelo apenas uma aparência externa, no interior ele guarda uma diferença que o torna auto-referente e imanente. Na superfície sintagmática deslizante, os simulacros são criados

por meio de uma mínima diferença e cuja função é sua troca, circulação e efeito. Escondida nas imagens digitais existe uma espécie de código genético responsável pela sua geração: o código binário, imaterial (Baudrillard 1994). O sentido está fora do alcance e fora do signo, mas não porque está recuado numa certa distância, mas porque o código se miniaturizou. Objetos tornam-se imagens, imagens tornam-se signos, signos são informação e a informação está ajustada num *chip*, caixa preta, opaca para a percepção e para o pensamento. Tudo se reduz a esse binarismo molecular. Finalmente estamos cumprindo a generalizada digitalização da sociedade computadorizada (Baudrillard 1994).

No processo digital, segundo Baudrillard, criar uma imagem consiste em retirar do objeto todas as suas dimensões; o peso, o relevo, o perfume, a profundidade, o tempo e, principalmente, o sentido. O fascínio da imagem digital reside exatamente nessa desincorporação, a qual torna a imagem uma objetividade pura. O auge da simulação consistira então em restabelecer todas as dimensões suprimidas com o intuito de tornar a imagem mais real do que a realidade.

Estamos magicamente hipnotizados. Segundo Baudrillard, não podemos dizer que somos exatamente passivos, porque toda a polaridade, incluindo a dicotomia passividade-atividade, desapareceu. Não temos mais a terra para nos centrar, mas temos nós mesmos como função e fundamento – no sentido elétrico¹⁴ (Baudrillard 1983: 1-2). Não atuamos, porém também não somos meramente passivos. Absorvemos tudo, por todos os sentidos, por olhos abertos e bocas escancaradas. Neutralizamos o jogo das imagens energizadas na entropia massificada da maioria silenciosa. Enfim, por meio de ironias, metáforas e imagens de qualidade literária, Baudrillard pinta um mundo cuja

¹⁴ O indivíduo tornou-se empresa e toda sua vida é pautada e avaliada conforme índices performáticos empresariais. Até mesmo suas relações familiares e humanas em geral, além de sua relação com o ambiente e a natureza ou mundo. Neste sentido, a crítica de Baudrillard é muito interessante e pertinente.

principal característica é a total perda de referência. Nesse sentido, ele é totalmente platônico ao condenar o simulacro como imagens que enganam, que possuem uma diferença e são construídas por essa diferença. Qualquer referência com a realidade é apenas aparência, na essência essas imagens-simulacros conservam sua autonomia em relação a qualquer tipo de modelo. Sem dúvida que a leitura de Baudrillard é divertida, irônica, inteligente e de muita qualidade literária, porém guarda uma nostalgia de um tempo, que talvez nunca tenha existido, no qual a imagem se referia ao mundo. Agora, vivemos em tempos difíceis, nos quais domina a invasão dos simulacros, processo do capitalismo, o qual pretende formar uma massa dominada, consumista e silenciosa.

Habermas (2002) criticou a concepção de razão da Escola de Frankfurt. Segundo essa escola, existiu uma razão substancial clássica, que se degenerou a partir da metafísica de Platão em razão instrumental, cuja tecnicidade foi se aprofundando até seu ápice na sociedade capitalista atual. Para Habermas (2002), trata-se de uma concepção mística da razão, próxima do conceito de história cristã tal como foi formulado por Santo Agostinho: paraíso, queda, redenção, ou volta a situação paradisíaca. Ora, esta mesma crítica pode ser estendida para a concepção de imagem de Baudrillard. O paraíso é representado pela situação na qual os signos tinham referência no mundo. A queda, a situação digital, na qual os signos tornam-se realidade, ou são substituídos por uma realidade. O paraíso, a fotografia analógica, na qual existe o traço, o rastro da luz sob um suporte, desvelando uma referência ao mundo.

Segundo Baudrillard (1997: 41-42), a fotografia preservaria a idéia do real, ao constituir-se no próprio vestígio de seu desaparecimento. Ao contrário, na imagem digital o real desapareceu substituído por um outro real. A fotografia preserva o momento da desaparecimento e, portanto, o encanto do real como uma vida anterior.

Baudrillard historia os simulacros encontrando três momentos que produziram diferentes tipos de simulacros: Antiguidade e Renascença, Revolução Industrial e Era digital.

A imagem numérica representaria, para Baudrillard, a simulação da era digital, na qual temos um princípio metafísico inaugurado pelo sistema binário, produtor de “simulacros de simulação” (Baudrillard 1997: 52). Baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético, contrastariam não apenas com os “simulacros naturais” (Antiguidade e Renascença) baseados na imagem e no fingimento, mas também com os “simulacros produtivos” (Revolução Industrial), baseados na energia, na força da sua materialização pela máquina e em todo o sistema de produção.

Na essência dos simulacros não existe nada, apenas ausência. Essa característica as torna fetiche sagrado como os ícones bizantinos com seu poder assassino. As imagens seriam assassinas do seu próprio modelo, como os ícones de Bizâncio o podiam ser da identidade divina. Tal situação faria ruir o próprio sistema de representação o qual se baseia na aposta de que um signo possa remeter para a profundidade do sentido, que um signo possa trocar-se por sentido e que alguma coisa sirva de caução a esta troca. A simulação destrói o sistema de representação por reduzir a realidade aos signos que a comprovam. A representação se baseia no princípio de equivalência do signo e do real, enquanto a simulação é a radical negação do signo como valor, pois parte de sua reversão e do aniquilamento de toda a referência (Baudrillard 1997: 26-28).

Entretanto, nossa relação com a imagem digital somente pode se dar nessa perspectiva? Somente nos resta a escolha entre um platonismo ingênuo ou ser uma esponja que tudo suga? Os simulacros são somente esta potência negativa que engana, ilude e subverte a referência? Não estaríamos na imagem digital diante de uma

verdadeira reversão do platonismo e, nesse sentido, ancorando nossa percepção no concreto e libertando as diferenças para criar o novo?

Deleuze e Guatarri abrem uma via de pensamento, no qual podemos pensar a imagem e a imagem digital em particular, sem cair numa apologética da técnica e do maravilhoso mundo novo. Para melhor compreendê-la devemos unir a proposta de libertação do simulacro, desenvolvida no artigo “Simulacro e Filosofia Antiga”, com seus trabalhos posteriores, em especial, *Mil Platôs*. Esses trabalhos podem nos dar uma análise de nossa condição cultural sob o capitalismo avançado sem conduzir-nos em direção aos dinossauros ou lançar-nos no hipercinismo.

“Não é nos grandes bosques nem nas veredas que a filosofia se elabora, mas nas cidades e nas ruas, inclusive no que há de mais *factício* nelas. O intempestivo [referência a Nietzsche] se estabelece com relação ao mais longínquo passado, na reversão do platonismo, com relação ao presente, no simulacro concebido como o ponto desta modernidade crítica [...] Pois há uma grande diferença entre destruir para conservar e perpetuar a ordem restabelecida das representações, dos modelos e das cópias e destruir os modelos e as cópias para instaurar o caos que cria, que faz marchar os simulacros e levantar um fantasma – a mais inocente de todas as destruições, a do platonismo” (Deleuze 1974: 271).

O projeto de reverter o platonismo tem uma repercussão na *Pop-Art*, a qual transformou o factício numa cópia da cópia levando-o até o ponto em que mudou de natureza, se reverteu num simulacro e se afirmou como imagem autônoma, ontologicamente posta no mundo urbano. Uma definição muito comum de simulacro, como já vimos, é ele ser uma cópia da cópia, no qual a relação com o modelo tonou-se tão atenuada que não se pode mais chamar propriamente de uma cópia. Poderíamos dizer que é uma situação na qual temos uma cópia sem modelo. Frederic Jamenson¹⁵ exemplifica essa situação com o movimento de arte chamado hiper-realismo¹⁶. A

¹⁵ Como Baudrillard, Jamenson é um dos principais críticos da sociedade pós-moderna, especialmente em seu atual momento digital.

¹⁶ O hiper-realismo, também conhecido como realismo fotográfico ou fotorealismo é um estilo de pintura e escultura, que busca mostrar uma abrangência muito grande de detalhes, tornando a obra quase idêntica

pintura é uma cópia não da realidade, mas de uma fotografia, a qual é já uma cópia de um original (realidade). Além disso, ela é pintada com tal grau de atenção aos detalhes que se torna mais real que a realidade (Jamenson 1984: 75).

Deleuze em seu artigo “Simulacro e Filosofia Antiga” (Deleuze 1974) toma uma definição semelhante como seu ponto de partida, mas enfatizando a sua inadequação. Para além de um certo ponto, a distinção não é mais somente uma questão de grau – cópia da cópia. O simulacro é menos uma cópia dupla instalada do que um fenômeno de uma natureza inteiramente diferente. Ele abala o solo e a certeza da distinção entre cópia e modelo. Os termos cópia e modelo se referem ao mundo da representação e (re)produção objetiva. Uma cópia, não importa quantas vezes distantes de um original, autêntica ou falsificada, é definida pela presença ou ausência de uma relação interna, essencial, de semelhança com um modelo. O simulacro, de outro lado, carrega somente uma externa e ilusória semelhança, portanto, na verdade, uma dessemelhança com um suposto modelo. O processo de sua produção, seu dinamismo interno, é inteiramente diferente de seu suposto modelo; sua semelhança é meramente um efeito de superfície, uma ilusão. Diferentemente do que pensa Baudrillard, a produção e função de uma fotografia não têm relação com o objeto fotografado¹⁷. Uma pintura hiper-realista guarda uma diferença essencial com a realidade, pois seu objetivo é atingir esse efeito de “mais real do que a realidade”. O simulacro tem como efeito tencionar sua relação com o modelo e produzir a sensação de esquisitice ou estranhamento, tão geralmente associada com o simulacro. Uma cópia é produzida com as regras e normas que a fazem

a uma fotografia ou a uma cena da realidade. Os artistas hiper-reais partem de fotografias e procuram na pintura reproduzir essas fotografias com uma exatidão de detalhes bastante minuciosa e impessoal, gerando um efeito de irrealidade e formando o paradoxo: “É tão perfeito que não pode ser real”. Teve início em 1968, apresentando expansão no início dos anos 70, tendo grande popularidade na Inglaterra e nos Estados Unidos.

¹⁷ A este propósito ver o excelente livro de Arlindo Machado, *A ilusão especular*. Neste trabalho, Machado procura recompor a herança iconográfica clássica que atuou na fotografia. Assim, a fotografia se remete muito mais à pintura do que ao real que ela fotografa.

permanecer semelhante ao seu modelo. O simulacro tem uma agenda diferente, entra em circuitos diferentes, é subversiva por não se basear nessas regras e, com isso, criar a diferença, recusar o Mesmo. A *Pop-Art*, como já vimos, é um exemplo, que Deleuze usa freqüentemente, de um simulacro que quebrou sua relação com o modelo: sua dinâmica, sua multiplicação e sua estilização são processos autônomos que a diferenciam do modelo, criando sua própria série de reprodução. Seu impulso não é tornar-se um equivalente do modelo, mas voltar-se contra ele e se afirmar como ser autônomo. O simulacro sempre afirma sua própria diferença. Ele não é uma implosão, como quer Baudrillard, mas uma diferenciação, uma distância. A semelhança para o simulacro é um meio e não um fim. Um simulacro, escreve Deleuze e Guattari,

“Com o fim de tornar-se aparente, é forçado a simular estados estruturais e passar despercebido estados de força os quais permanecem debaixo da máscara e por meio dela, investir em formas terminais e estados mais altos cuja integridade irá posteriormente ser estabelecida” (Deleuze e Guattari 1972: 91).

Semelhança é apenas um mascaramento inicial com o objetivo de proporcionar a irrupção de toda uma nova dimensão vital. Isto ocorre igualmente na natureza. Um inseto que imita uma folhagem não é com o objetivo de ser igual ao modelo, mas para se esconder do animal predador e preservar sua vida que é, de fato, diferente do vegetal que ele imita. Imitação, de acordo com Lacan, é camuflagem (Lacan 1981: 99). Trata-se então de uma zona de guerra. Existe um poder inerente ao falso: o positivo poder da astúcia, da camuflagem, com o objetivo de ganhar vantagem estratégica. A máscara, imitação, esconde força e vida próprias.

Um exemplo interessante e que enquadra o simulacro na ótica de Deleuze, nos é fornecido pelas observações de Brian Massumi (1987) sobre o filme de Ridley Scott:

*Blade Runner*¹⁸. O inimigo final na guerra da astúcia, nesse filme, é o assim chamado “modelo”. Os replicantes, que estavam fora do mundo, retornam para a terra não para se misturar com a população, mas para achar o segredo de sua construção e conseqüente obsolescência. Seu objetivo é eliminar a possibilidade do surgimento repentino dessa obsolescência e, com isso, viver suas vidas plenamente, escapando da escravidão. Os replicantes imitam os seres humanos, mesmo em suas memórias e sentimentos, porém, essa mesma imitação os leva em direção de sua singularidade. Como os homens eles amam a vida. Porém aos homens não é dado a possibilidade de superar a própria morte. Já para os replicantes, essa possibilidade se apresenta. Então, por ser semelhante aos homens, buscam sua absoluta diferença: serem eternos. Como os simulacros, sua imitação é somente uma estação provisória na rota do desmascaramento e a libertação da pretensão, não do mesmo, mas da diferença.

Baudrillard evita a questão de se a simulação substitui um real que de fato existiu alguma vez, ou que nunca existiu (Baudrillard 1983: 70-83). Se a resposta for a segunda – um real que nunca existiu – poderíamos estar não mais sob o domínio do platonismo, mas da verossimilhança aristotélica. Esta última, pelo menos no campo da arte e da maneira como foi interpretada pelo classicismo, concebe a imagem como a natureza poderia ser, ou seja, se permite uma correção do modelo. Por exemplo, Ingres, quando pinta um corpo feminino, chega a introduzir uma vértebra a mais no modelo para atingir um ideal de beleza da forma serpentinada e harmônica. Trata-se então, neste caso, de vincular a imagem, cópia, a um real que pode nunca ter existido de fato, mas

¹⁸ *Blade Runner* é um filme de ficção científica realizado por Ridley Scott e editado em 1982, ilustrando uma visão negra e futurística de *Los Angeles* em Novembro de 2019. O argumento, escrito por Hampton Fancher e David Peoples, baseia-se na novela *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick. O filme descreve um futuro em que a Humanidade inicia a colonização espacial, para o que cria seres geneticamente alterados - replicantes - utilizados em tarefas pesadas, perigosas ou degradantes nas novas colônias. Fabricados pela *Tyrell Corporation* como sendo "Mais Humanos que os Humanos", os modelos Nexus-6 são fisicamente idênticos aos humanos mas são mais fortes e ágeis. Devido a problemas de instabilidade emocional e reduzida empatia, os Replicantes são sujeitos a um desenvolvimento agressivo, pelo que o seu período de vida é limitado a 4 anos.

sua existência é hipostasiada por um Modelo ideal de beleza. Nesse contexto a imagem é uma revelação e acaba tornando sensível, visualmente, um ideal que é extra-sensível ou mental.

Mas para Deleuze e Guattari, a alternativa e conseqüente questão são falsas, porque simulação é um processo que produz o real, ou, mais precisamente, mais real do que o real, porém na base do real: “ele (o simulacro) conduz o real além de seu princípio, para o ponto no qual ele é efetivamente produzido” (Guattari & Deleuze 1972: 87). Toda simulação toma como seu ponto de partida um mundo regularizado contendo aparentemente identidades estáveis ou o que Guattari & Deleuze chamam de territórios. Mas, se o simulacro toma como ponto de partida uma realidade já dada, ele não a simplesmente copia, mas cria uma situação ou ponto de fuga, no qual a dimensão construtiva da própria realidade é desvelada. Torna visível o que era invisível, ou na expressão de Klee, não reproduz o visível, torna visível. Em outros termos, o real torna-se conhecimento.

O simulacro não coloca as coisas em termos de modelo e cópia, mas em termos de percepção, ou num vocabulário fenomenológico, em termos de intencionalidade. Minha consciência intenciona a realidade de uma forma diferente da que intenciona uma imagem digital. O simulacro introduz uma diferença no ato de figurar. “Simulação não substitui a realidade [...] mas, antes apropria-se da realidade numa operação de sobrecodificação” (Deleuze & Guattari 1972: 210). Em outros termos, a simulação é uma desterritorialização da realidade, ou uma linha de fuga, que multiplica os pontos de vistas, colocando em questão, forçando o pensamento a questionar a dimensão territorial. Em termos fenomenológicos, o simulacro cria, em relação à realidade, outros espaços intencionais. Assim, a questão não é mais a distinção entre modelo e cópia, ou real e imaginário; mas entre dois modos de simulação, afinal não damos o nome de

“realidade” a um sistema de leitura dos objetos e do próprio homem baseado numa abstração chamada valor e capital (Marx, *O Capital*)? Essa “realidade” é simulada pelo Capital. Portanto o que chamamos de “real” também é uma simulação. Dizer que o “real” é uma simulação, não significa dizer que ele não existe. Ao contrário, ele existe de fato. O que o simulacro desvela é o fato desse real ser sempre apreendido de um determinado ponto de vista. O simulacro revela a estrutura finita da percepção. Ela é sempre a percepção, ou seja, um recorte de um fluxo segundo um ponto de vista.

Nem todos os simulacros possuem uma força para produzir a diferença. Existem dois modos dos simulacros se apresentarem ou aparecerem. O primeiro modo de simulação é do tipo normativo, regularizado e reprodutivo. Ele seleciona algumas propriedades das entidades e tenta reproduzi-las. Por exemplo, o trabalho dignifica, a lealdade é fundamental, o bom parentesco, existem bons e maus homens pela natureza, etc. São semelhanças superficiais dado que reproduzem apenas ações padronizadas. Poderíamos dizer até que se trata de uma cópia, talvez uma cópia passando-se por simulacro! Na verdade, não se trata de simulacro, mas de clichês, os quais são a reprodução do Mesmo, portanto não a diferenciação do Mesmo, que é o efeito do simulacro.

O outro modo de simulação é aquele que se volta contra todo o sistema de semelhança e reprodução. Aqui, podemos falar de simulacro propriamente dito. Ele recria um território cuja perspectiva engendra um centro de indeterminação no qual as antigas dicotomias, modelo-cópia não tem mais razão de existir. Deleuze e Guattari chamam este segundo modo de simulação de “devir”¹⁹ (Guattari & Deleuze 2002, Vol. 4, Cap. 10).

¹⁹ A este respeito ver: Guattari, Felix & Deleuze, Gilles (2002). *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 34; em especial o capítulo 10 do vol. 4: “Devir-Intenso, Devir-Animal, Devir-Imperceptível”.

“Um devir não é uma correspondência de relações. Mas tampouco é ele uma semelhança, uma imitação e, em última instância, uma identificação [...] O devir não produz outra coisa senão ele próprio. É uma falsa alternativa que nos faz dizer: ou imitamos ou somos. O que é real é o próprio devir, o bloco de devir, e não os termos supostamente fixos pelos quais passaria aquele que se torna [...] O neo-evolucionismo parece-nos importante por duas razões: o animal não se define mais por características (específicas, genéticas, etc.), mas por populações, variáveis de um meio para outro ou num mesmo meio; o movimento não se faz mais apenas ou sobretudo por produções filiativas, mas por comunicações transversais entre populações heterogêneas. Devir é um rizoma, não é uma árvore classificatória nem genealogia. Devir não é certamente imitar, nem identificar-se; nem regredir-progredir; nem corresponder, instaurar relações correspondentes; nem produzir uma filiação, nem produzir por filiação. Devir é um verbo tendo toda sua consistência; ele não se reduz, ele não nos conduz a “parecer”, nem “ser”, nem “equivaler”, nem “produzir [...] O vampiro não filiaçiona, ele contagia. A diferença é que o contágio, a epidemia coloca em jogo termos inteiramente heterogêneos: por exemplo, um homem, um animal e uma bactéria, um vírus, uma molécula, um microorganismo” (Guattari & Deleuze 2002: Vol. 4, 18-23).

Para Deleuze o momento cultural no qual no simulacro se desmascara e afirma sua diferença engendrando um contágio estilístico e uma multiplicação de signos, além de novas relações entre objetos, espaços e acontecimentos, se deu com a *Pop-Art* e, no cinema, o *Neo-Realismo* italiano e a *Nouvelle Vague* francesa (Deleuze 1985: 7-22). A propósito, Deleuze descreve o método de Robbe-Grillet, o qual teve enorme influência na *Nouvelle Vague* francesa:

“É como se o real e o imaginário corresse um atrás do outro, se refletindo um no outro, em torno de um ponto de indiscernibilidade [...] quando Robbe-Grillet faz sua grande teoria das descrições, ele começa por definir uma descrição “realista” tradicional: é a que supõe a independência de seu objeto e engendra então uma discernibilidade do real e do imaginário [...] a descrição neo-realista do *nouveau roman* é totalmente outra: como ela substitui o seu objeto, de um lado ela apaga ou destrói a realidade que passa no imaginário, mas, de outra, desvela toda a realidade que o imaginário ou a mente criou pela palavra e visão” (Deleuze 1985: 15).

Esse mesmo processo se dá em “O ano Passado em Marienbad”²⁰ (*L'année dernière à Marienbad*) no qual presenciamos uma descrição geométrica de ambientes, personagens e situações. Nesse contexto, o próprio tempo é analisado, diminuído sua velocidade até o ponto zero para que a percepção dos detalhes descritos possa ser fruída em profundidade. Entretanto, apesar dessa descrição precisa e geométrica, temos a impressão de estar dentro de uma consciência que procede a uma memorização e, desta forma, atualiza seu passado virtual. Assim máxima objetividade descritiva coincide com máxima subjetividade. Na verdade, o que está em questão é a própria dicotomia objetivo-subjetivo. A realidade criada pela consciência torna impossível a distinção entre realidade e imaginário, por conseguinte, modelo-cópia. Ora, esta é a potência do simulacro. Quando desdobrada, esta potência torna inoperante a divisão modelo-cópia. A semelhança, para o simulacro, é apenas uma máscara que esconde toda potência da diferença e do contágio, modos de questionamento da relação modelo-cópia. Duas irmãs gêmeas: qual delas seria a cópia da outra? Uma fileira de carros num pátio de uma montadora: qual dos carros seria o modelo para as cópias? O simulacro desvela que a semelhança não garante a relação modelo-cópia, porque a semelhança é apenas uma máscara. A potência do simulacro torna tudo diferente. Duas folhas da mesma árvore não são iguais. Nessa indiscernibilidade total, nada pode ser cópia ou modelo.

Segundo Deleuze, esse movimento combinatório dos signos, o qual torna as imagens independentes e autônomas é uma desterritorialização engendrada pelo capital avançado e a informação disseminada por contágio (Guattari & Deleuze 2002: vol 5, “Aparelho de Captura”). Entretanto, esta desterritorialização é efetivada somente para tornar possível uma reterritorialização de uma grande e mais gloriosa terra de um

²⁰ No luxuoso hotel, um estranho tenta convencer uma mulher casada a fugir com ele, alegando que ambos haviam tido um caso amoroso no ano anterior, em Marienbad. Mas a mulher não se lembra do relacionamento. Direção de Alain Resnais.

capitalismo renascido, o qual engendra novos modelos para serem copiados e torna o valor o modelo supremo. Mas nas entrelinhas e nos acontecimentos uma brecha foi aberta. O desafio é assumir este novo mundo da simulação e levá-lo bem mais longe, para um ponto no qual não haja retorno e não seja mais possível acontecimentos e ações baseadas na representação e na hierarquia modelo-cópia.

Boa parte do pensamento atual quando se depara com a imagem digital não a pode pensar senão como simulacro, por exemplo Baudrillard. Nesta perspectiva, a imagem digital ora pretende-se modelo, por criar uma hiper-realidade, mas real do que o real; ora pretende-se cópia, representação da realidade e suas possibilidades. Porém não existe nenhum vínculo material ou produtivo com a realidade. Sua verdade é ser código, escondido na caverna de um microcomputador.

O desafio de libertar os simulacros não pode ser alcançado por meio de votos de piedade. O trabalho de Baudrillard é um longo lamento, apesar de sua belíssima forma literária e seus lances de fina ironia. Em termos deleuzianos, não se pode mais proceder e pensar por meio de uma causalidade tanto linear como dialética, porque tudo é indeterminação. Entretanto, se assumirmos, como Baudrillard o faz, que a única alternativa para o pensamento é a representação e que, hoje, a ordem representativa está numa absoluta indeterminação, então tudo se passa como descreve Baudrillard. O centro do sentido está vazio, conseqüentemente, somos satélites numa órbita perdida. Não podemos mais agir como sujeitos-legisladores ou ser passivos como escravos, conseqüentemente, somos como esponjas. As imagens estão ancoradas pela representação, conseqüentemente, elas flutuam sem peso no hiperespaço. Palavras não são mais unívocas, conseqüentemente, significados escorregam caoticamente de forma intercambiável. Uma fusão aconteceu entre real e imaginário, conseqüentemente, a realidade se implodiu numa indefinível proximidade com a hiper-realidade. Porém,

todas essas declarações fazem sentido somente se mantermos duas fundamentações: a diferença ontológica entre essência e aparência, conseqüentemente modelo-cópia, e a noção de que uma imagem é sempre representativa de alguma coisa.

O enquadramento de Baudrillard revela uma nostalgia de um mundo onde estas fundamentações faziam sentido. O que Deleuze e Guattari oferecem, particularmente em *Mil Platôs*, é uma lógica capaz de iluminar o deficiente mundo da representação de Baudrillard e proporcionar um vislumbre de possibilidades senão de libertação, pelo menos de resistência. Contra o cinismo, uma esperança – de nós mesmos nos tornarmos mais real do que o real e num monstruoso sistema de contágio afirmar os direitos das diferenças. Para tanto é necessário pensar fora do sistema da representação. Uma imagem só pode ser entendida como uma representação de alguma coisa?

Descartes e a filosofia da representação

“Sólido, frio, sem cor, silencioso e morto; um mundo da quantidade, um mundo de movimentos computáveis matemática e regularmente. O mundo de qualidades imediatamente percebidas pelo homem torna-se apenas um efeito curioso e bem menor em relação àquela máquina infinita que o ultrapassa” (Burt 1954: 239 apud Neiva 1986: 41 sobre a imagem do mundo engendrada pela física moderna).

Antes de tudo, precisamos deixar claro o que entendemos por representação. O binômio signo-representação possui um longo percurso conceitual, com diferentes momentos, na história da filosofia. Assim, o conceito de representação constitui o cerne de várias espécies de teorias como por exemplo: o cartesianismo, a semiótica, as ciências cognitivas, etc. Existe certamente uma unidade na longa história deste conceito. Nöth apresenta esta unidade:

“A doutrina do signo, que pode ser considerada como semiótica *avant la lettre*, compreende todas as investigações sobre a natureza dos signos, da significação e da comunicação na história das ciências. E a origem dessas investigações coincide com a origem da filosofia: Platão e Aristóteles eram teóricos do signo e, portanto, semioticistas *avant la lettre*” (Nöth, 1995b: p.20).

Entretanto, também existem diferenças, rupturas neste conceito. Tomamos o conceito de representação tal como aparece na filosofia de Descartes e em sua influência posterior: o cartesianismo. Não se trata portanto de como ele é tratado na semiótica contemporânea, na qual ele aparece mais com o sentido de mediação. Trata-se de pensá-lo no âmbito da problemática cartesiana, na qual a representação se torna o problema ontológico da existência de sua referência. O drama cartesiano é clássico. Tenho apenas acesso às representações em minha mente. Então, como garantir que esta representação tenha uma existência de fato fora de minha consciência? Temos uma correspondência biunívoca entre uma representação (significante) e sua referência interior (significado). Segundo Foucault, nem sempre foi assim. A semelhança desempenhou papel fundamental no Renascimento, guiando a representação. Há quatro formas essenciais que caracterizam e constituem a similitude:

1. A *Convenientia* designa a aproximação das coisas, na qual a extremidade de uma delimita o início da outra. É uma “semelhança ligada ao espaço sob a forma da graduação. “É da ordem da conjunção e do ajustamento. (...) O mundo é a ‘conveniência’ das coisas” (Foucault, 1999: 36).
2. A *Aemulatio* se apresenta como um reflexo. O semelhante envolve o semelhante e por duplicação pode se desenvolver ao infinito. Para Foucault, há na emulação “algo que se parece com o reflexo e o espelho; mediante ela as coisas dispersas através do

mundo relacionam-se umas com as outras” (Foucault 1999: p.37).

3. A *Analogia* se sobrepõe a conveniência e a emulação. Pode aproximar todas as coisas do mundo, sendo seu ponto de convergência o homem. O espaço das analogias é um espaço de irradiação. Por todos os lados, o homem é envolvido por ele; mas esse mesmo homem, inversamente, transmite as semelhanças que recebe do mundo. “Ele é o grande foco das proporções – o centro em que as relações vêm apoiar-se e a partir do qual se refletem de novo” (Foucault, 1999: 41).
4. A *Simpatia* atua livremente, ela é dotada de grande mobilidade. Atrai as coisas umas para as outras através de um movimento externo que acaba por gerar um movimento interno de deslocamento de qualidades que podem se substituir umas às outras. A simpatia transforma.

Toda a espessura do mundo, as aproximações da *convenientia*, os nexos da analogia, são sustentados, mantidos e duplicados pelo espaço da simpatia e da antipatia, o qual não cessa de aproximar e afastar as coisas (Foucault 1999: 46). No Renascimento os signos eram formas de similitude e a Natureza um livro no qual as coisas se relacionavam, se aproximavam ou se separavam em virtude de um laço secreto de semelhanças.

No século XVII existe uma ruptura em relação ao Renascimento; a semelhança deixa de ser a forma do saber. O pensamento clássico exclui a semelhança como experiência fundamental. As palavras e as coisas que, no Renascimento, se remetiam

umas às outras, não mais se assemelhavam: “os signos da linguagem já não têm outro valor para além da tênue ficção que representam. A escrita e as coisas já não se assemelham” (Foucault 1999: 57). Por conseguinte a representação passou a ser o princípio de arbitrariedade do signo: “as semelhanças passaram a estar sujeitas ao exame racional de uma prova de comparação. A nova ordem era estabelecida sem referência a uma entidade exterior” (Nöth 1996: 136).

Durante o Racionalismo de base cartesiana, o sistema dos signos deixa de ser ternário, ou seja, significante, significado e objeto referido; passando a ser binário, ou seja, significante, significado. Por exemplo, a gramática e lógica de Port-Royal “exclui a referência exterior ao considerar que o signo representa a idéia de uma coisa e não a coisa em si “(Nöth 1995: 43).

A linguagem passa a organizar as coisas para o pensamento. O mundo já não é mais da semelhança, mas o da representação. Com a divisão entre signo e seu objeto, as palavras não se ligam mais diretamente às coisas: a alternativa é a representação como elemento de ligação (Foucault 1999).

As críticas à imagem digital a supõem sempre como representação, ou seja, algo na mente de uma pessoa que a induziria a ter uma idéia de que esse algo existe de fato. Ora, essa pessoa, ao raciocinar dessa forma, cometeria um erro. O que a levou a proceder assim? Emitiu um juízo sem estar de posse de uma idéia clara e distinta. As imagens nunca proporcionam idéias claras e distintas, porque são afecções ligadas ao corpo, segundo a lógica cartesiana. Por exemplo, estamos diante de duas imagens, uma é fotografia analógica de uma maçã; a outra é uma imagem digital dessa fotografia. Diante das duas, usando somente nossos sentidos, não podemos determinar o que é joio e o que é trigo. Os sentidos não nos dão uma idéia clara e distinta para distinguirmos. Então é necessário proceder por exames técnicos e por um processo de racionalização

técnica finalmente dizer que a imagem digital é o simulacro, pois não tem nenhuma relação com a maçã, ela substitui o objeto maçã (“os signos foram substituídos pelo real, com diz Baudrillard). A fotografia foi a impressão da luz que deixou um rastro do objeto no filme analógico. Porém, se tivéssemos uma fotografia da primeira fotografia, poderíamos dizer que se trata de um simulacro. Não, porque existe uma diferença, uma evidente degradação da imagem nesse caso (Mitchell 1992). Assim, um não se pode passar pelo outro. E a imagem digital? Teoricamente a degradação não existe. O arquivo digital não se degrada no ato de sua reprodução. Teoricamente podemos multiplicar a imagem digital ao infinito sem perdas²¹. Essa possibilidade é mais um exemplo da dificuldade em relacionar a imagem digital a um contexto modelo e cópia; pois na multiplicação qual é a matriz? Na verdade, é uma reprodução sem matriz. Essa é a essência da imagem digital. Devemos lembrar a caracterização que faz Deleuze do simulacro como multiplicação por contágio e não reprodução.

Assim, devemos perguntar: a imagem digital somente faz sentido num enquadramento representativo? No caso da fotografia, a imagem digital da fotografia pretende de fato imitá-la? Ou é nosso raciocínio segunda a representação que nos força a pensá-la sempre como se referindo a uma outra coisa? Os processos afetivos, ou as afecções sempre criam idéias confusas? As imagens só existem em função de um sujeito? Para encaminhar estas questões, então, seria muito útil investigarmos o cerne dessa concepção de representação.

Descartes, no início da filosofia moderna, critica a semelhança, mas não exclui do pensamento racional o ato comparativo, apenas o limita à forma da medida e da

²¹ Evidentemente que isto é em teoria. Nos processos de movimentação, adaptação para diferentes circunstâncias: internet, vídeo, impressão, etc, a imagem digital sofre processos de compactação e sofre perdas. Entretanto não é contraditório pensar uma situação ideal onde possamos multiplicar a imagem digital em todos os contextos sem necessidade de compactação, ou com um sistema de compactação sem perdas.

ordem. É por meio da comparação pela medida e pela ordem que, no século XVII, o pensamento se organiza.

A comparação pela medida exige a aplicação de uma unidade comum, de um modelo para comparar os dois. A medida estabelece relações de igualdade e de desigualdade. A comparação pela ordem não implica na aplicação de outro elemento, ela é um ato simples que dispõe as diferenças estabelecendo séries organizadas (Guenancia 2000). A busca de Descartes e de todos filósofos do *Grande Racionalismo* era a de certezas e verdades que resistissem ao ataque do ceticismo. A razão era o guia dessa busca. A comparação, em detrimento da similitude, contribuía para o objetivo maior de alcançar essas verdades. A comparação pode, portanto, atingir uma certeza perfeita, ou seja, clara e distinta, sempre aberta para novas eventualidades; já o velho sistema de similitudes, deste novo ponto de vista, somente podia, por meio de confirmações sucessivas, tornar-se cada vez mais provável, porém nunca totalmente certo (Foucault 1999: 82). A comparação é a essência da representação cartesiana. Ela pressupõe uma hierarquia e medidas comuns. É exatamente o contrário do sistema anti-representativo do simulacro, o qual pressupõe a afirmação da diferença e não a comparação.

Todo saber cartesiano clássico se relaciona com a *mathesis*, ciência universal da medida e da ordem. A ordenação da natureza simples se realiza por meio da *mathesis*, cujo método universal é a álgebra. Já a taxonomia (classificação) é um método para ordenar as naturezas complexas, por meio da instauração de um sistema de signos. A taxonomia:

“Não se opõe à *mathesis*: inclui-se nela e, no entanto, distingue-se dela; porque ela é também uma ciência da ordem – uma *mathesis* qualitativa. Mas entendida no sentido estrito, a *mathesis* é a ciência das igualdades, portanto das atribuições e dos juízos; é a ciência da verdade; a taxonomia, por sua vez, trata das identidades e das diferenças; é a ciência das articulações e das classes; é o saber dos seres” (Foucault 1999: 105).

A *episteme* clássica caracterizou-se pelo sistema articulado entre *mathesis* e taxonomia. Descartes, em seu *Discurso do Método*, apresenta um método de investigação baseado na razão que objetiva livrar-se do saber dogmático e escolástico. Para Descartes, os pensamentos são de duas espécies, uns são como as imagens das coisas, os outros contém alguma coisa a mais que essas imagens, ou seja, um ato do espírito pelo qual ele afirma ou nega; se coloca a favor ou rejeita alguma coisa. Somente as primeiras espécies são pensamentos propriamente falando. A segunda espécie trata-se de julgamentos, vontades, ou tudo o que o espírito acopla a essas idéias. A idéia não é certamente para Descartes uma imagem, toda sua teoria do conhecimento rejeita firmemente a identificação empirista das idéias com as imagens. As idéias estão no espírito; as imagens das coisas se imprimem no cérebro, as primeiras tem a natureza da alma, as segundas tem a natureza do corpo. Desenha-se aqui o típico dualismo cartesiano. As imagens cerebrais “nos dão a ocasião”, como diz Descartes, para a alma, de conceber as coisas as quais elas se referem, mas estas imagens, espécies de sinais, não são as idéias que a alma concebe na ocasião da formação das imagens no cérebro. Uma imagem, na física de Descartes, não é uma cópia de uma coisa, ela não se assemelha a esta coisa. É necessário apenas que ela represente esta coisa. As idéias são como desenhos feitos com um pincel sobre o papel, os quais não se assemelham senão longinquamente às coisas ou cenas que eles invocam. Assim, as palavras despertam no espírito as idéias das coisas que elas significam, porém não existe nenhuma semelhança entre estas palavras, que são puros sinais, e as idéias que elas significam. Da mesma forma, uma idéia, pura concepção do espírito, não se assemelha à coisa da qual ela é a idéia. Trata-se então de uma representação. Se esta idéia de fato representa algo que existe é uma idéia clara e distinta; porém, caso contrário, é uma idéia confusa. Se

mantivermos nossos juízos em estreita sintonia com a distinção das idéias, faremos sempre juízos certos, dado que uma idéia, clara e distinta, é sempre verdadeira e uma idéia confusa é sempre errada. O erro sempre se introduz por uma vontade que não obedece a razão. O juízo é emitido antes da razão determinar a clareza das idéias. Para Descartes a condição humana implica numa vontade infinita e uma razão finita. A vontade sempre se impõe à razão, somente no sábio, que se guia segundo a ordem das razões, a vontade está dominada e os juízos são geralmente corretos.

O mundo cartesiano é por certo o mundo da representação. Mas que o representante signifique visivelmente o representado, não significa de modo algum que o representante seja a cópia do representado. A Natureza concede ao homem, a seu corpo e a seu espírito, uma linguagem cujos princípios são geométricos. Trata-se então de fundar com toda a legitimidade o discurso da física no plano epistemológico, assegurar a ciência da natureza sobre uma base irrecusável, em suma, construir um sistema da Natureza. Para tanto, Descartes construirá um modelo representativo da Natureza que não mantém com o mundo real nenhuma relação de semelhança, mas de adequação geométrica.

Na filosofia clássica, a representação substitui a semelhança em todos os domínios (Foucault 1999). Mais exatamente, a semelhança é um efeito da representação. É necessário bem representar uma coisa para que esta representação se lhe assemelhe o melhor possível. No *Discurso do Método*, Descartes compara seu processo e sua empresa àquela dos pintores. “Estimaria muito mostrar, neste discurso, quais os caminhos que segui, e representar nele a minha vida como num quadro [...]” (Descartes [1637] 1973: 38). Ele retoma essa mesma comparação na quinta parte da mesma obra, momento no qual expõe seus trabalhos em física:

“Mas, tal como os pintores que, não podendo representar igualmente bem num quadro plano todas as diversas faces de um corpo sólido, escolhem uma das principais, que colocam à luz, sombreando as outras, só as fazem aparecer tanto quanto se possa vê-las ao olhar aquela; assim, temendo não poder pôr em meu discurso tudo o que tinha no pensamento, tentei apenas expor amplamente o que concebia da luz [...]”(Descartes [1637] 1973: 60).

Pascal evoca também essa questão da perspectiva que implica que o expectador se coloque num certo ponto de vista para que o quadro represente a realidade e pareça assim verdadeiramente semelhante:

“Assim acontece com os quadros vistos de muito longe e de muito perto; só há um ponto indivisível, que é o verdadeiro lugar: os outros estão perto demais, longe demais, alto demais ou baixo demais. A perspectiva assinala este fato, na arte da pintura; na verdade e na moral, quem o assinalará?” (Pascal ([1670] 1979: 130).

Descartes já tinha de uma certa maneira respondido a esta questão de Pascal. Este “ponto indivisível” a partir do qual se pode julgar a verdade é aquele ao qual Descartes chama de idéia clara e distinta: “e, portanto, parece-me que já posso estabelecer como regra geral que todas as coisas que concebemos muito clara e muito distintamente são todas verdadeiras” (Descartes [1647] 1973: Meditação Terceira, §2, 108). Uma idéia clara e distinta é uma idéia que representa bem seu objeto, de uma forma tão distinta que não se pode confundir com um outro (Guenancia 1996). Quando concebo um triângulo, não confundo sua figura com a de um quadrado. Também, se me coloco no lugar certo, verei o quadro com uma boa luz e perceberei distintamente todas as coisas que representa. Inversamente, uma idéia obscura e confusa representa mal seu objeto, de tal forma que não pode distingui-lo de um outro. Semelhante a um quadro visto contra a luz, mal iluminado, visto de “muito longe” ou de “muito perto”, uma idéia obscura não nos revela o que ela representa verdadeiramente. Os exemplos que dá Descartes das idéias obscuras e confusas são a maior parte tomados na esfera dos sentimentos e das sensações: a fome, a sede, o calor, o frio, a dor, as cores,

etc. (Guenancia 1996). É somente em relação a sua função representativa que estas idéias são ditas obscuras e confusas. Consideradas nelas mesmas, são “vivas e expressivas” (Guenancia 1996). Seu caráter confuso se deve ao fato de não saber-se verdadeiramente se estas idéias correspondem às coisas realmente existentes. O que é o frio, o calor ou as cores fora da consciência? É como se sobre um quadro víssemos as formas, as cores vivas, sem, entretanto, distinguir o que elas representam. As idéias podem então ser comparadas com os quadros porque o espírito ao percebê-las se dirige para o que elas representam. Se as idéias são claras, a representação se revela. Se são obscuras, a representação não se revela. Assim, idéias claras são, em geral, idéias intelectuais ou materiais. Já as idéias das coisas sensíveis são obscuras. Trata-se de uma total desvalorização epistemológica da sensibilidade. Mas o que dizer das paixões da alma? Uma paixão parece menos da ordem da representação e mais da ordem do afecto. O objeto de uma paixão, o amor por exemplo, pode ser comparada à uma imagem ou a um quadro, como as idéias? A paixão não parece eliminar a distância entre a alma e o objeto, experimentando-o mais como afecto e menos como objeto? Quando se experimenta uma paixão, não se faz a experiência de uma espécie de fusão com o objeto que parece ser uma experiência vivida mais do que representada? (Guenancia 2000). Aliás, é devido a esta dimensão experiencial que se diz que a razão não pode ser senão a escrava das paixões. Segundo Hume:

“Uma paixão é uma existência original, ou se você quiser, modificação da existência, e não contém nenhuma qualidade representativa, a qual se possa referenciar. Quando estou irado, atualmente estou possuído pela paixão, e esta emoção não tem nenhuma referência a qualquer outro objeto [...] É então impossível que esta paixão possa ser combatida pela verdade e pela razão ou que elas possam a contradizer, porque a contradição consiste no desacordo das idéias, consideradas como cópias dos objetos que elas representam” (Hume [1739] 1985: 415).

Assim, para Hume, a paixão não representa nada porque ela constitui um fato primitivo, enquanto que uma idéia é sempre a cópia de uma impressão primitiva da qual

ela se distingue pela diferença de força ou vivacidade. Uma idéia toca sempre mais fracamente o espírito do que a impressão da qual ela deriva, já a paixão é da ordem do primeiro, portanto da maior força e vivacidade. Sobre este caráter de força e vivacidade da paixão não existe divergência entre Hume e Descartes. Porém enquanto Hume classifica a paixão como fato primitivo e, portanto, não representando nada, Descartes a classifica como percepções da alma; o que implica que uma paixão, mesmo sendo forte, sempre fornece para a alma alguma coisa a conceber. Assim, para Descartes, uma paixão é uma idéia concebida pelo espírito da mesma forma quando ele imagina ou recorda; porque ela está sempre acompanhada de um movimento particular dos “espíritos animais”²² e, assim, testemunha uma mudança no corpo. Uma idéia é, para Descartes, alguma coisa que faz pensar.

“Depois de ter assim considerado todas as funções que pertencem somente ao corpo, é fácil reconhecer que nada resta em nós que devemos atribuir à nossa alma, exceto nossos pensamentos, que são principalmente de dois gêneros, a saber: uns são as ações da alma, outros as suas paixões. Aqueles que chamo suas ações são todas as nossas vontades, porque sentimos que vêm diretamente da alma e parecem depender apenas dela; do mesmo modo, ao contrário, pode-se em geral chamar suas paixões toda espécie de percepções ou conhecimentos existentes em nós, porque muitas vezes não é nossa alma que os faz tais como são, e porque sempre os recebe das coisas por elas representadas” (Descartes [1649] 1973).

Deixemos por um instante indeterminada a questão de saber quais são “estas coisas” que as paixões representam para a alma. Mas podemos presumir, inicialmente, que não são coisas corporais. As paixões representam para alma coisas que possuem valor para essa alma: prazeres, alegrias, sofrimentos, dores e etc. A paixão partilha com a idéia o fato de representar alguma coisa para a alma, de lhe fazer conhecer uma determinada coisa. Esta comunidade de natureza ou de gênero entre as idéias e as paixões da alma interdita a existência, no cartesianismo, de uma dualidade entre o entendimento e a afetividade, consideradas duas potências antagônicas. Mas comunidade não quer dizer identidade. A principal distinção entre as idéias dá-se entre

²² Os “espíritos animais” pertencem aos conceitos da fisiologia cartesiana. São uma espécie de fluido do sangue. Segundo Descartes, os espíritos animais entram em contato com substâncias racionais no cérebro e circulavam ao longo dos canais dos nervos com o intuito de animar os músculos e outras partes do corpo. Assim, os espíritos animais são os responsáveis pela ligação entre o corpo e o espírito.

aquelas que são claras e distintas e aquelas que são obscuras. As paixões, embora ideais, pertencem à dimensão das idéias obscuras:

“Podemos chamá-las percepções quando nos servimos em geral desse termo para significar todos os pensamentos que não constituem ações da alma ou vontades, mas não quando o empregamos apenas para significar conhecimentos evidentes; pois a experiência mostra que os mais agitados por suas paixões não são aqueles que melhor as conhecem, **e que elas pertencem ao rol das percepções que a estreita aliança entre a alma e o corpo torna confusas e obscuras**²³” (Descartes [1649] 1973: 237).

Que as paixões sejam representações confusas significa que a alma é tocada pelas paixões de uma maneira que não é comparável a nenhuma outra idéia ou percepção: nada a agita ou a estremece tão forte como elas, nada lhe é tão próximo e interior. Por isso a impossibilidade – ou grande dificuldade – para o espírito de manter-se à distância das paixões quando elas o agitam ou o emocionam fortemente. A idéia constitui a possibilidade para o espírito conhecer a coisa que ela representa. Qualquer que seja o modo de pensar, a idéia apresenta-se ao espírito como alguma coisa para ser percebida, como um quadro ou uma imagem, falando metaforicamente. Assim, a primeira questão, que se pode formular, é como conceber a paixão como representando alguma coisa, por exemplo um bem ou um mal? Seria no mesmo sentido no qual uma idéia representa um objeto? A segunda questão refere-se ao fato de Descartes, nas *Paixões da Alma*, comparar frequentemente as paixões à representação teatral. Parece que nesta comparação, representação tem o sentido de um artifício destinado a proporcionar uma ilusão da realidade, como um quadro é também a representação de uma coisa real. No caso do teatro, Descartes observa que um espectador observa uma representação de acontecimentos tristes ou trágicos, mas mantém uma distância suficiente para poder tirar um prazer em fruir esta representação. Assim, o que significa a expressão, freqüente nos escritos de Descartes, “a paixão representa”? Por exemplo:

²³ Grifo nosso.

“todas nossas paixões nos representam os bens os quais sua busca elas nos incita, tornando-os maiores do que realmente os são” (Descartes [1643-1647] 1996: 147). Descartes convida Elisabeth, a interlocutora do texto acima, para, em semelhantes ocasiões, suspender seu julgamento até que a emoção provocada pela paixão reflua; e só então emitir uma opinião ou realizar uma ação. Isto significava que Descartes concebe as paixões como as idéias confusas das coisas sensíveis como o calor, a luz, a cor, etc; as quais, mesmo sendo idéias e não julgamentos, são nomeadas como idéias “materialmente falsas”.

“Pois, ainda que eu tenha notado acima que só nos juízos é que se pode encontrar a falsidade formal e verdadeira, pode, no entanto, ocorrer que se encontre nas idéias uma certa falsidade material, a saber, quando elas representam o que nada é como se fosse alguma coisa” (Descartes [1647] 1973: 114).

Relembremos rapidamente os dois aspectos, indissociáveis sob os quais as idéias se apresentam e que constituem a própria natureza da idéia:

1. A idéia é um modo do pensamento ou do espírito. A este respeito não existe diferença entre as idéias, sendo todas igualmente modos de pensamento e, neste sentido, o pensamento é a realidade formal da idéia.
2. A idéia representa uma determinada coisa. Isto que consiste sua realidade objetiva, a qual é diferente entre as idéias e mesmo diferente segundo o grau de ser da realidade ou da perfeição da coisa que a idéia representa.

Sob o primeiro aspecto, a idéia é “uma obra do espírito”; sob o segundo, ela é como uma imagem ou um quadro de uma coisa. Assim, segundo Descartes, todas as idéias representam alguma coisa e esta função é inerente à própria natureza da idéia.

Consideradas nos limites da representação que elas geram no espírito, não são nem verdadeiras, nem falsas. Entretanto, algumas dessas idéias, como aquelas de calor e luz, parecem representar uma realidade que é somente uma negação ou privação de uma outra. Se a idéia que me representa o frio não me representa nada de real fora do espírito, somente a privação de calor; ela é então uma idéia “materialmente falsa” em sua própria representatividade. Ao representar para o espírito um Bem maior do que realmente o é, a paixão também está na categoria da idéia “materialmente falsa”.

Em todas essas situações, a representação tem a função de tornar o objeto sensível ao espírito. Nas *Paixões da Alma*, artigo 138, Descartes assim se refere às paixões:

“[...] fazem parecer, quase sempre, tanto os bens como os males que representam, bem maiores e mais importantes do que são, de modo que nos incitam a procurar uns e a fugir de outros com mais ardor e mais cuidado do que é conveniente, como vemos também que os animais são muitas vezes enganados por meio de engodos, e que para evitar pequenos males precipitam-se em outros maiores [...]” (Descartes [1649] 1973: 276).

Poderíamos explicar esta função recorrendo a uma distinção semiótica, porém que está ausente nos escritos de Descartes. A distinção é entre as idéias-cópias e as idéias-signos, as primeiras seriam semelhantes a seus objetos, as segundas diferentes.

Os intelectuais de Port-Royal, seguindo uma leitura de Descartes, parecem, de fato, usar a distinção entre idéias-cópias e idéias-signos:

“Quando se considera um objeto nele mesmo e em seu próprio ser, sem levar em consideração a observação do espírito para a sua representação, a idéia que se tem é uma idéia de uma coisa, como a idéia de Terra, de Sol, etc. Mas quando nós não observamos um certo objeto senão como representando um outro, a idéia que se tem é uma idéia de signo, e este primeiro objeto se chama signo. É assim que se observa normalmente as cartas e os quadros” (Arnauld & Nicole [1662] 1992: 327).

Quando nos concentramos especificamente em Descartes, concordamos com Guenancia (2000) que devemos dar preferência para os dois tipos de idéias: idéias claras

e distintas e idéias obscuras. Embora, para nossos propósitos, que é investigar como a noção cartesiana de representação influenciou alguns enquadramentos conceituais da imagem, não existe diferenças significativas entre a proposta das idéias-cópias e idéias-signos da tradição cartesiana de Port-Royal; e as idéias claras e distintas e idéias obscuras de Descartes. Em ambas abordagens existem uma desvalorização do conhecimento adquirido pela sensação e uma valorização da representação que é a única forma efetiva de conhecimento. Na *Lógica ou a Arte de Pensar* de Port-Royal ([1662] 1987), Arnauld e Nicole verificam o distúrbio causado pelas imagens, derivadas das paixões e dos afetos, em última análise do estado de pecado em que vive o homem desde sua queda. A clareza então se extravia na representação que o sujeito se faz de si mesmo, vendo-se a si de acordo com o que considera grande ou pequeno, bom ou mau. Para que o sujeito cartesiano possa ser “uma coisa que pensa”, precisa se confundir com a constância de representações estáveis, não sujeitas à mobilidade dos afetos.

Assim, Tendo um poder de afecção, de encantamento, a imagem é confusa e engendra uma representação falsa. No caso da imagem digital, no enquadramento cartesiano, em vez que representar o código do computador da qual ela é a verdadeira fonte, ela representa elementos matérias da sensação cor, luz; ou então a realidade existente no mundo. Quando pensamos a imagem digital como uma intensa afecção, representando mais do que realmente é, “mais real do que o real”, no enquadramento da filosofia da representação, trata-se de uma afecção que produz uma idéia confusa e “materialmente falsa”. Conseqüente a isso temos um completo esvaziamento das possibilidades epistemológicas da afecção e conseqüentemente da imagem digital.

Em Descartes, temos claramente duas maneiras de conceber as idéias. As idéias claras e distintas, as quais são representadas no espírito de forma clara e distinta; as idéias obscuras, nas quais representar significa parecer.

O importante é realçarmos que a representação é uma das fundamentais categorias da epistemologia tradicional. Ela se impôs no pensamento ocidental numa solidariedade estreita com o princípio de identidade e, conseqüentemente, com uma concepção estática e substancialista do real²⁴. O conceito de representação está subjacente a uma epistemologia realista que parte do princípio de que existe um real objetivo que funda o conhecimento e o sujeito se apropria dele por meio de suas representações e imagens, cuja verdade repousa na respectiva *adaequatio* a essa realidade exterior e existente. A noção de representação também está fortemente presente na epistemologia cartesiana, a qual progressivamente começa a deslocar o centro do processo cognitivo do objeto para o sujeito (Marion 1993: 113-148). Essa questão é importante, pelo fato de associar representação e sujeito; dito de maneira mais precisa: na obrigação de considerar a equivalência estabelecida entre uma razão forte e um sujeito central, capaz de modelar e manter o comando de suas representações. Se numa concepção realista a representação é instrumentalizada como meio de acesso às coisas, ela não é menos instrumentalizada numa concepção idealista ao traduzir o poder do próprio sujeito como autor de suas representações.

Nestas circunstâncias, o que pode escapar à representação é o ser mutante e mutável da realidade, o devir sempre renovado entre objeto e sujeito que faz do conhecimento um processo indefinido. A noção de representação recusa o desvio entre o significante e o significado, entre as palavras e as coisas, a separação, a ausência. Recusa a errância e as “anormalidades” que são as características próprias de toda atividade de estar-no-mundo. Ela conduz à ilusão ontológica da unidade, da identidade, da estabilidade e da permanência do sentido (Laplantine 1999). Paul Ricoeur, em uma

²⁴ Naturalmente, como já assinalamos, existe diversos sentidos para o conceito de representar. Nesse sentido, ver: Gil, Fernando (1984). *Mimesis e Negação*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, pp. 35-87.

de suas últimas obras (2004: 87-103), analisa o conceito de “reconhecimento” e dedica o primeiro capítulo da obra ao estudo do “reconhecimento como identificação”, centrando-se nas concepções de Descartes e Kant. Ele denuncia o caráter problemático de toda a construção cartesiana e kantiana ao desvelar, como sua base fundamental, a noção de representação (*Vorstellung*). Para se contrapor a essa noção de “representação”, Ricoeur chama os filósofos que exploram o fundamento da experiência humana como o ser-no-mundo (Husserl, Heidegger, Levinas e Merleau-Ponty). Esta é uma outra forma de pensar o homem, como ser no tempo, desformalizando-o, isto é, não o reduzindo a uma estrutura interna ao próprio sujeito.

A imagem digital é representação quando é pensada em relação a alguma coisa que não ela mesma. Por exemplo, o código sintático que ela guardaria em sua estrutura. O mundo que ela cria, ou suas possibilidades de simular praticamente quase tudo que existe na realidade. Destinada aos sentidos, essas representações seriam confusas e teriam o poder de iludir, criando no espectador a crença de sua existência real. Seriam como as paixões para Descartes, capaz de gerar uma representação que visa a aproximação e obtenção, no caso das paixões boas, e o afastamento e repugnância, no caso das paixões más. Porém essa representação, associada ao corpo, seriam sempre obscuras, representando distorcidamente o que de fato ocorre. Em suma seriam sempre representações obscuras, não podendo definir o objeto ao qual se refere.

Transposta para a realidade da computação, a imagem digital é uma idéia confusa e tem como sua referência causal um código binário. A manifestação deste código é afecções para os sentidos, os quais remetem para outras realidades que não o código. Em suma, existe uma diferença entre o código e suas manifestações. Como a verdade está no código, a imagem digital não proporciona uma relação biunívoca com sua referência. Sua multiplicidade é então ilusória. Dai se concluir que, na verdade,

nesse sistema todas as mídias estão integradas, como quer Kittler, mais precisamente, nem poderemos falar mais em mídia, mas de uma civilização pós-midiática. Assim, toda a rica manifestação sensorial da imagem digital seria da ordem de representações confusas, destinadas à diversão e não ao conhecimento. Ilusão para agradar. Por isso os sentidos, enquanto vozes do corpo, e a imaginação, demônio tentador da razão, são aliados do homem. “Assim, porque os nossos sentidos nos enganam às vezes, quis supor que não havia coisa alguma que fosse tal como eles nos faz imaginar” (Descartes [1637] *Discurso do Método*, Quarta Parte, 1973: 54). Da mesma forma, Descartes repetirá nas *Meditações Metafísicas* esse princípio: devemos saber que a mudança de aspecto de uma substância comum como a certa não afeta a sua permanência, a sensação de alteridade é efeito da intervenção dos sentidos, “pois todas as coisas que caíam sob o gosto ou sob o odor ou sob a vista ou sob o tato ou sob a audição se mostram mudadas [...]” (Descartes *Meditações Metafísicas*, 1973: 105).

Contra a insegurança desse mundo escravizado às impressões enganosas dos sentidos, contra as aparências e os devires, posso contar apenas com aquilo que permanece: sou uma coisa que pensa. Essa certeza não depende das coisas cuja existência não me é ainda conhecida, nem daquelas que são fingidas e inventadas pela imaginação.

“Considerando que todos os mesmos pensamentos que temos quando despertos nos podem também ocorrer quando dormimos, sem que haja nenhum, nesse caso, que seja verdadeiro, resolvi fazer de conta que todas as coisas que até então haviam entrado no meu espírito não eram mais verdadeiras que as ilusões de meus sonhos. Mas, logo em seguida, adverti que, enquanto eu queria assim pensar que tudo era falso, cumpria necessariamente que eu, que pensava, fosse alguma coisa. E, notando que esta verdade: eu penso, logo existo, era tão firme e tão certa que todas as mais extravagantes suposições dos cétricos não seriam capazes de a abalar, julguei que podia aceitá-la, sem escrúpulo, como o primeiro princípio da Filosofia que procurava” (Descartes [1637] *Discurso do Método*, Quarta Parte, 1973: 54).

Como vemos, a certeza proposta por Descartes passa pela suspeita do corpo, tido por lugar apenas enquanto espaço para a ação da mente. A ciência, decorrente desse enquadramento e vista como razão e pesquisa. Não há lugar na ciência para as representações e afecções oriundas do corpo. O conhecimento, que se quer de corpos e coisas, parte da afirmação da incorporeidade de quem conhece.

“Examinando com atenção o que eu era, e vendo que podia supor que não tinha corpo algum e que não havia qualquer mundo, ou qualquer lugar onde eu existisse, mas que nem por isso poderia supor que não existia; e que, ao contrário, pelo fato mesmo de eu pensar em duvidar da verdade das outras coisas seguia-se muito evidente e muito certamente que eu existia; ao passo que, se apenas houvesse cessado de pensar, embora tudo o mais que alguma vez imaginaria fosse verdadeiro, já não teria qualquer razão de crer que eu tivesse existido; compreendi por aí que era uma substância cuja essência ou natureza consiste apenas no pensar, e que, para ser, não necessita de nenhum lugar, nem depende de qualquer coisa material” (Descartes [1637] *Discurso do Método*, Quarta Parte, 1973: 54-55).

Esse mesmo desprezo pela dimensão corporal é transferido para a imagem digital. Fala-se então em desmaterialização e desincorporação da informação. Pensar dessa forma é considerar que a capacidade de afecção da imagem digital pertence a uma dimensão imaginativa, já que na realidade ela é código binário, portanto informação imaterial sem relação com um corpo.

Mas é somente no enquadramento da representação clássica que podemos pensar uma estética e uma epistemologia da imagem?

Deleuze, novamente nos conduz para uma nova forma de pensar e viver a imagem digital: uma estética não-representacional.

Imagem e Afecção: Uma estética anti-representacional

“Nosso olho insaciável e no cio” *Gauguin* (Apud Deleuze 1981: 40).

“O eterno objeto da pintura: pintar as forças...” (Gilles Deleuze & Felix Guattari, *O que é a filosofia?*)

Quando Aristóteles refletiu sobre o problema da tragédia criou duas vertentes que abordam a arte segundo perspectivas diferentes e permanecem até os dias de hoje. A questão apresenta-se no conceito de *catarse* (*Katharsis*) (Aristóteles, *Poética*, 1449b e 1455b.), o qual permanece moderno, sendo retomado pelas reflexões estéticas contemporâneas. Um dos problemas conceituais que Aristóteles encontra no tratamento da tragédia é a natureza quimérica do chamado “prazer estético”; isto devido a tragédia realizar-se com cenas de homicídios, infanticídios, incestos, traições, sacrifícios humanos, etc. Apesar disso, a platéia está formada por um público numeroso, atento, que sente um “prazer estético” diante desse espetáculo sanguinário. Sem dúvida, estamos em face de uma situação ambígua. A resposta a esse problema dividirá a estética em duas grandes vertentes. Segundo Aristóteles, a razão deste extraordinário fato consiste na instauração de um processo psicológico no espectador, que finalmente é conduzido, através de uma série de horrores, a um estado de purificação, precisamente uma *catarse*, que elimina as sombras da angústia e ilumina a consciência com uma nova e pura luz. Porém, a passagem onde Aristóteles desenvolve essa reflexão²⁵ possui enormes ambigüidades, sendo, segundo os eruditos, de difícil tradução e gerando, devido a este fato, várias e controvertidas interpretações. Uma delas estabeleceu o foco da comunicação artística no fruidor e sua psicologia, dando origem às diversas estéticas da recepção. A outra vertente interpretativa é inaugurada por Goethe ([1749–1832] 1994) intuindo que o processo catártico tem lugar fisicamente sobre o cenário e não na

²⁵ A passagem a qual estamos nos referindo encontra-se em: Aristóteles. *Poética*, cap. VI, 1449b.

psique dos espectadores. A *catarse* é exibida e não experimentada, ou melhor, o fato de experimentá-la subjetivamente é somente uma consequência do fato de tê-la exibido claramente. A genial interpretação de Goethe foi retomada por muitos teóricos contemporâneos. Um exemplo marcante é G. F. Else (1968) que reforça a interpretação de Goethe realizando uma análise rigorosa do ponto de vista lexicográfico e gramatical (Beardsley 1966). Também para Else, a *catarse* acontece na cena, o que implica uma concepção arquitetônica do drama que termina por assumir uma unidade própria, independente da resposta emotiva do espectador. A essência do drama consiste, precisamente, no fato de conter sua própria resolução. Assim, temos as duas linhas básicas na interpretação do processo estético. Por um lado, a interpretação “objetiva” ou “ontológica”, com idealização da forma e a presença de uma “conclusão”, respeitando uma estrutura arquitetônica, por vezes temporal. A outra interpretação, a que transfere a *catarse* para a mente do espectador, revela uma direção subjetiva. A evocação de um estado interno “alterado” mostraria nossa própria natureza. Assim como um relâmpago ilumina uma paisagem, as emoções mostrariam a nós mesmos nossa própria natureza. Estas duas vertentes, a *catarse* na própria obra ou na mente do espectador, introduzem a tradicional disputa entre sentidos e razão ou entre estética da recepção e estética ontológica. Diante dessa discussão, Gilles Deleuze ocupa uma posição singular e interessante. De um lado ele admite que a arte tem estrutura e realidade próprias. Assim sendo, a realidade da arte seria ontológica, revelando o seu próprio ser. Entretanto, Deleuze nega a existência do ser como universal, como essência imutável. A realidade da arte estaria do lado do vir-a-ser num permanente nomadismo. Numa obra de arte existe uma tensão interna, onde se materializam forças não sensíveis. Como consequência, essa tensão coloca a arte como potencialmente capaz de provocar sensação. Teríamos então em Deleuze uma arte autônoma, com realidade própria e

independente do espectador, mas potencialmente com a capacidade de provocar sensação neste fruidor, cujo resultado seria novas conexões no cérebro num permanente Devir. Porém, no caso de Deleuze, a relação de um fruidor com a arte, por meio da sensação, tem como conseqüência o desaparecimento da noção clássica de sujeito e objeto e, conseqüentemente, a transformação do homem numa série de devires: devir-sensação, devir-animal, devir-intenso, devir-imperceptível. Assim, a tradicional distinção entre estética da recepção e estética ontológica deixam de existir. Na verdade, como veremos, é a própria idéia de separar um sujeito de um objeto que está em questão.

O conceito de “sensação” possui uma multiplicidade de significados, variando segundo contextos e épocas. Houve filósofos que consideraram a sensação como um modo inferior de conhecimento, por vezes chegaram mesmo a duvidar que fosse propriamente conhecimento. Por exemplo, Platão (Platão, *O Sofista*) afirma, contra os filósofos sofistas de sua época, que a sensação, ou seja a “percepção sensível”, não proporciona verdadeiro conhecimento, nem mesmo das próprias coisas sensíveis, pois estas somente podem ser compreendidas à luz das Formas, entidades não sensíveis. O mundo sensível, para Platão, é sombra, formada por cópias das verdadeiras Formas ou simulacros, pretensas cópias (Platão. República, 511e, 598b, 602a). Pela sensação, por exemplo, pode-se apreender uma cor, mas não se pode dizer que a cor apreendida é semelhante ou não à percepção sensível de outra cor. É a mente, a natureza intelectual do homem que compara as sensações e emite juízos sobre sua natureza. Assim, na filosofia platônica, a sensação abrange tudo o que chamamos de percepção, sendo esta considerada como uma apreensão de natureza não intelectual. Sensação e intelecto são naturezas diferentes e por vezes divergentes. Esta concepção de separar sensação e intelecto, com raras exceções permaneceu até a filosofia moderna. Descartes ainda

afirmava que a sensação é “um modo confuso de pensar” (Descartes [1637]). Durante toda a época do “Grande Racionalismo” do século XVII foi outorgado um lugar subordinado à sensação na estrutura do conhecimento. A situação mudou com a entrada em cena dos empiristas, os quais destacaram, em compensação, a importância do sensível. Para Hume, o sujeito cognoscente é um “receptáculo” no qual ingressam os dados do mundo exterior transmitidos pelos sentidos mediante a percepção (Hume [1777] 1987). Os dados que ingressam nesse sujeito são chamados de sensações por Hume. Essas sensações são a base de todo conhecimento. Entretanto, o conhecimento não se reduz a elas. É necessário que as sensações sejam ligadas a outras sensações, para tornar possíveis operações como recordar, pensar, ajuizar, etc. Caso contrário, o conhecimento seria apenas uma série desconexa de dados presentes. Assim, é necessária uma segunda fase do processo cognitivo, para que o conhecimento se processe em meio a presença das percepções continuamente mutáveis. A inferência somente será possível ao se estabelecer as relações de idéias formadas pelas sensações. Assim, no empirismo de Hume existe uma diferença básica entre os fatos e as idéias, sendo as relações entre as idéias meras possibilidades de combinação derivadas das sensações reais. Evidentemente, estas podem conduzir a um processo de reflexão, mediante o qual se torna possível o reconhecimento de conceitos e, em geral, de algo que poderíamos chamar de “universal”. Entretanto, isto não significa que o “universal” seja aceito como propriamente real. O empirismo de Hume manifesta especial desconfiança em relação a tudo que apareça como “abstração” e “universalismo”. O importante deste breve e obrigatoriamente perigoso resumo é o fato do empirismo de Hume estabelecer uma importância para as sensações como fonte de conhecimento; cabendo ao sujeito cognoscente, que não passa de um “feixe de sensações”, relacionar estas, formando idéias por meio do hábito. Entretanto, existe um perigo cognitivo. Na formação das

idéias pode acontecer o afastamento da sensação original, tornando-se abstrações que possuem apenas uma tênue relação com o real. Importante também reforçar que o primeiro grande livro de Deleuze, *Empirismo e Subjetividade*, é uma reflexão e um comentário sobre a filosofia de David Hume. Também Deleuze foi o responsável pelo verbete “Hume” para a importante *Histoire de la philosophie* de Châtelet (Châtelet 1972). Evidentemente que isto não foi por acaso. Existe efetivamente em Hume o convite a permanecer perto das sensações como a fonte da “Grande Experiência” e realizar conexões a partir destas sensações, bem como a desconfiar de tudo o que é fixo, abstrato e universal. Assim, a sensação passa a fazer parte da malha conceitual da filosofia de Deleuze. Ela é explicitada no trabalho que Deleuze realiza sobre a pintura de Francis Bacon²⁶, *Logique de la Sensation* (Deleuze 1981: Cap. VI).

Segundo Deleuze, o projeto de Francis Bacon é “pintar a sensação” o que “é uma questão muito densa e difícil a de saber porque uma pintura toca diretamente os nervos” (Deleuze 1981: 20). Embora a questão da sensação permeia toda a obra, é no capítulo VI: “Pintura e sensação”, que o conceito é claramente introduzido e explicitado. Deleuze começa o capítulo afirmando que a sensação é uma maneira da pintura ultrapassar a figuração de tipo narrativo, ilustrativo e anedótico. Esta figuração seria para o homem contemporâneo os clichês que devem ser vencidos para que a arte possa atingir algum grau de significação. Existiriam então duas formas de vencer este clichê: a abstração e, numa linha aberta por Cézanne, a sensação. Trata-se de duas vias possíveis, uma rumo à forma pura, por abstração; ou rumo ao puro figural, por extração ou isolamento (Deleuze 1981: 9). Na via de oposição ao figurativo, que “implica [...] a relação de uma imagem com um objeto que ela se impõe ilustrar” (Deleuze 1981: 10), o figural visa a romper com toda a organicidade do que expõe. As duas vias têm em

²⁶ Um bom site para visualizar as obras de Francis Bacon encontra-se em: www.francis-bacon.cx/ - (visitado em 29 jan. 2005)

comum configurarem resistência ao propósito representacional. Elas, contudo, não ocupam o mesmo plano, por serem mais restritas as possibilidades da via abstrata, “[...] via que reduz ao mínimo o abismo ou o caos e também o manual” (Deleuze 1981: 67). Por força de ser abstrato o código arrisca-se a ser uma simples codificação simbólica do figurativo.

“Mesmo a pintura abstrata, em sua tentativa extrema de instaurar um espaço ótico de transformação, assim se apoiará em fatores desagregantes, nas relações de valor, de luz e sombra, de claro e de escuro, reencontrando além do século XVII uma pura inspiração de Bizâncio: um código ótico...” (Deleuze 1981:82).

A sensação, de modo contrário, introduziria uma relação háptica, tátil, dependente de a própria vista descobrir em si uma função de toque, que lhe é própria e que só a ela pertence, distinta de sua função ótica (Deleuze 1981: 99).

Mas o que seria essa sensação capaz de vencer a figuração ilustrativa? Em outros termos, o que é uma Figura estética para Deleuze? Esta é a principal questão da *Lógica da Sensação*, escrito depois de uma outra lógica: *Lógica do Sentido*. Percorrendo a questão da sensação, Deleuze se pergunta: o que é uma Figura? Uma Figura²⁷ é, antes de tudo, uma imagem; mas não uma imagem representação de alguma coisa (ilustração); também não é uma relação entre representações imaginadas (narração); é um fato pictórico. Essa fato, ou acontecimento, somente pode ser obtido no ato de pintar, portanto, se trata de um pictórico performativo. A função primeira da Imagem ou Figura é de se desvencilhar das imagens-cópias, rebelar-se contra o caráter figurativo, ilustrativo e narrativo que caracteriza a imagem. Esse projeto foi específico da modernidade? Segundo Deleuze, em todas as épocas houve o ato de extrair a Figura da dimensão figurativa, ilustrativa ou narrativa. Ele dedica vários capítulos (Deleuze 1981:

²⁷ Deleuze escreve desta forma: Figura (com F maiúsculo). Trata-se de um conceito que não pode ser confundido com figura.

capítulos XII, XIII e XIV) para mostrar esse projeto ao longo da história. Todos os grandes momentos da arte das Figuras são não figurativos: arte egípcia, bizantina, gótica, moderna, etc. Por exemplo, a arte gótica possui uma potente vida orgânica; é assim que Wörringer ([1911] 1967) a definiu. Ela se opõe, em princípio, à representação orgânica da arte clássica. Existe também uma abstração clássica. A arte clássica pode ser figurativa, na medida em que remete a algo representado, mas pode ser também abstrata, quando desprende uma forma geométrica da representação. Já a linha pictural gótica, sua geometria e sua figura são bem outras.

“Esta linha é a princípio *decorativa*, na sua superfície, mas é uma decoração material, que não traça nenhuma forma: uma geometria que não está a serviço do essencial ou do eterno, mas uma geometria a serviço dos “problemas” e “acidentes”, afastamento, junção, projeção interseção. É assim uma linha que não para de mudar de direção, curvada, quebrada, contornada, voltada sobre si, enrolada, ou ainda prolongada para fora de seus limites naturais, morrendo numa “convulsão desordenada” [...]” (Deleuze 1981: 33-34).

A arte grega clássica foi a arte figurativa por excelência. Ela possui um estatuto essencialmente negativo. Da mesma forma que a filosofia clássica grega desempenhava o centro negativo da filosofia, segundo Deleuze em *Diferença e Repetição*, a arte grega desempenha o mesmo papel de centro negativo na *Lógica da Sensação* (1981) e na arte de Francis Bacon. Isto porque tanto a arte como a filosofia grega criaram um espaço particular para o pensamento e a sensação. Espaço estriado e contínuo. Essa continuidade seria tanto da manutenção da função paterna e, em consequência, podemos inferir, da ordem social que conhecemos, como de uma lógica que reconduz à razão, isto é, que, na obra de arte, sempre e apenas aponta para o que é discursivo, narrativo, apto a ser comunicado. Em termos nietzschianos, para o que abafa o dionisíaco. Trata-se de um pretense espaço transparente de comunicação.

A especificidade da arte grega foi criar uma nova forma de representação, a qual é, segundo Deleuze, a própria essência da arte figurativa. Esta figuração caracteriza-se por ser uma espacialização figurativa das coisas, não somente por ser uma cópia do mundo, mas por ter no olhar humano seu centro de construção. Arte inteiramente intelectual, “antropomorfiza” tudo, já que não vê nada além da forma humana, conduzida à mais rigorosa adaptação e função da harmonia (Faure 1990: 162). A arte grega produziu uma forma de representação que exprime a vida orgânica do homem enquanto sujeito, desta maneira a representação já se põe a serviço do sujeito unitário. Ela criou um espaço tátil-ótico conectado à atividade orgânica do homem, na qual as formas adquirem uma silhueta, uma dimensão independente dos jogos de sombra e luz, um contorno tangível, tornando-se invariável na própria variação visual e na diversidade dos pontos de vista (Deleuze 1981: 81). Deleuze cita Maldiney (1973):

“A despeito de todas as afirmações sobre a luz grega, o espaço da arte grega clássica é um espaço tátil-ótico. A energia da luz é ritmada segundo a ordem das formas... As formas se dizem elas mesmas a partir de si mesmas, no entre-dois dos planos que suscitam. E quão mais livres do fundo mais e mais se tornam livres para o espaço, no qual o olhar as acolhe e os recolhe. Mas este espaço não é nunca o espaço livre que investe e atravessa o espectador...” (1973 apud Deleuze 1981: 81).

Deleuze conclui que o contorno então deixou de ser geométrico para tornar-se orgânico, o olho está subordinado a potência manual tátil, a Grécia inventou o contorno tangível. O sentido dessa análise, Deleuze o encontra em Wörringer ([1908] 1986) que assinala o fato de uma tal arte não procurar:

“reproduzir as coisas do mundo exterior ou a restituí-lo em sua aparência, mas em projetar para o exterior, em uma independência e perfeição ideais, as linhas e as formas da vitalidade orgânica, a harmonia de sua rítmica, em resumo todo o seu interior [...]” (Wörringer [1908] 1986: 62 apud Deleuze 1981: 81 [nota 5 de rodapé]).

Poder-se-ia afirmar que esta espacialização estética que Deleuze nomeia por “representação orgânica” é exatamente o contrário do que ele visa em sua estética da não-representação. Trata-se então de desfazer a representação orgânica, a qual serve como molde, ou modelo que regra e controla o devir das coisas e dos olhares, ou pontos de vista.

Se quisermos apreender o que é um espaço figurativo, devemos inverter o próprio sentido do que comumente se compreende como o ato de figurar: é figurativo não pela imitação das coisas pelo homem, mas a imitação do homem pelas coisas (Guerrin & Montebelo 1997). Tornamo-nos figurativos quando criamos um espaço humano, um cosmos humano. Nesse espaço, inventamos uma interioridade humana que, expressa pelo olho, projetou-se sobre as coisas.

“A arte pode então ser figurativa; vê-se bem que ela não o é em primeiro lugar e que a figuração não é senão um resultado. Se a representação está em relação com um objeto, essa relação decorre da forma da representação; se este objeto é o organismo e a organização é porque a representação é, em primeiro lugar, ela mesma orgânica, é porque a forma da representação exprime, em primeiro lugar, a vida orgânica do homem enquanto sujeito” (Deleuze 1981: 81).

Uma das periodizações mais comuns da história da arte é considerar que a pintura ocidental começa com a criação desse espaço e se transforma na crítica modernista. Entretanto, segundo Deleuze, as coisas não se passam exatamente desta forma. A pintura, em todos os tempos, sempre encontrou formidáveis dispositivos para evitar o regime da “representação orgânica”. Por exemplo, a transformação bizantina da Forma grega pela a assunção espiritual dos corpos na pura luz do Pantocrator²⁸. As deformações góticas da Forma grega por meio de uma linha viva e cantante na qual se

²⁸ Pantocrator (Παντοκράτωρ) é uma palavra de origem grega que significa etimologicamente "todo-poderoso" ou "onipotente". Geralmente seu uso encontra referência no ícone bizantino "pantocrator", que representa Cristo, tendo sua mão direita inclinada, em posição de bênção — com o polegar voltado para si, os dedos médio e apontador, em posição oblíqua, quase vertical, e os demais dedos dobrados em direção à palma da mão (fechados).

exprime uma potente “vida não orgânica” mesclando traços humanos, animais e motivos abstratos. Se a arte pictórica não começa pelo figurativo, a razão fundamental é que ela não é, em essência, figurativa. As coisas não sofreram necessariamente a espacialização humana, nem se relacionam obrigatoriamente com a forma humana, com a habitação humana.

A questão da arte grega é importante porque coloca em cena a oposição entre representação orgânica e vida inorgânica. É somente quando a arte acolhe uma potência de Vida diferente da subjetividade e da vida humana que ela deixa de ser figurativa. A recusa deleuziana da estética da carne não tem outra razão, e percorre toda sua filosofia. Em *O que É a Filosofia?* (Deleuze & Guattari 2000), Deleuze e Guattari combatem, por meio de uma luta surda, silenciosa, pontuada, a estética da carne. Os autores terminam por se interrogar:

“A questão de saber se a carne é adequada à arte pode ser enunciada assim: é ela capaz de levar o percepto e a afecção, de constituir o ser da sensação; ou não é a ela que se deve encarregar tal tarefa e então passá-la para outras potências de vida?” (Deleuze & Guattari 1991: 169).

Apesar das críticas dirigidas à estética da carne, Deleuze retoma o elogio que Merleau-Ponty (2004) dirige para Cézanne e sua arte, a qual procura a realidade sem deixar a sensação. Esta parece ser a lógica de *Francis Bacon*; a submissão do desenho à cor, seu domínio em criar as deformações corporais.

“A figura não é apenas o corpo isolado, mas o corpo deformado que se evade. O que faz da deformação um destino é que o corpo tem uma relação necessária com a estrutura material: não só esta se envolve em torno dele mas ele deve alcançá-la e aí se dissipar e, para isso, passar por ou nestes instrumentos-próteses, que constituem passagens e estados reais, físicos, efetivos, sensações e de modo algum imaginações” (Deleuze 1981: 18).

A Figura é distorcida, contorcida num movimento de vai e vem sob um cenário impassível, limite do corpo e da ação. Porém existe, como entre meu corpo e os objetos,

uma interação entre o cenário e a Figura. Ambos se movimentam no sentido de passar de uma ordem para a outra. O corpo se alonga como querendo fugir de sua convulsão interna e atingir o cenário limpo e liso, sujando-o com sua deformidade e liquidez. De outro lado o fundo/cenário movimenta-se em direção da figura como buscando uma agitação que o tire de seu impassível colorido e lisa textura. Como se a experiência do estriado, do disforme o completasse atingindo sua significação. Cenário e Figura formam uma unidade indissolúvel em seu recíproco movimento em recíproca direção.

Merleau-Ponty assinala o caráter inumano da natureza em Cézanne, que o conduz a pintar um rosto como se fosse um objeto, e a não ter por motivo senão a paisagem em sua totalidade e em sua plenitude absoluta (Merleau-Ponty 2004). Deleuze retoma esta questão em sua análise de Francis Bacon evidenciando em sua pintura os rostos não humanos e as paisagens não humanas. A pintura deve transpassar o universo e não o universo transpassar a pintura. Ela é uma percepção e uma afecção do mundo e não uma representação dele. Diante de uma pintura, devemos estar diante de algo de que irradiam intensidades. A maçã de Cézanne é um corpo de que promanam sensações e, tais sensações, farão com que o receptor, ao reencontrar depois a maçã-do-mundo, tenha a possibilidade de percebê-la de forma diferente. A sensação torna-se uma experiência que transforma o mundo e tudo que nele habita, inclusive o sujeito e seu corpo.

“A sensação não está ‘no jogo livre’ ou desencarnado da luz e da cor (impressões), pois a Sensação, ao contrário, está no corpo, seja o corpo de uma maçã. A cor está no corpo, a sensação está no corpo e não nos ares. A sensação é o que é pintado. O que está pintado no quadro é o corpo, não enquanto é representado como objeto, mas enquanto é vivido como experimentando tal sensação” (Deleuze 1981: 27).

Mas, se Deleuze fala de corpo, não se trata do corpo organizado. O corpo organizado é o grande Modelo que formata a representação figurativa. Como vimos, a representação não necessita da semelhança para se instalar. Ela necessita de um modelo,

geométrico no caso de Descartes, corpo organizado segundo princípios de harmonia, no caso da figuração grega. Para Deleuze, a arte precisa encontrar um outro corpo, além do organismo (corpo organizado), limite do corpo vivido. Deleuze encontra essa Potência no conceito de “corpo sem órgãos” de Artaud: “O corpo é o corpo. Ele é sozinho. E não precisa de órgãos. O corpo nunca é um organismo. Os organismos são os inimigos dos corpos” (Artaud [1948] 1977: 38-39 apud Deleuze 1981: 33).

A pintura nos põe os olhos em toda parte: na orelha, na barriga, nos pulmões. O quadro respira. É a dupla definição da pintura: subjetivamente, ela investe nosso olho que deixa de ser orgânico para se tornar órgão polivalente e transiente; objetivamente, ela desvenda diante de nós a realidade do corpo, linhas e cores livres da representação orgânica: “e um se faz pelo outro: a pura presença do corpo será visível ao mesmo tempo em que o olho será o órgão destinado desta presença” (Deleuze 1981: 38).

O corpo descobre a materialidade que o compõe, a pura presença de que é feito, o que não descobriria de outro modo. Em resumo, é a pintura que descobre a realidade material do corpo com seu sistema de linhas-cores, e seu órgão polivalente, o olho. “Nosso olho insaciável e no cio” diria Gauguin (Deleuze 1981 40).

Se nos reportarmos ao “quadro” da histeria tal como se dá no século XIX, na psiquiatria e em outras áreas, encontramos um certo número de características que não deixam de animar os corpos de Bacon. As célebres contraturas de paralisias, as hiperestésias ou as anestésias, associadas ou alternantes, sejam fixas ou migrantes, seguem a passagem da onda nervosa, seguem as zonas que a sensação investiu e se retira.

Deleuze insiste em ressaltar a arte que poria em xeque o orgânico e a representação. A libertação do modelo representacional desvela as forças intensivas e uma ontologia imanente, as quais não podem ser reduzidas por uma razão mecânica. Na

arte, e na pintura como na música, não se trata de reproduzir ou de inventar formas, mas de captar forças:

“Pode-se crer que Bacon reencontra Artaud em muitos pontos: a Figura é precisamente o corpo sem órgãos (desfazer o organismo em proveito do corpo, o rosto em proveito da cabeça) [...] O corpo sem órgãos se define pois por um *órgão indeterminado*, enquanto o organismo se define por órgãos determinados” (Deleuze 1981: 33-35).

Se Deleuze agencia Artaud e Bacon, o faz, sem dúvida, via Bergson, o qual fundamenta o caráter inumano da natureza desvelada pela pintura, indo além da percepção humana, em direção a um *Plano Puro do Aparecer*, tal como conceituado no primeiro capítulo de *Matéria e Memória*. Mas o que é este Aparecer, revelado pela pintura? Porque esse Aparecer é inumano?

Porque este Aparecer é um Aparecer em si, sem olho e sem sujeito, um aparecer para ninguém. No universo bergsoniano tudo se torna imagem:

“Como é que se fala de um Aparecer, visto que nem sequer há um olho? Por duas razões pelo menos. A primeira é para distinguir as coisas concebidas como corpos. Com efeito, a nossa percepção e a nossa linguagem distinguem corpos (substantivos), das qualidades (adjetivos) e das ações (verbos). Mas as ações, neste sentido preciso já substituíram ao movimento a idéia dum lugar provisório para onde se dirige, ou de um resultado que obtém: e a qualidade substitui ao movimento a idéia de um estado que persiste ao esperar que um outro o substitui; e o corpo substituiu ao movimento a idéia de um sujeito que o executaria, ou de um objeto que o sofreria, dum veículo que o levaria” (Deleuze 1981: 88).

“O meu corpo é uma imagem, logo, um conjunto de ações e de reações. A minha vista, o meu cérebro são imagens, partes do meu corpo. Como é que meu cérebro contém as imagens, dado que é uma entre as outras? As imagens exteriores agem sobre mim, transmitem-me movimento, e eu restituo movimento: como é que as imagens estão na minha consciência, visto que eu próprio sou uma imagem, isto é, movimento? E posso eu até, a este nível, falar de mim, de vista, de cérebro, e de corpo? É por simples comodidade, porque nada se deixa identificar deste modo. Seria antes um estado gasoso. Eu, o meu corpo, seria antes um conjunto de moléculas e de átomos continuamente renovados [...]” (Deleuze 2001: 86).

Deleuze invoca por meio de Bergson um aparecer que é como um plano de luz que precede toda consciência e que, para existir, não necessita ser percebido. É uma divergência com a fenomenologia de base hursserliana. A luz não vem da consciência:

“A fenomenologia participa ainda plenamente desta tradição antiga; simplesmente, em vez de fazer da luz uma luz interior, abria-a para o exterior, um pouco como se a intencionalidade da consciência fosse o raio de uma lâmpada elétrica (‘toda a consciência é consciência *de* alguma coisa...’). Para Bergson, é o contrário. As coisas é que são luminosas por elas próprias, sem nada que as ilumine: toda consciência é alguma coisa, ela confunde-se com a coisa, isto é, com a imagem de luz. Mas, de direito, trata-se de uma consciência, difusa por todo o lado e que não se revela; trata-se exatamente de uma fotografia já tomada e tirada a todas as coisas e para todos pontos, mas ‘translúcida’ [...] Em suma, não é a consciência que é a luz, é o conjunto das imagens, ou a luz, que é consciência, imanente à matéria. Quanto à *nossa* consciência de fato, será apenas a opacidade sem a qual a luz, ‘ao propagar-se continuamente, nunca teria sido revelada’. A oposição de Bergson e da fenomenologia é radical a este respeito” (Deleuze 1981 89).

A arte deve atingir o momento privilegiado onde a percepção do sujeito se dissolve na coisa, e se eleva assim a uma impessoalidade radical, fusão do ver e do visto. Os afetos pertencem ao mesmo regime, os quais se libertam do sujeito central e tornam-se ontologicamente forças que nada tem a ver com o vivido pessoal, as lembranças, as imagens pessoais, os fantasmas. Existe um combate incessante contra a literatura e arte neurótica do segredo e do fantasma, dos cochichos subjetivos e burgueses.

Essa crítica do sujeito da metafísica ocidental faz Deleuze reencontrar com Nietzsche. Ele é o precursor da filosofia pós-estruturalista em sua análise genealógica dos conceitos fundamentais, especialmente aquele que é o conceito essencial da metafísica ocidental, o conceito de “eu”. Segundo Nietzsche, esse conceito resulta num imperativo moral para nos responsabilizar por nossas ações. Em suma, para ser responsável nós devemos assumir que somos a causa de nossas ações. Essa causa deve manter-se o tempo todo, retendo sua identidade, para que a retribuição e punição

possam ser aceitas como conseqüência de nossas ações, segundo o julgamento de benéficas ou prejudiciais aos outros (Nietzsche [1887] 1991, 27-35). Nesse sentido, o conceito de “eu” ocorre como uma construção social e ilusão moral. De acordo com Nietzsche, o senso moral do “eu”, como causa idêntica, é projetado sobre os eventos do mundo, em que a identidade das coisas, causas, efeitos, amoldam-se em representações de fácil comunicação.

Na “Genealogia da Moral”, Nietzsche afirma:

“Uma quantidade de força corresponde exatamente à mesma quantidade de instinto, de vontade, de ação, e não pode parecer de outro modo, senão em virtude dos sedutores erros da linguagem, segundo a qual todo o efeito está condicionado por uma causa eficiente, por um “sujeito”. Isto é um erro. Assim como a plebe distingue entre o raio e o seu resplendor como uma ação do sujeito raio, assim a moral plebéia distingue entre a força e os efeitos da força, como se detrás do homem forte houvesse substratum neutro que fosse “livre” para manifestar ou não a força. Mas não há tal substratum, não há um ser por detrás do ato; o ato é tudo. O que a plebe faz é desdobrar um fenômeno em efeito e causa” (Nietzsche [1887] 1991: 17).

Assim, a lógica do sujeito nasce da demanda para aderir ao comum das normas sociais, as quais moldam o rebanho humano numa sociedade de conhecimento e ação subjetivas.

A genealogia nietzschiana tornou-se uma importante referência para as filosofias que pretendem ir além do humanismo clássico burguês, construindo uma ética que seja de fato aplicável à experiência contemporânea. Na obra: “sobre verdade e mentira no sentido extramoral”, Nietzsche ([1873] 1974: 77-97) formula a hipótese de que os conceitos científicos são cadeias de metáforas enrijecidas nas verdades aceitas como tal. Assim, a metáfora começa quando um estímulo nervoso é copiado como uma imagem, a qual é então imitada no som, dando origem, quando repetida, à palavra, a qual, por sua vez, se torna um conceito quando esta é usada para designar múltiplas instâncias de eventos singulares. Então, metáforas são mentiras, porque igualam coisas

necessariamente desiguais. As metáforas se organizam em cadeias que se movem de um nível a outro Deleuze (2005).

A estética anti-representacional é a superação do corpo organizado e do sentido do “eu” como centro de determinação da representação.

Quando a memória intervém, podemos fazer então uma comparação entre a literatura e a pintura. Bacon e Proust são comparados à memória involuntária, ou seja, heceidades. As heceidades são somente os graus de potência que se compõem, aos quais correspondem um poder de afetar e de ser afetado, de afetos ativos e passivos, de intensidades, sensações irreduzíveis, epifanias dirigidas. Afetos não subjetivos, como os perceptos são inobjetivos, desvinculados da estrutura da representação e da vontade.

Deleuze em *Imagem e Movimento* sublinha a impessoalidade dos afetos:

“Afecções puras, ilocalizáveis porque sem relação com um espaço determinado, presente sob a única forma de um ‘há...’, porque sem relação com um ego (as dores de um hemiplégico, as imagens flutuantes do torpor, as visões da loucura). O afeto é independente de qualquer espaço-tempo determinado; mas não deixa de ser criado numa história que o produz como o expresso e a expressão de um espaço ou de um tempo, de uma época ou de um meio (é por isso que o afeto é o ‘novo’ e novos afetos não param de ser criados, nomeadamente pela obra de arte)” (Deleuze 2001: 138).

Deleuze compara esses afetos impessoais com a primeiridade da fenomenologia de Peirce por serem qualidades-potências, ou seja, a imagem-afecção é a qualidade ou potência, a potencialidade considerada em si mesma, enquanto expressa. Trata-se então de expressão e não de atualização. Os afetos podem ser apreendidos de duas maneiras: ou como atualizados num determinado estado de coisas, ou como expressos, por um rosto, um equivalente de rosto ou uma ‘proposição’. No primeiro caso temos a secundidade, enquanto no primeiro a primeiridade, segundo Deleuze

“O que a arte pode realizar é nos fazer encontrar esta experiência da presença do mundo: ser realmente em tudo o que percebemos, atingir o ponto no qual as coisas se revelam em nós, sem nós, operando em nós, sem nós, são sentidas porém não pela subjetividade de um sujeito. O Corpo sem

órgãos é por esta razão também pura amnésia, perto de si e da memória de si, no momento onde o fluxo do real escorrega sobre o corpo. A arte plástica descreve bem essa presença do real sob a representação. O organismo se desfaz sendo conectado aos fluxos de vida mais potentes: é nesse sentido que a pintura é histeria, presença hipnótica do real em nós, a pintura coloca olhos em todos os órgãos. A pintura histeriza ao dar a ver o “il y a”, o efeito da presença sobre nós; é patente que os corpos pintados por Bacon se convulsionam como corpos histéricos, eles desvelam a ação do real sobre eles, o fluxo do real que cola em nós. De onde estes corpos com contraturas e paralisias, hiperestesias, anestésias como se tivesse ação sobre o sistema nervoso, esta forma de ser “sonâmbulo no estado de vigia”, esta forma de sentir o corpo “sob o organismo”, estas maneiras de autoscopia²⁹: ‘não é mais minha cabeça, mas eu me sinto em uma cabeça, eu vejo e eu me vejo em uma cabeça; ou bem eu não me vejo em um espelho, mas me sinto em um corpo que eu vejo e que eu me vejo neste corpo nu quando estou vestido [...]’ (Deleuze 1981: 35).

A representação orgânica será sempre uma limitação da experiência primeira, como a percepção útil será uma limitação da percepção imediata, a memória uma limitação do imemorial, a figura geométrica rígida (*Eidos*) uma limitação da figura de luz.

Podemos entender que a teoria dos perceptos e dos afetos não é outra coisa que um bergsonismo amplificado. Em Bergson, o que impede nossa percepção de abraçar as coisas, é justamente a “condição humana”, o útil, a linguagem, o social, a necessidade, a visão caleidoscópica: o mundo tornando-se uma curva no horizonte. As coisas se espacializam para nós, se decompõem em faces e se proliferam para nós, variam para nós. Mas, diz Bergson, quando os artistas “olham para alguma coisa, vêm-na por ela mesma, e não mais para eles” (Bergson [1934] 1990: 152). É isto o que a pintura realiza, é isto que Vertov realiza no Cinema e é isto o que Deleuze quer encontrar na arte:

“O que Vertov materialista realiza pelo cinema é o programa materialista do primeiro capítulo de *Matéria e Memória*: o em si da imagem. O cine-olho, o olho não humano de Vertov, não é o olho de uma mosca ou de uma águia, o olho de um outro animal. Também já não é, à maneira de Epstein,

²⁹ Autoscopia é definida como uma experiência em que uma pessoa que acreditar estar acordada, vê seu corpo, o ambiente e o mundo a sua volta como se estivesse fora do seu corpo físico.

o olho do espírito que seria dotado de perspectiva temporal, e apreendia o todo espiritual. É pelo contrário o olho da matéria [...]” (Deleuze 2001: 118).

Mundo antes do homem. Trata-se então de um olho que estaria nas coisas. O universo como Metacinema, imagem em si. Deleuze encontra a idéia de um corpo sem órgãos sob a forma deste corpo imenso e inorgânico, com seus perceptos partilhando o fluxo do Universo e seus afetos intensivos. Compreende-se porque seus textos sobre a arte tem uma ressonância tão bergsoniana, o afeto deleuziano é a emoção que arte criou, esta emoção original e única, nasceu de uma coincidência entre o autor e seu objeto, a fusão da qual falávamos, a reversão do ver no visto. Entrar no universo como numa dança. Dançar, como Zaratustra encena a dança de Dionísio. Viver a duração das coisas. Estabelecer uma grande Passagem da Vida em nós. Esta maneira de renovar com a força anônima e criativa da coisas, de sempre libertar a vida onde ela é prisioneira, tanto em moral como em arte, é a máxima tanto bergsoniana como deleuziana. Daí a máxima bergsoniana: “a filosofia deveria ser um esforço para ultrapassar a condição humana”. Trata-se então de captar as forças infinitas sob todas as suas formas e de as tornar sensíveis.

Deleuze quer mostrar que, entre os modernos, Bacon segue uma via particular e muito especial. Ele pretende atingir o infinito por um acesso sensível, não pelo código visual abstrato da *abstração*, por exemplo de Mondrian e Kandinsky, ou a invasão manual da linha como no expressionismo abstrato de Pollock. E se Deleuze se interessa tanto por Bacon, é evidentemente porque esta via é a sua. A filosofia, como a pintura de Bacon, revela um face a face com o caos. Captar o infinito, é então ser capaz de dar uma consistência ao caos. A pintura de Bacon filtra o caos, o retém, é capaz de lhe dar uma tênue espessura, de o fazer sentir mesmo no corpo.

Entretanto, não devemos considerar que Deleuze está propondo um abandono da razão e um mergulho no fluxo da vida. Se assim fosse, ele não passaria de mais um adepto das “filosofias da vida”. Não se trata de um simples mergulho no caos. A arte e a filosofia tem por único problema a consistência: é necessário que a pintura não seja um puro caos, que ela tenha consistência, o mesmo para os conceitos da filosofia. Os corpos de Bacon são desfigurados, desorganizados, deformados, e entretanto muito bem compostos picturalmente para que fique junto deles as sensações, traduzindo nossa conexão com as forças elementares. Deleuze considera que fazer arte é se ater a um plano de composição, formado por afetos e perceptos. Este plano é criado no finito, mas visa atingir o infinito. Da mesma forma que o artista, o filósofo deve se ater a um plano de imanência formado por conceitos para salvar o infinito. Deleuze distingue dois tipos de plano sobre os quais se distribui uma vida ou um pensamento: um plano de organização e um plano de consistência ou plano de imanência. O plano de organização dispõe sempre de uma dimensão suplementar e transcendente, de um princípio de composição mais ou menos escondido, de um desenho ou de uma Lei, os quais organizam e orientam a evolução das formas e o desenvolvimento dos sujeitos. O plano de consistência ou de imanência desenvolvem elementos não-formais, particularidades ou moléculas movimentadas pelo fluxo, além de processos de subjetivação, que se tornam um tempo flutuante em todas as direções e num espaço sempre aberto para a exterioridade. Trata-se não de relações formais, mas de relação entre forças. Não existem sujeitos, mas processos de subjetivação sem sujeito, constituindo agenciamentos coletivos. Trata-se de viver, pensar e expressar o próprio devir. Em Francis Bacon, há uma grande força do tempo, o tempo é pintado. Colocar o tempo na figura, esta é a força dos corpos de Francis Bacon.

Pelas cores, pelas linhas, a sensação investe-se sobre o olho. Mas ela não trata o olho como sendo um órgão fixo. Liberando as linhas e as cores da representação, ela libera ao mesmo tempo o olho de sua pertença ao organismo, ela o libera de seu caráter de órgão fixo e qualificado: o olho se torna virtualmente um órgão indeterminado, polivalente, que vê o corpo sem órgãos, ou seja a Figura, como pura presença.

O pensamento estético deleuziano se interessa pela arte como forma de crítica aos modos de vida dominantes na sociedade contemporânea. Para Deleuze, o importante é variar os esquemas de sentido que condicionam ou interrompem os fluxos vitais. Assim, o que interessa a Deleuze é a arte que se compõe com os fluxos e forças vitais, que atuam nos modos de ver e relacionar-se com a existência. A arte materializa por meio de objetos, feitos propostas as forças imateriais que são invisíveis, silenciosas e ilegíveis. As forças ou intensidade imateriais com as quais se compõe um fato estético se articulam com as forças da realidade que constantemente atravessam o sujeito. Os fatos estéticos não irrompem ao acaso, senão que provém de um exercício com essas forças, de uma atenção a respeito do modo como essas forças criam o que é visto e pensado por um sujeito. O fato estético abriga essas forças, se configura com essas forças e as materializa. Um fato estético agrega intensidades que se condensam em determinadas formas.

A capacidade que tem a arte de afetar a percepção do sujeito acontece devido à capacidade de ativar as partículas de intensidades na experiência do homem. Deleuze se interessa fundamentalmente pela capacidade da arte em manifestar o que não é facilmente reconhecível pelos saberes do homem. As partículas imateriais que compõem a realidade, a arte e a experiência estética, Deleuze as chama de *sensações*, *afetos* e *perceptos*. As sensações e os perceptos não são idênticos às percepções.

Também os afetos não se identificam com os sentimentos³⁰. Os sentimentos e a percepção pertencem à ordem do sujeito e seus condicionamentos culturais, como os clichês. Já as sensações, afetos e perceptos pertencem ao anterior a qualquer subjetividade. Na verdade são os materiais que constroem a própria subjetividade. Como dizia Nietzsche não é o sujeito que têm um ponto de vista, mas é o ponto de vista que forma o sujeito. As partículas imateriais (sensações, afetos e perceptos) atravessam continuamente os sujeitos modelando sua subjetividade. Elas são realidade não subjetivas que desorganizam as formas do sujeito e dão acesso à zona de indeterminação que transforma a subjetividade.

Para Deleuze, sujeito e objeto são indissolúveis na própria noção de corpo que atua e padece, afeta e é afetado, que cria mediante uma ação e sofre alterações mediante uma força. Assim, um corpo é ao mesmo tempo sujeito de ações que engendram coisas, fatos e discursos, e como objeto afetado por essas mesmas coisas fatos e discursos. Com as sensações experimentadas por um corpo pode materializar-se novas maneiras de ver e sentir. A sensação implica então em uma variação, uma oscilação de temperatura, um espasmo que o corpo experimenta no encontro com um fato estético. São os corpos de Bacon. Quando o corpo perde suas medidas de reconhecimento, quando se recusa a se representar, quando se estende ou se contrai deformando sua organização, aí se encontra apto para acolher o poder dos afetos e perceptos. Nos fazemos por meio de sensações.

“A idéia de Tarde relida por Lazzarato, e que eu retomo nesse contexto de maneira excessivamente sucinta, é que todos produzem constantemente, mesmo aqueles que não estão vinculados ao processo produtivo. Produzir o novo é inventar novos desejos e novas crenças, novas associações e novas formas de cooperação. Todos e qualquer um inventam, na densidade social da cidade, na conversa, nos costumes, no lazer - novos desejos e novas crenças, novas associações e novas formas de cooperação. A invenção não é prerrogativa dos grandes gênios, nem monopólio da indústria ou da ciência, ela é a potência do homem comum. Cada variação, por minúscula

³⁰ Para aprofundar essas diferenças ver: Deleuze, Gilles & Guattari, Félix (1991). *Qu'est-ce que la philosophie*. Paris: Éditions de Minuit.

que seja, ao propagar-se e ser imitada torna-se quantidade social, e assim pode ensejar outras invenções e novas imitações, novas associações e novas formas de cooperação. Nessa economia afetiva, a subjetividade não é efeito ou superestrutura etérea, mas força viva, quantidade social, potência psíquica e política” (Pelbart 2002).

A crítica da representação e a liberação dos simulacros se faz, em Deleuze, numa fundamentação que traça uma epistemologia que vai muito além da relação sujeito-objeto. Trata-se de pensar as forças em fluxo no mundo, ou as imagens-movimentos, conceito que Deleuze usa para caracterizar a fenomenologia bergsoniana. Trata-se também de estabelecer a relação entre o corpo, que também é uma imagem-movimento, porém com algumas características especiais, e as imagens-movimentos que compõe a matéria. É nesse enquadramento que a imagem digital ganha autonomia e pode escapar de sua conceituação como simulacro ou representação. É nesse enquadramento que a imagem digital pode ser lida como afecção que cria uma estética não-representacional. Toda a estética de Deleuze pode então ser aplicada da mesma forma à imagem digital. Por tudo isso podemos falar de um verdadeiro renascimento da fenomenologia bergsoniana. Não só em Deleuze, mas em outros autores como Ilya Prigogine. As indicações de Prigogine sobre a transferibilidade da noção de estruturas dissipativas do mundo físico para o humano pode-se dar pela arte, já que nas artes da Figura existe uma convergência com as ciências da complexidade, enquanto ambas se ocupam do tempo não como movimento, mas como duração (Prigogine & Pahaut 1984). A este propósito os autores sublinham a obsessão bergsoniana da duração em todas as vanguardas do século XIX. Também Hansen retoma a fenomenologia bergsoniana numa pesquisa de fundamentação estética. Em especial a questão da estética da imagem digital. Hansen traça a história da mudança de paradigma em matéria de experiência estética ocasionada pela introdução das “novas mídias” no domínio das práticas

artísticas atuais. Ele propõe igualmente uma nova forma de teorizar a imagem digital, especialmente em seu trabalho *New Philosophy for New Media*. Segundo Hansen, o acontecimento da imagem digital necessita que se passe de uma estética centrada sobre a visão para uma estética háptica, isto é, fundada sobre uma espacialidade interiorizada, ancorada na afetividade do corpo. Esta percepção háptica precede a percepção do espaço geométrico tornando-se totalmente independente deste último (Hansen 2004: 12). Para Hansen, a imagem digital é uma co-produção. Trata-se de fato de um processo dialético do qual os dois polos são constituídos, de uma parte o fluxo de informação digital não organizada e, de outra parte, o processo de enquadramento da imagem digital, graças à mediação pelo corpo do observador. Para fundamentar sua proposição estética, Hansen se baseia sobre a teoria da percepção de Bergson. Este último apresenta a percepção como uma função incorporada na experiência concreta na qual o corpo afetivo é o mediador (Hansen 2004: 5). Por “corpo afetivo”, Hansen entende a capacidade dos indivíduos de fazer as experiências de natureza sensível que lhes permite experimentar seu corpo de forma nova e criativa (Hansen 2004: 6). É então pela mediação do corpo que cada um produz, a partir do universo das imagens nas quais está imergido, uma expressão que lhe é significativa. Hansen sustenta que não pode existir informação ou imagem possível sem a mediação do corpo. Na era do computador, a seleção não se faz a partir de um conjunto de imagens preexistentes, mas pela filtragem da informação não organizada desembocando diretamente sobre a criação de imagens pelo receptor (Hansen 2004: 11). De fato, enquanto configuração de pontos descontínuos e independentes uns dos outros, a imagem digital adquire significação na filtragem efetuada pelo corpo. As imagens digitais nascem então de um processo de co-criação, na medida em que necessitam de um receptor para lhes dar um sentido. A função do enquadramento se situa então no corpo e não no exterior deste (Hansen 2004:

8). De fato, a estética particular das novas mídias decorre da posição ativa do corpo na organização da imagem digital (Hansen 2004: 11).

É sob o modo do diálogo com diferentes autores, como Benjamin, Bergson, Deleuze, que Hansen constrói a argumentação que sustenta suas posições: posições de natureza fenomenológicas que colocam o acento sobre o papel da dimensão afetiva, proprioceptivo (capaz de receber estímulos provenientes dos músculos, dos tendões e de outros tecidos internos) e tátil da experiência na constituição do espaço. Cada uma das etapas que conduzem o leitor pela teoria proposta é sustentado por exemplos de obras de artistas (Jeffrey Shaw, Douglas Gordon, Bill Viola, etc), os quais contribuem para desvelar novas formas de significar as tecnologias digitais. Diante de tudo isso e devido aos nossos objetivos, fundamentar a imagem, em especial a imagem digital, e dialogar com a filosofia, consideramos de suma importância comentar a teoria sensório-motora da percepção de Bergson, principalmente tal como foi formulada no primeiro capítulo de *Matéria e Memória*.

Capítulo 3

Imagem: Afecção Sensório-motora segundo a Fenomenologia Bergsoniana

Imagem: Afecção Sensório-motora segundo a Fenomenologia Bergsoniana

”Meu corpo, objeto destinado a mover objetos, é portanto um centro de ação; ele não poderia fazer nascer uma representação”. (Bergson, *Matéria e Memória*).

Se a imagem digital no enquadramento teórico do simulacro e da representação torna-se ilusão e dificulta a compreensão da realidade, para libertar o simulacro e criar uma estética anti-representacional, que valorize a imagem digital em sua justa dimensão, é absolutamente necessário buscar um outro enquadramento conceitual.

O bergsonismo e sua teoria da imagem-movimento construíram uma nova forma de compreender o fenômeno da percepção que vai além dos quadros teóricos das metafísicas realista e idealista. Acreditamos que um bergsonismo atualizado poderá libertar a imagem digital de seus atuais quadros teóricos. Deleuze (1985, 1998 a, 2001) realizou esse bergsonismo atualizado ao mostrar as profundas relações entre a concepção de imagem-movimento, desenvolvida por Bergson, e a prática e teoria do cinema. Mais recentemente Hansen (2004) desenvolveu e aplicou o bergsonismo na análise das mídias digitais em associações teóricas com importantes artistas¹ que exploram estas mídias. Diante disso, procuramos pesquisar e desenvolver a visada de Bergson sobre essas questões, enfatizando sua novidade e pertinência para o debate da imagem digital.

Como vimos, em capítulos anteriores, a imagem digital tem sido interpretada e fundamentada segundo diferentes posições e perspectivas, as quais têm gerado um

¹ Podemos citar os nomes de Jeffrey Shaw, Douglas Gordon e Bill Viola entre os artistas analisados por Hansen. Essas análises engendram um interessante diálogo entre a imagem digital e a fenomenologia bergsoniana. Temas como corpo, afecção e fluxo de dados são desenvolvidos em profundidade. A obra de Hansen foi uma referência e inspiração para o presente trabalho.

amplo debate em torno desta questão. Para uns, a imagem digital é simulacro apresentando-se como uma pretensa cópia. Baudrillard (1994) ao comparar a fotografia com a imagem digital conclui pela natureza de simulacro desta última. A fotografia guarda uma relação de traço com o modelo, ou a realidade, da qual ela é referenciada. Já a imagem digital é gerada por meio de uma matriz que não guarda nenhuma relação com um modelo externo, mas é a emanção de um código escondido no computador, puro simulacro. Para Kittler (1999), estamos a caminho da era da pós-mídia, pois todas as mídias convergirão para uma única materialidade: o código binário. Este código é a verdade da mídia, sendo as imagens geradas por ele apenas epifenômenos ilusórios. A realidade digital se apoia numa concepção de informação como sintaxe, cálculo desmaterializado e desincorporado. Ambas posições concebem a imagem num quadro platônico e segundo uma concepção de representação, nos quais existem uma diferença entre aparência e essência. Entretanto, a imagem digital pode ser concebida de uma outra perspectiva, como fenômeno portador de uma realidade ontológica e epistemológica. Trata-se de compreendê-la como fluxo, movimento. De fato, a imagem digital por sua natureza de matriz manipulável engendra sempre um movimento, seja de natureza interna ou externa. Interna como as experiências de *Motion graphic*² e a *Video Arte*. Externas como a *Hipermídia*³. Mesmo quando parada, a imagem digital pode ser concebida como um movimento infinitamente pequeno, virtual. A fenomenologia de Bergson torna-se então uma importante matriz conceitual para a fundamentação deste tipo de imagem.

Uma das conseqüências da presença ubíqua dos computadores e da dinâmica de nossos meios de comunicação é a percepção do tempo como algo em fluxo;

² Os *Motion-Graphics* são trabalhos de design que exploram o movimento em sua dimensão expressiva. Internas no sentido de usar o próprio movimento, ou seja, um tempo registrado.

³ Externas no sentido de usar os links para relacionar as diversas mídias, ou seja, um tempo real.

acontecimento em tempo-real. Consonante com esta presença ocorre o ressurgimento da filosofia fenomenológica de Bergson e sua visada em relação ao tempo e, principalmente, a multiplicidade. Gilles Deleuze é um, senão o maior, responsável por este surgimento, ao se debruçar sobre o pensamento de Bergson. Mais recentemente o trabalho de Hansen (2004), *New Philosophy for New Media*, acrescenta uma importante contribuição para este debate.

No pensamento de Bergson as coisas não são substâncias independentes do tempo e do devir, mas “fases” de um devir, de um tornar-se. Em outros termos, uma coisa não é o efeito de uma causa, mas a expressão de uma “tendência”. A tendência é uma fase do vir-a-ser. Bergson constrói uma ontologia em que a vida e o mundo se tornam imagem-movimento, na qual as coisas estão em perpétua variação umas em relação às outras. Quando pensamos na relação estética com um objeto ou o ambiente, imediatamente pensamos na fruição do espaço e do movimento. Quando pensamos em movimento, imediatamente pensamos num ponto se deslocando no espaço, que é a forma típica da física moderna encarar a noção de tempo. Uma das características desta ciência é a de se negar a tratar o problema da mudança ontológica, reduzindo a questão da mudança à da deslocação de partículas no espaço. Ao contrário, Bergson constrói uma ontologia em que a vida e o mundo se tornam imagem-movimento, na qual as coisas estão em perpétua variação umas em relação às outras. Por que Bergson se utiliza da palavra imagem? Trata-se de imagem enquanto “imago”, ou seja, aquilo que aparece enquanto aparecer, em outros termos, um fenômeno imanente ao universo.

O pensamento de Bergson teve uma enorme influência na crítica de arte e na estética da primeira metade do século XX. A nova forma do cubismo entender o espaço, por meio de um tempo interior aos objetos, tem enormes relações com a filosofia de Bergson. Entretanto a expressão estética do bergsonismo nesse período é o

simultaneísmo elaborado principalmente por Delaunay e Léger. Seus trabalhos nesta vertente caracterizam-se pela presença constante de arcos e círculos, os quais são a expressão do simultaneísmo, ou seja o tempo apreendido enquanto conjunto. Trata-se de uma pesquisa e uma captura do desmensurável, ou do infinito atualizado, de um sublime visual, ou seja, do conjunto do tempo. O simultaneísmo é a imensidade do futuro e do passado enquanto simultâneos no conjunto do tempo. Assim, por exemplo, um círculo de Delaunay é uma resposta à questão o que é o conjunto do tempo? (Deleuze 2001). No design gráfico, temos as experiências tipográficas do futurismo e dadaísmo nas quais aparecem o círculo e o semicírculo como expressão deste conjunto do tempo.

Essa ontologia conduz a uma nova forma de conceber o tempo em relação com o conceito de multiplicidade heterogênea. Assim, um bom caminho para compreender o conceito de tempo bergsoniano é analisar o conceito de multiplicidade, o qual se pretende aqui esboçar em seus contornos gerais.

O conceito de multiplicidade tem dois desenvolvimentos filosóficos durante o século XX. Um é a fenomenologia influenciada por Husserl, o outro é o bergsonismo (Deleuze 1998a). Existem algumas semelhanças e enormes diferenças entre essas duas tendências filosóficas. Uma das diferenças é exatamente o tratamento da multiplicidade. Para a fenomenologia, em geral, a multiplicidade dos fenômenos está relacionada a uma unidade processada na consciência. Já no bergsonismo tudo é multiplicidade, inclusive “os dados imediatos da consciência” (Bergson [1888] 2001). A afirmação bergsoniana guarda uma sutil diferença em relação à fenomenologia husserliana. Enquanto que para esta última os dados são *para* a consciência; em Bergson os dados são *da* consciência.

Já em sua primeira grande obra *Essai sur les données immédiates de la conscience*, Bergson polemiza com Kant, pois para Bergson, Kant concebeu a liberdade como fora do tempo e do espaço, porque, enquanto as funções de conhecimento têm

como fundamento a sensibilidade espaço-temporal, a faculdade prática e a atividade moral opõem-se a toda determinação sensível. O tempo é uma forma aplicável aos fenômenos, ou seja, aos objetos do conhecimento. A alma humana, a consciência moral e a vontade livre são alheias ao espaço e ao tempo.

Para Bergson, Kant confundiu o espaço e o tempo como um misto não passível de diferenciação. Conseqüente a isso, Kant concebeu a liberdade da vontade segundo dois contextos diferentes. Primeiro, considerou-a no quadro do mundo fenomênico, efetuando-se no mundo sensível, no qual cada uma de nossas ações tem suas causas e, portanto, está integralmente determinada. Neste contexto a vontade não é absolutamente livre. Segundo, Kant considerou a vontade no contexto do mundo inteligível, no qual ela não está sob o aspecto de causa, de determinação, mas sob o aspecto do dever. Objetiva a prática do bem. Este é o efeito possível da liberdade do ponto de vista moral. Nesse contexto a vontade pode ser concebida como livre, não determinada por nenhum tipo de causa.

Bergson, ao contrário de Kant, a fim de definir consciência e conseqüentemente liberdade, propõe estabelecer uma diferença entre tempo e espaço. Trata-se então de separar os elementos de um misto, com o objetivo de estabelecer elementos simples, passíveis de uma intuição, e, desse modo, problematizar corretamente as coisas. Assim, Bergson definirá os dados imediatos da consciência como sendo de natureza temporal, em outros termos, como duração (no vocabulário de Bergson: *durée*). Na duração não existe justaposição dos eventos, conseqüentemente não existe causalidade, e é neste contexto que Bergson situa a liberdade. Portanto é no contexto do sensível, o qual Kant considerou não passível de liberdade dado que é submetido às leis da causalidade, que Bergson pensa a liberdade concebida como duração. Trata-se então de uma liberdade incorporada, materializada por meio de atos dirigidos em direção ao sensível.

Para Bergson devemos compreender a duração como uma multiplicidade qualitativa, a qual é oposta à multiplicidade quantitativa. Em sua primeira grande obra, Bergson assim se expressa a esse respeito:

“Não é suficiente dizer que o numeral é uma coleção de unidades: é necessário acrescentar que essas unidades são idênticas entre si, ou ao menos que elas supõem identidades desde que se as conte. Sem dúvida, contar-se-á as ovelhas de um rebanho e dir-se-á que totalizam cinquenta; mesmo que elas se distingam uma das outras e o pastor possa reconhecê-las individualmente. Neste caso, então, negligencia-se suas diferenças individuais realçando sua função comum” (Bergson, [1889] 1993, p:39).

O exemplo acima de Bergson nos é útil para distinguir uma multiplicidade quantitativa de uma multiplicidade qualitativa e, com essa distinção, estabelecer a diferença entre espaço e tempo. Quando observamos um rebanho de ovelhas, podemos perceber imediatamente a semelhança entre elas; portanto uma multiplicidade quantitativa é sempre homogênea. Também podemos numerar as ovelhas desse rebanho. Somos capazes de enumerá-las porque cada ovelha está espacialmente separada, ou seja, as ovelhas estão justapostas umas às outras. Então, cada uma delas ocupa uma localização discernível; por conseguinte, multiplicidades quantitativas são homogêneas e espaciais.

Devido ao fato de uma multiplicidade quantitativa ser homogênea, podemos representá-la por meio de um símbolo, por exemplo, a soma “50”.

Ao contrário das multiplicidades quantitativas, multiplicidades qualitativas são heterogêneas e temporais. Isto é uma idéia difícil de ser assimilada, pois ela marcha contra a tradição de pensamento da metafísica ocidental; já que quando pensamos em heterogeneidade, pensamos em justaposição. Mas, na duração, heterogeneidade não implica em justaposição, ou implica apenas retrospectivamente:

“É uma sucessão de estados em que cada um anuncia aquele que o segue e contém o que o precedeu. A bem dizer, eles só constituem estados múltiplos quando, uma vez os tendo ultrapassado, eu me volto para observar-lhes os traços. Enquanto os experimentava, eles estavam tão

solidamente organizados, tão profundamente animados com uma vida comum, que eu não teria podido dizer onde qualquer um deles termina, onde começa o outro”. (Bergson, [1903] 1979:16).

Para melhor compreender esta difícil questão, Bergson nos dá um exemplo de uma multiplicidade qualitativa. O exemplo é o sentimento de simpatia, que é um sentimento moral e estético:

“Essa simpatia se produz, em particular, quando a natureza nos apresenta seres com proporções normais, nos quais nossa atenção se divide igualmente entre todas as partes da figura sem se fixar em nenhuma delas. Nossa faculdade de perceber se encontra então embalada por uma espécie de harmonia [...] na qual o todo e as partes se integram [...] as partes refletem o todo e o todo as partes [...] Resulta dessa análise que o sentimento do belo não é um sentimento especial, mas que todo sentimento experimentado por nós se reveste de um caráter estético”. (Bergson, [1889] 2001:13-14).

Nossa experiência de simpatia começa, de acordo com Bergson, quando nos colocamos no lugar dos outros. Trata-se então, inicialmente, de associar simpatia com compaixão⁴. Mas, num segundo momento, a simpatia se relaciona a um complexo de sentimentos que seria o exemplo de uma multiplicidade qualitativa. Assim ele distingue dois movimentos da simpatia. O primeiro, que ele chama de “forma inferior de piedade”, no qual procuramos ajudar alguém que sofre com o interesse de também ser ajudado quando nos encontrarmos na mesma situação. Aqui temos um movimento, da repugnância inicial para o medo de se encontrar na mesma situação. O segundo movimento é chamado por Bergson de “forma superior de piedade”. Agora não ajudamos alguém que precisa somente por medo de um dia, na mesma situação, não ser ajudado. Agora, a simpatia desenvolve sentimentos superiores de altruísmo nos colocando numa posição fora do próprio sofrimento. Entretanto, também nos conduz

⁴ Esse procedimento relaciona Bergson com uma tradição moral com antecessores como Jean-Jacques Rousseau e David Hume. Compadecer é “sofrer com”. Ter compaixão é a virtude de compartilhar o sentimento do outro. Hume definiu o conceito de simpatia em seu Tratado da Natureza Humana ([1738] 1978: 34): “Ninguém é completamente indiferente à felicidade ou miséria dos outros”. A idéia de que a simpatia é um sentimento político que vincula as pessoas umas às outras forma um dos principais conceitos da filosofia política de Hume (Deleuze 1993). Trata-se de uma afecção que relaciona o homem entre si e com o mundo.

para uma humildade, pois sabemos que poderemos um dia estar na mesma situação, afinal somos, por princípio todos iguais perante a dor. A essência da piedade é então uma necessidade de humildade própria, uma aspiração em direção à experiência da condição humana.

Assim, segundo Bergson, existem um movimento que se expressa numa transição da repugnância para o medo, do medo para a simpatia, e da própria simpatia para a humildade.

Esse exemplo é importante, pois, primeiro, ele demonstra um método típico de Bergson: começar por investigar as questões pelas nossas percepções e afecções internas; para, em seguida, referenciá-las na realidade exterior. Segundo, ele marca a importância da afecção para o conceito de percepção de Bergson. Nossa relação com o mundo, ou seja, com a imagem-movimento se dará primordialmente pela faculdade da afecção.

Para Bergson existe uma heterogeneidade de sentimentos na simpatia, porém não somos capazes de justapô-los ou mesmo dizer que um nega o outro. Não existe negação na duração. Os sentimentos são contínuos uns com os outros; eles se interpenetram. A multiplicidade qualitativa é então heterogênea (ou singularizada), contínua (ou interpenetrante), relativa a oposições ou dualística nos extremos (no caso da simpatia, piedade inferior e piedade superior são os extremos), progressiva (temporal), um fluxo irreversível, o qual não é dado todo de uma vez. Por conseguinte, a multiplicidade qualitativa não pode ser adequadamente representada por um símbolo; de fato, segundo Bergson, a multiplicidade qualitativa é inexprimível. Trata-se então de uma progressiva mobilidade temporal. Para Bergson a liberdade é duração, ou seja, mobilidade. Liberdade não é mais um atributo de um sujeito (livre-arbítrio), mas uma mobilidade incorporada no sensível.

Em sua *Introdução à Metafísica*, Bergson nos dá três exemplos interessantes que nos ajudam a pensar a duração como multiplicidades qualitativas (Bergson, [1903] 1979, p:16-17). Trata-se de três imagens cuja analogia nos aproxima da duração, sem contudo representá-la. Como vimos, a duração por ser fluxo contínuo e permanente não pode ser fixada por um símbolo.

A primeira imagem é a de dois novelos pelos quais corre uma linha. Um dos novelos enrola a linha, o outro, a desenrola. O ato de desenrolar o novelo caracteriza o tempo que passa; viver consiste em envelhecer. “Não há ser vivo que não se sinta chegar pouco a pouco ao fim de sua meada” (Bergson, [1903] 1979: 16). Mas a duração é também um enrolar-se contínuo, pois nosso passado nos segue sem cessar a cada presente que incorpora em seu caminho. Assim, para Bergson, consciência significa memória.

Entretanto, se esta imagem nos dá uma boa idéia do que seja a duração, ela também possui limitações ao tentar representá-la. Esta imagem evoca a representação de linhas e superfícies cujas partes são homogêneas e podem ser sobrepostas ou justapostas. Entretanto na duração não há dois momentos idênticos, pois o momento seguinte contém sempre, além do precedente, a lembrança que este lhe deixou. Uma consciência que possuísse dois momentos idênticos seria uma consciência sem memória, dado que na significação de qualquer evento presente a memória desempenha papel fundamental. A conclusão é que a imagem dos novelos desenrolando-se e enrolando-se não é suficiente para explicar a duração.

Bergson parte então para uma segunda imagem. Um espectro com mil nuances, um gradiente no qual a passagem de uma cor à outra é imperceptível. As cores estão de tal forma entrelaçadas umas nas outras que não há delimitação clara na sua passagem. A duração seria então a imagem de uma corrente de sentimento que ao atravessar o

espectro o tingi, cada vez, com uma das nuances. A experiência seria então de mudanças graduais, cada uma anunciando a seguinte e resumindo nela as que a precedem. Essa imagem é melhor que a anterior, pois os elementos representam uma situação menos homogênea que a precedente. Entretanto, também esta imagem é incompleta para explicar a duração; pois as nuances sucessivas do espectro são exteriores umas às outras. Elas se justapõem e ocupam espaço. Já a duração exclui toda idéia de justaposição, de exterioridade recíproca e de extensão.

Bergson então formula uma última imagem. Trata-se de um elástico infinitamente pequeno, contraído num ponto matemático. Ao esticá-lo progressivamente vemos uma linha que irá sempre se encompridando. Se fixarmos nossa atenção para o ato e não para a linha, veremos que esta ação é indivisível, imaginando que ela está sendo realizada sem interrupção; já que não é a ação de mover que é divisível, mas a linha imóvel que deixa atrás de si como um traço no espaço. Assim, se descartarmos “o espaço que subjaz ao movimento para levar em conta somente o próprio movimento, o ato de tensão ou de extensão, enfim a mobilidade pura; teremos desta vez uma imagem mais fiel de nosso desenvolvimento na duração” (Bergson, [1903] 1979: 16).

Entretanto, mesmo esta última imagem não é exatamente uma representação da duração. Isto porque o desenrolar-se de nossa duração se assemelha em certos aspectos à unidade do movimento que progride e, nesse caso, a imagem é muito fiel. Porém o desenrolar-se da duração também se assemelha a uma multiplicidade de estados que se espalham, e, nesse caso, a última imagem é incompleta. Segundo Bergson nenhuma metáfora pode dar conta de um desses aspectos sem sacrificar o outro. Assim:

“Se evoco um espectro de mil nuances, tenho diante de mim uma coisa completamente pronta, ao passo que a duração se faz continuamente. Se penso num elástico que se alonga, numa mola que se encolhe ou se distende, esqueço a riqueza de colorido que é característica da duração vivida para não ver mais que o movimento simples pelo qual a consciência passa de um tom ao outro” (Bergson, [1903] 1979: 17).

A duração consiste de duas características: unidade e multiplicidade. Então, o tempo cronológico, mensurável, métrico deve ser distinguido de uma “duração” que é pura qualidade, progresso, que não escoa de forma mecânica como um relógio, mas, ao contrário qualitativamente ligada à vida, com uma incorporação fundamental na existência. Para Bergson, a vida é multiplicidade temporal, variação qualitativa. Não somente a vida em seu sentido geral, mas também a memória, na qual se dará a compreensão da vida psíquica como devir e duração. Uma realidade temporal como a consciência humana é uma realidade que dura, muda e se diferencia. O conceito de duração encerra uma dupla idéia: passagem e conservação. Para que haja mudança ou diferenciação é necessário que alguma coisa passe, tenha passado e se conserve. O conceito de tempo ou de duração requer uma passagem em direção ao passado e uma conservação desse passado. Sem esses dois aspectos, não existe nem tempo, nem duração. Por isso a importância para Bergson da memória, que será o principal tema de sua monumental obra *Matéria e Memória* ([1896] 1990). Por memória se entende um princípio de conservação do passado, o qual não é aquilo que passou ou desapareceu, mas, ao contrário, o que se conserva. Não se trata da necessidade de se lembrar de tudo, mas simplesmente que a memória é absolutamente integral. A questão é entender por que esta ou aquela memória é experimentada pela consciência, e por que todo o resto das experiências passadas permanece no estado virtual ou inconsciente.

A memória não é somente o princípio de conservação do passado, mas também o retorno incessante do passado em direção ao presente, a presença do passado no presente ou para este presente. Trata-se de pura ontologia. Em Bergson é o passado que é ontológico, enquanto o presente é psicológico. Guattari descreve uma experiência que testemunha a memória ativa bergsoniana:

“Um dia, quando eu caminhava com um grupo de amigos em uma grande avenida de São Paulo, senti-me interpelado, ao atravessar uma determinada ponte, por um locutor não-localizável. Uma das características dessa cidade, que me parece estranha em vários aspectos, consiste no fato de que as interseções de suas ruas procedem freqüentemente por níveis separados com grandes alturas. Enquanto meu olhar se dirigia, de cima para baixo, para uma circulação densa que caminhava rapidamente, formando uma mancha cinzenta infinita, uma impressão intensa, fugaz e indefinível invadiu-me bruscamente. Pedi então que meus amigos continuassem sua caminhada sem mim e, como em um eco das paradas de Proust em seus ‘momentos fecundos’ (o sabor da madalena, a dança dos sinos de Martinville, a pequena frase musical de Vinteuil, o chão desnivelado do pátio do hotel de Guermante...), imobilizei-me em um esforço para esclarecer o que acabava de acontecer comigo. Ao fim de um certo tempo, a resposta me veio naturalmente, algo da minha primeira infância me falava do âmago dessa paisagem desolada, algo de ordem principalmente perceptiva” (Guattari, 1992: 54).

Assim, o momento presente de nossa vida não é, e nem pode ser, um recomeço do zero. Cada ato que cumprimos, cada momento vivido presentemente convoca nossa experiência anterior e a reativa, isto é, torna novamente viva ou consciente essa experiência. Não importa qual é a experiência interior, o que interessa é a ação presente na qual estou comprometido. Assim, quando levanto de manhã, não necessito reaprender a andar; simplesmente começa a andar, reativo novamente toda a minha experiência anterior do andar. Mesmo quando não expressa uma experiência consciente ou refletiva, minha ação torna viva experiências do passado. Toda vivência da consciência faz surgir a lembrança que a torna possível, segundo diversos graus de possibilidade. Esta é a razão pela qual Bergson diz:

“Consciência significa primeiramente memória. À memória pode faltar amplitude; ela pode abarcar apenas uma parte ínfima do passado; ela pode reter apenas o que acaba de acontecer; mas a memória existe, ou então não existe consciência. Uma consciência que não conservasse nada de seu passado, que se esquecesse sem cessar de si própria, pereceria e renasceria a cada instante; como definir de outra forma a inconsciência? [...] Toda consciência é, pois, memória – conservação e acumulação do passado no presente”. (Bergson, [1919] 2001: 819).

Mais adiante ele acrescenta:

“Mas toda consciência é antecipação do futuro. Consideremos a direção de nosso espírito a qualquer momento: veremos que ele se ocupa do que ele é, mas sobretudo em vista do que ele vai ser. A atenção é uma expectativa, e

não há consciência sem uma certa atenção à vida. O futuro lá está: ele nos chama, ou melhor, ele nos puxa: esta tração ininterrupta, que nos faz avançar na rota do tempo, é também a causa de que ajamos continuamente. Toda ação é um penetrar no futuro” (Bergson, [1919] 2001: 819).

Podemos dizer então que se a consciência é essencialmente duração, não importa qual vivência da consciência é experimentada, o fato é que sempre ocorre uma certa relação, cada vez singular, do presente no passado; ou, em outros termos, um certo retorno do passado no presente. Esta relação com o passado é sempre singular porque existe infinitos modos de se relacionar com este passado, infinitos modos de retorno ao passado e de retorno do passado. Num certo sentido, o presente é diferente porque o passado retorna sempre de forma diferente, enriquecendo-o a cada retorno. Não é essa a experiência que temos ao fruir uma obra de arte? Ou ao navegar por uma hipermídia?

As lembranças nos chegam de diferentes formas, mais ou menos conscientes ou exprimidas. Por exemplo, a lembrança de um encontro acontecido no passado pode ser voluntariamente reativado, ou seja, o objeto de uma consciência atenta. Entretanto o puro hábito motor que eu convoco para andar, se não é consciente no sentido estrito, não deixa de pertencer à vida da consciência porque torna sensíveis experiências acumuladas no passado.

Cada vivência da consciência, segundo sua modalidade própria, implica uma certa relação de tensão entre passado, presente e futuro. Dado que esta relação define precisamente a duração, em termos bergsonianos, então cada ato ou vivência da consciência realiza nela própria uma certa tensão da duração. Esta tensão é sempre qualitativa, ou seja, uma certa intensidade qualitativa da consciência. Poderíamos concluir então que não existe ação que se contente em repetir mecanicamente o passado. Menos o presente se diferencia ou transforma – como no caso do hábito motor, o qual é uma espécie de memória do corpo material – menos a vida da consciência é intensa. A

consciência é portadora da mais alta intensidade quando a tensão entre o passado e o presente é produtora de diferenciação, de progresso, de novidade ou ainda de criação. Quando relembro e significo diferentemente o presente, também acrescento uma nova dimensão nesse passado. Passado e presente são vivenciados como novo. A filosofia de Bergson nos propõe uma nova forma de perceber o tempo e como nós vivemos em relação a ele.

Quando pensamos a imagem na perspectiva da duração bergsoniana, deixamos o espaço, multiplicidade quantitativa, e mergulhamos no tempo multiplicidade qualitativa. Nos deparamos com o que é móbil, fluente, fluxo ininterrupto, porém heterogêneo; não por diferenciação espacial mas pela intensidade. A imagem fluxo é construída por indivíduos, também fluxos, e conjuntos sociais, também fluxos. Trata-se então de fluxos em permanente interação e mútua transformação.

Em sua significação, a imagem digital necessita da memória, não como passado morto, mas como virtualidade capaz de se atualizar no presente construindo significações coletivas. Esse movimento do passado em relação ao presente e às possibilidades do futuro, como vimos, Bergson chama duração. É nessa duração que a vida é construída. Nessa perspectiva, o pensamento que analisa também deverá mudar para se adequar ao seu objeto. Deverá se libertar de conceitos rígidos e pré-fabricados para criar conceitos bem diferentes daqueles que manejamos habitualmente, isto é, deverá engendrar hipóteses flexíveis, móveis, quase fluidas, sempre prontas a se moldarem sobre as formas fugidias do mundo sensível em movimento. As experiências em *Design de Movimento* atestam a necessidade deste preceito. A significação da imagem não está mais em seu fotograma, mas sim no fluxo cuja apreensão do todo é o significado de um tempo vivido. Trata-se de um pensamento que se adéqua ao movente.

Por tudo isso o bergsonismo permanece um referencial para o pensamento contemporâneo.

Matéria e Memória: Uma Teoria Sensório-Motora da Percepção

Bergson, prêmio Nobel de Literatura em 1928, estabeleceu, em sua obra *Matéria e Memória* de 1897, as bases de uma teoria sensório-motora da percepção. Teoria radicalmente nova ao final do século XIX, que tornou o ciclo ação/percepção o próprio centro da atividade perceptiva.

Com o objetivo de melhor compreender o papel que a percepção tem no contexto da obra de Bergson, convém estabelecer suas conexões com o conjunto de sua obra teórica, bem como o seu contexto histórico e conceitual do final do século XIX e seus problemas epistemológicos.

O final do século XIX é a era da modernidade como uma realidade acabada, na qual ciência e tecnologia, incluindo os transportes e meios de comunicação redesenham a percepção humana. Os ritmos e timbres peculiares da modernidade do século XIX se materializam na nova paisagem, altamente desenvolvida, diferenciada e dinâmica, na qual tem lugar a experiência moderna (Abruzzese 2006). Trata-se da metrópole, ambiente diferenciado das cidades. Paisagem de engenhos a vapor, fábricas mecanizadas, ferrovias, novas e amplas zonas industriais. São metrópoles que, em geral, se desenvolveram de prolíficas cidades do dia para a noite, quase sempre com aterradoras conseqüências para todos que nela habitavam. Surgem jornais diários, telégrafos, telefones e outros instrumentos de mídia, os quais se comunicam em escala cada vez maior. Os Estados nacionais tornam-se cada vez mais fortes e, no seu interior, surgem conglomerados multinacionais de capital e movimentos sociais de massa, os

quais lutam contra a modernização executada de cima para baixo. Também surge um mercado mundial que a tudo abarca, em crescente expansão, capaz de um estarrecedor desperdício e devastação, capaz de tudo exceto de obter uma solidez e estabilidade. Quase todos os grandes pensadores e artistas do século XIX criticaram com intensidade e paixão esse ambiente. Eles procuram eliminá-lo, superá-lo ou explorá-lo a partir do seu interior. Suas afecções oriundas desse ambiente são complexas, capazes da crítica mais contundente junta com uma certa admiração e mesmo entusiasmo. Não é essa a mesma experiência de muitos dos artistas e pensadores do ambiente digital? Não vislumbramos as possibilidades de controle e poder das novas mídias, mas, ao mesmo tempo, não somos atraídos por suas enormes potencialidades?

Todos se sentem à vontade em meio ao impactante, avassalador e, por vezes, terrível ambiente moderno. Todos são críticos e movidos antes de tudo por uma ética afetiva e empírica que os levam a pensar, teorizar e expressar as formas de habitar esse novo mundo criado pelo ambiente urbano. Eles são sensíveis às novas possibilidades, positivos ainda em suas negações radicais. Divertidos e irônicos em seus momentos de mais grave seriedade e profundidade. Estamos pensando principalmente em Kierkegaard, Marx e Nietzsche.

Neste cenário existe uma multiplicidade epidêmica de signos e artefatos, os quais engendram uma dificuldade na experiência para uma clara distinção entre o natural e o artificial. De fato, tanto a experiência digital quanto a filosofia contemporânea desafiam a viabilidade de uma tal distinção. O acabamento da modernidade trouxe a emergência de um problema, a distinção entre natural e artificial, que a tradição filosófica tinha reprimido. A consequência do acabamento da modernidade é o que a filosofia pós-moderna chama de desrealização. Ela afeta tanto o

sujeito como os objetos da experiência. O chão torna-se movediço e a experiência dissolve o sentido da identidade, constância e substância.

Importantes precursores do conceito de desrealização são encontrados exatamente no século XIX. Podemos citar: Kierkegaard, Marx e, principalmente, Nietzsche.

Em Marx temos uma análise do fetichismo das mercadorias (Marx ([1859] 1983: 444-461). Os objetos perdem a solidez de seu real valor e tornam-se figuras espectrais sob o aspecto do valor de troca. Sua natureza fantasmagórica resulta de sua absorção numa rede social de relações, na qual seus valores flutuantes são independentes de seu ser material ou corporal. Os próprios seres humanos experienciam essa desrealização porque as mercadorias são o produto de seu trabalho. Os trabalhadores perdem seu próprio ser nesse sistema de produção, pois são ao mesmo tempo o vetor da mercadoria e também uma mercadoria.

Segundo Marx, o fato básico da vida moderna é possuir uma natureza contraditória:

“De um lado, tiveram acesso à vida forças industrial e científicas nunca antes experimentadas na história humana. De outro lado, estamos diante de sintomas de decadência que ultrapassam em muito os horrores dos últimos tempos do Império Romano. Em nossos dias, tudo parece estar impregnado do seu contrário. O maquinário, dotado do maravilhoso poder de amenizar e aperfeiçoar o trabalho humano, só faz, como se observa, sacrificá-lo e sobrecarregá-lo. As mais avançadas fontes de saúde, graças a uma misteriosa distorção, tornaram-se fontes de penúria. As conquistas da arte parecem ter sido conseguidas com a perda do caráter. Na mesma instância em que a humanidade domina a natureza, o homem parece escravizar-se a outros homens ou à sua própria infâmia. Até a pura luz da ciência parece incapaz de brilhar senão no escuro pano de fundo da ignorância. Todas as nossas invenções e progressos parecem dotar de vida intelectual às forças materiais, estupidificando a vida humana ao transformá-la em força de trabalho” (Marx ([1867] 1971: 577-578).

Em Marx, a experiência diferencial da contradição e do ambiente moderno desencadeia um impulso em direção à sua superação, não por pura negação ou nostalgia, mas pelo aprofundamento da própria experiência.

Trata-se de uma vivência notadamente dinâmica, já que:

“Todas as relações fixas, enrijecidas, com seu travo de Antigüidade e veneráveis preconceitos e opiniões, foram banidas; todas as novas relações se tornam antiquadas antes que cheguem a se ossificar. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**, tudo o que é sagrado é profano, e os homens finalmente são levados a enfrentar (...) as verdadeiras condições de suas vidas e suas relações com seus companheiros humanos”. (Marx ([1846] 1965: 475-76; Berman 1989: 20).

Ao nascimento da mecanização, da indústria moderna e do capital seguiu-se um abalo em intensidade e extensão das estruturas e visões de mundo da tradição clássica. Como consequência foram rompidos todos os limites da moral e da natureza, de idade e sexo, de dia e noite. “O capital celebrou suas orgias...” (Marx [1859] 1983: 143).

Marx mantém por toda sua obra uma atitude crítica em relação ao capital e suas consequências, porém essa crítica sempre permaneceu como uma afirmação, como vontade de explorar as possibilidades abertas pelas forças oriundas do potencial humano. Marx talvez nos ilumine para uma atitude de afirmação e mudança a partir de dentro, na pura imanência. Essa atitude pertence a uma dimensão crítica afirmativa, em contraste com atitudes de pura negatividade e voto de piedade.

A noção de um colapso entre o real e o aparente é sugerida por Nietzsche já em seu primeiro livro, de 1871: *O Nascimento da Tragédia no Espírito da Música*. Nessa obra, ele apresenta a tragédia grega como uma síntese do impulso natural da arte representado pelos deuses Apolo e Dionísio. Apolo é o deus das formas e imagens belas, Dionísio é o deus do frenesi e da intoxicação, por meio do qual a harmonia e encanto da existência individual são quebrados em um momento de indiferenciação com a natureza. Nietzsche estabelece então uma diferença entre a arte, que é a afirmação do

jogo, no ir e vir desses dois impulsos, e a lógica e ciência, que são construções oriundas das representações puramente apolíneas, as quais se tornam frias e sem vida. Conseqüentemente, Nietzsche acredita que somente o retorno do impulso da arte dionisiaca pode salvar a sociedade e existência moderna da esterilidade e niilismo.

Em estreita conexão com sua genealogia, Nietzsche critica o historicismo do século XIX, especialmente em um ensaio de 1874: “Da utilidade e desvantagens da história para a vida” (Nietzsche 2003). O ponto de vista de Nietzsche é que a vida de um indivíduo e de uma cultura depende de sua habilidade para repetir um momento ahistórico, uma espécie de esquecimento, repetindo assim um momento ahistórico no presente como algo “novo”. A este respeito, Nietzsche e Baudelaire descrevem a modernidade como um gesto que é “visitante, passageiro, contingente” e repetido em todas as idades (Cahoone 2003: 100).

Nietzsche apresenta uma versão desse conceito, o qual ele chamará de eterno retorno, na “Gaia Ciência”:

“E se um dia ou uma noite um demônio se esgueirasse em tua mais solitária solidão e te dissesse: ‘Esta vida, assim como tu a vives agora e como a viveste, terás de vivê-la ainda uma vez e ainda inúmeras vezes; e não haverá nela nada de novo, cada dor e cada prazer e cada pensamento e suspiro e tudo o que há de indizivelmente pequeno e de grande em tua vida há de retornar, e tudo na mesma ordem e seqüência – e do mesmo modo esta aranha e este luar entre as árvores, e do mesmo modo este instante e eu próprio. A eterna ampulheta da existência será sempre virada outra vez – e tu com ela, poeirinha da poeira!’
-Não te lançarias ao chão e rangerias os dentes e amaldiçoarias o demônio que te falasse assim? Ou viveste, alguma vez, um instante descomunal, em que lhe responderias: ‘Tu és um deus, e nunca ouvi nada mais divino!’
(Nietzsche [1882] 1974: 216-17).

Viver segundo o eterno retorno é fazer com que cada ação, por menor que seja, tenha um tal valor que faça com que eu queira, pela minha vontade, que ela se repita infinitamente, Todos os instantes tornam-se descomunais. Trata-se, segundo Nietzsche

de construir a existência segundo o modelo da obra de arte, na qual tudo é afirmado. Isto é, imprimir em cada ação, cada gesto, a força de um caráter.

O sentimento de desrealização provocado pelo desenvolvimento científico e tecnológico, no século XIX, engendrou um desejo de voltas às coisas mesmas. Entretanto, os enquadramentos teóricos oriundos da tradição não eram suficientes para satisfazer esse desejo. Uma crise se instala. A psicologia passa por esta crise. Segundo Deleuze:

“A crise histórica da psicologia coincide com o momento em que já não é possível afirmar uma certa posição: essa posição consistia em por as imagens na consciência, e os movimentos no espaço. Na consciência, só há imagens, qualitativas, inextensas. No espaço, só há movimentos, extensos, quantitativos. Mas como passar duma ordem para outra? Como se explica que os movimentos produzem de repente uma imagem, como na percepção ou que a imagem produza um movimento, como na ação voluntária? Se se invocar o cérebro, é preciso dotá-lo de um poder milagroso. E como impedir que o movimento já não seja de antemão imagem pelo menos virtual, e que a imagem não seja de antemão movimento pelo menos possível? O que parecia sem saída, era, por fim a confrontação do materialismo e do idealismo, um querendo reconstituir a ordem da consciência com puros movimentos materiais, o outro, a ordem do universo com puras imagens na consciência. Era necessário a todo custo ultrapassar esta dualidade da imagem e do movimento, da consciência e da coisa. E, na mesma época, dois autores muito diferentes iam empreender essa tarefa, Bergson e Husserl. Ambos lançaram o grito de guerra: qualquer consciência é consciência *de* algo (Husserl), ou ainda toda consciência *é* algo (Bergson)” (Deleuze 2001: 83).

Um outro estudo que apaixonou o século XIX é o estudo do ser vivo e o evolucionismo darwiniano, os quais passam então a influenciar a filosofia e as outras ciências nascentes como a psicologia e a biologia. A pesquisa do organismo vivo remonta a Aristóteles que assim o definiu:

“Retomando o princípio da investigação, digamos então que o animado se distingue do inanimado pelo viver. E de muitos modos diz-se o viver, pois dizemos que algo vive se nele subsiste pelo menos um destes – intelecto, percepção, sensível, movimento local e repouso, e ainda movimento segundo a nutrição, o decaimento e o crescimento” (Aristóteles, *De Anima*, Capítulo II, 2, 413 a).

A posteridade aplicou o comentário aristotélico na divisão entre corpo e espírito. Assim, concluiu-se que as faculdades de locomoção e de nutrição são próprias ao corpo enquanto que as faculdades sensitivas e intelectuais são atributos do espírito. Para Descartes, a percepção é sobretudo uma ato intelectual; essa concepção levou muitas vezes a uma distinção rigorosa entre percepção e sensação, mesmo que se considere a primeira como apreensão de objetos sensíveis. Entretanto, no século XIX, com o desenvolvimento da fisiologia este tradicional postulado foi criticado, graças às novas pesquisas e às crenças delas derivadas. Estabeleceu-se a crença de que as sensações estavam localizadas no cérebro. Então a faculdade sensitiva não seria mais da ordem do espírito, como na tradição aristotélica. Agora ela é estritamente corporal; logo somente o pensamento é o privilégio do espírito. Naturalmente, também existiu uma reação dos espiritualistas que consideravam o avanço do materialismo em direção às faculdades antes atribuídas ao espírito um perigoso movimento de destruição do que é tradicionalmente humano. Criam-se então dois campos teóricos em debate, os quais Bergson relacionará com o antigo debate epistemológico entre realistas e idealistas. De modo esquemático, podemos dizer que realismo e idealismo são vertentes epistemológicas que tratam de um dos problemas mais gerais e persistentes na história da filosofia: a relação entre sujeito e objeto. A primeira vertente é representada pelo realismo, o qual trata a relação sujeito-objeto sob o primado do objeto. A representação que fazemos das coisas está subordinada aos objetos em si mesmos, ou as coisas em si mesmas apreendidas pelos sentidos e em seguida registradas pelo intelecto. O ponto de partida para o conhecimento é o objeto ou as coisas mesmas. A segunda vertente é a do idealismo, a qual, ao contrário do realismo, se atém à primazia do sujeito, das idéias na mente. O sujeito é o ponto de partida para a reconstituição de um acordo entre as coisas e a mente, entre o objeto e o sujeito. Esse acordo ou essa correspondência se estabelece

a partir de uma análise das idéias, que o sujeito é portador, relacionando-as posteriormente com o mundo. Somente temos acesso às coisas por meio das idéias que estão em nossa mente. Portanto para reconstituir o estado de coisas do mundo tenho que me ater às representações desse mundo em minha mente.

Bergson, entretanto, adota uma estratégia diferente que acaba se constituindo como uma terceira via, diferente do realismo e do idealismo⁵. Ele está de acordo com a tese de que a sensação é da ordem corporal, mais precisamente, material. Ele adota então a continuidade entre faculdades motoras e faculdades sensitivas. Até aqui, Bergson estaria do lado dos realistas, ou materialistas, sofrendo a objeção dos espiritualistas, ou idealistas, os quais argumentariam que o pensamento se inscreve no prolongamento da percepção, sendo uma propriedade da mente. Entretanto, Bergson não acata o realismo e suas conseqüências. Se ele endossa o ponto de vista dos realistas quanto à materialidade da percepção, ele introduz entre a percepção e o pensamento um intervalo que torna incompatível a redução da percepção às características do pensamento. Para tanto, a noção de movimento é de fundamental importância, pois ela possibilita a Bergson reintroduzir uma continuidade entre a percepção e “o movimento e o repouso segundo o lugar”, além do “movimento que implica nutrição, decaimento e crescimento”, na expressão de Aristóteles. Somente esta reintrodução permitiu atribuir a percepção às características que se manifestam como incompatíveis com as características do pensamento. Trata-se da diferença por meio de um intervalo entre o corpo material e o espírito. Tratemos então de explicar a natureza desse intervalo ao longo deste capítulo.

⁵ Usamos os termos realismo e idealismo conforme a conceituação que Bergson tem deles em *Matéria e Memória*. Naturalmente que Bergson toma esses termos em sentido muito geral e conforme suas necessidades e perspectivas. Portanto não se pretende nenhum rigor no uso desses termos. Isto também não é importante, na medida que eles servem apenas como caminho para se chegar às idéias de Bergson e assinalar sua originalidade, questões estas sim pertinentes.

Para Bergson o que principalmente caracteriza o pensamento é o atributo de ser desinteressado. Assim procedendo, Bergson filia-se à tradição antiga que considerava o pensamento como teoria e o significado primário do vocábulo “teoria” é contemplação. Daí que se possa definir a teoria como uma visão inteligível ou uma contemplação racional. Evidentemente que, no caso de Bergson, não se trata de contemplar o Uno Estático, mas o Elã Vital, puro movente. Trata-se de associar o pensamento ao movente não com o objetivo de realizar ações práticas, mas pura contemplação. Aristóteles já havia distinguido as ciências teóricas e o conhecimento prático como dois campos de conhecimentos diferenciados. Ora, se o pensamento é desinteressado e diferente da percepção, trata-se então de mostrar que a percepção é fundamentalmente interessada. A prova estará contida na tese segundo a qual a **percepção é ação**.

Em *Matéria e Memória*, Bergson irá desenvolver o estudo da percepção juntamente com as críticas das insuficiências e equívocos que tanto realistas como idealistas não puderam superar. O estudo da percepção se insere no contexto epistemológico da relação entre sujeito e objeto. Uma divergência muito debatida entre realistas e idealistas é quanto ao caráter mediato ou imediato da percepção. O realismo inclinou-se geralmente para defender a imediatez. O idealismo, em contrapartida, tende a afirmar que a percepção é mediada. Quando alguém vê um objeto, vê a aparência de um objeto – ou, se se quiser, vê o objeto enquanto aparência –, mas não vê propriamente o objeto. Em contrapartida, os realistas defendem que quando alguém vê um objeto este aparece sem que haja diferença entre a aparência e o objeto. Os idealistas defendem que a “mediação” entre objeto e aparência consiste no “pensamento”, na “reflexão”, etc.

Para Bergson, tanto idealistas como realistas fundamentam a percepção como um conhecimento intelectual. Trata-se então de se afastar dessas doutrinas demonstrando que a percepção é, antes de tudo, ação.

Bergson dirige uma série de objeções tanto a realistas como idealistas em suas explicações da relação sujeito e objeto, ressaltando que quando se trata de explicar a percepção, tanto realistas como idealistas acabam adotando a posição contrária a que deveriam se ater se fossem conseqüentes com suas filosofias. Nesse sentido, podemos, para propósitos de síntese, dividir os argumentos bergsonianos em quatro grande etapas.

1. Toda percepção é percepção de alguma coisa. Toda teoria da percepção deve explicar como acontece a união entre a percepção e a coisa percebida, bem como a diferença entre percepção *interna* e coisa *externa*.
2. Toda percepção é percepção de alguma coisa segundo uma perspectiva. Toda teoria da percepção deve explicar a união e a diferença entre o que *me* aparece e o *que* me aparece, entre o em-si e o para-mim, entre coisa-em-si e o fenômeno.
3. Toda percepção é percepção de alguma coisa segundo uma perspectiva variável. Toda teoria da percepção deve explicar a união e diferença entre a perspectiva invariável da ciência com sua subordinação às leis objetivas, isto é, universais e necessárias, e a perspectiva variável do sujeito perceptor com sua subordinação à fantasia subjetiva, isto é, particular e contingente. Trata-se então de compreender a diferença do que Kant ([1781] 1980) chamou a ordem do tempo e o curso do tempo⁶.

⁶ Kant distingue a sucessão subjetiva da apreensão dos fenômenos que abre para fantasia à determinação do curso do tempo e a própria ordem do tempo, que é a idéia do tempo como condição dos fenômenos, portanto, não é um conceito empírico derivado da experiência; tem de ser uma representação necessária que subjaz em todas as nossas intuições.

4. Toda apercepção⁷ é percepção consciente de alguma coisa segundo uma perspectiva variável. Já que a apercepção é percepção da percepção, toda teoria da percepção deve explicar a união e a diferença entre percepção e apercepção, em última instância, matéria e espírito.

Assim, toda teoria da percepção deve explicar a união e diferença entre percepção interna e a coisa externa, entre fenômeno e a coisa-em-si, entre o curso do tempo e a ordem do tempo, enfim, entre o espírito e a matéria. As teses idealistas e realistas, segundo Bergson, não podem nos satisfazer. Para explicar esta questão, realistas e idealistas reduziram a distância entre exterioridade e interioridade sempre em proveito de uma delas. No caso dos realistas, a coisa *externa*. No caso dos idealistas, a percepção *interna*. Mas ambos têm dificuldade em explicar tanto a diferença como a união entre elas.

Então nos resta examinar as próprias teses bergsonianas a este respeito enfatizando sua superação dos problemas oriundos do enquadramento sujeito e objeto. Porque é exatamente esse o problema dos realistas e idealistas, sempre eliminado, ou atenuando, um dos termos em benefício do outro, mas sempre permanecendo a oposição. Para tanto examinaremos o conjunto do primeiro capítulo de *Matéria e Memória*.

⁷ Sobre a diferença e continuidade entre percepção e apercepção ver por exemplo Leibniz: *Novos Ensaios sobre o Entendimento Humano*, II, IX, §4: “Gostaria de distinguir melhor entre percepção e apercepção. A percepção da luz ou da cor, por exemplo, da qual nos damos conta (percebemos) se compõe de uma série de pequenas percepções, das quais não nos damos conta (não percebemos), sendo que um ruído de que temos percepção, mas no qual não prestamos atenção, se torna perceptível por uma pequena adição ou aumento. Com efeito, se o que precede não tivesse nenhuma influência sobre a alma, também esta pequena adição não teria nenhuma” (Leibniz [1765], *Novos Ensaios sobre o Entendimento Humano*, II, IX, §4, 1988: 80).

O Que Percebemos?

Toda percepção é percepção de alguma coisa. Bergson assinala que quando se trata de determinar a união e a diferença entre a percepção e a coisa percebida, as soluções habituais de idealistas e realistas não são totalmente satisfatórias.

Segundo Deleuze, a inovação de Bergson consiste em afirmar que “toda percepção é alguma coisa” (Deleuze 2001: 83). Mas, qual é afinal essa novidade, em outros termos, o que significa essa afirmação?

Antes de tudo, devemos notar que a reciprocidade da afirmação não é verdadeira, ou seja, toda coisa não é uma percepção. Caso afirmássemos isso, seríamos, sem dúvida idealistas, pois a ação mais fundamental do idealismo é tomar como ponto de partida o que é interno a um sujeito, porque ele é fundamentalmente “ideador” e “criador”. Entretanto, o real não existe somente quando ele é atualmente percebido. Se fecho os olhos, ele continua existindo. Assim, não podemos afirmar, segundo Bergson, que toda coisa é da mesma natureza que uma percepção, como quer o idealista. Anula-se a transitividade na afirmação com o objetivo também de não possibilitar a transformação da coisa em uma percepção heterogênea. É este espaço que os realistas se apropriam quando conferem a uma porção da matéria como o cérebro os misteriosos poderes de transformar uma matéria em outra, por exemplo, a coisa em percepção. Bergson escapa dessa via ao afirmar que a matéria é da mesma natureza que a percepção. Seu ser é ser-percebida. O que isto significa?

O que percebemos são imagem. A matéria, homogênea à percepção, não é então composta de coisas das quais se faria uma imagem. Ela própria é composta de imagens. A percepção, homogênea à matéria, não é então a imagem que se faz de uma coisa; ela é

a própria coisa. Assim dizer que a percepção é alguma coisa significa que as coisas são da mesma natureza que a percepção. Esta natureza comum é a da imagem, segundo Bergson.

“A matéria, para nós, é um conjunto de ‘imagens’. E por ‘imagens’ entendemos uma certa existência que é mais do que aquilo que o idealista chama uma representação, porém menos do que aquilo que o realista chama uma coisa – uma existência situada a meio caminho entre a ‘coisa’ e a ‘representação’ [...]” (Bergson [1896] 1997: 1).

A noção de imagem no tempo de Bergson designava, nos psicólogos tais como Hypolite Taine ou Théodule Ribot, a de representação de um objeto. É dessa noção que Bergson quer escapar entrevedo uma distância entre esses termos. A imagem, em Bergson, escapa da alternativa abstrata do realismo e do idealismo. É verdade que a realidade em si não é distinta do que percebemos. Berkeley sobre este ponto tinha razão, *esse est percepti*⁸, ou seja, o real não é nada mais do que sua aparência. Mas, e isto Berkeley não compreendeu, é falso concluir que a matéria coincide com nosso próprio espírito. Ela é também o que eu não percebo. Existem coisas que não são percebidas, porém mantêm sua existência. Uma pintura, não necessita ser vista para ser uma obra de arte. Bergson então se coloca na mesma posição do senso comum: “Portanto, para o senso comum, o objeto existe nele mesmo e, por outro lado, o objeto é a imagem dele mesmo tal como a percebemos: é uma imagem, mas uma imagem que existe em si” (Bergson [1896] 1997: 2).

Bergson argumenta que o homem comum acharia muito estranho a concepção idealista que diz que o objeto que está diante dele, que ele vê e toca, só existe em seu

⁸ Mais precisamente e em suas *Notes philosophiques* que constituem um trabalho preparatório às futuras obras, Berkeley escreve: “Existir é ser percebido ou perceber”. Assinalamos que Bergson não retém senão a primeira parte da proposição. E isto se compreende porque não existe, como tal, ato perceptivo da parte de um sujeito em Bergson. Existe somente o movimento perceptual, precedendo a distinção entre sujeito e objeto.

espírito e para seu espírito. Da mesma forma, a mesma estranheza se instala diante da concepção realista que diz que o objeto é bem diferente daquilo que ele percebe, não tem a cor que olho lhe atribui, nem a resistência que a mão encontra nele. Para o senso comum, o objeto existe independente da consciência que o percebe. Também, a cor e a resistência estão no objeto, não são estados de nosso espírito, são os elementos constitutivos de uma existência independente da nossa. Assim, Bergson, como ponto de partida, se estabelece no senso comum e conclui que a matéria é plena identidade do ser e da aparência, ela é o ser real do percebido, e o ser perceptível do real. Bergson parte do senso comum como fundamento, para em seguida construir sua concepção de matéria como imagem-movimento. A noção de imagem é obtida de forma muito simples. Ela é proveniente de uma *epochè*⁹, ou seja colocar entre parênteses tudo o que não é dado na experiência comum, seguindo o imperativo de voltar às coisas mesmas, voltar à concepção da matéria considerada “antes de sua dissociação que o idealismo e o realismo operaram entre ela e sua aparência” (Bergson [1869] 1997: 2). Voltemos então à uma existência situada a meio caminho entre a coisa dos realistas e a representação dos idealistas, isto é, à uma concepção de imagem, mas uma imagem que existe em si.

O senso comum então estabelece uma união de fundamento entre a coisa percebida e a própria coisa. Entretanto, é necessário também estabelecer a sua distinção, pois em alguma coisa elas se distinguem, pois o próprio senso comum também estabelece que a coisa existe independentemente de ser percebida. Existiram diversas tentativas ao longo da história da filosofia de resolver esta questão. Uma das principais foi estabelecer a diferença entre qualidades primeiras e qualidades segundas. É comum citar Locke como o filósofo que estabeleceu de forma clara esta distinção. Entretanto,

⁹ Usamos o termo *Epoché* em seu sentido primeiro que é uma atitude de suspensão do juízo perante o conteúdo doutrinal de qualquer dado filosofia e realizamos todas as nossas comprovações dentro dos limites dessa suspensão. Assim, “mundo natural” e o “senso comum” não negam, nem duvidam da existência de um mundo exterior.

ela possui, na verdade, uma longa tradição. Sua origem reside na distinção aristotélica entre o sentido do tato e as diversificações operadas nele. No tato, segundo Aristóteles, aparecem diversas qualidades de natureza polar, por exemplo: quente e frio, úmido e seco, pesado e leve, duro e mole, rijo e frágil, rude e liso, compacto e amolecido. Destas qualidades, destacam-se quatro como primárias: duas qualidades ativas: quente e frio, duas qualidades passivas: úmido e seco. Estas, que Aristóteles chama *primeiras diferenças*, contrapõem-se às restantes qualidades. Não se trata, contudo, de “diferenças” psicológicas, mas físicas. A elas se reduzem as restantes qualidades, e assim se produz, nelas, uma distinção entre o primário e o secundário. As qualidades primeiras designam, pois, as qualidades fundamentais e irreduzíveis. As qualidades segundas designam as qualidades acidentais e redutíveis. Os filósofos modernos mantiveram, a este respeito, duas teses. A primeira defendida por Francis Bacon ([1620]) no *Novum Organum*, segundo a qual, de um modo parecido aos escolásticos, há dois tipos de qualidades, ambas reais, mas umas mais patentes ou visíveis que as outras. A segunda defendida por Hobbes ([1651]), segundo a qual há, por um lado, uma matéria sem qualidades, ou então uma matéria com propriedades puramente mecânicas, que é objetiva, e por outro lado, certas qualidades – que também podem distribuir-se em primeiras e segundas – que são subjetivas¹⁰. Esta última tese foi predominante à medida que se foi desenvolvendo a concepção mecânica da Natureza. Descartes ([1647]), nas *Meditações Metafísicas*, propõe o célebre exemplo do pedaço de cera que quando se aproxima do fogo perde todas as suas qualidades, menos as fundamentais: flexibilidade, movimento e, sobretudo, extensão.

“Tomemos, por exemplo, este pedaço de cera que acaba de ser tirado da colméia: ele ainda não perdeu a doçura do mel que continha, ainda retém algo do odor das flores de que foi recolhido; sua cor, sua figura e sua

¹⁰ Subjetivo aqui é usado no sentido da filosofia moderna, ou seja, apreendido por um sujeito local que é a fonte do conhecimento.

grandeza são evidentes: ele é duro e frio quando o tocamos e, se nele batermos, produzirá algum som. Enfim, todas as coisas que podem distintamente fazer conhecer um corpo, encontram-se neste. Mas eis que, enquanto falo, alguém o aproxima do fogo: o que nele restava de sabor, exala-se, o odor se desvanece, sua cor se modifica, sua figura se perde, sua grandeza aumenta, ele se torna líquido, esquentando-se, mal podemos tocá-lo, e, ainda que batamos nele, não produzirá som algum. A mesma cera permanece após essa transformação? Cumpre confessar que sim; e ninguém o pode negar. Que é, então, que conhecíamos nesse pedaço de cera com tanta distinção? Certamente não pode ser nada do que observei nela por intermédio dos sentidos, uma vez que todas as coisas que se apresentavam ao paladar, ou ao olfato, ou à visão, ou ao tato, ou à audição se encontram modificadas e, no entanto, a mesma cera permanece. Talvez fosse o que penso atualmente, a saber, que a cera não era essa doçura do mel, nem esse agradável perfume das flores, nem essa brancura, nem essa figura, nem esse som, mas apenas um corpo que, pouco antes, se apresentava sob essas formas e que agora se faz notar sob outras [...] Consideremo-la atentamente e, afastando todas as coisas que não pertencem à cera, vejamos o que resta. É certo que não permanece senão algo de extenso, de flexível e mutável [...] E eu não conceberia claramente, e segundo a verdade, o que é a cera; se não pensasse que é capaz de receber mais variedades segundo a extensão do que nunca imaginei. Por conseguinte, é preciso que eu concorde que não poderia mesmo conceber pela imaginação o que é essa cera, e que só meu entendimento é quem o concebe”. (Descartes ([1647] 1973: 114-115).

Descartes, no *Discurso do Método* ([1637] 1973), diz que as grandezas, figuras e outras propriedades semelhantes se conhecem de modo diferente das cores, sabores, etc., e que nada há nos corpos que possa excitar em nós qualquer sensação, exceto o movimento, a figura, situação e grandeza das suas partes. Em resumo, vemos nesse período a tendência para distinguir o primário ou mecânico e o secundário ou sensível. Ora, enquanto os filósofos citados parecem afastar-se cada vez mais da terminologia escolástica, ao reservarem o nome de qualidades para todas as propriedades redutíveis a outras propriedades fundamentais, Locke seguiu uma tendência parecida, porém se utilizando do vocabulário escolástico. Assim, no *Ensaio sobre o Entendimento Humano* ([1706] 1978), Locke introduz a célebre distinção entre qualidades primeiras ou originais, isto é, qualidades dos corpos que são completamente inseparáveis deles, “e tais que em todas as alterações e mudanças que o corpo sofre se mantêm como é”. Exemplos de qualidades primeiras: solidez, extensão, figura e mobilidade. Qualidades

segundas, isto é, qualidades que não se encontram, na verdade, nos próprios objetos, mas que são possibilidades de produzir várias sensações em nós mediante as suas qualidades primárias. Exemplos de qualidades segundas: cores, sons e gostos.

Assim, desde o *Ensaio* de Locke, se distingue as qualidades primeiras das qualidades segundas. As primeiras, as quais adquirimos um conhecimento pelos diferentes sentidos, são as características internas da coisa. Trata-se, com já vimos, da figura, do contorno, do movimento e da solidez dos corpos. As segundas que, em termos aristotélicos, procedem de um ato comum dos sentidos e do sentir, são percebidas a cada vez por um único de nossos sentidos que recebe uma forte impressão; por isso podemos dizer que são subjetivas. Trata-se, como já vimos, das cores, dos sabores, dos odores, dos sons, do calor e do frio. Assim, pode-se sempre reduzir uma delas à outra. Locke, por exemplo, se esforça por reduzir as segundas às primeiras. Berkeley, ao contrário, se esforça por reduzir as primeiras às segundas. De uma certa maneira, estamos diante do mesmo problema e da mesma polêmica entre realistas e idealistas, apontada por Bergson.

Diante de tudo isso, poderíamos mapear as diferentes posições no seguinte quadro:

1. Concebem-se as qualidades como únicas propriedades específicas das coisas (Berkeley).

2. Conceberam-se as qualidades como propriedades das coisas, mas não como propriedades únicas. Podem ser propriedades que modificam o objeto ou formas acidentais (Aristóteles e muitos escolásticos)

3. Conceberam-se as qualidades como propriedades redutíveis a outra propriedade ou a outra série de propriedades (mecanismos). As qualidades são então subjetivas. Se se mantiver o nome “qualidade” também para as qualidades objetivas,

introduz-se então a citada distinção entre qualidades primeiras (objetivas) e qualidades segundas (subjetivas).

4. Conceberam-se as qualidades como entidades irreduzíveis. (Esquema baseado nas obras: Marion 1993, Mora 1982).

Qual a posição de Bergson diante das relações entre qualidades primeiras e qualidades segundas. Para Bergson, trata-se não mais de reduzir um dos dois termos ao outro, mas de os identificar. A qualidade primeira é qualidade segunda e inversamente. A imagem é “imagem-movimento” e o movimento “movimento-imagem”. “Para além das condições da percepção natural, a descoberta da imagem-movimento foi a prodigiosa invenção do primeiro capítulo de *Matéria e Memória*” (Deleuze 1983: 11). Deleuze apresenta a relação entre movimento abstrato ou “movimento como corte móvel” e movimento concreto ou “mudança qualitativa” sob a seguinte equação:

$$\frac{\textit{Cortes imóveis}}{\textit{movimento}} = \frac{\textit{movimento como corte móvel}}{\textit{mudança qualitativa}}$$

O corte imóvel é uma imagem fixa cortada a partir de um movimento. É esse tipo de corte ao qual recorre Zenon para criar os seus famosos paradoxos, os quais teremos oportunidade de desenvolvê-los mais à frente. O movimento ou movimento como corte móvel é o movimento estudado nas ciências físicas (mecânica e cinemática). Da mesma maneira que o corte imóvel é uma parte do movimento, o corte móvel é uma parte do movimento como devir. Para melhor exemplificar, imaginemos um filme capturado por uma câmera. Um fotograma desse filme corresponderia a um corte imóvel do movimento filme. O filme seria então um corte móvel de um movimento maior um Devir (por exemplo: o cinema como um todo, sua história, ou um tempo maior).

Assim, o movimento não é mais considerado como deslocamento no espaço homogêneo e infinitamente divisível. Devemos não pensar o movimento como deslocamento de um móvel no espaço, mas como mudança, por exemplo: o movimento de crescimento de um ser vivo. Se pensarmos o movimento apenas como deslocamento espacial, a proposição “a imagem é imagem-movimento” torna-se incompreensível. No *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência* ([1889] 1993), Bergson criticou fortemente a vontade de fazer deste espaço abstrato e homogêneo o fundamento da totalidade do real. É esta concepção de movimento, como simplesmente deslocamento espacial, que gerou os paradoxos de Zenon.

No século V a.C., Zenon de Eléia formulou célebres paradoxos (contradições aparentes), os quais estão diretamente ligados à concepção de movimento como deslocamento espacial. Um deles é “Aquiles e a Tartaruga”. Aquiles aposta uma corrida com a tartaruga e é muito mais veloz que ela. A tartaruga parte antes, de modo que está a uma distância d à frente, quando ele parte. Quando Aquiles atinge a distância d , a tartaruga já terá percorrido uma distância adicional $d1$, e continuará à frente de Aquiles. Quando Aquiles tiver percorrido $d1$, a tartaruga terá percorrido $d2$, e assim por diante. A conclusão do paradoxo é que Aquiles nunca conseguia alcançar a tartaruga. Um outro paradoxo é a “Flecha e o Alvo”. Um arqueiro atira uma flecha em direção ao alvo. A flecha percorre uma certa distância do arco até o alvo em uma determinada quantidade de tempo. Se dividirmos a distância, entre o arco e o alvo, ao meio, a flecha também terá que percorrer esta distância em uma determinada quantidade de tempo. Se dividirmos infinitamente, a flecha sempre terá que gastar uma quantidade de tempo para percorrer um intervalo. Logo a flecha não sai do lugar.

Contra os filósofos que reduzem a extensão ao espaço homogêneo e desde então indefinidamente divisível, Bergson afirma que a extensão na verdade é indivisível. Ela é

de fato imagem-movimento; ela possui a heterogeneidade qualitativa das imagens, imagens que não podem ser divididas sem que sua quiddidade, ou seja, virtude essencial, não seja modificada. A extensão é real, precisamente porque ela é ao mesmo tempo imagem-movimento, qualitativamente heterogênea e contínua. O movimento real, distinto do movimento abstrato, pode então ser ao mesmo tempo qualidade primeira (movimento) e qualidade segunda (imagem qualitativa). Assim temos uma primeira máxima extraída dessa concepção bergsoniana: “O móvel é o corte longitudinal da matéria imagem-movimento que é uma porção da extensão”.

“Os argumentos de Zenão de Eléia não têm outra origem senão essa ilusão. Todas consistem em fazer coincidir o tempo e o movimento com a linha que os subtende, em atribuir-lhes as mesmas subdivisões, enfim, em tratá-los como linha. A essa confusão Zenão era encorajado pelo senso comum, que transporta geralmente ao movimento as propriedades de sua trajetória, e também pela linguagem, que traduz sempre em espaço o movimento e a duração. Mas o senso comum e a linguagem estão aqui em seu direito, e inclusive cumprem, de certo modo, seu dever, pois, considerando sempre o *dever* como uma *coisa* utilizável, eles não têm por que se inquietar mais com a organização interior do movimento do que o operário com a estrutura molecular de suas ferramentas. Ao tomar o movimento por divisível com sua trajetória, o senso comum exprime apenas os dois únicos fatos que importam na vida prática: 1) que todo movimento descreveu um espaço; 2) que em cada ponto desse espaço o móvel *poderia* se deter. Mas o filósofo que reflete sobre a natureza íntima do movimento é obrigado a restituir-lhe a mobilidade que é sua essência, e é isto que Zenão não o faz”. (Bergson [1896] 1997: 225).

Para melhor esclarecer o que é o movimento concreto em Bergson, me apoio nessa longa, porém muito explicativa, citação de *Imagem-movimento* de Deleuze:

“Vamos ver com o brilhante primeiro capítulo de *Matéria e Memória*. Com efeito, encontramos-nos perante a exposição de um mundo em que IMAGEM = MOVIMENTO. Chamamos Imagem o conjunto daquilo que aparece. Podemos até dizer que uma imagem aja sobre outra ou reaja a uma outra. Não há móbil que se distinga do movimento executado, não há movido que se distinga do movimento recebido. Todas as coisas, isto é, todas as imagens se confundem com as suas ações e reações: é a variação universal. Cada imagem é apenas um ‘caminho’ sobre o qual passam todos os sentidos as modificações que se propagam na imensidão do universo. *Todas as imagens agem sobre outras e reagem a outras, sobre ‘todas as suas faces’ e ‘por todas as suas parte elementares’*. ‘A verdade é que os movimentos são muito claros enquanto imagens, e que não há razão de procurar no movimento outra coisa senão o que se vê’. Um átomo é uma imagem que vai até onde vão as suas ações e reações. O meu corpo é uma

imagem, logo, um conjunto de ações e de reações. A minha vista, o meu cérebro são imagens, partes do meu corpo. Com é que o meu cérebro contém as imagens, dado que é uma entre as outras? As imagens exteriores agem sobre mim, transmitem-me movimento, e eu restituo movimento: como é que as imagens estão na minha consciência, visto que eu próprio sou uma imagem, isto é, movimento? E posso eu até, a este nível, falar de mim, de vista, de cérebro e de corpo? É por simples comodidade, porque nada se deixa identificar deste modo. Seria antes um estado gasoso. Eu, o meu corpo, seria antes um conjunto de moléculas e de átomos continuamente renovados. Posso falar de átomos? Eles não se distinguem dos mundos, das influências interatômicas. É um estado demasiado quente da matéria para que não se distinga dos corpos sólidos. É um mundo de variação universal, ondulação universal, marulhar universal: não há eixos, nem centro, nem direita nem esquerda, nem alto nem baixo... Este conjunto infinito de todas as imagens constitui uma espécie de plano de imanência. A imagem existe em si, sobre esse plano. Este em-si da imagem, é a matéria: não algo que estaria escondido atrás da imagem, mas pelo contrário, a identidade absoluta da imagem que nos faz concluir imediatamente à identidade da imagem-movimento e da matéria. ‘Digam que o meu corpo é matéria, ou digam que é imagem...’ *A imagem-movimento e a matéria-escorrimento* são estreitamente a mesma coisa”. (Deleuze 1981: 86-87).

Assim, para Bergson, a qualidade primeira é qualidade segunda. A qualidade segunda é qualidade primeira. O movimento é imagem. A imagem é movimento. Percepção da coisa e coisa percebida são imagens-movimento. A matéria é constituída de imagens-movimento.

Traçamos então o que Deleuze chama de uma plano de consistência. A matéria é para Bergson imagem-movimento. Porém uma objeção a essa concepção surge de imediato. O movimento não é um absoluto, ele é sempre relativo a um determinado ponto de vista adotado, movimento e repouso são pontos de vista. Bergson responde a essa possível objeção. De fato, se tomarmos a tese bergsoniana da identidade do movimento e da qualidade, seria suficiente dizer que uma mesma qualidade é, ao mesmo tempo, movimento e repouso. Entretanto, uma tal afirmação, a princípio parece contraditória. Então é preciso desenvolver melhor a questão.

De fato, todos reconhecem, inclusive Bergson, que uma parte da imagem, por exemplo, um indivíduo sobre um barco, pode efetivamente ser considerada em

movimento em relação a uma outra parte, por exemplo um indivíduo na margem do rio e, ao mesmo tempo, imóvel relativamente a uma outra imagem em movimento, por exemplo um barco que segue em paralelo com mesma velocidade e aceleração. Entretanto, para uso desse argumento necessitou-se invocar a mobilidade, então ela permanece como fundamento da relatividade. Pode-se apenas reconhecer uma relatividade das trajetórias descritas pelos móveis. Mas não se trata, novamente, de movimento no sentido espacial, mas no sentido de mudança, qualitativa, ou seja, cujos momentos não podem ser divididos sem mudar de qualidade. Segundo Bergson,

“Todo movimento é relativo para o geômetra: isto significa apenas, em nossa opinião, que não há símbolo matemática capaz de exprimir que é o móvel que se move e não os eixos ou os pontos aos quais está relacionada. E é natural que seja assim, já que esses símbolos, sempre destinados a medidas, só são capazes de exprimir distâncias. Mas que haja um movimento real, ninguém pode contestar seriamente: caso contrário, nada mudaria no universo, e sobretudo não se percebe o que significaria a consciência que temos de nossos próprios movimentos”. (Bergson [1896] 1997: 217).

Notemos que Bergson não faz aqui verdadeiramente apelo à consciência para desenvolver seu argumento. O argumento pode ser dividido em dois pontos, encontrando todos dois seu recurso não nos dados da experiência, mas no princípio de não contradição da lógica. O sentido óbvio do propósito de Bergson é mostrar que não se pode afirmar, ao mesmo tempo, uma absoluta inexistência de movimento no ser em sua totalidade e a existência de movimentos que existem ao menos numa localizada região do ser, os organismos vivos. Isto seria contraditória. Não se pode, sem contradição, extrair do real todos os móveis, afim de demonstrar que nenhum movimento absoluto existe, ou que nada muda no universo. Mesmo que se diga que a objeção não trata disso, isto é, que se afirma que a forma do movimento é relativa e não que a matéria não contém absolutamente nenhuma mudança, trata-se novamente de precisar o conceito de movimento. Para Bergson o movimento só tem sentido se

pensado como mudança, devir e não como deslocamento espacial. Lembremos que, para Aristóteles, o movimento como deslocamento é apenas um dos tipos de movimento, o que ele chama de “movimento local”. O paradigma de movimento para Aristóteles é o crescimento de uma árvore, ou de um ser vivo. Assim, a objeção acima usaria o “movimento local” como paradigma para todo tipo de movimento. Não poderíamos então dizer que todas as formas de movimento são relativas. Existe um movimento que é Devir, o qual é movimento em si.

Bergson usa frequentemente em seus argumentos a referência ao princípio de não contradição¹¹.

“Tal é, com efeito, a marcha regular do pensamento filosófico: partimos daquilo que acreditamos ser a experiência, procuramos diversos arranjos possíveis entre os fragmentos que a compõem aparentemente, e, diante da fragilidade reconhecida de todas as nossas construções, acabamos por renunciar a construir. – Mas haveria um último empreendimento a tentar. Seria ir buscar a experiência em sua fonte, ou melhor, acima dessa virada decisiva em que ela, infletindo-se no sentido de nossa utilidade, torna-se propriamente experiência humana”. (Bergson [1896] 1997: 205).

Esta passagem manifesta de fato claramente o caráter não somente regulador do princípio de não-contradição, mas também, por assim dizer, constitutivo do pensamento de Bergson. O próprio método da intuição, tipicamente bergsoniano, apoia-se integralmente no princípio de não-contradição. A *intuição* não é um sentimento de inspiração, uma simpatia confusa, mas um método elaborado. Ele tem suas regras estritas e precisas, que constituem o que Bergson chama “a precisão” em filosofia (Deleuze 1998 a). Entretanto, devemos nos perguntar como a intuição, que é, antes de

¹¹ Princípio da não-contradição (também conhecido como princípio da contradição), cujo enunciado é: “A é A e é impossível que seja, ao mesmo tempo e na mesma relação, não-A”. Assim, é impossível que a árvore que está diante de mim seja e não seja uma mangueira; que o cachorrinho de dona Filomena seja e não seja branco; que o triângulo tenha e não tenha três lados e três ângulos; que o homem seja e não seja mortal; que o vermelho seja e não seja vermelho, etc.

Sem o princípio da não-contradição, o princípio da identidade não poderia funcionar. O princípio da não-contradição afirma que uma coisa ou uma idéia que se negam a si mesmas se autodestroem, desaparecem, deixam de existir. Afirma, também, que as coisas e as idéias contraditórias são impensáveis e impossíveis (Chauí 2000, Capítulo 1: A Razão, “os vários sentidos da palavra razão”).

tudo, um conhecimento imediato, pode formar um método, uma vez que ele implica em uma ou mais mediações? Bergson apresenta a intuição como um ato simples. Mas esta simplicidade não exclui uma multiplicidade qualitativa e virtual em diversas direções as quais ele se atualiza. A intuição implica percorrer uma multiplicidade de vias. Como pensar o movimento sem desenvolver um pensamento movente? Para tornar um objeto de pensamento, ou um conceito um ato simples da intuição é necessário uma série de análises que o separem de mistos confusos. Um dos procedimentos é separar falsos problemas, dos verdadeiros problemas. Nesse sentido, a divisão entre movimento, qualidade primeira e repouso, qualidade segunda, dado que pode ser percebido por alguém em determinadas circunstâncias, é um falso problema. Isto porque, qualidade primeira é igual a qualidade segunda, ou seja, o repouso é uma forma especial de movimento, um movimento infinitamente pequeno, ou não percebido pelo observador, dado que sua percepção é voltada para o mundo prática e neste interessa percebê-lo como repouso. De qualquer forma, o que fundamenta a intuição bergsoniana é o princípio de não-contradição, pois se atinge à intuição após o pensamento proceder a uma marcha de limpeza dos clichês.

Assim, é necessário colocar em questão a distinção entre qualidades primeiras e qualidades segundas. Também é necessário repensar a percepção, afirmar que ela é imagem, isto é, imagem entre as imagens, imagem-movimento em relação com todas as imagens-movimento, de tal forma que: “todas essas imagens agem e reagem umas sobre as outras em todas as suas partes elementares segundo leis constantes [...]” (Bergson [1896] 1997: 11).

A mudança não pode verdadeiramente ser compreendida em sua materialidade senão com a condição de não se separar dos moventes, os quais se renovam do ponto de vista da totalidade em permanente mudança. Essa totalidade é qualitativamente

diferenciada. Permanece então que as partes não devem ser rompidas. As imagens-movimento devem sempre ser compreendidas como parte de uma totalidade mais vasta que as engloba. Quando se diz que a percepção é alguma coisa, deve-se entender como a percepção sendo uma parte da imagem total, da qual também a coisa percebida é parte. Coisa e percepção são as partes distintas no interior de um mesmo todo. É por esse fato que se explica a diferença e a união entre coisa e percepção. São diferentes por serem partes distintas. Podem se unir por pertencerem ao mesmo todo. Se, por exemplo, eu percebo a cor de um objeto, é porque os raios luminosos tocaram minha retina e são transmitidos ao centro cerebral. O movimento que vai do objeto ao cérebro é uma imagem. Uma parte dessa imagem, que é o todo, esta situada no território da imagem-objeto, a outra parte que chamamos percepção está situada na imagem-cérebro. A imagem-objeto e a imagem-cérebro estão distantes no espaço e no tempo, quando do acontecimento da percepção. Isto é o que faz a diferença entre objeto e percepção. Entretanto tanto a imagem-objeto como a imagem-cérebro pertencem a uma mesma imagem total, ou seja, os movimentos que vão da imagem-objeto até a imagem-cérebro. Isto é o que faz com que objeto e percepção estejam unidos.

Realistas e idealistas, para explicar a diferença e união da percepção e da coisa, partem primeiro de sua diferença, para em seguida explicar a união. A união somente pode ser explicada reduzindo um dos termos, coisa ou percepção, à uma ilusão. A percepção torna-se para o realista um ilusório epifenômeno dos movimentos cerebrais. As coisas tornam-se para o idealista ilusória crença nascida das exigências pragmáticas.

Bergson, ao contrário, parte, desde sempre, da união entre a percepção e a coisa, uma e outra são imagens-movimento. A diferença consiste em que a percepção, imagem-percepção, é uma parte distinta da outra parte que é o objeto, imagem-objeto.

Ambos são partes da mesma imagem-movimento, porém partes que possuem uma distância espacial e temporal quando do movimento no acontecimento percepção.

Existem as imagens, existe o movimento, existem as “imagens-movimento”. O cérebro é uma imagem-movimento, a coisa é uma imagem-movimento. As duas estão distantes quando acontece uma percepção e, a partir daí, percepção e coisa entram em relação. Este movimento que as relaciona é a imagem. Existe então percepção quando percepção e coisa entram em contato por meio de uma única e mesma imagem-movimento (vibração).

A Percepção Segundo uma Perspectiva

Se a distância foi suficiente para explicar a diferença entre percepção e coisa, já não parece suficiente para explicar a diferença entre fenômeno e coisa em si. Logo nas primeiras páginas de *Matéria e Memória*, Bergson, após ter estabelecido que a realidade é imagem, ele declara que, entre todas essas imagens que;

“Agem e reagem umas sobre as outras em todas as suas partes elementares segundo leis constantes, que chamo leis da natureza, e, como a ciência perfeita dessas leis permitiria certamente calcular e prever o que se passará em cada uma de tais imagens, o futuro das imagens deve estar contido em seu presente e a elas nada acrescentar de novo. No entanto há uma que prevalece sobre as demais na medida em que a conheço não apenas de fora, mediante percepções, mas também de dentro, mediante afecções: é meu corpo” (Bergson [1896] 1997: 11).

Ora, já que sou dado somente aquilo que existe, a saber, as imagens, não me é possível avançar no estudo do corpo vivo senão observando sua imagem, imagem que é uma parte da imagem total, no caso da percepção, da imagem que vai da coisa ao meu corpo. Percebo a diferença e a singularidade de meu corpo devido a imagem-afecção, que é uma parte da imagem total. Na imagem-afecção, percebo “movimentos

começados, mas não executados, a indicação de uma decisão mais ou menos útil, mas não a coerção que exclui a escolha” (Bergson [1896] 1997: 12). Dito de outra forma, percebo, na imagem total, um movimento que parte do objeto e, uma vez no meu corpo, se suspende, experimenta eventualmente numerosas direções, sem imediatamente se decidir em favor de nenhuma delas. Nesta imagem total, o movimento que se prolonga no espaço entre as imagens é interrompido na parte da imagem que é meu corpo, tomando nova direção, inabitual. Os movimentos dos quais meu corpo não participa têm a regularidade das leis científicas. Porém quando o movimento atinge meu corpo, essa regularidade se interrompe produzindo algo novo.

“Portanto, ou todas as aparências são enganosas, ou o ato em que resulta o estado afetivo não é daqueles que poderiam rigorosamente ser deduzidos dos fenômenos anteriores como um movimento de um movimento, e com isso ele acrescenta verdadeiramente algo de novo ao universo e à sua história”. (Bergson [1896] 1997: 12).

Temos então uma diferença imanente às imagens-movimento, diferença que se expressa em duas modalidades de movimentos:

1. Aquelas que obedecem às leis da natureza.
2. Aquelas que, rompendo com as leis da natureza, introduzem sua novidade no cerne das próprias imagens-movimento.

“Estudo agora, em corpos semelhantes ao meu, a configuração dessa imagem particular que chamo meu corpo” (Bergson [1896] 1997: 13). Deste estudo, poder-se-ia deduzir a maneira pela qual uma percepção pode ser percepção de alguma coisa *segundo uma perspectiva*.

O que vemos em corpos semelhantes ao nosso? Eles apresentam um sistema centrado, já que é constituído, de uma parte, de centros nervosos, como o cérebro, e, de outra parte, de um envoltório. A zona intermediária é estriada de nervos que, por vibrações, conduzem os movimentos de um sentido ao outro. Um movimento

permanece sempre sendo um movimento. Porém, poder-se-ia os distinguir segundo a direção que eles seguem. Existe então primeiro um movimento centrípeto que parte da periferia em direção ao centros nervosos. As imagens exteriores influem sobre meu corpo ao lhe transmitir o movimento. Elas produzem vibrações que são transmitidas pelos nervos aferentes cuja direção se dá da periferia de meu corpo aos centros nervosos. São esses movimentos centrípetos que, segundo os realistas, engendram as representações do mundo exterior. Como sabemos, para Bergson isso é um equívoco. Não existem (re)apresentação das coisas. A percepção é a coisa, pois ambas fazem parte do mesmo movimento e são o mesmo movimento. Existem também o movimento centrífugo que parte do centro nervoso em direção à periferia. Os nervos eferentes conduzem as vibrações do centro em direção à periferia, permitindo assim mover uma parte do corpo ou o corpo inteiro. Este movimento do corpo influenciará sobre as imagens exteriores lhes restituindo movimento. São os movimentos de ação.

Pode-se igualmente observar as afecções, as quais se intercalam entre os dois movimentos, ou seja, entre os movimentos recebidos e os movimentos executados pelo corpo. A afecção é sempre sofrida, recebida, experimentada. Nisto ela se diferencia da percepção, a qual eu posso orientar ou modificar. Mas, a afecção não é somente puro afeto, sua função é ser motor ou freio da ação. Vimos que podemos observar na imagem-afecção a suspensão e a bifurcação dos movimentos aferentes. Nisto, ela já é a marca da liberdade de uma ação esclarecida pela percepção. A afecção está sempre situada no intervalo entre a percepção e a ação, “entre uma percepção perturbadora a certo respeito e uma ação hesitante” (Deleuze 1983: 96). Existem duas formas de expressão da afecção. Uma forma é cerebral, assinala a liberdade de nossas ações, a outra é corporal, assinala a necessidade de ação que organismo vivo possui.

Na imagem total, podemos observar três momentos: movimentos centrípetos, movimentos centrífugos e a suspensão de movimento. Entretanto, não observamos, até o momento, nada comparável à uma consciência. Ela será derivada do processo da imagem-afecção. A consciência é uma imagem-movimento acompanhada da imagem-afecção, a qual é produzida no momento em que existe uma suspensão do movimento no corpo. Assim, a consciência é o produto do intervalo que surge entre a percepção e a resposta corporal. Poder-se-ia então dizer que a consciência é a testemunha da ação e da liberdade do corpo, mas somente no sentido que ela acompanha: “todas as iniciativas que julgo tomar, que ela se eclipsa e desaparece, ao contrário, a partir do momento em que minha atividade, tornando-se automática, declara não ter mais necessidade dela” (Bergson [1896] 1997: 12). Nossas ações, respostas corporais aos estímulos nas partes das imagens-movimento, dividem-se em ações imediatas, repostas corporais automáticas (memória-corporal) e ações providas de consciência, respostas corporais nascidas após um certo intervalo de tempo. Quando maior esse intervalo de tempo, maior a intensidade da consciência.

O cérebro, imagem parcial da imagem-corpo, é o centro do sistema global. Ele tem, diz Bergson, a capacidade de orientar e de frear o movimento oriundo do estímulo recebido e, nisto, ele é o órgão da escolha. Meu corpo, enquanto dotado de um cérebro, é também dotado da capacidade para efetuar escolhas. Nisto ele se distingue do restante das imagens-movimento, já que estas são regidas pelas leis da Natureza. O corpo, que também é uma imagem-movimento, possui entretanto um diferencial. Ele não reage da mesma forma que o restante das imagens-movimento. Nele existe a possibilidade de um intervalo entre o estímulo e a resposta, intervalo que possibilita que a resposta seja algo novo, fora dos padrões de ação e reação presentes na natureza. O corpo, insistamos, pertence à natureza, ele é uma imagem-movimento, isto é, uma imagem na qual são

veiculadas as imagens-movimento parciais. A única diferença do corpo em relação às imagens-movimento é sua particularidade em produzir uma modalidade de ação. Mas, basta a Bergson, essa pequena diferença para introduzir uma série de explicações e, principalmente, introduzir e conceituar a liberdade¹².

Temos então duas modalidades de ação, uma regradada pelas leis da natureza, a outra, produzida pelo corpo, a qual traz a marca da novidade.

Interessante observar que para Bergson, o cérebro é responsável por atividades práticas. Ele permite ações livres, porém elas são uma modalidade de ação pragmática. Ora, usualmente, a filosofia atribui ao cérebro a função teórica.

Quando observamos uma imagem-cérebro encontramos apenas movimentos. Não encontraremos nada parecido com as coisas percebidas ou algum tipo de qualidade.

Como bem notou Thomas Nagel (1995):

“Se um cientista cortar vosso crânio e observar no interior dele enquanto você se delicia com uma barra de chocolate, tudo o que ele verá, é uma massa cinzenta de neurônios. Se ele se servir de instrumentos para medir o que se passa em seu cérebro detectará diferentes espécies de processos físicos extremamente complexos. Mas, conseguirá encontrar o gosto do chocolate? [...] Não é somente pelo fato de o gosto do chocolate ser um sabor que, conseqüentemente, não pode ser visto. Suponhamos que um cientista seja tão louco para tentar observar vossa experiência do gosto do chocolate [...] Ele não teria conseguido penetrar em vosso espírito e observar vossa experiência do gosto do chocolate, ou seja vossa percepção gustativa do chocolate”. (Nagel 1995: 30).

Quando comemos chocolate, por exemplo, a experiência tem uma certa qualidade, um conjunto de propriedades que são a maneira como sentimos e saboreamos o chocolate. Todos nós temos, aparentemente, um conhecimento em primeira-mão, imediato e direto da rica fenomenologia das cores, sons, sabores, aromas

¹² A este propósito ver: Worms, F. (1997). *Introduction à Matière et mémoire* de Bergson. Paris, PUF. Parece-nos, que a liberdade bergsoniana será retomada e radicalizada por Foucault. A resistência biopolítica ao biopoder é essa abertura da liberdade. Assim, quanto maior o intervalo da resposta, maior a possibilidade de produzir o novo, a arte na existência.

e sensações táteis que enriquecem nossas experiências – as *qualia*¹³. Todos esses elementos constituem um modo específico de ser para cada indivíduo; eles determinam, de acordo com a famosa frase de Thomas Nagel, como é ser aquele indivíduo. O problema é que tais experiências parecem se perder quando adotamos a perspectiva da terceira pessoa, que é tipicamente a perspectiva científica. Podemos abrir o cérebro de alguém que, no momento, come uma barra de chocolate, e descobrir que quando se saboreia o chocolate certas partes do cérebro são ativadas e outras não; podemos descobrir imensas coisas da perspectiva da terceira pessoa, mas nunca saberemos o que é saborear chocolate se não o tivermos saboreado nós mesmos. Assim, do ponto de vista epistemológico existem duas formas de enunciados. Enunciados objetivos, formulados em terceira pessoa e que descrevem estados de coisa independentes do sujeito que os enunciam. Enunciados subjetivos, os quais expressam estados subjetivos de qualidades, como preferências e experiências. John Searle assim descreve estas formas de enunciação:

“Algumas entidades, montanhas por exemplo, têm uma existência que é objetiva no sentido de que não dependem de ser sentidas por um sujeito. Outras, a dor por exemplo, são subjetivas no sentido em que sua existência depende de ser sentida por um sujeito. Têm uma ontologia subjetiva ou na primeira pessoa”. (Searle 1998:79).

Esse conhecimento afetivo em primeira pessoa, que a imagem-movimento produz no cérebro quando do intervalo da resposta, em termos bergsonianos, é a consciência e as *qualia*.

No cérebro, então, encontram-se apenas imagens-movimento. Também podemos assinalar que, quer se trata de uma simples ameba ou de uma mosca ou ainda do

¹³ Qualia (plural de quale) é o nome que se dá na filosofia da mente para o aspecto qualitativo das nossas experiências. Como, por exemplo, experimentar o azul, ter a sensação de ouvir uma música, o odor que uma rosa, sentir dor em seu pé esquerdo, ter ódio de alguém, etc. Nagel se pergunta, como é ser um morcego? Podemos estudá-lo, conhecer todas suas reações e o porquê dessas reações, porém jamais poderemos saber com se sente um morcego, jamais poderemos sentir como é ver pelos ouvidos.

automatismo puro que tem sua sede no cérebro dos vertebrados superiores, o estímulo nos seres vivos é sempre traduzido por uma reação. Nesta ação reflexa, “o movimento centrípeto comunicado pela excitação reflete-se imediatamente, por intermédio das células nervosas da medula, num movimento centrífugo que determina uma contração muscular” (Bergson [1896] 1997: 25). Entretanto, o mesmo não ocorre exatamente nos vertebrados superiores, nos quais a excitação ou estímulo recebido não se prolonga necessariamente em movimento executado. Neste caso:

“O estímulo periférico, em vez de propagar-se diretamente para a célula motora da medula e de imprimir ao músculo uma contração necessária, remonta em primeiro lugar ao encéfalo, tornando depois a descer para as mesmas células motoras da medula que intervêm no movimento reflexo”. (Bergson [1896] 1997: 25).

Por este caminho, desta vez, especificamente cerebral, o estímulo nervoso não tem, portanto, o poder, na substância cerebral, de se transformar em representação das coisas. O estímulo não é de forma alguma espiritualizado em conhecimento. O cérebro, com certeza, é de imensa complexidade. Muitos mistérios estão aí escondidos. Mas a transformação de um movimento numa outra coisa, por exemplo, uma percepção de natureza substancial diferente, não poderia ser pensado sem contradição, dado que a transsubstancialidade é geralmente considerada um privilégio apenas de Deus. Se admitirmos isso, teríamos de pensar numa permanente intervenção divina quando de nossos movimentos cerebrais¹⁴.

Ou seja, em termos bergsonianos, a percepção engendrada por um movimento, é também um movimento e não uma representação desse movimento.

As configurações motoras do cérebro permitem, segundo Bergson, aos estímulos recebidos ganharem, por uma pluralidade de possibilidades de vias percorridas, efeitos

¹⁴ É exatamente esta a tese de Malebranche ([1675] 2001), na qual todos os movimentos que se efetuam entre os corpos e entre a alma e o corpo, além dos movimentos internos da alma, teriam em Deus sua causa eficiente.

variados, segundo a rota tomada. Uma suspensão da resposta ao estímulo então se processa momentaneamente até que uma escolha aconteça. Várias tentativas são processadas por vários caminhos, sendo a mais convincente, para a memória corporal, a escolhida e, assim, torna-se ação efetiva. Esta variedade de caminhos possíveis constitui o cérebro enquanto instrumento de análise, variáveis de indeterminação e órgão de escolha. A atividade cerebral é mediadora; ela conduz os estímulos recebidos para as funções executoras do sistema nervoso, mas a estrutura do cérebro permanece material e a única coisa que a diferencia da medula espinhal, ou do sistema nervoso, é sua capacidade de executar escolhas. A exclusiva função do cérebro permite então a Bergson de comparar este último a uma central telefônica, cujo papel se limita a efetuar a comunicação sem nada acrescentar ao que recebe. Portanto não existe nenhum epifenômeno criando representações no cérebro. Bergson adota a posição geral da filosofia da ciência contemporânea que compreende a matéria como sistema homogêneo.

“O cérebro não deve portanto ser outra coisa, em nossa opinião, que não uma espécie de central telefônica: seu papel é ‘efetuar comunicação’, ou fazê-la aguardar. Ele não acrescenta nada àquilo que recebe; mas, como todos os órgãos perceptivos lhe enviam seus últimos prolongamentos, e todos os mecanismos motores da medula e do bulbo raquidiano têm aí seus representantes titulares, ele constitui efetivamente um centro, onde a excitação periférica põe-se em contato com este ou aquele mecanismo motor, escolhido e mais imposto [...] O cérebro nos parece um instrumento de análise com relação ao movimento recolhido e um instrumento de seleção com relação ao movimento executado”. (Bergson [1896] 1997: 26-27).

O cérebro então, cujo papel está relacionada à exterioridade das outras imagens, não tem outro conteúdo senão os movimentos. Então, não é possível transformar os movimentos aferentes em representações. Não existe potência capaz de transformar movimentos físicos em representações não físicas.

A conclusão inicial de Bergson a respeito do corpo é de que se trata de um órgão de ação.

A observação da imagem-corpo nos permitiu perceber somente um centro nervoso e sua periferia, os movimentos recebidos e reenviados entre os quais se intercalam as afecções, e uma consciência, mas que não é entretanto senão o signo de uma suspensão temporária dos movimentos. Nesse sistema, temos somente imagens-movimento em geral e uma imagem-movimento em particular, o corpo, cuja diferença se situa apenas pela possibilidade de suspender os efeitos de ação e reação.

Quando temos dois compostos na relação de ação e reação, somente uma parte desses compostos entra em interação.

“O ácido clorídrico age sempre da mesma maneira sobre o carbonato de cálcio – seja o mármore ou o cré –, dir-se-á que o ácido distingue entre as espécies os traços característicos de um gênero? Ora, não há diferença essencial entre a operação pela qual este ácido obtém do sal sua base e o ato da planta que extai invariavelmente dos solos mais diversos os mesmos elementos que irão lhe servir de alimento”. (Bergson [1896] 1997: 177).

Nas coisas, a ação está submetida às leis do universo, necessariamente estabelecidas; por exemplo em química nem o ácido clorídrico, nem o carbonato de cal não contém em seu cerne o meio de suspender o movimento de transformação que se desencadeia quando ambos entram em contato. Diferentemente, no caso de uma interação entre uma coisa e um corpo vivo, como um vertebrado superior, uma parte da coisa age sobre o corpo que, entretanto, tem a capacidade de suspender o movimento recebido. Esta capacidade é devido a singularidade de uma parte desse corpo vivo: o cérebro. A suspensão do movimento é então a relação que o corpo vivo dos vertebrados superiores tem com o ambiente. Essa interação especial é causa então de um intervalo, um retardo, entre o estímulo e a resposta. Assim, junto à distância espacial na qual localizamos a diferença entre a coisa e a percepção da coisa, devemos acrescentar agora também um retardo temporal. Bergson ([1896] 1997) dirá que essa distinção temporal é

o corolário da diferença espacial entre coisa e corpo. É a distinção temporal a evidência maior da diferença entre coisa e corpo, já que a diferença espacial, na maior parte dos casos, acontece numa imediaticidade como a atração gravitacional entre os corpos. Assim, Bergson afirma que “a percepção dispõe do espaço na extra proporção em que a ação dispõe do tempo” (Bergson [1896] 1997: 29).

Bergson estabelecerá a diferença entre espaço e tempo na relação entre uma coisa e um corpo pela diferença entre modalidades sensitivas.

“Em uma palavra, quanto mais imediata deve ser a reação, tanto mais é preciso que a percepção se assemelhe a um simples contato, e o processo completo de percepção e de reação mal se distingue então do impulso mecânico seguido de um movimento necessário”. (Bergson 1896] 1997: 28).

Em outros termos, uma parte da imagem-coisa é suscetível de ter uma ação tátil sobre meu corpo. Quando a percepção da coisa acontece primordialmente de forma tátil, a resposta corporal é quase imediata. Quando a percepção da coisa acontece por outros sentidos diferentes do tato, entre estímulo e resposta poderá acontecer um intervalo. A reação futura do corpo dependerá desta ação ser interpretada¹⁵ como ameaça ou promessa. Assim, o movimento motor é da ordem tátil. Se o movimento é de odores, já é tátil, ele se prolonga num movimento que lhe é homogêneo, ou seja, motor. A percepção tátil é então tanto percepção do corpo como percepção de uma coisa. Trata-se de uma afecção, no sentido definido por Bergson:

“Num organismo como o nosso, as fibras ditas sensitivas são exclusivamente encarregadas de transmitir excitações a uma região central de onde o estímulo se propagará por elementos motores, Parece portanto que elas renunciaram à ação individual para contribuir, na qualidade de sentinelas avançadas, às evoluções do corpo inteiro. Mas ainda assim permanecem expostas, isoladamente, às mesmas causas de destruição que ameaçam o organismo em seu conjunto: e, enquanto esse organismo tem a faculdade de se mover para escapar ao perigo ou para reparar suas perdas, o elemento sensitivo conserva a imobilidade relativa à qual a divisão do trabalho o condena. Assim nasce a dor, que não é, para nós, senão um

¹⁵ Evidentemente que trata-se de uma interpretação de natureza biológica (instinto de sobrevivência), não ocorrendo nenhum tipo de mediação cultural ou intelectual.

esforço do elemento lesado para repor as coisas no lugar – uma espécie de tendência motora sobre um nervo sensitivo”. (Bergson [1896] 1997: 56).

É essa homogeneidade entre movimento aferente e movimento eferente que está no princípio da continuidade e imediaticidade da ação-reação. A gravitação se efetua imediatamente mesmo em grandes distâncias; mas a causa é homogênea ao efeito, a relação de causalidade pode ser considerada nos dois sentidos, ela é reversível. Esse é o efeito tátil do mundo sobre meu corpo. Entretanto, esse modo de apreensão não é o único que nosso corpo dispõe. Existem, aquelas ações que acontecem após um intervalo entre ela e o estímulo. Na apreensão tátil, esse intervalo não existe, temos uma imediaticidade, como a da atração gravitacional. Se existem diferentes modalidades sensitivas, existem heterogêneos modos de apreensão. Os heterogêneos modos de apreensão referem-se a distinção entre duas modalidades de ação: uma necessária e a outra livre. Esta possibilidade de distinção reside na diferença temporal entre movimentos aferentes e movimentos eferentes de nosso corpo, em outros termos, entre o estímulo e a resposta. O fundamento do intervalo temporal entre estímulo e resposta reside em duas diferentes modalidades de apreensão. Em termos bergsonianos: a diferença interna nos movimentos eferentes se funda numa diferença externa nos movimentos aferentes.

Quando percebemos alguma coisa, percebemos apenas parte dessa coisa, a percepção é sempre percepção de uma parte da totalidade da imagem-coisa. A parte que percebemos é aquela mais imediata e próxima. Neste sentido podemos dizer que toda percepção é percepção de alguma coisa segundo uma perspectiva. Também, a partir daí, podemos estabelecer uma distinção entre fenômeno e coisa-em-si, na qual percepção é uma parte da imagem-coisa total e a coisa-em-si é a imagem-coisa total.

Toda percepção é para Bergson ação; ação de um ser livre que retira da coisa uma parte da imagem. Uma aparência, ou fenômeno, é somente uma parte da coisa-em-si. Compreende-se então que isto que *me* aparece e isto *que* me aparece estão ao mesmo tempo unidos e distintos. Unidos porque é a própria coisa que *me* aparece, diferentes porque é uma parte da coisa *que* me aparece.

Diante disso, Bergson só pode concluir que, se a aparência é uma perspectiva parcial sobre a coisa, ela não pode ser enganosa. Entretanto, uma objeção pode ser feita a Bergson. É necessário admitir que, pelo menos às vezes, nos enganos em nossa percepção. Além disso, é preciso explicar a relação entre percepção e o sistema, ou enunciados, científicos. Afinal, a ciência se efetua também por meio de uma percepção.

A Percepção Segundo uma Perspectiva Variável

Como vimos, segundo Bergson, a coisa percebida e o corpo perceptor são espacialmente distintos. O corpo visa sempre uma parte da imagem-coisa total. Esta parte percebida pode ser interpretada pelo corpo vivo como ameaça ou promessa. A percepção dessa diferença somente é possível devido a presença, no ser vivo superior, de um retardo entre estímulo e resposta. A percepção é interpretada como ameaçadora enquanto existe o risco do corpo perder sua integridade, já que a sobrevivência é o esforço de preservar seu ser íntegro. A percepção será interpretada como promessa se despertar a esperança de satisfazer uma necessidade do corpo. Trata-se então, no caso da promessa, de um esforço para reduzir a alteridade externa. No caso da ameaça, de um esforço para proteger a identidade interna contra a alteridade externa. A necessidade é sempre atual, mas sua satisfação permanece virtual. A necessidade age então como uma pressão que a partir da percepção se estende no intervalo e na escolha da ação que a

satisfará. Ora, é a necessidade que preside e determina a parte percebida pelo corpo, ou seja, ela recorta na imagem-total a parte que lhe convém. Assim, a percepção é uma dimensão pragmática, é fruto da necessidade do corpo vivo. Ela é simplesmente o movimento das imagens exteriores atingindo os órgãos dos sentidos, modificando os nervos, propagando sua influência no cérebro. O movimento irá atravessar a substância cerebral, não sem ter aí permanecido, e se manifestará então em ação voluntária.

Segundo Bergson, este é o mecanismo da percepção:

“As imagens exteriores atingindo os órgãos dos sentidos, modificando os nervos, propagando sua influência no cérebro. Prossiga até o fim. O movimento irá atravessar a substância cerebral, não sem ter aí permanecido, e se manifestará então em ação voluntária. Eis aí todo o mecanismo da percepção”. (Bergson [1896] 1997: 38).

Assim, Bergson contesta o postulado de uma identificação da percepção com uma atividade teórica. A redução da percepção à questão da ação é um esforço por manter a realidade homogênea. O postulado que identifica percepção como atividade teórica: “é desmentido pelo exame, mesmo o mais superficial, da estrutura do sistema nervoso na série animal. Não se poderia aceitá-lo sem obscurecer profundamente o tríptico problema da matéria, da consciência e de sua relação” (Bergson [1896] 1997: 24).

Bergson esforça-se em mostrar que no processo evolutivo desde a ameba até o vertebrado superior existe continuidade. A emergência de novas propriedades não é funções de naturezas diferentes, mas diversificação de uma mesma função vital. A percepção é, antes de tudo, uma ação subordinada à função motora dos seres vivos, manifestando suas necessidades corporais. A percepção é sempre percepção de parte da imagem-total que poderia satisfazer uma necessidade.

Existe uma relação entre a caracterização do objeto percebido de Bergson e a de Heidegger. Para Heidegger, o momento fundamental apriorístico do existente humano é

o *estar-no-mundo*. Esse momento fundamental é contraposto ao solipsismo metódico de Descartes que aceita como dado imediato apenas a consciência certa do seu próprio ser. Em Heidegger o *ser-em* ou *ser-dentro* significa, não o estar presente de uma coisa dentro de outra, como por exemplo o corpo dentro do mundo, mas sim o íntimo *demorar-se junto* de alguma coisa, o *morar-em*. O homem mora dentro do mundo que lhe é familiar, e está, desde sempre, imediatamente no mundo, sem para isso ter a necessidade de atravessar os limites de uma consciência coisificada teoricamente. Estar no mundo é *ter-que-fazer* algo, recolocar algo, empregar algo, empreender algo, ou seja, modalidades de ordem pragmáticas. O mundo consiste num cosmo de coisas naturais no qual, antes de mais nada, o que é dado não são coisas presentes, mas sim *utensílios*. Assim, qualquer disposição teórica pressupõe um velamento da posição de *estar-no-mundo*, em benefício de uma postura do “olhar”¹⁶, e desse modo o teórico acredita, erroneamente, que aquilo que se mostra em primeiro lugar seja as coisas que ele contempla “em presença” (Heidegger [1927] 1985). Por isso a crítica de Heidegger à metafísica tradicional, que por “existente” compreende naturalmente “presença” (Dreyfus 1993). Somente, segundo Heidegger, a partir de uma representação artificial e teórica que se pode obter a visão do mundo como um conjunto mecanicamente conectado de coisas. O utensílio que a existência humana manipula é, antes de mais nada, algo que não aparece à vista; o mundo circundante, correspondente a este utensílio, continua oculto em seu caráter universal. Este último, da mesma forma, não é descoberto por meio de um conhecimento teórico, mas na medida da falta do utensílio necessário (Heidegger [1927] 1985: 72). O utensílio não é somente o objeto

¹⁶ “Por conseguinte, imagem do mundo, entendida essencialmente, não significa uma imagem do mundo, mas o mundo compreendido como imagem. A totalidade do existente é tomada agora de maneira que o existente começa a ser e somente é se for colocado pelo homem que representa e elabora. Quando se chega à imagem do mundo, realiza-se uma decisão essencial sobre a totalidade do existente. O ser do existente é buscado e encontrado na condição de representado do existente” (Heidegger [1938] 1996: 80).

manufaturado, concebido e produzido para servir. Todas as coisas, segundo Heidegger, pertencem a esta modalidade. Entendemos por manuais todos os entes que se manifestam desde a ocupação, ou daquilo que podemos tratar como paradigma do uso. Daí um *manual* pode ser um utensílio (*Zeug*), um instrumento, uma ferramenta (*Werkzeug*) ou o que quer que se manifeste como passível de manuseio. Por manuseio não se entenda, aqui, apenas o uso restrito à motricidade do órgão mão, mas a possibilidade de apropriação do utensílio, seja ele qual for, em um registro de uso. Daí, não só a mesa e a caneta, mas uma casa, uma igreja, as lápides de um cemitério, são manuais na medida em que são utilizados *pelo ser-no-mundo* em um certo contexto de uso e significado (Heidegger [1938] 1996: 121).

Trata-se então da relação de interesse do sujeito perceptor que constitui a coisa como “estar-a-mão”, isto é, como fenômeno suscetível de ser percebido. Assim, a despeito das enormes diferenças, temos aqui a mesma tese defendida tanto por Bergson como por Heidegger: toda percepção é sempre percepção de utensílios.

Entretanto, entre os dois filósofos, entre as inúmeras diferenças, uma é importante para nós. A fenomenologia de Heidegger deduz a forma do sujeito perceptor (*Dasein*) a partir da forma da percepção; já a fenomenologia de Bergson deduz, ao contrário, a estrutura da percepção a partir da estrutura do sujeito perceptor, que é corpo vivo. Entretanto, no segundo capítulo de *Matéria e Memória* consagrado notadamente às relações entre memória e percepção, Bergson privilegia a estrutura utensiliar da percepção para daí deduzir as modalidades próprias ao sujeito que rememora:

“Reconhecer um objeto usual consiste sobretudo em saber servir-se dele. Isso é tão verdadeiro que os primeiros observadores deram o nome de *apraxia* a essa doença do reconhecimento que chamamos cegueira psíquica. Mas saber servir-se dele é já esboçar os movimentos que se adaptam a ele, é tomar uma certa atitude ou pelo menos tender a isso em função daquilo que os alemães chamaram “impulsos motores” (*Bewegungsantriebe*). O hábito de utilizar o objeto acabou portanto por organizar ao mesmo tempo movimentos e percepções, e a consciência desses movimentos nascentes,

que acompanhariam a percepção à maneira de um reflexo, estaria, aqui, também, na base do reconhecimento”. (Bergson [1896] 1997: 100).

Assim, a duas formas, heideggeriana e bergsoniana, de visar a relação entre coisa e percepção se complementam. Elas confirmam a tese do caráter pragmático da percepção.

Abro os olhos, um mundo me é dado. Fecho os olhos, ele desaparece. Abro os olhos e vejo uma fruta vermelha em minha mão. Corto a fruta e uma superfície branca aparece. Seguro um cubo colorido em minhas mãos. Observo uma face azul, viro o cubo, e o azul é substituído por uma face vermelha. Toda percepção é percepção segundo uma perspectiva. Perspectiva iminentemente variável. Fecho os olhos, minha percepção do mundo desapareceu sem que contudo o mundo deixe de desaparecer. Basta abrir novamente os olhos e tenho o mundo correlativo com meu olhar. O mundo está sempre lá, indiferente aos olhares lançados sobre ele e não se modifica em nada quando observado. O vermelho continua vermelho, a despeito de ser olhado. A face azul do dado, mesmo escondida de meu olhar, permanece azul. O sistema da natureza não tem a versatilidade do sistema de minha percepção.

Toda percepção é percepção de utensílios mediados, por exemplo a faca para descascar a laranja, ou imediatos, por exemplo a própria laranja. Toda percepção é o corolário de uma necessidade, interna a um corpo, corpo que muda e se desloca. Todas as necessidades são consequência de uma diferenciação interna de um mesmo elã de vida. Essa diferenciação pode tomar a forma de uma necessidade de satisfação, na qual o objeto exterior é a promessa mediada de uma satisfação interna; ou tomar a forma de uma necessidade de se evitar, na qual o objeto exterior é uma ameaça imediata à integridade do corpo vivo. Assim, as necessidades são, ao mesmo tempo, homogêneas e diferentes. Homogêneas por serem variação do mesmo elã vital; diferentes por possuir

uma distinção de natureza interna. Todas as necessidades se ordenam em torno do corpo. O corpo é plástico, por possuir um cérebro que introduz um intervalo entre o estímulo e a resposta. Portanto, **o corpo é um centro de indeterminação**. A plasticidade do corpo tem como corolário a plasticidade do círculo da percepção, em outros termos, a plasticidade do corpo é, por homologia, princípio de variação do sistema de percepção. A variabilidade de minha percepção é produto da bijeção, ou função biunívoca, operada entre corpo e ambiente.

Notamos que uma tal concepção permite superar a aparente contradição entre ponto de vista interno e ponto de vista externo, entre sistema da percepção plástico e sistema da ciência inflexível. O ponto de vista da ciência toma apenas uma parte da realidade, fazendo abstração da outra parte, ou seja, da percepção corporal. As duas partes estão presentes na imagem-total sem que isto implique em contradição. Tomemos o exemplo clássico que demonstra a ilusão da percepção: vejo um bastão com metade de seu tamanho mergulhado na água. O bastão me parece quebrado em sua parte mergulhada na água. Um ponto de vista externo, científico, entretanto afirma que o bastão não está quebrado. Do ponto de vista da minha percepção, o bastão está quebrado. Em virtude do princípio de não-contradição, o bastão ou está ou não está quebrado. Qual opção então é verdadeira?

Segundo Bergson, o ponto de vista objetivo, considera simplesmente a parte tátil da imagem-total, levando em conta o objeto como um todo, em sua continuidade. O ponto de vista subjetivo considera uma outra parte da imagem. Os fótons refletidos pelo objeto constituem uma imagem descontínua. Não existe contradição. A contradição somente se manifesta quando consideramos o objeto substancialmente contínuo ou descontínuo. Segundo Bergson, a percepção visual leva em conta apenas uma parte da imagem-total, parte descontínua; enquanto o ponto de vista objetivo leva em conta o

objeto como um todo, contínuo, ou seja, segundo a percepção tátil. A percepção do espaço, por exemplo, é uma afecção interna de natureza tátil (Hansen 2004).

Assim, sistema da ciência e sistema da percepção corporal são compatíveis na medida em que são sistemas acêntrico e cêntrico do mesmo real. Existe então uma diferença e uma união entre o sistema da ciência e a percepção variável subjetiva.

Não se pode reduzir um dos pontos de vista ao outro. É impossível compreender o real de um ponto de vista em detrimento do outro. Ambos são reais e possuem uma função.

“O problema é quando observo a *Mona Lisa* gerando em minha experiência visual uma certa qualidade, da qual não se pode encontrar nenhum traço quando se observa no fundo de meu cérebro. Porque mesmo se encontrasse dentro dele uma imagem minúscula da *Mona Lisa*, não se teria nenhuma razão em identificá-la com a experiência visual de ver a *Mona Lisa*”. (Nagel 1995: 207).

A irredutibilidade entre ponto de vista interno e ponto de vista externo é evidente, segundo Nagel. Bergson considera também ilegítima essa redução. A idéia reguladora da ciência não é a idéia de um conhecimento completo, mas a de um conhecimento acêntrico. Para construir um tal conhecimento não se pode considerar as partes da matéria que estão em relação variáveis com o corpo. O conhecimento científico não leva em conta os movimentos suspensos e bifurcados no cérebro. A ciência tem uma ambição de universalidade. Assim, ela somente se interessa nas porções da extensão segundo uma perspectiva acêntrica, a qual opera por um corte longitudinal na extensão. A percepção privilegiada da ciência, portanto, é a tátil.

Minha percepção não é observável por ninguém senão por mim mesmo. Isto, entretanto não quer dizer que exista uma diferença substancial entre o mundo interno e o mundo externo. Bergson tenta evitar esse dualismo, que alguns filósofos contemporâneos parecem assumir, se não o dualismo substancial, ao menos o dualismo de propriedade. Nagel é considerado um dos maiores defensores do dualismo de

propriedades no século XX. Ele é normalmente lembrado pelo seu artigo famoso *What is like to be a bat?* Nesse ensaio, ele tenta nos mostrar que nós nunca poderíamos saber como é ser um morcego sem que nós fôssemos um morcego. Isto implica a existência de um ponto de vista em primeira pessoa que não pode ser descrito em uma linguagem de terceira pessoa. Nagel chega a dizer “o que sobraria de como é ser um morcego se fosse removido o ponto de vista do morcego?”. Este seria justamente o caráter privado da experiência que não pode ser capturado pela linguagem científica.

Outro famoso artigo de Nagel é *Physicalism*, no qual ele tenta mostrar que se o fisicalismo¹⁷ fosse verdadeiro a proposição “Eu sou JFK”, por ser um estado cerebral, poderia acontecer em outra pessoa, mas seria absurdo supor que duas pessoas pudessem ser o mesmo JFK.

Nagel tentou defender um tipo de dualismo de propriedades, mostrando que a atividade cerebral não pode ser explicada somente em termos físicos. Sua atividade subjetiva pressupõe a existência de propriedades não-físicas.

David Chalmers é justamente um dualista de propriedades que defende que estas propriedades mentais seriam propriedades fundamentais. No seu livro *The Conscious Mind*, ele tenta formular uma teoria que liga o funcionalismo ao dualismo de propriedades. Chalmers não vai defender que a consciência supervém a partir de um determinado grau de complexidade do cérebro, como faria um epifenomenalista. Por meio da teoria do *duplo aspecto*¹⁸ da informação, que é uma das leis psicofísicas e que

¹⁷ De modo resumido, o fisicalismo é a doutrina de que tudo o que existe no mundo espaço-temporal é físico, e que cada propriedade de algo físico ou é uma propriedade física ou uma propriedade intimamente relacionada de algum modo com a sua natureza física. O fisicalismo implica uma posição ontológica com corolários epistemológicos e metodológicos.

¹⁸ É o princípio básico e fundamental da teoria da consciência de Chalmers. Ele toma como ponto de partida a noção de informação tal como é definida por Shannon (1948) e sustenta que esta tem um duplo aspecto: um físico e outro fenomênico. É o aspecto fenomênico que dá origem à experiência consciente e este princípio é, sem dúvida, o mais controverso na teoria de Chalmers: afinal, quais são as peculiaridades da informação que podem dar origem a estados conscientes? Será a consciência privilégio apenas de

muitos consideram como o principal ponto fraco da teoria de Chalmers, ele defende que não só os cérebros, mas todas as coisas que processam informação teriam uma espécie de mente. Deste modo, não só os seres humanos, mas os computadores, por exemplo, teriam uma mente, só que com graus diferentes de complexidade. Isto seria assim porque a informação teria um aspecto físico e objetivo e um outro aspecto subjetivo. A consciência, então, estaria agora inexoravelmente ligada ao conceito de informação e seria uma propriedade fundamental de nosso mundo assim como o é a massa e a carga elétrica. Por isso Chalmers (1996) chama seu dualismo de “dualismo naturalista”¹⁹.

No entanto, um problema permanece junto a estas formas de dualismo: é o problema da causalção mental. No dualismo de substância a causalção mental iria contra o fechamento causal do mundo físico. No dualismo de propriedades a mente qualitativa não causa nada, o que vai contra as nossas intuições de que a nossa mente causa nosso comportamento. Tais intuições nos dizem que há uma relação causal entre a mente e o mundo físico. Se bebemos substâncias entorpecentes, sentiríamos uma mudança na mente, acreditamos que a nossa vontade causa nosso comportamento, etc. Por isso, sem uma resposta ao problema da causalção mental, o dualismo contemporâneo não parece ser uma alternativa viável.

A filosofia de Bergson oferece meios de não subscrever a teoria do duplo-aspecto, ou seja, a teoria que defende o cérebro como a sede da consciência, a qual possui estados que não podem ser reduzidos a estados físicos. Poder-se-ia traduzir esse

cérebros humanos ou poderá ela ser estendida a outros processadores de informação como cérebros de animais ou até mesmo máquinas?

¹⁹ Esta posição é uma variedade de dualismo, na medida em que ela postula propriedades básicas além daquelas estipuladas pela física. Mas trata-se de uma variedade inocente de dualismo, inteiramente compatível com uma visão científica do mundo. Como assevera Chalmers, não há nada místico ou espiritual nesta teoria. É uma teoria inteiramente naturalista, na medida que, segundo ela, o universo não é nada mais do que uma rede de entidades básicas que obedecem a um conjunto de leis e a consciência pode ser explicada a partir destas.

ponto de vista dizendo que não somos corpo e alma, mas somente um corpo, o qual, entretanto, possui um cérebro que não é apenas um sistema físico (Nagel 1995: 43).

A solução proposta por Bergson é simples: perceber não é conhecer. Isto significa que a percepção não pode ter outra pretensão, a não ser servir à ação. Afirmar que perceber não é conhecer é recusar a percepção o status de (re)apresentação. É a noção de representação que cria a necessidade do dualismo, ou do duplo-aspecto. Assim, de um lado temos as coisas físicas, de outra uma representação na mente que não é física. O cérebro, entidade física, pode gerar propriedades não físicas. Para Bergson, a percepção é somente uma parte da imagem-total, o que significa reordenar as coisas em torno do corpo. A representação científica é uma outra parte da imagem, acêntrica, cujas partes estão em relação invariável. Desde então sistema da ciência e sistema da percepção são inerentes ao mesmo sistema de imagens. Nenhum dos dois é cópia um do outro; nenhum dos dois é causa um do outro; nenhuns dos dois são propriedades diferentes da mesma matéria.

Relembramos que na epistemologia bergsoniana as qualidades segundas são qualidades primeiras, isto é, a cor é real e não produzida pelo cérebro. Bergson reconhece um papel do cérebro na percepção da cor. O cérebro é órgão de análise, isto é, seleção e posterior síntese recompondo o que já estava na coisa. Mas isto pressupõe que as qualidades primeiras, ou seja, a própria matéria, seja igual às qualidades segundas. Perceber não é conhecer precisamente porque o objeto do “conhecimento” já está presente na matéria. O processo perceptivo não é produção de uma (re)apresentação, mas somente reorganização do que já está presente na matéria. É o que indica Deleuze ao propor que em Bergson:

“Há uma ruptura com toda a tradição filosófica, que punha a luz, de preferência, do lado do espírito, e fazia da consciência um fecho luminoso que tirava as coisas da obscuridade nativa. A fenomenologia participava ainda plenamente desta tradição antiga; simplesmente, em vez de fazer da

luz uma luz interior, abria-a para o exterior, um pouco como se a intencionalidade da consciência fosse o raio de uma lâmpada elétrica (“toda consciência é consciência *de* alguma coisa...”). Para Bergson, é o contrário. As coisas é que são luminosas por elas próprias, sem nada que as ilumine: toda consciência *é* alguma coisa, ela confunde-se com a coisa, isto é, com a imagem de luz”. (Deleuze 2001: 89).

O cérebro é então somente um órgão de seleção que retém uma parte da luz já existente, deixa passar o restante dessa luz e permite, desde então, à parte selecionada se manifestar como cores selecionadas. Dizer então que o real é como a luz, é dizer que as qualidades segundas estão na realidade externa. Assim, a percepção não é produção. A percepção, segundo Bergson, acontece na coisa externa e, portanto, já possui em si a matéria. Compreendemos então que a percepção é reorganização da matéria externa, mas não compreendemos ainda as modalidades desta ação de reorganizar operadas pelo cérebro.

Como vimos a percepção não é uma coisa no nosso cérebro à nossa disposição e suscetível de ser manipulada. Bergson não pensa a percepção e o material da percepção, sensação, como alojados no cérebro. Perceber a matéria e destacar, no cerne do universo, uma imagem parcial são um mesmo processo.

Existe inicialmente uma imagem-movimento, sem corpo, ou melhor, como corpo desorganizado (corpo sem órgãos). Existe uma imagem-movimento especial, meu corpo, imagem relativamente fixa, na qual as imagens variam iminentemente segundo os deslocamentos desta imagem fixa no seio delas. O corpo se distingue das coisas percebidas ou utensílios para esse corpo. Mas, apesar desta distinção, o que existe de fato é apenas uma única imagem-movimento, na qual corpo e utensílios são termos de uma relação. Como afirma Deleuze: “não é a linha que está entre dois pontos, mas o ponto que está no cruzamento de várias linhas” (Deleuze 1990: 219).

A percepção é o movimento que, partindo da coisa, age de maneira perceptiva quando passa pelo cérebro.

“Seja, por exemplo, um ponto luminoso P cujos raios agem sobre os diferentes pontos a, b, c, da retina. Nesse ponto P a ciência localiza vibrações de uma certa amplitude e de uma certa duração. Nesse mesmo ponto P a consciência percebe luz. Nós nos propomos a mostrar, ao longo deste estudo, que tanto uma como outra têm razão, e que não há diferença essencial entre essa luz e esses movimentos, com a condição de que se devolva ao movimento a unidade, a indivisibilidade e a heterogeneidade qualitativa que uma mecânica abstrata lhe recusa, com a condição também de que se vejam nas qualidades sensíveis outras tantas contrações operadas por nossa memória: ciência e consciência coincidiriam no instantâneo [...] Em outras palavras, se existem no mundo material pontos nos quais os estímulos recolhidos não são mecanicamente transmitidos, se há, como dizíamos, zonas de indeterminação, estas zonas devem precisamente encontrar-se no trajeto daquilo que é chamado processo sensório-motor; e a partir daí tudo deve se passar como se os raios Pa, Pb, Pc fossem percebidos ao longo desse trajeto e projetados em seguida em P” (Bergson [1896] 1997: 40-41).

A percepção é então um movimento indivisível que, partindo da coisa, se dirige ao cérebro; movimento no qual a imagem *percebida* está na imagem-coisa, ou seja, a percepção está na coisa. A princípio, o universo de imagem-movimento parece mecânico por suas relações, por meio de vibrações e ondulações, entre as diversas partes das imagens-movimento. Entretanto não se trata de um universo mecânico. Deleuze usa a expressão universo “maquínico” (Deleuze 2001). Este universo engloba uma tríplice identidade imagem=movimento=matéria. Trata-se de um agenciamento maquínico das imagens-movimento. A imagem é tanto material como dinâmica. O universo da imagem-movimento de Bergson não é mecânico, pois o mecânico implica sempre sistemas fechados, ações de contato e cortes imóveis instantâneos. O mecânico não é um em-si-mesmo, é sempre relação, na qual os termos são importantes. Já o universo bergsoniano é um conjunto infinito cujo movimento se estabelece entre as partes de cada sistema e de um sistema ao outro, atravessa-os, mistura-os, submetendo-os a uma condição que os impedem de ser fechados. Ele também é um corte móvel, ou seja, um corte ou perspectiva temporal. Como afirma Deleuze:

“É [o universo bergsoniano] um bloco de espaço-tempo, visto que lhe pertence de cada vez o tempo do movimento que nele se produz. Haverá mesmo uma série infinita de semelhantes blocos ou cortes móveis, que são

como outras tantas apresentações de plano, correspondente à sucessão dos movimentos do universo. E o plano não é distinto desta apresentação dos planos. Não é mecanismo, é maquinismo. O universo material, o plano de imanência, é o *agenciamento maquínico das imagens-movimento*” (Deleuze 2001: 87).

Bergson compara a percepção neste universo maquínico, na expressão de Deleuze, como um *circuito*, no qual todos os elementos, inclusive o próprio objeto percebido, se mantém em estado de tensão mútua, semelhante a um circuito elétrico.

“Costuma-se representar a percepção atenta como uma série de processos que avançariam ao longo de um trajeto único, o objeto excitando sensações, as sensações fazendo surgir idéias diante delas, cada idéia estimulando sucessivamente pontos mais recuados da massa intelectual. Haveria aí, portanto, uma marcha em linha reta, pela qual o espírito se distanciaria cada vez mais do objeto para não mais voltar a ele. Pensamos, ao contrário, que a percepção refletida seja um *circuito*, onde todos os elementos, inclusive o próprio objeto percebido, matem-se em estado de tensão mútua como num circuito elétrico, de sorte que nenhum estímulo partido do objeto é capaz de deter sua marcha nas profundezas do espírito: deve sempre retornar ao próprio objeto” (Bergson [1896] 1997: 118-119).

A metáfora elétrica permite explicar a modificação do estado cerebral engendrada pelo processo perceptivo.

De fato, esta metáfora é constante na obra de Bergson. Ele se utiliza das teorias de Maxwell quando se trata precisamente de compreender as modalidades de uma interação diferente dos termos da mecânica.

“Experiências muito simples mostram que não há jamais contato real entre dois corpos que interagem; por outro lado, a solidez está longe de ser um estado absolutamente definido da matéria. Solidez e choque obtêm portanto sua aparente clareza dos hábitos e necessidades da vida prática; - imagens desse tipo não lançam nenhuma luz sobre o âmago das coisas” (Bergson [1896] 1997: 234).

Bergson, em notas de rodapé, referencia essas afirmações às pesquisas de Maxwell²⁰, as quais unificaram mecânica e magnetismo na teoria geral do

²⁰ As referências de Bergson são as seguintes: Maxwell, “Action at a Distance” (*Scientific Papers*, Cambridge, 1890, t. II, pp. 313-14). Maxwell, “Molecular Constitution of Bodies” (*Scientific Papers*, Cambridge, 1890, t. II, p. 618).

eletromagnetismo. Ele se refere sempre à tensão como o esforço de contenção operada pelo cérebro.

O cérebro não produz em seu cerne uma (re)apresentação, isto é, um objeto diferente da coisa percebida. Trata-se apenas de uma recombinação das partes da imagem-coisa, ato que não implica em acrescentar nenhuma propriedade que não esteja já na coisa. O processo de recombinação se faz ao longo do trajeto que, imediatamente, passa em um sentido e repassa em outro sentido. O “objeto-percepção” se realiza na imagem-total que se recorta em imagem-coisa no processo perceptivo. Processo semelhante ao que estou fazendo neste momento ao escrever esta tese de doutorado. O trabalho se atualiza na tese que se constitui como tese no trabalho.

A percepção se faz na coisa e o ordenamento do sistema perceptivo pode ser real sem que o real seja desdobrado no cérebro.

A Consciência e a Percepção

Toda percepção é percepção de alguma coisa segundo uma perspectiva variável. A consciência é, por assim dizer, imanente à própria coisa, já que esta coisa é luminosa ou perceptível por si mesma. Entretanto, segundo Bergson, existe uma distinção fundamental entre percepção e apercepção.

Locke, em seu *Ensaio acerca do Entendimento Humano*, defendeu que a percepção é um ato próprio ao entendimento humano, de tal modo que a percepção e a posse de idéias são uma e mesma coisa (Locke [1706] 1978). Leibniz, ao contrário, distinguiu percepção e apercepção, ou consciência da percepção. Assim percepção é o estado passageiro que compreende e representa uma multiplicidade na unidade ou na substância simples: “o estado passageiro, envolvendo e representando a multiplicidade

na unidade ou na substância simples, é precisamente o que se chama *Percepção*, que deve distinguir-se da *apercepção* ou da consciência” (Leibniz [1714] 1983, *Monadologia*, §14). Em Leibniz encontramos claramente uma distinção entre percepção e apercepção, esta última envolvendo o tipo de conhecimento consciente que acontece na percepção humana ordinária. Isto implica a possibilidade de percepção “inconsciente”. Leibniz aduziu vários argumentos em favor dessa possibilidade. O mais importante entre eles gira em torno da idéia de *petites perceptions*. Chamou a atenção para o fato de que, quando ouvimos o som do mar, escutamos uma combinação de um grande número de ruídos produzidos por ondas diferentes. Não escutamos conscientemente esses ruídos distintos. A percepção consciente única, disse, é constituída de grande número de “*petites perceptions*” que não são conscientes. Os infinitos sons das minúsculas partículas de água se chocando (percepção) convertem-se num único som de um onda do mar (apercepção).

Percepções claras implicam apercepções; percepções confusas envolvem, pelo menos em parte, outras que são pequenas, ou inconscientes. Sobre o conceito de percepção esclarece-se que: a percepção é atributo inextirpável da mônada leibniziana; ela é de dois tipos, como vimos, percepções claras e pequenas percepções. Leibniz declara que “a única certeza é que nós percebemos” como se os seres, nas palavras do autor, estivessem condenados a perceber. Assim, Leibniz convoca os sentidos para se fazerem presentes na descrição dos componentes do universo. As *enteléquias*, ou ainda mônadas, tem no processo de suas percepções uma forma natural de ser no mundo. Perceber então, faz parte da transição de toda substancialidade, do seu surgimento ao seu aniquilamento, sendo a percepção um componente inexorável da existência.

Bergson, por sua vez, retoma a clássica distinção de Leibniz entre percepção e apercepção. Ele critica a noção de percepção como apreensão de uma realidade por um

sujeito psíquico, pois a consequência é separar consciência e coisa percebida. Essa noção, compartilhada, segundo Bergson tanto por realistas como idealistas, engendrou duas concepções diferentes: (1) para a ciência, na qual há um sistema de imagens sem centro, a percepção só pode ser explicada mediante o suposto de uma consciência concebida como epifenômeno ou fosforescência da matéria. (2) Para a consciência, a percepção representa uma harmonia entre a realidade e o espírito. Daí as doutrinas opostas do realismo e do idealismo que têm como fundamento comum a concepção da percepção como um conhecimento. Para Bergson, em contrapartida, a percepção é primeiramente ação. Segundo estas doutrinas, quando percebo um objeto, eu produzo uma cópia que repousa em meu cérebro. Este novo objeto pode ser percebido também. O objeto da percepção é aqui a própria coisa. O objeto da apercepção é a percepção ou cópia desta coisa. Os objetos são assim distintos, ou seja, percepção e apercepção possuem objetos diferentes. Tal não é o caso em Bergson. A percepção enquanto imagem percebida está na coisa. Assim, perceber e aperceber tem um único e mesmo objeto.

A consciência para Bergson é inicialmente anônima, anterior ao fato de ser consciência de um sujeito. As relações são primeiras e os termos se cristalizam como pontos posteriormente. A percepção é percepção de um sujeito em um segundo momento. Então se aperceber é perceber que se percebe, trata-se de explicar essa gênese. Temos as imagens que percebemos. Temos um corpo que percebemos como imagem estável em torno da qual se ordenam as outras imagens variáveis. Num primeiro momento podemos explicar a apercepção como o trabalho de filtragem e seleção, segundo intenções pragmáticas, que o corpo executa no processo de percepção. Assim, existem os fluxos das imagens-movimento, os quais são selecionados por um corpo, o qual retém partes das imagens e dispensa o restante dela. A apercepção seria esse

trabalho de filtragem executado pelo corpo. Entretanto a questão é mais profunda, já que a apercepção é consciência da percepção. Assim, chegamos finalmente à questão central da percepção. Trata-se de investigar, por meio da percepção, a relação entre consciência e matéria, ou alma e corpo.

O projeto bergsoniano visa, como vimos, ultrapassar o dualismo, estabelecendo a unidade de natureza entre a matéria e o espírito. Uma das principais questões, que engendraram o dualismo e as respostas realistas e idealistas para o problema do conhecimento, foi a pergunta se a matéria é divisível ou indivisível.

Consciência e matéria, alma e corpo relacionam-se por meio da percepção. Entretanto, esta idéia ainda é confusa porque nossa percepção e conseqüentemente nossa consciência parecem então participar da divisibilidade que se atribui à matéria. Segundo o dualismo, não é possível estabelecer a coincidência entre o objeto percebido e o sujeito que percebe porque temos consciência da unidade indivisível de nossa percepção, enquanto os objetos parecem ser, por essência, indefinidamente divisíveis. Assim, nos resta a hipótese de uma consciência com suas sensações inextensas em oposição a uma multiplicidade extensa que é a matéria. Porém a divisibilidade da matéria é relativa a nossa ação sobre ela, isto é, nossa faculdade e poder de modificar seu aspecto. Se a divisibilidade não pertencesse à própria matéria, mas ao espaço que criamos na apreensão dessa matéria, a dificuldade se esvaneceria. A matéria extensa, visada em seu conjunto (imagem-total), é como uma consciência na qual tudo se equilibra, se compensa e se neutraliza. Ela se oferece à indivisibilidade de nossa percepção. Esses dois termos, percepção e matéria, marcham uma em direção ao outro, desde que nos livremos daquilo que Bergson chama dos prejuízos de nossa ação. A sensação reconquista a extensão, a extensão concreta retoma sua continuidade e sua indivisibilidade naturais. A percepção é a própria coisa. O espaço homogêneo e

divisível que se ergue entre os dois termos como uma barreira insuperável, não tem mais realidade senão como um esquema ou um símbolo. Ele foi criado por um ser que age sobre a matéria, visando questões pragmáticas. Entretanto, ele não existe de fato para um espírito que teoriza e especula sobre sua essência. Para esse espírito a matéria é heterogênea e não divisível.

Para o dualismo, a consciência e a matéria não se aproximam porque suas naturezas são incompatíveis. Ele considera a matéria como uma extensão indefinidamente divisível. Entretanto, para Bergson, esta hipótese conduz a uma aporia, já que o contato entre matéria e consciência seria entre duas realidades diferentes. A aporia, a qual se chegaria, é a oposição irreduzível entre a extensão (matéria) e inextensão (consciência). Procedendo assim, o dualismo é incapaz de compreender a percepção. Temos uma relação entre dois pontos irreduzíveis, um naturalmente inextenso e o outro uma coisa extensa; um uma qualidade e o outro uma quantidade. Se a matéria é indefinidamente divisível, então não se pode relacionar uma coisa inextensa e indivisível (a percepção) com a matéria. Bergson recoloca a percepção em novas bases conceituais. Ele desenvolve uma hipótese oposta ao dualismo: a matéria não é divisível. Esta hipótese vai se transformar em tese, atacando o dualismo em seu próprio princípio.

Bergson, então, procede a uma distinção entre a divisibilidade em si e a divisibilidade para nós, ou devido à nossa ação. Se existe uma divisibilidade na matéria é em função de nós, em função de nossa ação. Ela não é senão aparente, enquanto relativa a nós, explicada devido às nossas necessidades pragmáticas de ação e sobrevivência.

Bergson recorre a uma segunda hipótese que esclarece melhor a primeira. Esta segunda hipótese procura explicar a aparente divisibilidade, a qual se torna um artifício humano. O homem age imprimindo uma rede na matéria, e esta rede é o espaço. Assim,

Bergson opõe matéria e espaço. A matéria como ser, e não como utensílio para o homem, não é divisível. Nossas categorias intelectuais, a “rede” que impomos às coisas para poder agir sobre elas, não são ontológicas²¹. Assim, a dificuldade em relacionar matéria e consciência se esvanece. Ela é um falso problema, isto é, artificialmente constituído pelo espírito humano.

Para Bergson então a matéria, considerada como totalidade, tem a mesma natureza da consciência, a qual se torna o paradigma para compreender a própria natureza da matéria. Conseqüentemente, a matéria é outra coisa, diferente do espaço divisível. A extensão é medida, delimitação e divisão. A matéria é outra coisa. Existe um ser da matéria que não é redutível ao ser da extensão e do espaço. O espaço não é senão uma aparência, a matéria “para nós”, uma ficção cômoda para a prática. O espaço homogêneo não é senão uma ficção, um artifício, um esquema ou símbolo útil à inteligência da ação. O espaço não é o ser, é uma aparência, uma ficção cômoda e indispensável para a prática.

A convicção de Bergson é que o mundo é um, existe uma integridade da matéria. Por isso mesmo, ele fala em osmose, em inter-penetração entre matéria e percepção. Existe uma unidade fundamental em tudo. Porém não se trata de uma unidade de ordem antropológica, esta unidade existe na imanência do próprio mundo. Assim, existe uma troca, uma reciprocidade, entre percepção e matéria.

O universo bergsoniano é dinâmico e, conseqüentemente, aberto, movente e variável. A sensação não é somente subjetiva, isto é, fechada no sujeito; ela se abre em

²¹ Explicita crítica a Kant, para quem as regras, as categorias, pelas quais unificamos os fenômenos esparsos na experiência, são exigências a priori do nosso espírito. A experiência nos fornece a matéria de nosso conhecimento, mas é nosso espírito que, por um lado, dispõe a experiência em seu quadro espaço-temporal (o que Kant mostrará na Estética transcendental) e, por outro, imprime-lhe ordem e coerência por intermédio de suas categorias (o que Kant mostra na Analítica transcendental). Aquilo a que denominamos experiência não é algo que o espírito receberia passivamente. É o próprio espírito que, graças às suas estruturas *a priori*, constrói a ordem do universo, as quais são portanto de natureza ontológica.

direção à exterioridade. Ela é, ao mesmo tempo, uma vibração que vêm do objeto e que retorna em direção a esse objeto, isto é, ao mesmo tempo subjetiva e exterior. O que fundamenta ontologicamente a fenomenologia da percepção bergsoniana, ou seja, o discurso sobre o aparecer da percepção, é a realidade da duração (*durée*) de todas as coisas, ou melhor, o fato que a duração é todas as coisas.

A duração é o tempo real. Somente a consciência, que vive a duração, pode apreender o tempo real. “Sua essência consistindo em passar, nenhuma de suas partes está aí quando a outra se apresenta” (Bergson [1934] 1990: 7). Bergson diferencia o tempo real e o tempo matemático. O tempo real não é mensurável. A interrogação epistemológica acerca do tempo implica numa interrogação ontológica, que visa a realidade profunda do ser. Como podemos conhecer esse tempo real? Certamente não será pela ciência que o matematiza. O tempo não é mensurável, porque medir é introduzir uma quantidade, a qual é uma sobreposição de uma parte em outra parte, isto é, se transforma em número e homogeneíza a coisa que é medida:

“A superposição de uma parte à outra com vistas à mensuração é, portanto, impossível, inimaginável, inconcebível. Sem dúvida, em toda mensuração entra um elemento de convenção, e é raro que duas grandezas que são ditas iguais sejam diretamente superponíveis uma à outra. Apesar disso, é preciso que a superposição seja possível com relação a um de seus aspectos ou efeitos que conserve algo delas: esse efeito, esse aspecto são então aquilo que é medido. Mas, no caso do tempo, a idéia de superposição implicaria um absurdo, pois todo efeito da duração que for superponível a si mesmo e, por conseguinte, mensurável, terá por essência não durar”. (Bergson [1934] 1990: 7).

O tempo não é mensurável pois não pode ser superponível a si mesmo, ou seja, seus instantes não são equivalentes entre si. Ele é heterogêneo, porém indivisível.

Bergson se refere ao tempo como “aquilo que passa”. Trata-se então de uma coisa exterior a nós, que é real. O tempo bergsoniano não é somente uma questão subjetiva, ele existe e é uma realidade profunda. A idéia de movimento *absoluto* está

intimamente associada à idéia de tempo real, que significa uma mudança interna, absoluta, em nós ou fora de nós, no sujeito ou no espaço.

É necessário então associar o movimento à transformação. Essa necessidade fará Bergson objetar à noção de tempo e espaço da física relativista clássica, ou seja, a galileana e cartesiana. Quando a física clássica substitui a física aristotélica, ela fez o movimento tornar-se uma relação entre dois corpos, um *transporte*. Então o movimento deixa de ser *transformação* do corpo como o era em Aristóteles (*De Anima*). Bergson se opõe à concepção relativista do movimento cuja formulação geométrica moderna remonta, segundo ele, a Descartes. Em *Matéria e Memória*, Bergson, dirá que Descartes nega o movimento absoluto, porém está constringido a duplicar o movimento relativo (movimento recíproco), por um movimento absoluto (leis do movimento). A contradição surge devido “simplesmente a que Descartes trata do movimento como físico, após tê-lo definido como geômetra” (Bergson [1896] 1997: 216). O movimento do geômetra não é o movimento real de um corpo, mas o deslocamento recíproco e relativo entre dois corpos, em repouso ou em movimento um em relação ao outro: “Todo movimento é relativo para o geômetra; isto significa apenas, em nossa opinião, *que não há símbolo matemático capaz de exprimir que é o móvel que se move e não os eixos ou os pontos aos quais está relacionado*” (Bergson [1896] 1997: 217).

Diante do movimento uma certeza me aparece: “toco a realidade do movimento quando ele me aparece, interiormente, a mim, como uma mudança de *estado* ou de *qualidade*” (Bergson [1896] 1997: 217). Porém, isto não é tudo. É certo que posso tocar o movimento real das coisas. Quando me observo, me apercebo desde que faça o esforço de separar minha percepção da espacialização necessária à ação vital, em suma, quando eu a esvazio de todos os artifícios simbólicos, convenções necessárias para uma representação útil. Bergson se pergunta: “por que não se passaria o mesmo quando

percebo mudanças de qualidade nas coisas?” (Bergson [1896] 1997: 219). Existe, de fato, no ato de perceber, alguma coisa que ultrapassa a própria percepção. Trata-se da continuidade movente do real infinitamente delineada no seu ritmo vibratório, que a memória humana transforma em seu próprio ritmo. Em suma, essa metafísica da matéria estabelece que nós atingimos o movimento real do universo diferentemente da mecânica relativista que concebe o espaço somente como deslocamentos recíprocos no espaço. O movimento é uma mudança de duração, uma transformação: “todo movimento é relativo para o geômetra [...] Mas que haja um movimento real, ninguém pode contestar seriamente; caso contrário, nada mudaria no universo, e sobretudo não se percebe o que significaria a consciência que temos de nossos próprios movimentos” (Bergson [1896] 1997: 217).

O movimento exprime uma mudança na duração ou no todo.

“O movimento é uma translação no espaço. Ora, cada vez que há translação de partes no espaço, também há mudança qualitativa no todo. Bergson dá múltiplos exemplos em *Matéria e Memória*. Um animal move-se, mas não é por nada, é para comer, para migrar, etc. Dir-se-ia que o movimento supõe uma diferença de potencial, e propõe-se preenchê-la. Se considerar partes ou lugares abstratamente, A e B não compreendo o movimento que vai de um ao outro. Mas estou em A, cheio de fome, e B há alimentos. Quando atingir B e tiver comido, o que mudou, não é apenas o meu estado, é o estado do todo que compreende B, A e tudo o que havia entre os dois. Quando Aquiles ultrapassar a tartaruga, o que muda, é o estado do todo que compreendia a tartaruga, Aquiles e a distância entre os dois” (Deleuze 2001: 18).

Bergson descobre, segundo Deleuze, um além da translação. Ele descobre a mudança que é transformação. Esta tese implica em uma nova forma de entender a consciência. Bergson desvela a duração investigando a consciência, porém mostra que ela não existe na consciência. Ela se abre sobre um todo e coincide com este todo. Trata-se, segundo Deleuze, de uma Relação. O universo é Relação, o Todo que muda é Relação, e isto é o que explica que o movimento absoluto seja necessariamente mental e real ao mesmo tempo. O exemplo clássico desta Relação é o copo com água açucarado:

“Caso queira preparar-me um copo de água com açúcar, por mais que faça, preciso esperar que o açúcar derreta. Esse pequeno fato está repleto de lições. Pois o tempo que preciso esperar já não é mais esse tempo matemático que ainda se aplicaria com a mesma propriedade ao longo da história inteira do mundo material ainda que esta se esparramasse de um só golpe no espaço. Ele coincide com minha impaciência, isto é, com uma certa porção de minha própria duração, que não pode ser prolongada ou encurtada à vontade. Não se trata mais de algo pensado, mas de algo vivido”. (Bergson [1907] 1996: 17).

Assim, o movimento de translação que separa as partículas de açúcar e as põem em suspensão na água exprime uma mudança no todo, uma passagem qualitativa da água. As deslocções extremamente superficiais de massas e moléculas, que a física e a química estudam, tornam-se em relação ao movimento vital uma transformação de qualidade. Segundo Deleuze, “o que Bergson quer dizer sobretudo com o copo de água açucarada, é que a minha expectativa, o que quer que ela seja, exprime uma duração como realidade mental, espiritual” (Deleuze 2001: 22).

Considerações

Toda percepção é percepção de alguma coisa. Toda percepção é alguma coisa. Toda percepção é imagem-movimento. Toda percepção é matéria e a consciência é imanente a esta matéria. A matéria constitui o presente. O presente é o atual, isto é, uma parte do real, o real que age e se constitui enquanto Todo, o qual muda incessantemente.

Todo pensamento é pensamento de alguma coisa. Todo pensamento é alguma coisa. Todo pensamento é memória em crescimento. Todo pensamento é espírito enquanto se ausenta da consciência, a qual é uma afecção da percepção. A percepção é sempre interessada em sua relação com o corpo. O espírito é o passado enquanto devora lentamente o futuro. O passado é virtual, isto é, a outra imensa parte do real, o real que não age. Bergson procede a uma profunda modificação nas categorias do presente e do passado. Da mesma maneira que os objetos não desaparecem quando fecho os olhos e

não são mais visíveis, os objetos que não são visíveis também não deixam de agir. O virtual não se opõe ao real, mas ao atual. O real transborda infinitamente o atual que não é senão um ponto. A totalidade do passado está em torno de mim, pronta para se atualizar. Quando observamos a terra, concluímos que os sedimentos que não alimentam mais a vida tornaram-se a memória da terra, a qual não cresce em direção ao futuro sem depositar mais sedimentos, que não deixam de ser reais e constitutivos do ser terra.

Toda percepção é percepção de alguma coisa segundo uma perspectiva. Toda percepção é uma porção da matéria, isto é, uma porção de um corte do real. Toda percepção recorta a matéria visando uma ação pragmática. A variabilidade da percepção é uma função da variabilidade das necessidades. A percepção não tem como fim o conhecimento, mas a ação, porque a evolução da percepção é regrada pela evolução do sistema nervoso. A matéria não têm outros fins senão aqueles assinalados por um corpo vivo e sua necessidade de sobrevivência.

Toda apercepção é pensamento consciente de alguma coisa segundo uma perspectiva variável. Sou consciente da percepção quando percebo que percebo. Sou consciente da percepção quando percebo no interior de meu corpo a atividade corporal que acompanha a atividade externa que percebo. O corpo é diferente da coisa percebida. Ele é o segundo termo de uma relação perceptiva; a relação, não os termos desta relação, é o dado primeiro. O corpo é o objeto de uma gênese. Ele é ação e morte, com a decomposição de suas partes, que lhe interdita a possibilidade de prosseguir a ação. O presente passa, o corpo morre.

Todo pensamento é pensamento de alguma coisa segundo uma perspectiva. Todo pensamento é uma porção do espírito, isto é, uma porção de um corte no real. Ele

é uma porção do real cuja frequência é tão baixa que ela não é detectável por um de nossos sentidos.

Trata-se então de pensar a tecnologia como fluxo de dados e o corpo como recorte desse fluxo de dados e centro de indeterminação da comunicação. Essa indeterminação é uma dupla possibilidade. Uma opacidade da comunicação. Mas também a abertura para o novo. A tecnologia e a imagem digital também podem, por meio da construção de um tempo real, desvelar informações, as quais, por diferença de frequência, não são percebidas pelo corpo. Ela torna aperceptível, para o corpo, muitas informações que são perdidas no processo da percepção. Trata-se então de um sistema de conhecimento, por meio da afecção, ou da imagem-afecção, na qual o corpo é o centro da significação. A própria radicação biológica da consciência é feita por meio da idéia de imagem corporal. Uma concepção biológica da consciência se relaciona a uma concepção subjetiva do corpo. Trata-se então de uma crítica da redução da percepção ao “ser-objeto” ou ao “ser-coisa”. Crítica também ao predomínio de um discurso em terceira pessoa como o único discurso científico. Qualquer referência à percepção e ao meu corpo, implica numa referência à variabilidade e ao ponto de vista, ou seja, à indeterminação. Então, nos resta investigar as possibilidades da imagem-afecção enquanto percepção que implica um tipo de conhecimento que possa ser formulado em primeira pessoa.

Capítulo 4

Fluxo de dados, corpo e percepção

Fluxo de dados, corpo e percepção

“Os nomes próprios designam forças, acontecimentos, movimentos e os móveis, os ventos, os tufões, os males, os lugares e os momentos, bem antes de designarem as pessoas” (Deleuze, O que é filosofia?).

A Imagem-Simulacro

A teoria do simulacro platônica têm como fundamento estabelecer de forma clara e operante as categorias de verdadeiro e falso. O simulacro se insere na classificatória platônica como imagem enganosa, artifício disfarçado de natureza, em suma, como falso pretendente.

Vivemos no mundo inferior no qual se inserem as pálidas cópias das Idéias. Mas é preciso garantir que, mesmo nesse mundo, o conhecimento se torne possível. Para tanto é necessário que as imagens e matérias desse mundo se submetam aos objetos ideais do mundo inteligível, de modo a copiar-lhes o modelo. É assim que os corpos enlouquecidos que povoam o mundo sensível ganham contornos e limites, recebem uma organização, uma ordem. Esta distinção funda o que mais tarde acabaremos por conhecer como representação, uma vez que estas cópias se mantêm como imagem e semelhança de seus modelos, já que aceitaram ser-lhes conformes. Quanto aos corpos que não se deixarem subjugar pelos modelos, que não interiorizaram convenientemente um nível necessário de semelhança, tanto pior: deverão, em qualquer participação, ser preteridos em favor das boas cópias. A estas, todas as graças. Aos simulacros, a pena do exílio.

Segundo a tradição platônica, as imagens-simulacros guardam e escondem uma assimetria em relação ao modelo – identidade de aparência e desvio de essência – e por isso mesmo são falsos pretendentes ao universo do Belo do Bem e Verdadeiro. Sua

relação com o modelo é exterior e de superfície, ao contrário da boa cópia que guarda uma relação de interioridade e profundidade¹. A simulação se tornou assim, na cultura teórica ocidental sinônimo de farsa.

Baudrillard (1994) investe radicalmente contra o simulacro digital contemporâneo ao qual ele atribui uma lógica estritamente binária. Vimos no segundo capítulo alguns dos ataques dirigidos ao simulacro, porém quase todos se concentram na dualidade que o simulacro apresenta entre essência e aparência. De um lado ele parece um signo como qualquer outro, porém, seu efeito de superfície é o de uma realidade mais real do que o real. Portanto, ele substitui o real por um outro real, e não o real por um signo o qual o referencia. De outro lado, a essência do simulacro digital está em sua natureza binária e não nas opulentas imagens, sons e movimentos que se manifestam na tela de um computador. Entretanto, um dos problemas da abordagem binária da simulação é sua inserção na dicotomia do verdadeiro e do falso, essência e aparência. Assim, a percepção digital conduz à mentira, pois não desvela a verdade que é, neste caso, binária. Mesmo aqueles que aceitam a simulação digital, operam ainda com conceitos e valores engendrados na dicotomia verdadeiro e falso. É comum, por exemplo, a idéia de que simulações voltadas ao aprendizado e conhecimento científico, portanto à busca da verdade, são legítimas, enquanto aquelas que visam enganar são ilegítimas.

As distinções entre essência e aparência, verdadeiro e falso em relação ao sistema de simulação digital são inadequadas, visto que a simulação opera entre o real e a ficção, entre o verdadeiro e o falso, em suma, no “entre dois”, não sendo nem um, nem outro. Ela guarda alguma dose de engano, mesmo que esse engano somente se restrinja

¹ A metáfora da profundidade é sempre machista e fálica. Somente o homem e seu falo de fato podem se aprofundar. A mulher é sempre superfície, pele. As palavras e os conceitos sempre escondem as relações de poder, os quais estão, não na profundidade, mas escondidos na superfície.

ao sentidos, como no caso de um simulador de vôo. Mas ela guarda também a potência da diferença, mesmo com toda a imersão sensorial numa simulação de vôo, estou consciente de participar de uma simulação. As fronteiras entre razão e sentido são inevitavelmente problemáticas, pois são instáveis no jogo aberto da simulação. Participo de uma simulação, executo movimentos a partir de estímulos digitais, vivo tudo como se fosse real, mas sei que não é real. Consigo estabelecer esta distinção porque as imagens não são representações, mas movimentos que tocam meu corpo, o qual responde adequadamente, graças a sua característica de indeterminação. Essa abertura da indeterminação produz a possibilidade de, em algum momento, minha percepção conseguir distinguir real e simulação, ou melhor, responder de formas diferentes aos estímulos diferentes. Trata-se do que a fenomenologia chama de “intenção”. Intenciono diferentemente a simulação e a realidade.

Irredutível à representação do modelo, porém inseparável da existência de modelos, sempre lhe escapando e eternamente retornando, a simulação parece formar com o modelo um vínculo de complementaridade, entrelaçamento e hibridação. Se a representação concerne aos objetos e aos sistemas, a simulação concerne à dinâmica, funcionamento, comportamento e movimento desses mesmos objetos e sistemas.

As presenças ubíquas e pervasivas da tecnologia informacional introduziram, em nossa experiência cotidiana, a dimensão da simulação, produzindo mudanças nos estatutos da experiência e no conceito de realidade. A idéia de simulação, que no enquadramento platônico é classificada como farsa ou falso pretendente, ganhou nos últimos anos uma positividade, não só na arte e nos jogos, mas também na esfera do conhecimento. Hoje, técnicas de simulação são aplicadas largamente no processo de ensino-aprendizagem e na produção de conhecimento científico.

Num mundo no qual ocorre processo de convergência digital numa velocidade espantosa, a reprodução de signos, em especial as imagens, atinge tal proporções que já podemos falar em proliferação, ao modo de contágio, das imagens. A própria estrutura digital da imagem numérica, na qual sua reprodução não demanda perda de qualidade, ao mesmo teoricamente, engendra a perda de todo sentido na distinção entre original e cópia. Nesse contexto os conceitos de essência e aparência devem sofrer uma remodelação, e, dado que era o fundamento clássico da simulação como farsa, a simulação também deve sofrer uma reviravolta conceitual.

De fato, o simulacro liberado pela tecnologia digital possui uma certa dualidade, não no sentido platônico, mas no sentido da ambigüidade e do paradoxo. Por exemplo, quanto mais sofisticados os modelos algoritmos digitais, mais abre a possibilidade das interfaces produzirem um efeito analógico, ou de realidade.

Em linhas bem gerais, o ciclo de produção de uma simulação computacional obedece a algumas etapas.

1. Trabalho de campo na aproximação com o fenômeno a ser modelado, registros como gravação de imagens, sons, etc. Armazenagem desses registros em uma base de dados.
2. Análise dos elementos e seleção dos relevantes. Parametrização de todos os dados.
3. Codificação do fenômeno em sistemas formais lógicos. Modelagem dos elementos na linguagem formal escolhida.
4. Definição da expressão computacional, como linguagem de programação, requisitos de *hardware*, desenvolvimento das interfaces. Construção do modelo.

5. Teste sistemático do modelo e comparação com o fenômeno de base.
Testes de usabilidade.
6. Ajuste do modelo a partir dos testes e realimentação da base de dados.

A simulação computacional então demanda todo um saber para se realizar como potência de afetar. A interatividade da simulação tem sempre a forma de um jogo, mesmo quando se trata de questões científicas. Ela pressupõe regras, ou seja, um código que constitui espaço e tempo como variáveis e que mescla determinação com uma certa abertura para o acaso. A expressão “efeito de real” enfoca a dimensão imersiva da simulação, com sua capacidade de absorver a atenção do interator. Ela remete à capacidade da imaginação de antecipar no plano lógico um evento que poderá ocorrer. Isto é comum entre os jogadores de xadrez, os quais estão sempre antecipando o lance de seu adversário. Aparentemente, a simulação privilegia o digital, devido à sua capacidade de desenvolver cálculos rapidamente. Entretanto, é graças à capacidade de resposta motora do corpo que a antecipação de um evento, em simulação digital, pode de fato ocorrer. Além disso, como já notamos, é graças ao fato do corpo ser um centro de indeterminação quanto à ação que é possível simular digitalmente. Além disso, também é graças a essa capacidade que podemos, mesmo numa intensa imersão, saber perfeitamente que se trata de simulação e não de real. Claro que estamos falando de situações nas quais os sujeitos envolvidos gozam de perfeita saúde física e capacidade mental. O senso comum, permite perceber quando se trata de uma simulação ou da realidade, mesmo que por um certo lapso de tempo os dois tenham se confundido.

Podemos dar um exemplo muito prático. Supomos que estamos dirigindo um carro e passamos rapidamente por algo no chão que parece uma porção de vidro quebrado. Seguimos em frente para em seguida voltar ao local e recolher os cacos de

vidro. Para nossa surpresa, quando voltamos, nos deparamos com uma poça de água no local. Então conjecturamos e concluímos que na verdade se tratava de pedaços de gelo e não de vidro. Houve, de fato, uma ilusão por um lapso de tempo. Mas, por intermédio da própria percepção, a ilusão foi desfeita. A percepção pode até enganar, mas, com certeza, pode esclarecer o engano. Podemos imergir tão funda que, por um lapso de tempo, confundimos simulação e realidade, mas basta uma simples variação perceptiva, um intervalo um pouco maior entre estímulo e resposta para a confusão se esvanecer.

Existe uma perversidade na simulação. Tecnicamente, o que define um simulador não é só o alto grau de interatividade e imersão induzido pelo aparelho, mas também um ambiente totalmente controlado por meio de cálculos algoritmos que regram as entradas e saídas do sistema. A simulação é criada a partir de um modelo, os quais são tradicionalmente usados para serem imitados e, cujo efeito, é estabilizar o processo de copiar. Assim são modelos um molde, um paradigma, uma norma a ser seguida, um padrão a ser reproduzido, um ídolo *pop* a ser imitado, ou um conjunto de hipóteses a serem testadas. Hoje, aprende-se por simulação todo tipo de estratégia de mercado, além de projetar com segurança qualquer tipo de empreendimento como a construção de um prédio ou a invasão militar de um país. Entretanto, é somente quando a simulação se inscreve no real que atinge de fato sua meta. Nesse momento, todo o controle possível abre a possibilidade do acaso na indeterminação da ação do corpo. Mesmo levando em consideração as possibilidades de controle, no limite a indeterminação pode ocorrer quando se trata do envolvimento do corpo. Evidentemente que o corpo pode ser disciplinado e conduzido a responder de forma precisa aos estímulos engendrados. Por exemplo, técnicas de simulação de vôo com fins de treinamento de guerra. Entretanto, no limite o corpo é sempre um centro de indeterminação. A liberdade inscrita nas suas ações, sempre podem emergir, mesmo que

a história comprove a presença constante da escravidão. O centro de indeterminação, no limite, tem a potência de criar o novo, de responder de forma a violar as leis da cópia e do clichê. Por isso o controle, mesmo o de natureza sofisticada, sempre pressupõe a disciplina corporal. Foucault emprega o termo “controle” para se referir às formas mais sofisticadas e fluidas de poder que se desenvolveram na própria sociedade disciplinar, expressas na noção de risco e nas técnicas do panoptismo (Foucault 1999 a: 112).

A noção de controle de Deleuze difere um pouco da de Foucault, por ele diferenciar a disciplina e o controle. Assim as novas forças do capitalismo pós-industrial engendraram novas formas de controle, as quais são diferentes das disciplinas do capitalismo industrial. Segundo Deleuze, a disciplina requer a presença de espaços demarcados, fronteiras definidas e confinamentos. O controle se exerce num ambiente diferente, com espaços abertos e limites flexibilizados. Enquanto a disciplina funciona por modelos do tipo molde, o controle age por modulações (Deleuze 1992). A sociedade de controle parece privilegiar os modelos de simulação, dado que a definição de Deleuze se aplica muito bem a eles. A fluidez das fronteiras espaciais e temporais, a exacerbção da mobilidade, a modulação contínua de identidades e funções, o crescente domínio dos computadores.

A condenação da simulação deve-se então ao fato de seu uso engendrar um possível controle social, e pelo fato de instaurar uma realidade sem referência, pois sua essência é ser algoritmo numérico e sua aparência é ser “mais real do que o real”, ou seja, substituir o real por um outro real (Baudrillard).

Entretanto, é o próprio Deleuze que concebe o simulacro como uma potência construtiva. Nesse sentido, sua posição contrasta com Baudrillard, cujas concepções se aproximam de um platonismo. Deleuze propõe uma reversão do platonismo, a qual consistiria numa dupla recusa, ou seja, a abolição do mundo das essências e do mundo

as aparências. O projeto platônico de filtrar os pretendentes e instaurar a distinção entre cópia e simulacro baseia-se no fato de que as cópias estão em segundo lugar garantidas por uma semelhança de natureza interna e essencial, enquanto os simulacros seriam como falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissemelhança, implicando uma perversão, um desvio essencial.

Platão divide então as imagens em dois grandes domínios: imagens-ícone e simulacros-fantasma. Assim, ele estabelece uma diferença entre as boas e as más cópias, a fim de garantir o triunfo das cópias ou ícones, que são as boas imagens e, com isso, recalcar os simulacros, impedindo-os de emergir e de se insinuar por toda parte. As cópias seriam boas imagens porque são dotadas de semelhança, a qual não deve ser entendida como uma relação extrínseca entre duas coisas, mas como uma relação intrínseca entre uma coisa e uma Idéia. Enquanto as cópias fundamentam-se sobre uma semelhança interna, os simulacros não se dirigem à Idéia, mas buscam o objeto por meio de uma agressão, de uma insinuação, de uma subversão.

A proposta deleuziana de reversão do platonismo implica numa visão contrária a de Platão. Trata-se da afirmação dos direitos dos simulacros entre os ícones ou as cópias. O simulacro, segundo Deleuze, não é uma cópia degradada, mas uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução.

Assim, na dimensão digital, o virtual deixaria de ser prisioneiro da atividade imaginária. Ele agora emerge num ambiente digital povoado por novos objetos virtualizados. O virtual é uma dimensão do real que não pretende substituí-lo, mas simplesmente se afirmar como diferença, como potência de apresentá-lo, estendê-lo, prolongá-lo ou interpretá-lo. O simulacro nesse contexto realiza uma hibridação entre o real e o virtual criando um novo objeto perceptivo que não mais se rivaliza com real, não é mais cópia, nem modelo, mas um espaço perceptivo experiencial de dimensão

tátil (Weissberg 1999). Agora, ele não mais pode ser entendido no enquadramento representativo; ao se afirmar, sua natureza torna-se auto-referente.

Assim, uma imagem digital é uma presença no mundo. A percepção dela acontece da mesma forma que qualquer outra imagem no mundo. Porém, a imagem digital tem a vantagem de tornar explícita sua dimensão de movimento de fluxo de dados. Sua percepção acontece no encontro com meu corpo, o qual processa uma seleção de alguns dados recortados no fluxo contínuo da imagem digital. Nessa perspectiva, ela não é nem simulacro nem representação. Trata-se de um acontecimento perceptivo, desencadeador de fluxos motores em meu corpo e de uma continuidade entre a dimensão motora e a dimensão intelectual. Em outros termos, o processo perceptivo e comunicativo na imagem digital é desencadeador de processos cognitivos, processos de conhecimento.

“O que nos força a pensar é o signo. O signo é o objeto de um encontro; mas é precisamente a contingência do encontro que garante a necessidade daquilo que ele faz pensar. O ato de pensar não decorre de uma simples possibilidade natural; é, ao contrário, a única criação verdadeira. A criação é a gênese do ato de pensar no próprio pensamento. Ora, essa gênese implica alguma coisa que violenta o pensamento, que o tira de seu natural estupor, de suas possibilidades apenas abstratas” (Deleuze 1987: 91).

No momento em que Deleuze apresenta o signo como aquilo que move o pensamento, aquilo em função do qual o pensamento não consegue permanecer impune, ele está promovendo uma inversão em relação à imagem tradicional que se tem do que seja pensar. Tradicionalmente, pensar é buscar descobrir uma verdade oculta, desvelar esta verdade, recôndita desde que se postulou o distanciamento e a separação entre o mundo inteligível – lugar dos modelos, das Idéias – e o mundo sensível, nosso mundo – lugar das cópias e dos simulacros. Deleuze quer inverter esta concepção (reverter o platonismo) e diz que não há verdade original a ser restituída, a qual encontraríamos em função de nossa boa vontade, do amor natural que lhe teríamos (Deleuze 1987:16). Pelo

contrário, a verdade é construção, invenção, decifração e criação de sentido, tudo resultado de uma violência exercida pelos signos, forçando o pensamento a exercer sua atividade. Essa violência pode ser desencadeada pelo contágio dos simulacros e sua desestabilização dos processos representativos.

A libertação dos simulacros nos obriga a nos relacionar com as coisas em sua diferença, ou seja, em sua unicidade. Trata-se de uma relação estética, que valoriza o conhecimento do específico.

“Assim como é certo que nunca uma folha é inteiramente igual a uma outra, é certo que o conceito de folha é formado por arbitrário abandono dessas diferenças individuais, por um esquecer-se do que é distinto, e desperta então a representação, como se na natureza além das folhas houvesse algo, que fosse “folha”, eventualmente uma folha primordial, segundo a qual todas as folhas fossem tecidas, desenhadas, recortadas, coloridas, frisadas, pintadas, mas por mãos inábeis, de tal modo que nenhum exemplar tivesse saído correto e fidedigno como cópia fiel da forma primordial” (Nietzsche [1873] 1974: 56).

Propomos o relacionamento com a imagem digital tomando-a em sua especificidade, como objeto no mundo e não como uma representação de um mundo predeterminado. A libertação dos simulacros nos faz admitir que o mundo é de muitas formas. Existem muitos mundos engendrados pela experiência. A quantidade deles depende da estrutura do corpo envolvido na experiência e dos tipos de distinção que ele é capaz de fazer. A cognição é uma experiência que parte da percepção como um processo e não é a representação de um mundo preconcebido por uma mente preconcebida mas, ao contrário, é ação sensório-motora de um mundo e de uma mente com base na diversidade de ações desempenhadas por um ser no mundo. A mente não é um espelho da natureza e a percepção não é representação (Rorty 1994). A concepção da representação pressupõe três noções fundamentais.

1. A noção fundamental de que habitamos um mundo com propriedades particulares e fundamentais como extensão, cor, movimento, figura, som, etc.

2. Nossa mente em relação com esse mundo seleciona e recupera essas propriedades representando-as internamente.

3. A crença de que existe um “eu” subjetivo separado do mundo que realiza essas tarefas, centralizando a representação e manipulando-as.

Esses pressupostos da filosofia da representação tem suas origens na teoria do conhecimento de base cartesiana.

A Filosofia da Representação Cartesiana e o Desprezo pelo Corpo

Descartes considera a existência de uma passividade do corpo na recepção dos dados sensoriais. Contrariando as teorias que acreditam que o conhecimento provém diretamente das sensações, ele acredita que o conhecimento somente é obtido por meio do raciocínio. O verdadeiro conhecimento das coisas não pode ser obtido senão por meio da razão. Ele opera, assim, uma distinção entre dados dos sentidos e conhecimento, entre o corpo e o espírito. Neste contexto dualista, a percepção não pode ser senão uma representação interna das coisas externas. O corpo pertence à substância material que é, em essência, extensão divisível, e o espírito pertence à substância pensante, indivisível. As faculdades corporais de locomoção e de nutrição são próprias ao corpo, enquanto as faculdades sensitivas e intelectuais atributos do espírito. Desenha-se um dos maiores problemas da filosofia ocidental: a relação mente-corpo. A partir de Descartes, o corpo e a mente são duas substâncias distintas. A oposição entre sujeito e objeto é consoante com esse dualismo e constitui o cerne da metafísica na cultura ocidental. Antes de Descartes, a palavra *idéia* era utilizada apenas para os conteúdos da mente de Deus. Descartes foi um dos primeiros a tomar esse termo e aplicá-lo à

epistemologia². Esta mudança lingüística e conceitual é apenas um aspecto do que Richard Rorty (1994, capítulo I) descreveu como a “invenção da mente como um espelho da natureza”, uma invenção que foi o resultado de uma oposição fundamental entre sujeito e objeto. De acordo com esse ideal, o processo de conhecimento implica em atingir um mundo que está fora e existe independente de minha mente. É somente por meio de representações precisas, claras e distintas, internas à minha mente, que poderei conhecer esse mundo lá fora.

A descoberta do *cogito* por Descartes – sou uma coisa pensante – engendrou a noção de que a reflexão é sempre de natureza desincorporada, ou seja, sem relação como o corpo.

O representacionalismo em suas versões contemporâneas assume alguns pressupostos ontológicos e epistemológicos herdeiros do cartesianismo. Ele assume que o mundo é predeterminado e suas características podem ser especificadas antes de qualquer atividade cognitiva. Então, para explicar a relação entre essa atividade cognitiva e um mundo predeterminado, hipotetiza-se a existência de representações mentais no interior do sistema cognitivo. Essas representações, conforme o partido teórico, podem tomar diversas formas: imagens, símbolos ou padrões subsimbólicos de atividades distribuídas por meio de redes, etc. Em suma, o mundo é sempre predeterminado e nossa cognição é sobre esse mundo – mesmo se apenas parcialmente. O modo pelo qual conhecemos esse mundo predeterminado é representando suas características e então agindo com base nessas representações. Assim, mesmo que a representação seja concebida de forma complexa em algumas teorias, ela é, todavia,

² Em suas respostas às objeções de Hobbes, Descartes escreveu: “Pelo nome de idéia, não quero dizer as imagens das coisas materiais dependentes da fantasia corporal [...] Estou utilizando o termo *idéia* para significar tudo aquilo que a mente percebe diretamente [...] Empreguei esse termo porque era o termo comumente utilizado pelos filósofos para as formas de percepção da mente Divina, embora não possamos discernir nenhuma construção de imagem em Deus; além disso, eu não possuía nenhum outro termo adequado” (Descartes [1641] 1824-1826: 481).

fundamentalmente entendida como a recuperação ou a reconstrução de características ambientais extrínsecas e independentes. Se alegarmos que a atividade do processo perceptivo e cognitivo é representar um ambiente independente, então nos comprometemos a construir esses processos como pertencentes à classe de sistemas comandados de fora, definidos em termos de mecanismos de controle, ou seja, um sistema *heterônomo*. Nesse sistema, as informações são concebidas como quantidades pré-especificadas, que existem independentes no mundo e podem agir como *input* para um sistema perceptivo. Esse *input* fornece as premissas iniciais sobre o processo de cognição que redundam em informações no *output*. É um sistema no qual o ambiente é sempre compreendido como algo exterior e alienígena a um corpo, o qual é compreendido, nas palavras de Varela, como um *informívero* (Varela 2003: 149).

Ao contrário do sistema descrito acima, no bergsonismo, a percepção é vista como um processo ativo de formação de hipóteses, não como o espelhamento simples de um ambiente predeterminado. O mundo é concebido como um *background* – um cenário e uma área para toda a nossa experiência. Se queremos compreender nossa percepção como engendrada na situação de estar-no-mundo, então devemos inverter a atitude representacionista e tratar o conhecimento como algo dependente do contexto, e não como um artefato residual.

A hermenêutica contemporânea de Heidegger e Gadamer é um paradigma teórico nesse tipo de enfoque, no qual o fenômeno da interpretação é compreendido como uma produção de significado a partir de um *background* da compreensão. Assim, o conhecimento depende de estarmos em um mundo inseparável de nossos corpos, nossa linguagem e nossa história social, em resumo de nossa incorporação. A compreensão é então um evento no qual temos um mundo, ou mais apropriadamente, uma série de eventos de significados correlacionados e contínuos, nos quais nosso

mundo sobressai. Como na *Gestalt* uma figura sobressai do fundo. A relação entre o signo e o mundo não é fixa. A objetividade não é alcançada por meio de um ponto de vista que transcende a incorporação humana, a inserção cultural, a compreensão imaginativa e a localização dentro das tradições historicamente desenvolvidas. O significado então inclui padrões de experiência incorporada e do próprio processo perceptivo, isto é, de nossa forma de perceber, de nos orientarmos, de interagir com outros objetos, eventos e pessoas. Esses padrões incorporados não permanecem privados ou restritos à pessoa que os experimenta. Nossa comunidade nos auxilia a interpretar e codificar muitos de nossos padrões. Eles se tornam modos culturais compartilhados de experiência e ajudam a determinar a natureza de nossa compreensão coerente e significativa de nosso mundo. Então se somos forçados a admitir que a cognição não pode ser adequadamente entendida sem o senso comum, e que esse não é outra coisa senão nossa história corporal e social, então a inevitável conclusão é de que aquele que conhece e aquilo que é conhecido – a mente e o mundo – se relacionam por meio da mútua especificação, ou seja, possuem uma origem comum e dependente.

O sistema visual nunca é simplesmente apresentado com objetos predeterminados. Ao contrário, a determinação do que é e onde está um objeto, bem como de seus limites de superfície, sua textura e sua orientação relativa no espaço, sua cor e qualidades é um processo complexo que o sistema visual deve continuamente alcançar. Dar conta desse processo, como vimos, resulta de uma cooperação complexa envolvendo o diálogo ativo entre todas as modalidades visuais. Assim, todo esse sistema perceptivo depende de nossas capacidades incorporadas.

A Percepção Incorporada Segundo Bergson

"a percepção, em seu conjunto, tem sua verdadeira razão de ser na tendência do corpo a se mover" (Bergson, *Matéria e Memória*)

No século XIX surgem as metrópoles, as quais são ambientes perceptivos engendrados pela presença da tecnologia e da proliferação dos signos devido ao desenvolvimento das mídias impressas. Os estudos biológicos influenciam a filosofia e uma nova convicção em relação à teoria da percepção se desenvolve. Agora, se localiza as sensações no corpo, em particular no cérebro. Mas o cérebro é de natureza corporal ou mental? Em outros termos, a faculdade sensitiva é de ordem estritamente corporal? Ou as faculdades intelectuais permanecem o privilégio do espírito? Diante da redução corporal, operado no século XIX, das funções do espírito, duas posições surgem com suas respectivas teses. Uma das posições conserva a concepção da passividade dos dados sensoriais, defendendo o dualismo em suas múltiplas ocorrências. A outra recusa a dualidade entre corpo e espírito, afirmando a continuidade dos laços entre percepção e ação.

A oposição entre realismo e idealismo está baseada na noção de representação como um véu de idéias que fica entre nossa mente e o mundo lá fora. Por um lado, o realista pensa que existe uma diferença entre nossas idéias ou conceitos e o que eles representam, ou seja, o mundo. Para Descartes a validade de nossas representações era garantida por Deus. Segundo ele, as idéias, enquanto são “imagens das coisas”, diferem entre si pela maior ou menor riqueza de seu conteúdo. A idéia de um Deus eterno e infinito é, dentre todas, a mais rica. A “luz natural”, ou seja, a evidência das idéias claras e distintas que o *Cogito* me revelou, ensina-me que deve haver tanta realidade na causa quanto em seu efeito. Assim, esta idéia de perfeição que tenho somente pode vir,

não de mim, mas de um ser bastante poderoso e real para sustentar essa idéia. Assim, o encontro de uma idéia que seja efetivamente uma essência objetiva, me garante a existência e a natureza de seu objeto. Isto é o que funda a objetividade da ciência. Esta idéia é a de Deus, e a existência de um Deus veraz irá converter a necessidade subjetiva das idéias em necessidade objetiva. Porém, no mundo contemporâneo, Deus não pode desempenhar tal papel na fundação da ciência. Assim, o que irá validar as nossas representações é o mundo independente. As nossas representações então são padrões internos cujo objetivo é aumentar a probabilidade de que globalmente nossas representações correspondam ou se adaptem a um mundo externo e independente.

Por outro lado, o idealista afirma que não temos acesso a esse mundo independente, exceto por meio de nossas representações. Não podemos ficar fora de nós mesmos para observar se nossas representações correspondem aos fatos do mundo. Somente uma terceira pessoa poderia constatar essa correspondência. Para o idealista não temos idéia de como é o mundo exterior, exceto que ele é o objeto presumido de nossas representações. Assim, a própria idéia de um mundo independente de representações é por si só apenas mais uma de nossas representações.

Mais contemporaneamente, na filosofia da mente permanece a divisão em duas grandes categorias: as teorias dualistas e as teorias materialistas. Segundo a abordagem dualista, a mente é uma substância não-física. Para as teorias materialistas, o mental não é diferente do físico. Todos os estados, propriedades, operações e processos mentais são, em princípio, idênticos a estados, propriedades, operações e processos físicos. Alguns materialistas, conhecidos como *behavioristas*, afirmam que toda discussão sobre causas mentais pode ser eliminada da linguagem da psicologia e substituída pela discussão dos estímulos ambientais e das respostas comportamentais.

Boa parte das teorias cognitivas contemporâneas, por exemplo os modelos computacionais da mente, permanece numa concepção em parte cartesiana³, defendendo a condição passiva da recepção dos dados sensoriais. A cognição é identificada com um sistema de tratamento linear da informação. Os dados dos sentidos são considerados como entrada, as quais se tornam percepção e raciocínio, gerando, por fim, a ação, compreendida como uma saída. Este processo cognitivo tem como fundamento uma cognição entendida como um cálculo sobre representações mentais, segundo o modelo cartesiano. É uma teoria funcionalista do raciocínio entendido como manipulação de representações simbólicas. Daí sua analogia com o computador, já que este é exatamente cálculo e manipulação de símbolos compreendidos em sua dimensão sintática. Esse modelo computacional da mente tem como fundamento uma distinção entre informação simbólica e estruturada e o suporte material ao qual ela está ligada, ou que a gerou. A informação é independente do material particular que a suporta. Trata-se de uma concepção totalmente desmaterializada da informação.

Uma Máquina de Turing pode ser informalmente caracterizada como um mecanismo com um número finito de estados do programa. Os *inputs* e *outputs* da máquina são escritos em uma fita, que é dividida em quadrados, cada um deles contendo um símbolo de um alfabeto finito. A máquina escaneia a fita, um quadrado de cada vez. Ela pode apagar o símbolo de um quadrado e imprimir um outro em seu lugar. Ela pode executar apenas as seguintes operações mecânicas: escanear, apagar, imprimir, mover a fita e mudar de estado.

Os estados do programa da Máquina de Turing são definidos somente em termos dos símbolos de *input* e *output* da fita, as operações elementares e os outros estados do programa. Cada estado do programa é funcionalmente definido, portanto, pela parte que

³ Embora, de fato, essas teorias se esforcem em superar o dualista cartesiano. Porém, mesmo se o dualismo é superado, ainda permanece uma concepção da percepção como passividade.

ele assume na operação geral da máquina. Uma vez que o papel funcional de um estado depende de sua relação com outros estados e também com os *inputs* e *outputs*, o caráter relacional do mental fica preservado nesta versão do funcionalismo, chamada de funcionalismo tipo Máquina de Turing. Já que a definição de um estado do programa nunca se refere à estrutura física do sistema que roda o programa, o funcionalismo tipo Máquina de Turing também preserva a idéia de que o caráter de um estado mental é independente de sua realização física. Um ser humano, uma sala cheia de pessoas, um computador e um espírito desencarnado seriam todos uma Máquina de Turing, se eles operassem de acordo com um programa de uma Máquina de Turing. Trata-se novamente de uma concepção totalmente desincorporada da informação e sua relação perceptiva⁴.

Esse modelo informacional foi estendido à concepção da mente humana. Porém, neste contexto, se concebeu um paralelismo estrito entre o estado mental e o estado físico do cérebro. Assim, é preciso associar cada tipo de estado mental com um tipo de estado cerebral preciso. Os teóricos defensores dessa “teoria da identidade” entre atividade mental e mecanismo cerebral acreditam superar, com sua teoria, os impasses do dualismo (Churchland 1989). Assim, os teóricos da identidade defendem a existência de causas mentais e a identidade dessas com eventos neurofisiológico no cérebro.

Uma outra via teórica procurou fundar uma dualidade entre estado físico e estado funcional sem, entretanto, defender uma dualidade substancial. Ela é o resultado de uma reflexão filosófica sobre os desenvolvimentos da inteligência artificial, da teoria

⁴ Katherine Hayles (1999), em seu livro: *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, procura mostrar as relações entre o pós-humano e corpo. Num dos capítulos, ela analisa Turing e suas teorias, assinalando que a mente brilhante de Turing o levava a preferir um relacionamento com o mundo em bases lógicas, se envolvimento corporal. Uma situação semelhante a estar num quarto trocando informação de ordem lógica com um mundo lá fora. Entretanto, como muito bem observa Hayles, o próprio Turing sofreu na vida concreta a violência simbólica em seu próprio corpo, devido à sua condição de homossexual. A medicina e seus agentes usaram uma série de “remédios”, experimentais na época, para tentar curar Turing de seu “mal”. Acabou se suicidando.

computacional, da lingüística, da cibernética e da psicologia. Todos esses campos, conhecidos coletivamente como as ciências cognitivas, possuem em comum um certo nível de abstração e uma preocupação com sistemas e processos de informação. O funcionalismo, que é uma tentativa de fornecer uma explicação filosófica desse nível de abstração, reconhece a possibilidade de sistemas tão diversos como os seres humanos, as máquinas de calcular e os espíritos desencarnados poderem ter estados mentais. Segundo a visão funcionalista, a psicologia de um sistema não depende da matéria a partir da qual ela é feita (células vivas, energia mental ou espiritual), mas sim do modo como ela é arranjada. ‘Funcionalismo’ é um conceito difícil e uma das maneiras de lidar com ele é rever as deficiências das filosofias dualistas e materialistas que ele pretende substituir.

O principal inconveniente do dualismo é o seu fracasso em explicar adequadamente a causação mental. Se a mente é não-física, ela não ocupa posição no espaço físico. Como, então, pode uma causa mental provocar um efeito comportamental que tem uma posição no espaço? Em outras palavras, como pode o não-físico dar origem ao físico, sem violar as leis científicas do mundo físico?

O dualista poderia responder que o problema de como uma substância imaterial pode causar eventos físicos não é mais obscuro do que o problema de como um evento físico pode causar outro. Entretanto, há uma diferença importante: existem muitos casos evidentes de causação física, mas nenhum caso evidente de causação não-física. A interação física é algo com que os filósofos, como todas as outras pessoas, têm que conviver. A interação não-física, por outro lado, pode ser apenas um artefato da construção imaterialista do mental. Hoje em dia, a maioria dos filósofos concordam que nenhum argumento demonstrou com sucesso por que a causação mente-corpo não deve ser considerada como uma espécie de causação física.

Informação não é so *bit*, é também semântica e forma. Enquanto a teoria canônica da informação de Shannon desincorpora e desmaterializa a informação, Bergson ressalta a dimensão processual e complexa da percepção e da comunicação.

Vários teóricos, anteriores a Bergson, questionaram a concepção linear e seqüencial do processo perceptivo e propuseram que a percepção não necessita de nenhuma representação, ou seja uma (re)apresentação do real, uma cópia mais ou menos exata do real. Nem cópia, nem representação, a percepção é um processo, uma atividade, um acontecimento. O vocabulário fenomenológico sugere o uso de “presentificação”⁵, o qual se refere à atividade de apresentar, mais do que a coisa apresentada. É na base desta recusa de considerar a percepção como fundada sobre as representações que emergem as teorias ativas da percepção, inauguradas notadamente pela fenomenologia bergsoniana (1896) e husserliana (1907). Essas duas fenomenologias foram as respostas para a crise histórica da psicologia no século XIX, originada pela disjunção entre a consciência com suas imagens qualitativas e inextensas; e o espaço, com seus movimentos quantitativos e extensos. O problema era como passar de uma ordem a outra, já que eram substancialmente diferentes. Era preciso então, como vimos no capítulo anterior, superar esse dualismo entre a consciência e a coisa, entre a imagem e o movimento. Husserl tentou superar o dualismo por meio da fórmula: toda consciência é consciência *de* alguma coisa. Bergson por meio da sobreposição entre consciência e coisa, ou melhor, toda consciência *é* alguma coisa (Deleuze 2001).

Procuramos, no terceiro capítulo, estudar a teoria sensório-motora da percepção desenvolvida por Bergson, notadamente em sua obra *Matéria e Memória* ([1896]), bem como relacioná-la com o contexto geral do pensamento do filósofo. A teoria de

⁵ Brentano, que teve enorme influência na fenomenologia, em sua monumental obra *Psychologie du Point de vue Empirique*, de 1874, declarava: “por ‘presentificação’ eu não quero dizer o que é apresentado, mas a atividade mesma da apresentação” (Brentano [1874] 1992: 7).

Bergson, novidade em seu tempo, concebe o centro da atividade perceptiva no processo ação/percepção, desvelando o caráter eminentemente ativo da percepção. O sistema nervoso não é entendido como um aparelho que fabrica as representações (Bergson [1896] 1997). Para Bergson, o cérebro não possui nenhum poder suficiente para transformar a percepção em alguma coisa diferente, como uma representação interna. Assim, quando Bergson afirma que a percepção *é* alguma coisa, está afirmando que ela é da mesma natureza que a matéria. Diante dos teóricos da percepção representacionista, Bergson solicita insistentemente:

“Que renuncie à sua varinha mágica, e que continue no caminho onde havia entrado inicialmente. Você nos havia mostrado as imagens exteriores atingindo os órgãos dos sentidos, modificando os nervos, propagando sua influência no cérebro. Prossiga até o fim. O movimento irá atravessar a substância cerebral, não sem ter aí permanecido, e se manifestará então em ação voluntária. Eis aí todo o mecanismo da percepção” (Bergson [1896] 1997: 23).

Para Bergson as coisas são claras, no cérebro existem apenas movimentos e não representações das coisas. Assim, trata-se de um processo de receber e transmitir o movimento, ou as imagens-movimento, num ciclo de ação e reação, o qual não é automático. É a existência ou não de uma solução de continuidade que distingue o movimento automático do ato perceptivo. A ação é a resposta motora para um estímulo sensorial. Ela pode ser imediata ou acontecer após um intervalo. Se ela é imediata, os movimentos aferentes se traduzem em reações automáticas. Se ela é diferenciada, os movimentos aferentes se prolongam não numa ação, mas em um intervalo que se manifesta como percepção. Bergson propõe, desde então, considerar o corpo como um órgão de ação e somente de ação, e a percepção como uma função corporal de ordem pragmática.

A percepção é percepção de um objeto externo. Entretanto, é necessário distinguir a percepção e a coisa percebida. A percepção não é percepção de alguma

coisa, ela é alguma coisa, portanto, não se trata de representação, mas de presentificação. Ela se distingue entretanto das outras percepções, pois sempre se trata da percepção de uma coisa em particular.

Bergson enfrenta então a questão como uma percepção pode também ser uma coisa, já que a percepção é classicamente definida como qualidade segunda, em outros termos, imagem, e a coisa é entendida em termos físicos, movimento, ou seja, qualidades primeiras?

Como vimos no segundo capítulo, o real, para Bergson, é imagem-movimento. Assim, o cérebro também é imagem-movimento, da mesma forma que a coisa exterior. Cérebro e coisa estão distantes e uma percepção acontece quando um movimento se propaga de um a outro, havendo num determinado momento a suspensão desse movimento. Assim, existe percepção quando percepção e coisa entram em solidariedade no cerne de uma mesma imagem. Porém, a percepção é também uma ação de recortar uma parte da imagem total, tornando essa parte uma coisa para si. A aparência é então, se não a própria coisa, pelo menos uma parte do real, da coisa em si. Assim, a percepção se realiza nas coisas e o ordenamento do sistema perceptivo se realiza no real sem que tenha necessidade do real se desdobrar no cérebro. Para Bergson, a percepção é a visão de um detalhe selecionado em primeiro lugar por mecanismos sensório-motores. Seu conteúdo é as próprias coisas. Vemos diretamente nas coisas, nenhuma representação interna se constitui. Assim, o corpo é visado enquanto órgão unicamente de ação, o qual não possui nenhum aparelho para fabricar as representações.

É a partir do par conceitual matéria-memória que Bergson conceituou a natureza da percepção, procurando superar as dicotomias clássicas de sujeito e objeto e suas derivações: corpo-mente, cérebro-mundo, natureza-cultura, etc. O conhecimento é pensado então a partir de hibridações e interferências. As coisas não estão dentro da

mente, independentes do mundo real, biológico e cultural à nossa volta. Contrariamente à visão idealista, ou subjetiva, as coisas percebidas pertencem ao nosso mundo biológico e cultural, mundo compartilhado. Contrariamente à visão realista, ou objetivista, as coisas percebidas são experienciais.

Para o bergsonismo a coisa é a imagem, a matéria é o conjunto das imagens. Entre as imagens há uma simples diferença de grau, mas não de natureza. Isso quer dizer que todo o conjunto da realidade é dado primeiramente como participando da consciência, ou melhor como da consciência: senão, essa realidade nunca poderia tornar-se consciente, isto é, tomar de empréstimo um caráter que seria estranho à sua natureza. Não há capacidade que se oponha à luz e a receba, constituindo assim um objeto iluminado; há luz pura, fosforescência, sem matéria iluminada; somente, essa luz pura, difusa por toda parte, não se torna atual a não ser refletindo-se sobre certas superfícies.

Esse centro, ao mesmo tempo de reflexão e de obscuridade, que atualiza a consciência virtual, é o corpo. O corpo age como instrumento de seleção; graças a ele, a imagem torna-se percepção; a percepção é a imagem relacionada à ação possível de uma certa imagem determinada, que é, justamente, o corpo. “Dêem-me as imagens em geral e meu corpo acabará necessariamente por se desenhar no meio delas como uma coisa distinta, uma vez que elas mudam sem cessar e ele permanece invariável” (Bergson [1896] 1997: 53).

O presente é, por essência, sensório-motor. É um corte que a percepção pratica em uma massa em vias de escoamento. Este corte é, precisamente, o mundo material. É, ainda, uma coisa absolutamente determinada e que se recorta sobre meu passado. O que é atual é o presente. O presente é definido pela ação do corpo. Evocar uma lembrança é tornar presente uma imagem passada: mas a imagem evocada não é simples ressurreição

da imagem armazenada, pois do contrário não compreenderíamos como, a propósito de um semblante do qual possuo uma multiplicidade de lembranças distintas correspondentes à multiplicidade de percepção, evoco uma imagem única, que pode mesmo não recobrir nenhuma das lembranças registradas. É preciso, para reaparecer à consciência, que a imagem se insira no corpo, ela é uma encarnação no corpo e nos seus mecanismos motores da lembrança pura, inativa, despercebida, que existia apenas virtualmente. Viver, para o espírito, é sempre inserir-se nas coisas por intermédio de um mecanismo. A lembrança é submetida a esta condição; no estado puro ela é clara, precisa, mas...sem vida; parece com essas almas de que fala Platão, que devem deixar-se cair em um corpo para poderem atualizar-se: ela é virtual. Tem, pois, necessidade, para tornar-se presente, de se inserir numa atitude corporal; chamada do fundo da memória, ela se desenvolve em imagens-lembrança que se inserem em um esquema motor e se torna então uma realidade ativa, uma imagem. Nesse sentido, a imagem é um estado presente e não pode participar do passado a não ser pela lembrança da qual ela saiu. Bergson insiste sobre o papel do movimento; mostra que toda imagem visual, auditiva, etc., é sempre acompanhada por um esboço de movimento, pela criação de esquemas motores. Duas conseqüências resultariam daí: primeiramente, nada distinguiria a imagem da percepção, que é igualmente uma atitude presente, e a imagem seria, como a percepção, ação e não conhecimento; em seguida, a imagem não seria uma lembrança mas uma criação nova, respondendo às atitudes sempre novas do corpo.

Para o representacionista, o ponto de partida para compreender a percepção é o problema do processamento das informações, além do fato da necessidade de recuperar as propriedades predeterminadas do mundo. Para Bergson, trata-se de pensar a percepção como uma informação de como nosso corpo pode orientar suas ações em sua situação local. A atividade desse corpo engendra a mudança constante das situações

locais. Assim, o ponto de referência para compreender a percepção não é mais um mundo predeterminado independente do observador, mas sua estrutura sensório-motora presente no mundo. Em termos bergsonianos, a percepção é dirigida no sentido da ação no mundo. No processo perceptivo, o perceptor é incorporado no ato de perceber. Assim, não se trata de determinar como a realidade independente do perceptor pode ser recuperada por meio de uma representação. Trata-se, ao contrário, de determinar os princípios comuns entre o sistema sensorial (percepção) e o sistema motor (ação) que explicam como a ação pode ser perceptivamente orientada em uma realidade dependente do perceptor, já que ele é corpo e o corpo é parte da realidade. Em termos bergsonianos, tanto corpo como as coisas são imagem-movimento. As propriedades do objeto e as intenções do sujeito não estão apenas entrelaçadas, mas também constituem o todo. Assim, tanto o corpo como o ambiente estão reunidos em especificações e seleções recíprocas. Dessa maneira, a dinâmica da informação dispensa todas as unidades *a priori*, pois é anterior aos seus agentes. A comunicação é processo no qual as categorias de mensagem, emissor e receptor se constituem no decorrer do processo da informação. Conseqüentemente, torna-se impossível decompor o conjunto em entidades independentes. O tempo desdobra-se tornando-se o fio condutor do processo. O corpo como processo de seleção do fluxo torna-se o centro da produção do novo.

A teoria de Bergson da relação entre percepção e ação reafirma o que as novas tecnologias interativas tem explicitado sobre o estatuto da percepção enquanto momento privilegiado do agir (Hansen 2004). No bergsonismo o processo de ver é um convite à ação. Perceber é agir virtualmente sobre algo. A partir dos estímulos recebidos, o corpo, centro de indeterminação, manipula seu esquema sensório-motor de ação e reação. O olhar manipula nosso esquema sensório-motor. Na interface *mouse*, teclado e tela, quando olhamos a tela movimentamos olhos e mãos, os quais se ocupam de controlar os

movimentos do *mouse*. A percepção desvela esse momento tátil de exploração do espaço. A reação sensório-motora ao estímulo percebido é o que experimenta um “espectador-ator” imerso num espaço virtual, o qual é explorado pela dimensão tátil do sistema perceptivo.

James Gibson (1974, 1983) afirma, em sintonia com o bergsonismo, que o modo como navegamos nosso mundo e manejamos as coisas dentro dele formam a nossa visão e o modo como vemos o mundo (Gibson 1974: capítulo 13). A *DataGlove* (luva cibernética), que manipulava um objeto virtual no ciberespaço, simulou a crença gibsoniana e bergsoniana de que nós literalmente nos agarramos ao nosso mundo e fazemos dele parte da nossa experiência. A extensão do braço e mão virtuais do usuário no ciberespaço foi teorizada de modo a permitir uma espécie de mapeamento das dimensões do mundo virtual em perfeita relação com os movimentos corporais. Percepção é incorporação. Cognição é uma extensão da percepção.

Na imersão da realidade virtual isto se torna mais patente ainda, embora não seja nesse único ambiente que ocorra o processo perceptivo, tal como Bergson explicou em sua teoria da percepção. Digamos que a realidade virtual é um ambiente privilegiado para experimentar esse processo. Neste ambiente, um movimento real do corpo é capaz de produzir modificações no espaço virtual. Um simples deslocamento do globo ocular ou gestos sutis encontram contrapartida no interior desses espaços simulados. Podemos explorar corporalmente imagens sintéticas, formas e cores, ambientes, por meio de óculos especiais e máscaras visuais conectadas à luvas de dados que captam estímulos corporais como gestos de mão, movimentos de cabeça, dos membros, direção do olhar e até temperatura do corpo, respiração, etc. Bergson mostrou, como vimos no terceiro capítulo, que a percepção está sempre ligada a uma tendência motora, ao que ele chamou de “esquema sensório-motor”. Esse esquema é a filtragem pelo corpo de uma

parte do fluxo da imagem-movimento, operando uma decomposição do percebido em função da sua utilidade para a satisfação das necessidades de um corpo. Assim, nossa percepção está sempre ligada a uma ação, mesmo que ela não se realize, permanecendo virtual (Bergson [1896] 1997). Se ver implica necessariamente em agir, temos inevitavelmente uma relação sensorial entre o sentido do olho e o sentido do tato. Essa relação sensorial, nas experiências de interação digital, é explorada ao ponto de se tornar extremamente complexa (Hansen 2004). Nesse ambiente, o que assegura nosso deslocamento no interior da imagem é o deslocamento do nosso próprio campo visual. O olhar torna-se fisicamente não mais receptor e organizador, mais emissor, ativo na relação entre coisa e percepção. O sistema visual nunca é simplesmente passivo na captação de objetos predeterminados. Ao contrário, a determinação do que é e onde está um objeto, bem como de seus limites de superfície, sua textura e sua orientação relativa ao espaço é um processo complexo que o sistema visual deve continuamente alcançar (Varela 2003). Todo o processo, então, resulta de uma cooperação complexa envolvendo o diálogo ativo entre todas as modalidades visuais. Por exemplo, a visão de cores está efetivamente envolvida em um processo cooperativo, pelo qual as cenas visuais se tornam segmentadas em um conjunto de superfícies. Assim, é impossível separar o objeto percebido de sua cor, pois é o próprio contraste da cor que forma o objeto. Como vimos, no processo perceptivo, segundo Bergson, as qualidades segundas são iguais às qualidades primeiras, ou seja, cor é igual à coisa (Gouras & Zenner 1981). Assim, as cores e as superfícies andam juntas: ambas dependem de nossas capacidades perceptivas incorporadas.

A fenomenologia bergsoniana é uma superação das aporias clássicas entre ser e aparecer, corpo e mente, corpo e imagem. A experiência perceptiva da imagem digital cria ambientes perceptivos nos quais existe o aspecto da interação entre ver e agir.

Nesses ambientes, podemos misturar imagens do nosso próprio corpo com outras imagens numa experiência digital que amplifica o bergsonismo na superação da dualidade substancial entre sujeito e objeto.

A dimensão ontológica que a fenomenologia bergsoniana atribui à imagem-movimento, aliada à libertação do simulacro afirmado como diferença, explicitam as forças que trabalham a imagem do seu interior. O cinema clássico presentifica as imagens determinadas por leis de associação, contigüidade, semelhança, oposição, ou seja, por leis exteriores a própria imagem. Já as imagens digitais de síntese, em sua autonomia, se autoproduzem do interior, numa gênese maquínica associada a gênese físico-biológica do ser vivo. Como simulacros libertos, a reprodução da imagem de síntese assemelha-se à proliferação por contágio entre seres heterogêneos, vírus e homem, bactéria e hospedeiro. Segundo Simondon: “o ser vivo resolve problemas, não apenas se adaptando, ou seja, modificando sua relação com o meio (como uma máquina pode fazer), mas modificando-se ele mesmo, inventando estruturas internas novas, introduzindo-se a si mesmo, inteiro, nos axiomas dos problemas vitais” (Simondon 1995: 9).

Essa mesma capacidade de auto-organização e auto-reprodução que Simondon observa no processo de formação do vivo, Bergson observa na relação corpo e mundo, ou seja, na imagem-movimento. Esta possui a qualidade, que é a maneira de ser que aperfeiçoa um objeto, seja em seu ser, como a beleza, a duração, seja em sua operação, como a virtude. Assim, a força é uma qualidade da matéria, a saúde uma qualidade dos vivos, a ciência uma qualidade do espírito.

Na *Evolução Criadora* (1907/1964), Bergson descreve o movimento de evolução da vida desde seu impulso original de vida, o *elã vital*, até o surgimento do ser humano e, com ele, da consciência psicológica; através da consciência psicológica ainda

atravessa a energia do elã vital que lhe garante as mesmas qualidades do movimento que a criou, dessa maneira, também, ela é criadora (artística e eticamente), una em seu movimento contínuo e múltipla em virtualidades.

Em seu processo de proliferação e autoprodução, a imagem digital cria uma nova topologia constitutiva do espaço que habita. O espaço é constituído e constitui a imagem, dado que não existe de forma a priori. Como assinala Deleuze:

“As novas imagens já não têm exterioridade (extracampo), tampouco interiorizam-se num todo: têm, melhor dizendo, um direito e um avesso reversíveis e não passíveis de superposição, como um poder de se voltar sobre si mesmas. Elas são objetos de uma perpétua reorganização, na qual uma nova imagem pode nascer de qualquer ponto da imagem precedente” (Deleuze 1985: 328)

Arte e Filosofia Processual: a relação Homem e Mundo

Um dos maiores traços que distinguem a arte moderna é seu interesse pelas idéias filosóficas, principalmente as que exploram a relação entre o homem e o mundo exterior. A arte moderna pode ser compreendida como uma resposta para uma situação ambiental que se apresenta diferente de todas as outras na história do homem. Para tanto desenvolveram uma linguagem⁶ que está em ruptura com o passado. Segundo Foucault, este período histórico acontece quando a visão classificatória do mundo, fundamentada na razão, dá lugar às regularidades históricas, à pesquisa da evolução e da historicidade das coisas. Esse novo paradigma rompe com a representação clássica, pois “os pontos

⁶ Acreditamos que a preocupação de muitos artistas ditos pós-modernos é um aprofundamento das questões apresentadas na modernidade. Assim a questão da “morte de Deus e do autor” e o uso do “signo vazio” é uma intensificação do modernismo, no qual o artista e seu trabalho nascem de uma relação complexa com a cultura urbana. O pós-modernismo utiliza-se das mesmas técnicas do modernismo como: justaposição, ironia e paradoxo. De fato, é difícil classificar tanto em arte como em filosofia o que seria o pós-moderno como ruptura. Pós-modernismo tornou-se uma palavra polissêmica, quase um *slogan* publicitário.

de referência dos signos não se encontram mais no próprio sistema dos signos, mas no exterior da representação” (Santaella e Nöth, 1999: 24).

O desenvolvimento das mais diversificadas áreas do conhecimento, durante o século XIX, propiciou que as coisas passassem a não obedecer às leis da gramática e sim àquelas inerentes à evolução histórica. Foucault conclui que “a linguagem não está mais ligada ao conhecimento das coisas, mas à liberdade dos homens” (Nöth, 1996: p.141). Esta liberdade seria a origem das ciências humanas.

Essa nova situação quase que obriga o artista a se preocupar com o processo criativo, com a gênese da própria obra. Sem dúvida, a filosofia processual de Henri Bergson⁷ na relação com o conceito de experiência individual em sua interação com a temporalidade fornece um enquadramento das questões referentes ao processo criativo.

Neste ponto, nossa tese é simples: o ponto de vista do bergsonismo sobre a natureza da percepção e da temporalidade são princípios fundamentais que redundaram numa frutificação estética para a compreensão do processo criativo e a gênese da arte em geral. Como assinala Sanford Schwartz (1988), em sua obra *The Matrix of Modernism*, as características do modernismo: inesperada justaposição, ironia, paradoxo e o acontecimento, são estratégias para expressar o fluxo e o movimento perceptivo nas grandes metrópoles que moldam o corpo (Sanford 1988). Como bem notou Lawrence Gamache em seu livro *Toward a Definition of “Modernism”*, a mudança para o período modernista acontece paralelamente à mudança de uma atitude otimista na descoberta do mundo real, para a atitude cética em relação a essa possibilidade bem como no questionamento da própria idéia de um sujeito sólido, unitário e dono de suas representações (Gamache 1987). Nesse sentido, Nietzsche representa uma referência

⁷ Devemos acrescentar a filosofia de Alfred North Whitehead como um outra fonte de inspiração para os artistas pensarem o processo criativo e a gênese da obra de arte. Nesse sentido, é nossa intenção em estudos posteriores relacionar Bergson e Whitehead como duas filosofias do processo de criação.

conceitual imediata para a arte dos inícios do Século XX. Para Schwartz existe uma relação entre Nietzsche e os artistas modernos, notadamente na questão referente à metáfora, mas também no seu conceito de experiência temporal, a qual Nietzsche chamou de um “caos de sensações” (Nietzsche [1881-1888] 1974). Em “Sobre Verdade e Mentira num sentido Extra-Moral”, Nietzsche descreve a metáfora como um processo:

“Um estímulo nervoso, primeiramente transposto em uma imagem! Primeira metáfora. A imagem, por sua vez, modelada em sum som! Segunda metáfora. E a cada vez completa mudança de esfera, passagem para uma esfera inteiramente outra e nova [...] Acreditamos saber algo das coisas mesmas, se falamos de árvores, cores, neve e flores, e no entanto não possuímos nada mais do que metáforas das coisas, que de nenhum modo correspondem à entidades de origem” (Nietzsche [1873] 1974: 55).

Uma metáfora é uma construção que funciona como mediação entre a abstração conceitual e a sensação concreta, uma forma que unifica particularidades sensoriais desprezando as diferenças entre elas. Para os artistas modernos trata-se então de superar as metáforas e atingir essa realidade articulada como um “caos de sensações”, um desconhecido, amorfo e disjuntivo mundo de aleatórias particularidades concretas. Enfim, trata-se então de buscar uma estética anti-representacional; atingir o fluxo dos eventos concretos. O mundo temporal é caótico, aleatório, impessoal e significativamente, sem sentido! Conseqüentemente, temporalidade e sentido estão separados. Temporalidade é um fluxo de eventos vazio de sentido, sem finalidades. Sentido é uma estruturada abstração conceitual imposta ao fluxo dos acontecimentos por uma consciência individual. Assim, conseqüente com a noção de metáfora nietzschiana, o artista é a consciência que, por meio de metáforas, expressa o fluxo dos acontecimentos. Em termos bergsonianos trata-se da consciência do papel do corpo na modelação dos fluxos das imagens-movimento.

A influência da noção nietzschiana de metáfora e do papel do poeta, quem por meio de metáforas modela sentido para o temporal, está no trabalho de T. S. Eliot, Ezra

Pound e Wallace Stevens (Sanford 1988). Segundo Sanford, mesmo que Eliot e Pound se rebelaram contra uma série de conceitos de Nietzsche, ambos utilizaram-se de seus conceitos a respeito da metáfora. Por exemplo, Eliot em seu seminal trabalho *The Waste Land* exemplifica esta crença de que a metáfora tem o poder de salvar a sociedade moderna mergulhada no niilismo. Somente pelo poder unificador da metáfora, o fragmentado mundo moderno pode ser revitalizado.

Bergson, na esteira de Nietzsche, representa uma poderosa alternativa para o niilismo, o desconstrutivismo pós-moderno e o solipsismo⁸ da consciência subjetiva e individual, ou seja, aquilo que Bergson chamou *self*; desvelando o que poderíamos chamar de processo poético. O conceito de duração é particularmente importante para a noção de processo em geral e poético em particular. Na filosofia de Bergson, existe um convite à experiência temporal, a qual enche de significado um *self*, ao mesmo tempo que desperta a liberdade como espaço dilatado entre o estímulo e a reação. Viver este espaço dilatado é atingir um domínio sobre si mesmo, experimentando a liberdade enquanto processo encarnado no sensível. Duração real e a temporalidade dinâmica são uma experiência psíquica que acontece na relação do *self* e sua resposta para a temporalidade em geral.

O tempo não possui uma natureza matemática, quantitativa; ele é pura qualidade, na qual nossas experiências ficam inseparáveis de como nós as percebemos. O tempo é tingido por nossas emoções, valores e experiências passadas, colorindo nossas experiências presentes. É somente na experiência do tempo que tomamos contato com a realidade, contudo, diferente dos platonismos, esta realidade não é habitada por formas fixas, permanentes e eternas. A realidade é um fluxo de imagem-movimento imanente.

⁸ Usamos aqui o sentido de solipsismo como o de uma doutrina segundo a qual só existem, efetivamente, o eu e suas sensações, sendo os outros entes (seres humanos e objetos), como partícipes da única mente pensante, meras impressões sem existência própria. Trata-se de um idealismo extremado e radical.

Bergson, não pensa essa realidade como somente um “caos de sensações”, como Nietzsche; nem tampouco como um “conjunto de imagens fragmentadas”, como Eliot; mas como a fonte da qual é possível, por intermédio de um corpo incorporado numa situação, emergir uma consciência e uma ação em direção a essa mesma realidade a modificando.

Bergson não concebeu a arte como um meio de impor e ordenar o fluxo dos eventos temporais, mas como um meio de recuperar e construir uma subjetividade na experiência mais próxima desse fluxo. Estar próximo desse fluxo é torná-lo sensível por meio da arte e se libertar dos clichês construídos pela necessidade. Também é experienciar a afecção por meio da percepção de que se percebe, ou seja, da consciência da presença de uma liberdade materializada pela recusa à ação ou por uma ação que se recusa em ser automática, ou seja, por uma ação construída como se fosse uma obra de arte, na qual tudo é afirmado, mesmo o acaso, o incerto e o súbito.

A atualidade de todas as coisas é a situação em que tudo está sujeito a mudança, crescimento e perecimento. O corpo também é uma coisa entre as coisas:

"Meu corpo é portanto, no conjunto do mundo material, uma imagem que atua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em uma certa medida, a maneira de devolver o que recebe." (Bergson [1896] 1997: 14).

Portanto, meu corpo é vir-a-ser tanto como a matéria. Devir é um processo tanto subjetivo como objeto. Na interação entre o corpo e o mundo, os objetos que cercam meu corpo refletem a ação possível de meu corpo sobre eles. Assim, segundo Bergson, toda imagem, que compõe o universo, é interior a certas imagens e exterior a outras; mas do conjunto das imagens não é possível dizer que ele nos seja interior ou que nos seja exterior, já que a interioridade e a exterioridade não são mais que relações entre imagens.

A relação corpo e temporalidade é expressa de forma dramática pelos trabalhos de *Body-Art* e *Performance* da arte contemporânea. São tendências da tradição das poéticas plásticas e visuais cuja centralidade de objeto se encontra enunciada na corporeidade do próprio artista. O artista toma o seu corpo como objeto central de sua reflexão, fazendo-a integrar-se ao conjunto do que se chama incorporação⁹.

Trata-se da tentativa de atingir, por meio do corpo, certos ritmos temporais e vivê-los como uma experiência primeira. Daí a presença do ritual como suporte possível desse contato com o fluxo e o caos, como o tempo “esquecido”. O ritual caracteriza a estrutura de linguagem de vários desses trabalhos contemporâneos. Ele fala da luta de construir o futuro por meio de um mergulho no passado, o qual se torna a esperança de uma libertação das máculas do presente. Somente o mergulho na memória, atualizada no corpo e o contato com o fluxo caótico possibilita regenerar a existência, salvando o homem da presença maciça do clichê e do automatismo motor e psíquico. Essa reatualização mítica do passado, do ato cosmogônico é a característica comum de muitos artistas¹⁰ dessa tendência. Seus trabalhos pertencem a diferentes correntes da arte atual, mas todos apontam para uma nova atitude corporal diante da temporalidade, implicando o surgimento de um *homo novus*. Se as atitudes referentes à temporalidade são semelhantes, a elaboração de seus vocabulários e os aspectos da realidade que eles manipulam diferem sensivelmente.

A cerimônia, por outro lado, manifesta-se igualmente no trabalho de vários desses artistas, visando, pelo caráter solene que comporta, a produzir uma afecção de natureza perceptiva e corporal. O corpo é o mediador que regula e acentua o valor dos

⁹ Antes da *Body-Art* vários artistas trabalharam tendo o corpo, ou as questões corporais, como suporte. É importante citar os trabalhos de Oscar Schlemmer, os quais foram analisados e relidos pelo Prof. E artista Ernesto Boccara.

¹⁰ Os artistas dessa tendência a que nos referimos são: Hélio Oiticica, Lígia Clark, Gina Pane, Jaume Plensa, Michel Journiac, Hermann Nitsch, Otto Muehl, Gunter Brus e Rudolf Schwarzkogler.

dispositivos, para tornar a intenção da experiência desses rituais, mais perceptíveis. Pela cerimônia, a função dos símbolos, objetos, gestos e atividades corporais, nos faz pressentir mais ainda a intenção subversiva dos artistas, em relação à ordem estabelecida e aos clichês, os quais não pertencem à ordem do ritual. Sendo *contre-environnement* crítico, esses trabalhos assumem o papel iniciático de preparar as consciências para a morte de um estado presente, posto em questão, e o nascimento de um estado conseqüente sugerido. Enfim, trata-se de usar o corpo para atingir uma percepção de um fluxo e de um passado atualizando-os no presente e transformando a experiência perceptiva ordinária. Nesse sentido, essas propostas artísticas e estéticas indiciam o desejo de um movimento mais amplo em direção à incorporação (*embodiment*) da cultura e da busca de novas chaves interpretativas para o pensamento entronizado em matrizes corpóreas.

Não podemos deixar também de mencionar a presença de Francis Bacon, já analisado por nós, na construção da estética anti-representacional de Deleuze. O movimento de retorno à pintura, praticado durante os anos 80, tem uma de suas raízes paradigmáticas na pintura de Francis Bacon. Nesse paradigma, o corpo é alvo de uma estratégia para ressaltar ainda e sempre as qualidades específicas da pintura a óleo e de uma definição eminentemente tecnológica do fazer – especializado – artístico. Essa pintura é uma superação da tradição iconográfico ocidental que hierarquizou seus conjuntos de imagens e deu ao corpo humano um lugar privilegiado como modelo de organização espacial e significativa. A pintura de Bacon materializa as forças em fluxo que destroem essa representação corporal, desterritorializando o corpo em um *Devir* que o torna um corpo sem órgãos. Na perspectiva greco-renascentista, o corpo do espectador, ou fruidor da imagem, é uma simples testemunha que se posiciona, imóvel, diante de uma cena na mesma posição que o pintor a registrou. O corpo torna-se então

um centro de determinação, apenas um olhar que constata e testemunha a cena (Gombrich 1986). O rompimento do espaço perspectivo é o devolver ao corpo o centro de indeterminação, ou seja, a sua possibilidade de ação e conseqüente intervenção no mundo e criação do novo.

Existe também uma correlação entre as novas mídias digitais e o processo perceptivo no qual o corpo tem papel ativo. Em geral as teorias das novas mídias as interpretam como uma desincorporação virtual. O que pretendemos, aqui, é demonstrar que o processo perceptivo no ambiente digital, longe de desprezar o corpo, somente pode ser cumprido por meio dele.

Corpo e Imagem Digital

"Ato de fundação, pelo qual o homem cessa de ser um organismo biológico e se torna um corpo pleno, uma terra, sobre a qual seus órgãos se aferram, atraídos, repelidos, miraculados conforme as exigências de um socius. Que os órgãos sejam talhados no socius, e que os fluxos escorram sobre ele" (Deleuze & Guattari 1976:184).

A percepção é um corte no fluxo da realidade. A imagem digital é a realização temporal de um processo da informação no qual a intervenção corporal tem o papel constitutivo e produtivo em relação ao fluxo de dados. Esta reconfiguração fundamental da imagem pelo corpo é o que podemos chamar de interface, momento especial para a interatividade ou ação corporal diante de um estímulo. Entretanto, a imagem não deve ser restringida ao seu aspecto de superfície, mas deve ser entendida dentro de todo o processo no qual a informação se torna percepção devido a uma experiência incorporada. (Hansen 2004: 10). Esse processo perceptivo, que torna o fluxo de dados

em imagem por intermédio do corpo, é o que Hansen (2004) chama de imagem digital. Evidentemente que o fundamento desta abordagem está em Bergson que, como vimos, concebe o corpo como um filtro seletivo para as imagens. Hansen, aplicando a teoria perceptiva de Bergson para a experiência digital, concebe a imagem como uma criação por meio de um processo de enquadramento da informação digital pelo corpo. Os ambientes digitais criados por uma série de artistas são paradigmáticos para compreender o processo perceptivo nos fluxos de dados como uma conversão em imagens apreendidas corporalmente. Naturalmente usamos imagens no sentido bergsoniano, ou seja, aquilo que aparece e existe independente de ser percebida. Portanto, temos imagens visuais, audíveis ou táteis. Hansen procura mostrar que a estética em ambientes digitais altera o modelo que considera a estética como a percepção de um objeto auto-suficiente, para um modo de encarar a estética como intensidades afetivas incorporadas (Hansen 2004: 12-13). É a afetividade entre todas as capacidades humanas a que introduz o poder da criatividade no corpo sensório-motor. É a base sensório-motora do corpo humano que outorga um papel criativo ao enquadramento da informação digital, gerando imagens independentemente dos dispositivos técnicos utilizados (Hansen 2004: 266). Trata-se de compreender a imagem digital não como um acontecimento pós-cinematográfico de características essencialmente ocular e desincorporada, mas de compreendê-la como uma criação a partir de uma modelação do fluxo de informação, na qual sobressai as características de incorporada, processual e afetiva. Um dos principais teóricos da imagem digital como dispositivo pós-cinematográfico é Lev Manovich, que, segundo Hansen (2004: 33), compreende a imagem digital como determinada pela estética do cinema e, por conseguinte, retira dela todo o potencial estético de uma nova mídia. Manovich, assim procedendo acaba reduzindo as novas mídias a uma mera amplificação da mídia anterior historicamente,

no caso o cinema. Ele ratifica a imobilidade cinematográfica em geral e neutraliza suas possibilidades ao estender os conceitos do cinema para as formas de cultura visuais que enfatizam o corpóreo. Para Hansen, os dados digitais podem se materializar em uma ordem quase ilimitadas de quadros, não se limitando ao retângulo característico da imagem cinematográfica. Este potencial *polymorphous* da imagem digital é completamente ignorado por boa parte das teorias da comunicação digital, incluindo as de Manovich (Hansen 2004: 35).

Assim, ao contrário da imagem cinematográfica e de seu processo perceptivo, no qual o corpo não tem a função de materializar, a imagem digital somente pode ser compreendida como filtragem do fluxo de dados por meio do corpo. Ela introduz perceptivamente um regime diferenciado de experiência visual, no qual não ocorre o processo de (re)apresentação de uma imagem, mas, ao contrário, a criação da imagem dentro do próprio corpo do usuário (Hansen 2004: 39). Vários teóricos¹¹ avaliam a realidade virtual como um momento no qual se aboliu a diferença, até então estabelecida pela tradição, entre representação e simulação. Assim, a realidade virtual não representa o espaço físico, mas o simula, porém é uma simulação que esvazia esse espaço de toda dimensão física. O que existe na realidade virtual é tudo, menos realidade (Baudrillard 1994). Hansen critica essa posição defendendo que não se pode negligenciar a dimensão física, pois ela está presente na criação do espaço virtual por meio da afetividade do corpo.

O corpo não é compreendido como pulsão ou imobilizado como centro receptivo para as imagens. Também ele não é compreendido como simples reação mecânica às

¹¹ Cabe destacar as produções teóricas de Edmond Couchot e Jean Weissberg, embora esses autores ainda possuem traços de uma concepção mecânica do corpo em relação à interface. Faço isso com meu corpo e o computador responde com aquilo. Nossa tese, apoiada no bergsonismo, vai muito além. O corpo é o lugar da síntese da imagem digital. É ele que recorta e enquadra, no fluxo de dados, porções da informação e gera as possibilidades de ação. Portanto o corpo é a interface, a imagem visual é a projeção das virtualidades possíveis ao corpo em sua ação.

imagens que são independentes do próprio corpo, como existências predeterminadas. Ao contrário, trata-se de compreender o corpo como o lugar onde acontece o processo de modelagem da informação. O corpo tem a função de materializar a totalidade virtual, sendo uma fonte de afecção para um contato sensório-motor com a informação. A imagem torna-se então um correlato ao afeto corporal que já não se restringe somente ao domínio visual. O significado das imagens digitais está diretamente ligado às virtualidades do corpo. Por exemplo, quando um designer digital desenha um simples botão em sua interface, está imaginando a possibilidade de haver aí um clique, ou seja, a possibilidade de uma resposta corporal. Então essa resposta, já está inscrita na própria interface, faz parte dela. É o corpo e suas ações virtuais que modelam o projeto da interface. Essa dimensão do contexto corporal se amplifica quando pensamos na proliferação dos dispositivos móveis e suas respectivas interfaces. Também a realidade virtual amplifica as questões corporais no contexto do fluxo de dados digitais. Ela espacializa e temporaliza o corpo pela possibilidade de nossa percepção agir e medir nossa ação possível sobre as coisas e por isso, inversamente, a ação possível das coisas sobre nós. Quanto maior a capacidade de agir do corpo, mais vasto o campo que a percepção abrange.

"Ela [a percepção] exprime e mede a capacidade de agir do ser vivo, a indeterminação do movimento ou da ação que seguirá o estímulo recolhido. Essa indeterminação [...] se traduzirá por uma reflexão sobre si mesmas, ou melhor, por uma divisão das imagens que cercam nosso corpo; e, como a cadeia de elementos nervosos que recebe, retém e transmite movimentos é justamente a sede e dá a medida dessa indeterminação, nossa percepção acompanhará todo o detalhe e parecerá exprimir todas as variações desses mesmos elementos nervosos. Nossa percepção, em estado puro, faria portanto verdadeiramente parte das coisas. E a sensação propriamente dita, longe de brotar espontaneamente das profundezas da consciência para se estender, debilitando-se, no espaço, coincide com as modificações necessárias que sofre, em meio às imagens que a influenciam, esta imagem particular que cada um de nós chama seu corpo" (Bergson [1896] 1997: 67-68).

Experimentações estéticas com interfaces de realidade virtual podem ser interpretadas como uma junção dinâmica entre o corpo e a imagem, ou, mais precisamente, como uma produção de espaço no corpo, um espaçamento corporal.

Espaço, Corpo e Percepção Tátil: a Dimensão Háptica do Espaço

"Espaço tátil, ou antes o espaço háptico, por diferença ao espaço óptico. Háptico é um termo melhor do que tátil, pois não opõe dois órgãos dos sentidos, porém deixa supor que o próprio olho pode ter essa função que não é óptica" (Deleuze & Guattari, *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*)

Os estados afetivos provocados pela percepção em ambientes digitais funcionam como espécies de gatilhos para a produção de imagens em tempo real. A presença do corpo como constitutiva para a leitura de espaços enfatiza a dimensão háptica da percepção. Lembremos do bastão mergulhado na água que Bergson usou como exemplo. Visualmente ele parece quebrado. Porém eu sei que ele não está quebrado. Ambas posições são verdades perceptivas. Suas diferenças derivam da modalidade da percepção. Enquanto a visual fornece ao corpo a descontinuidade do bastão, a tátil fornece a percepção da continuidade. Assim, o espaço no qual o corpo se move, geralmente é percebido como contínuo, portanto prevalece a percepção tátil. Ela é a mais rápida no movimento que produz do objeto ao corpo. O que o ambiente digital amplifica é as possibilidades do corpo como centro indeterminado das imagens, como um espaço não dimensional, local intensivo no qual se materializa a informação e cuja percepção, no caso do espaço, se dá por meio de uma sensação háptica internalizada, a qual formaliza o espaço para o próprio corpo se mover.

Foi Alois Riegl (Riegl 2004, Olin 1992) quem definiu a evolução artística, nas artes plásticas ocidentais, como a passagem de um espaço háptico a um espaço ótico. Em um espaço háptico, exemplificado nos sistemas “primitivos” de expressão visual, os objetos aparecem separados no interior do campo visual e do espaço expressado. As cenas se constituem em agregados de objetos, superpostos e amontoados, sem se organizar em um espaço homogêneo e unitário. Diante desse espaço háptico primitivo, a evolução dos sistemas de expressão visual ocidentais desdobrou-se em direção ao espaço ótico, ou seja, um espaço contínuo e unitário, organizado e homogêneo. A partir do Renascimento, a introdução e implementação da perspectiva geométrica como sistema de expressão homogêneo nas artes visuais, favoreceu uma produção visual e gráfica sistemática, organizada a partir de um ponto de vista fixo e imóvel, racionalizando o ponto de vista, aspecto, iluminação e cor de todos os elementos incluídos em uma determinada cena em perspectiva. O sentido ótico da imagem, assim, procura eliminar o corpo do fruidor, imobilizando-o, desincorporando-o. Já o sentido háptico da imagem, coloca o corpo dentro da cena. A sensação de nosso espaço dimensional, no qual o corpo se move, é iminentemente de natureza háptica.

A presença do corpo como o local de modelagem do fluxo informacional e sua capacidade de afecção pelas imagens digitais transformam o espaço digital de espaço visual em espaço háptico.

Na arte moderna, a visão do homem a respeito de si mesmo sofre uma transformação que desencadeia mudanças perceptivas. A visão se altera profundamente na pintura moderna, na medida em que já não se necessita figurar uma representação orgânica do mundo, e muito menos solicita um órgão especializado. A visão deixa de ser puramente ótica. Ocorre uma espécie de disfunção do órgão da vista, dando lugar a uma confusão das funções da vista e do tato. Esta idéia levou Deleuze (Deleuze &

Guattari 2002, Buydens 1990) a pensar a existência de duas formas de ver, ou duas atitudes diferentes da percepção visual: uma visão mais orgânica chamada ótica, e uma visão do corpo chamada háptica. Por isso, na pintura, “o olhar tem pelo menos dois sentidos”. Na pintura moderna se devolve ao tato sua atividade. Se desordena as funções orgânicas de um e outro sentido, se alteram as funções dos sentidos. O olho passa a “tocar” as superfícies, o tato passa a “ver” a partir do contato do olho com as superfícies.

A visão háptica se refere então à reunião de dois sentidos: a visão e o tato. Na visão háptica, a vista e o tato procedem conjuntamente, criam outra possibilidade de percepção mais além ou aquém das funções de uma ou outra. O háptico designa uma “possibilidade do olhar” distinta da visão ótica. Ele acontece quando a própria visão descobre em si uma função do tato que lhe é própria, e que não pertence senão a ela, sendo distinta de sua função ótica (Deleuze 1981: 158). Na visão háptica não existe subordinação entre os sentidos. O háptico na visão é uma possibilidade de visão que existe em potência, ou virtualmente. Trata-se do descobrimento de uma propriedade da visão que passa a atuar quando a própria visão se descobre em si mesma outra função, porém que lhe é inerente.

A ordem distinta da visão háptica, segundo Deleuze (1981), é a visão ótica, visão própria da arte clássica que descende dos gregos antigos. É a visão que habilita a representação clássica e é confirmada por ela, como um modo específico de ser sensível à realidade. De fato, o surgimento da representação clássica depende do surgimento de um tipo de olhar, de um espaço visual propriamente ótico. A constituição de modos diferentes de ver, ao longo da história da arte, gerou formas distintas de uso da visão, e com ela a formação de espaços pictóricos também distintos. A visão ótica e háptica não têm função opostas, não se contradizem ou se anulam mutuamente. Elas geraram

espaços visuais distintos, revelaram imagens e universos estéticos distintos. As funções e procedimentos das diferentes visões fundaram espaços pictóricos também diferentes, pois tratam de modo diferente o espaço visual.

A visão ótica constrói perspectivas modelando a forma, modelando seus limites, instaurando um interior e um exterior à forma. A visão háptica não modela a forma, mas constata sua modulação (Deleuze 1981). Ela proporciona um espaço próximo e ressonante, um contorno que une e não exclui, que põe em relação. A forma não é fixada dentro de seus limites e limitada pelos seus contornos. Quando a visão é próxima, o espaço não é visual, ou melhor, o próprio olho têm uma função háptica e não ótica. A visão háptica aproxima a visão do tato, é uma “possibilidade do olhar” que gera um espaço de encontro e ressonância.

Existe assim um elo entre a superfície estriada e a percepção ótica; a superfície lisa e a percepção háptica. Um elo que dará lugar às soberbas análises dos modelos estéticos do liso e do estriado de *Mil Platôs*. Ainda que a oposição entre o estriado (sedentário, geométrico, fechado, quadriculado por intervalos como a grade da pintura modernista) e o liso (aberto, infinito, feito de direções e afetos) não fosse absoluta, é o liso da arte nômade, aquele dos espaços absolutos dos desertos e dos mares, que define a superfície por excelência. Encontramos certos termos de *Lógica do sentido*: o liso não tem avesso, nem direito, nem centro. É uma superfície de acontecimentos, feita de vetores, de direções, de trajetos e de ritmos. Superfície fracionária e riemana, o liso é o modelo estético da arte nômade com essa modalidade bem particular da visão que Deleuze retoma de Riegl e de Maldiney, o háptico, essa visão aproximada que suscita o toque.

A superfície metafísica gera um tipo de abstração nômade, aquela que vai da arte das estepes a Pollock. Feita de rapidez, declínios, turbilhões e ritmos, essa abstração

remete às “multiplicidades intensivas” de Bergson. Assim como as ligações entre superfície/acontecimento/abstração darão lugar a uma estética da matéria como conjunto de operações sobre forças. A superfície será expandida e reformulada a partir da problemática do plano. Pois a arte, como a filosofia e a ciência, é como um *chaoïde*¹² que obtém planos no caos. Contudo, se a filosofia produz variações e conceitos, a arte retira dessas “variedades” um “ser do sensível”. Essas variedades são somente traços, percepções e afetos, maneiras. É por isso que, em *A Dobra: Leibniz e o Barroco*, o par fundo-maneira destrona a forma e a essência e abre para uma estética barroca das inflexões, para uma expansão da problemática do virtual.

Mark Hansen propõe que o digital tem a capacidade para aumentar o “limiar do agora” e “intensificar a experiência do corpo”, de afetar e ser afetado. Certos trabalhos em mídias digitais, em especial os trabalhos de Bill Viola, nos investem na experiência corporal da afetividade que encarna a consciência do tempo. Afetividade não é percepção de estruturas predeterminadas, mas interação e construção da significação.

Bergson pensou a percepção como um processo no qual o corpo é um centro de indeterminação num universo acêntrico. O corpo funciona como um filtro que seleciona as imagens do universo que circulam em torno deste corpo. A seleção tem como base o interesse do próprio corpo, sua sobrevivência. Bergson é claramente um teórico da percepção incorporada, na qual se desenvolve o afeto e a memória juntamente com a

¹² *Chaoïde* é um termo usado por Deleuze para designar o que é primeiro, ou seja, o caos é primeiro e definido como um fluxo incessante de fatos de todas as ordens, perceptivas, afetivas, intelectuais, cujo único caráter em comum é o estado aleatório, não ligado. Isto não quer dizer que o caos é um estado informe ou mescla confusa e inerte, mas o lugar de um devir plástico e dinâmico, no qual jorram ininterruptamente as determinações que se esboçam e se desvanecem com uma rapidez infinita. Deleuze & Guattari assinalam: “O que caracteriza o caos é menos a ausência de determinações que a velocidade infinita com a qual elas se esboçam e se apagam: não é um movimento de uma a outra mas, ao contrário, a impossibilidade de uma relação entre duas determinações, já que uma não aparece sem que a outra tenha já desaparecido, e que uma aparece como evanescente quando a outra desaparece como esboço” (Deleuze & Guattari 1991: 44-45).

vida concreta do corpo no mundo. Ele é o responsável por decidir quais elementos do fluxo material entram no domínio da experiência perceptual.

Bergson explicou a base da percepção incorporada derivando-a de seu esforço, notadamente no primeiro capítulo de *Matéria e Memória*, para superar os erros simétricos do idealismo e do realismo, deduzindo a percepção da própria matéria. Ele compreende o mundo como um composto agregado de imagens, o qual é a própria definição de matéria. Essa forma de pensar a questão da imagem e sua relação com a mente, a torna antitética para uma compreensão da imagem como representação.

"Há um sistema de imagens que chamo minha percepção do universo, e que se conturba de alto a baixo por leves variações de uma certa imagem privilegiada, meu corpo. Essa imagem ocupa o centro; sobre ela regulam-se todas as outras; a cada um de seus movimentos tudo muda, como se girássemos um caleidoscópio. Há, por outro lado, as mesmas imagens, mas relacionadas cada uma a si mesma, umas certamente influenciando sobre as outras, mas de maneira que o efeito permanece sempre proporcional à causa: é o que chamo de universo." (Bergson [1896] 1997: 20).

O problema, então, é como reconciliar o específico agregado de imagens que aparecem para meu corpo, o qual funciona como um “centro de indeterminação”, e o agregado de imagens que compreende o universo como um todo. Bergson formula esse problema nos seguintes termos:

“O problema pendente entre o realismo e o idealismo, talvez mesmo entre o materialismo e o espiritualismo, coloca-se portanto, em nossa opinião, nos seguintes termos: *Como se explica que as mesmas imagens possam entrar ao mesmo tempo em dois sistemas diferentes, um onde cada imagem varia em função dela mesma e na medida bem definida em que sofre a ação real das imagens vizinhas, o outro onde todas variam em função de uma única, e na medida variável em que elas refletem a ação possível dessa imagem privilegiada?*” (Bergson [1896] 1997: 12-13).

A resposta de Bergson é fundamentar a noção de percepção como um diminuição ou subtração do que ele chama de a *presença* da imagem. O que distingue minha percepção da coisa e a própria coisa em si mesma é o fato de poder somente

percebê-la isolando certos aspectos, deixando o resto passar¹³. Assim, perceber é filtrar apenas uma parte da imagem total. A diferença entre minha percepção e a coisa em si é simplesmente a diferença entre o atual e o virtual. No universo a coisa existe em todas as suas possibilidades virtuais em sua relação com o conjunto das outras imagens-coisa:

"O que a distingue, enquanto imagem presente, enquanto realidade objetiva, de uma imagem representada é a necessidade em que se encontra de agir por cada um de seus pontos sobre todos os pontos das outras imagens, de transmitir a totalidade daquilo que recebe, de opor a cada ação uma reação igual e contrária, de não ser, enfim, mais do que um caminho por onde passam em todos os sentidos as modificações que se propagam na imensidão do universo. Eu a converteria em representação¹⁴ se pudesse isolá-la" (Bergson [1896] 1997: 20).

Minha percepção filtra ou destaca certos aspectos dessa imagem-total.

"Ora, se os seres vivos constituem no universo "centros de indeterminação", e se o grau dessa indeterminação é mediado pelo número e pela elevação de suas funções, concebemos que sua simples presença possa equivaler à supressão de todas as partes dos objetos nas quais suas funções não estão interessadas. Eles se deixarão atravessar, de certo modo, por aquelas dentre as ações exteriores que lhes são indiferentes; as outras, isoladas, tornar-se-ão "percepções" por seu próprio isolamento. Tudo se passará então, para nós, como se refletíssemos nas superfícies a luz que emana delas, luz que, propagando-se sempre, jamais teria sido revelada. As imagens que nos cercam parecerão voltar-se em direção a nosso corpo, mas desta vez iluminada a face que o interessa; elas destacarão de sua substância o que tivermos retido de passagem, o que somos capazes de influenciar. Indiferentes umas às outras em razão do mecanismo radical que as vincula, elas apresentam reciprocamente, umas às outras, todas as suas faces ao mesmo tempo, o que equivale a dizer que elas agem e reagem entre si por todas as suas partes elementares, e que, conseqüentemente, nenhuma delas é percebida nem percebe conscientemente. E se, ao contrário, elas deparam em alguma parte com uma certa espontaneidade de reação, sua ação é diminuída na mesma proporção, e essa diminuição de sua ação é justamente a representação que temos dela. Nossa representação das coisas nasceria

¹³ Trata-se na verdade da distinção entre percepção e apercepção tal como vimos no capítulo terceiro de nosso trabalho. Nesse contexto a percepção envolve muito mais do que aquilo que temos consciência. No exemplo de Leibniz, a percepção do som de uma onda do mar envolve a presença dos infinitos contatos das infinitas gotículas. Porém o que ouço é um recorte dessa percepção, constituindo a minha apercepção. Aqui, neste capítulo não fazemos esta distinção, usando o termo percepção como equivalente de apercepção, para tornar nosso discurso mais claro, menos tortuoso.

¹⁴ Bergson usa o termo representação para essa ação da percepção que diminui ou subtrai aspectos da imagem-total como uma forma de se inserir no debate epistemológico e criticar tanto idealistas como realistas. Na verdade não se trata de uma representação no sentido que idealistas e realistas usam esse termo, já que para estes é uma (re)apresentação, ou seja, uma duplicação da imagem-total. Para Bergson é a própria imagem que é percebida, sem duplicação, apenas recorte. Então trata-se na verdade de uma apresentação e não de uma (re)apresentação nos termos idealistas ou realistas.

portanto, em última análise, do fato de que elas vêm refletir-se contra nossa liberdade” (Bergson [1896] 1997: 21-22).

O que é crucial nessa superação filosófica do dualismo é a coexistência do atual e do virtual implicada na teoria perceptiva bergsoniana. “A representação está efetivamente aí, mas sempre virtual, neutralizada, no momento em que passaria ao ato, pela obrigação de prolongar-se e de perder-se em outra coisa” (Bergson [1896] 1997: 20). O atual está imediatamente em contato com o virtual, do qual ele é somente uma diminuição.

A dedução do corpo como pertencente ao mundo e como centro de indeterminação acompanha a concepção desse corpo como agente de produção do novo. Trata-se da função criativa desse corpo, sua capacidade de afetar e ser afetado.

“É verdade que uma imagem pode *ser* sem ser *percebida*; pode estar presente sem estar representada; e a distância entre estes dois termos, presença e representação, parece justamente medir o intervalo entre a própria matéria e a percepção consciente que temos dela [...] se a representação de uma imagem fosse *menos* que sua simples presença; pois então bastaria que as imagens presentes fossem forçadas a abandonar algo delas mesmas para que sua simples presença as convertesse em representações [...] A representação está efetivamente aí, mas sempre virtual, neutralizada, no momento em que passaria ao ato, pela obrigação de prolongar-se e de perder-se em outra coisa. O que é preciso para obter essa conversão não é iluminar o objeto, mas ao contrário obscurecer certos lados dele, diminuí-lo da maior parte de si mesmo, de modo que o resíduo, em vez de permanecer inserido no ambiente como uma *coisa*, destaque-se como um *quadro*. Ora, se os seres vivos constituem no universo ‘centros de indeterminação’, e se o grau dessa indeterminação é medido pelo número e pela elevação de suas funções, concebemos que sua simples presença possa equivaler à supressão de todas as partes dos objetos nas quais suas funções não estão interessadas. Eles se deixarão atravessar, de certo modo, por aquelas dentre as ações exteriores que lhes são indiferentes; as outras, isoladas, tornar-se-ão ‘percepções’ por seu total isolamento” (Bergson [1896] 1997: 20-21).

Bergson também enfatiza o corpo como a fonte da ação. É uma ação corporal que subtrai os aspectos relevantes de uma imagem destacando-a do fluxo universal das imagens. Nossa representação da matéria é a medida de nossa ação possível sobre os

corpos. Ela resulta da eliminação de tudo o que não interessa para as nossas necessidades e, de maneira mais geral, nossas funções.

O corpo introduz um intervalo nas ações e reações, produzindo o “centro de indeterminação”, ou seja, a possibilidade da consciência e da liberdade, as quais não existem no universo da imagem-movimento, dado que estas estão submetidas às leis da natureza. O corpo pode criar o novo por meio de uma resposta que não se enquadra nas leis da natureza. Este intervalo que o corpo produz, Deleuze compreendeu como sendo homólogo à montagem no cinema, pois ela é um corte entre duas tomadas, introduzindo um intervalo entre a ação e a reação (Deleuze 2001). Para Deleuze, a função do corte é homóloga ao que é para o corpo entendido como “centro de indeterminação”. O processo pelo qual o corpo isola certos aspectos da imagem para gerar percepções. Este processo é exatamente igual ao processo de enquadramento, o qual isola parte da imagem e torna visível esta parte, a presentificando. De fato, em sua obra *Imagem-movimento*, Deleuze considera o corte e o enquadramento como homólogo do processo de subtração da imagem-total na percepção bergsoniana. Entretanto, a câmera têm a potencialidade de ir além do corpo e atingir a percepção do próprio fluxo sem necessidade de reduzi-lo ou filtrá-lo. Trata-se do projeto estético deleuziano de tornar sensível as forças invisíveis e, com isso, provocar um abalo no corpo desorganizando-o.

“Se no cinema não tem de modo nenhum a percepção natural subjetiva como modelo, é porque a mobilidade dos seus centros, a variabilidade dos seus enquadramentos o conduziram sempre a restaurar vastas zonas acentradas e desenquadradas: tende então a alcançar o primeiro regime da imagem-movimento, a variação universal, a percepção total objetiva e difusa. De fato, percorre o caminho nos dois sentidos” (Deleuze 2001: 93).

Assim, o cinema torna-se homólogo ao fluxo universal das imagens¹⁵. O corpo nesse enquadramento perde importância. Porém não podemos deixar de observar que o corpo continua, para Deleuze, sendo a possibilidade de atualização das intensidades não humanas (afectos, perceptos e sensações). Deleuze divide a experiência corporal em dois tipos. As comuns que tornam-se clichês e são destinadas ao controle e as extraordinárias que remodelam as formas de vida e, conseqüentemente, a maneira de pensar e se relacionar com o mundo. Quanto mais próxima estiver a percepção do fluxo universal das imagens, mais intensa será a percepção, tornando-se sensação e afastando-se do sentimento, que são as respostas aos estímulos na forma de clichês. Então para gerar uma resposta nova a um estímulo, é necessário a experiência de um corpo desorganizado, um corpo sem órgãos.

O simples enquadramento de qualquer tipo de imagem: pintura, fotografia, cinema, vídeo necessita, em alguma escala, de uma percepção incorporada, na qual o corpo é um centro de indeterminação. Apesar disso, é a imagem digital que melhor desvela a condição incorporada do processo perceptivo. Isto porque é ela que desestabilizou as teorias da imagem técnica. No ambiente digital, a imagem não pode ser mais compreendida como algo fixo, um ponto de vista objetivo sobre a “realidade”. Se a imagem até então foi compreendida como quadro, janela ou espelho, no sistema digital, ela tornou-se tudo isso e mais além, dada a flexibilidade de sua base numérica e sua constitutiva virtualidade. De fato, trata-se do que chamamos de libertação dos

¹⁵ Aqui existe uma divergência entre Hansen e Deleuze. Para Hansen a afetividade é uma propriedade eminentemente corporal e o processo de corte e enquadramento somente pode ser compreendido com a participação do corpo. Trata-se de tornar as mídias digitais com cara humana, mostrando a importância do corpo na síntese das imagens. Para Deleuze as sensações, afectos e perceptos são intensidades não humanas. O objetivo da percepção artística é tornar sensíveis esses elementos e provocar um choque no corpo, agora atravessado por essas intensidades. No caso do cinema, a câmera torna-se mais que corpo, pois tenta não selecionar, mas capturar o próprio fluxo universal das imagens. Entretanto, no caso das mídias digitais, penso que poderíamos manter o enquadramento conceitual deleuziano e, ainda assim, atribuir importância ao corpo. Para tanto, basta pensar-mos que o corpo sempre atualiza as virtuais intensidades afectivas.

simulacros, acontecimento no qual se perde totalmente a estabilidade da relação modelo e cópia. O simulacro pode ser tudo e sempre se afirmar como diferença.

Edmond Couchot assim define a imagem digital:

“Uma imagem numérica é uma imagem composta de pequenos fragmentos “discretos”, ou pontos elementares, aos quais se atribuem valores numéricos inteiros que posicionam cada um destes pontos num sistema de coordenadas espaciais (em geral cartesiana), em duas ou três dimensões, e no caso de uma imagem colorida, os valores complementares aos quais correspondem uma determinada cor. Estes valores numéricos fazem de cada fragmento um elemento inteiramente descontínuo e quantificado, distinto dos outros elementos, sobre os quais se exerce um total controle. A imagem numérica se apresenta como uma matriz de números (um quadro composto de colunas e linhas) contida na memória de um computador e suscetível de ser traduzida sob a forma visual de uma imagem vídeo ou imagem impressa. Pode-se a partir de agora sintetizar integralmente uma imagem fornecendo ao computador a matriz dos valores adequados de cada um de seus pontos. Inversamente, uma imagem convencional, como uma foto ou um desenho, pode ser analisada numericamente; neste caso, o computador a decompõe automaticamente por meio de um dispositivo especializado (escâner) e a transfere em sua memória sob a forma de uma matriz de números” (Couchot 1984: 124).

Se a imagem digital é a acumulação de tais fragmentos descontínuos, cada um dos quais pode ser dirigido independentemente do todo, então não existe nenhuma relação material entre o conteúdo da imagem e seu enquadramento, que é um corte no fluxo do real. Assim, a imagem tornou-se uma mera e contingente configuração numérica que pode sofrer modificações moleculares. São imagens que possuem o potencial de transformação, imagem-devir, ou seja, um conjunto de pontos elementares de natureza numérica passíveis de permutação. Mesmo uma imagem digital aparentemente em repouso, potencialmente é sempre passível de mudança. Portanto, virtualmente é movimento.

Manovich considera a imagem digital com essencialmente uma “imagem-interface” ou “reticular”, ou seja, uma “imagem-instrumento”. Nesse contexto a imagem não é compreendida como uma representação de uma realidade preexistente e

independente, mas como um instrumento para o interator produzir o “real”. Aqui o foco é na capacidade de um computador materializar informação ou afetar diretamente a “realidade” por meio de uma telepresença. Segundo Manovich:

“As Novas Mídias mudaram nosso conceito do que é uma imagem, porque transformaram um simples ponto de vista num usuário ativo. Uma imagem ilusionista funciona se a memória comparar a realidade representada com a realidade observada antes. As imagens das novas mídias é alguma coisa que o usuário ativamente entra dentro, amplia, clica em uma parte e estabelece um hiperlink...” (Manovich 2001: 183).

Para Hansen, a compreensão do processo digital necessita uma reconsideração da relação entre o corpo e a imagem (Hansen 2004), não simplesmente porque a imagem é um instrumento para o usuário controlar sua inserção no ambiente digital, como sugere Manovich, mas porque a própria imagem se tornou um processo ligado diretamente à atividade do corpo. Então, ela deixa de ser simplesmente uma superfície e torna-se um processo no qual a informação é percebida na experiência corporal. No processo perceptivo da imagem digital desvela-se a concepção bergsoniana da percepção como uma função seletiva de um corpo entendido como um centro de indeterminação. Segundo Hansen, esse bergsonismo digital deve, entretanto, ser atualizado concebendo o corpo não somente como um centro de indeterminação como um universo de imagens acentradas, mas como um corpo que opera filtrando informação diretamente e, devido a esse processo, *cria* as imagens (Hansen 2004: 100-127). Juntamente com o advento da digitalização, o corpo, então, adquiriu um certo poder, já que não somente seleciona partes de um conjunto de imagens do fluxo universal de acordo com sua singularidade (afecção e memória), mas também enquadra a informação digital, que é, de um ponto de vista material, completamente sem forma. Assim, para o corpo perceber o fluxo informacional, a percepção deve transformá-lo em imagens. Trata-se então de um esforço para estender a margem de indeterminação do

corpo, dominando desta forma o ambiente digital no qual está mergulhado. Lembremos que é no intervalo, criado pelo corpo, entre o estímulo e a resposta que a consciência e a afecção emergem. Quanto maior o intervalo, maior a intensidade da consciência que emerge. Quanto menor o intervalo, mais a resposta está ligada a questões práticas de sobrevivência e menos consciência emerge. Assim, grandes intervalos fazem emergir a inteligência e a possibilidade de transformar a ação prática num raciocínio teórico. Desse ponto de vista, trata-se então de pensar imagens que gerem intervalos consistentes. Essas imagens criadas pelo próprio corpo, em seu processo de filtragem do fluxo informacional, são as interfaces. Os movimentos rápidos e automáticos executados em videogames e realidade virtual são respostas imediatas para alcançar fins práticos. Já a imagem que pede uma certa contemplação antes da resposta, proporciona a emergência da consciência do próprio processo perceptivo, o qual se torna uma exploração de um universo háptico de um espaço interiorizado.

Uma outra questão que deve ser discutida, mesmo que de forma rápida, é o caráter novo, prefixo das “novas mídias”. Em outros termos, o que há de novo nestas mídias. Diante dessa questão, geralmente temos duas posições. A primeira acredita que as novas mídias são de fato uma ruptura em relação às mídias do passado. A outra acredita que não existe de fato nada novo que possa ser designado para essa mídias. Nossa posição situa-se a meio caminho tanto de uma como de outra. Além disso, essa questão também deve ser resolvida no enquadramento bergsoniano. O corpo em seu processo de enquadramento da informação torna-se corpo afectivo, alterando a materialidade da mídia. Essa introdução do corpo como parte fundamental da mídia a diferencia em relação às mídias do passado. Assim, o fluxo de informação é renderizado com a efetiva participação do corpo, materializando-se em várias formas de imagens como: imagens-sons, imagens-táteis, imagens-imersivas, mundo interativo e etc.

Conseqüentemente, o papel da seleção torna-se central em dois principais aspectos. De um lado, o artista, ou designer, deve selecionar as interfaces capazes de expressar seus objetivos estéticos e comunicacionais tendo em vista, ou como *background*, as possibilidades virtuais de ação de um corpo. De outro lado, o usuário deve participar no processo para que os dados digitais transformem-se em imagem percebidas. Bergson concebeu a percepção como sempre voltada para uma ação. **Os objetos que cercam meu corpo refletem a ação possível de meu corpo sobre eles.** A escolha do percurso e do processo de materialização das imagens no corpo acontece por meio da atualização de situações virtuais. Cabe ao artista, ou designer, criarem estas possibilidades virtuais que serão atualizadas no processo corporal de escolha nas imagens-interface.

"Meu corpo é portanto, no conjunto do mundo material, uma imagem que atua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em uma certa medida, a maneira de devolver o que recebe" (Bergson [1896] 1997: 140).

O sistema nervoso corporal não trabalha com vistas ao conhecimento: apenas esboçam de repente uma pluralidade de ações possíveis, ou organizam uma delas. A experiência digital, entretanto, com sua crescente riqueza perceptiva simboliza simplesmente a parte crescente de indeterminação deixada à escolha do corpo em sua conduta em face das coisas. A exploração da imagem-digital é um acontecimento que requer a ampla atividade corporal para produzir a experiência, e isto é seu diferencial em relação às outras mídias. Para unificar a diversidade, o corpo é o "lugar" no qual tal diversidade pode ser unificada numa não redutiva agregação (Hansen 2004).

Suponhamos uma coisa em processo de percepção. Nesse processo emanam lembranças, não só de outras coisas ou de outros aspectos da coisa, mas imagens microscópicas, fragmentos ínfimos de imagens de cores, espaços, de luz, que Deleuze chamou de "partículas" ou "efêmeros". São também as intensidades perceptuais. Assim,

toda a percepção de uma coisa atual se rodeia de um mundo de “virtuais”. Mundo de um dinamismo intenso, problemático, sem o qual a percepção visível não seria possível. Sem esse processo não se poderia dar sentido à coisa, já que esta ficaria reduzida à sua superfície isolada, não conectada. A coisa isolada somente tem sentido quando “esse objeto toma emprestado suas propriedades físicas das relações que ele mantém com todos os outros, e deve cada uma de suas determinações – sua própria existência, conseqüentemente – ao lugar que ocupa no conjunto do universo” (Bergson [1896] 1997: 12).

As imagens digitais também possuem esta virtualidade¹⁶. Elas emitem partículas virtuais e efêmeras, que se proliferam e, parte delas, atualizam-se no corpo, centro de indeterminação, portanto de abertura, acaso, para permanentes filtragens. A digitalização permite um potencial quase ilimitado de modificação da imagem em sua relação com o corpo, ou seja, em sua incorporação. O digital nos convida a investir nossos corpos como o “lugar” no qual a diferença específica da mídia digital se concretiza.

Se a importância do corpo como fundamento da imagem digital é o aspecto novo das “novas mídias”, não podemos deixar também de associá-la, pertinentemente, às mídias anteriores, já que certos modos do corpo enquadrar e do designer projetar são tomados desse patrimônio perceptivo cultural. Nesse sentido, as análises de Manovich nos parecem bem pertinentes.

¹⁶ Deleuze de fato criticou algumas teorias que aplicam indiscriminadamente o conceito de “virtual” ao processo informacional e comunicativo. Entretanto, essas críticas visam à operação de reduzir a realidade ao virtual. O virtual é uma ontologia da diferença para Deleuze, ele difere do atual e se deriva deste por diferenciação. Aqui, de forma alguma estamos igualando virtual e real. Acreditamos escapar à crítica de Deleuze, exatamente, por inserir o corpo como centro de indeterminação e elemento essencial do processo perceptivo na imagem digital. O corpo filtra e materializa certas “partículas”, certos “efêmeros”, deixando na virtualidade o todo destas “partículas” e “efêmeros”.

Manovich não acredita que as mídias digitais tenham realmente algo que se possa se chamar de novo. Sua atenção se concentra especialmente nas relações entre o cinema e as novas mídias. Suas reflexões abrem um leque de considerações sobre as linguagens das mídias e aponta o cinema como linguagem-síntese que pode ser representada como um banco de dados para as linguagens digitais. Ele considera o cinema como o cruzamento de códigos e sistemas culturais, os quais são difundidos em diversos canais: sala de cinema, TVs, internet, etc. Assim, já a cem anos atrás, quando nasceu o cinema, os modos cinemáticos de ver o mundo, de estruturar o tempo, de contar uma história, de ligar uma experiência com outra tornaram-se a base pela qual os usuários de computador interagem com todos os dados culturais (Manovich 2001: 78-79). Para Manovich, mesmo as formas distintas das novas mídias – a base de dados e o espaço navegável – encontram antecedentes nos experimentos cinematográficos da vanguarda russa, notadamente o filme *O Homem da Câmera* de Dziga Vertov.

No primeiro capítulo de sua obra, Manovich (2001), analisa o impacto das novas técnicas sobre o cinema. Ele insiste sobre a emancipação do cinema em relação ao registro fotográfico da realidade e sobre a transformação das relações entre produção e pós-produção. No cinema digital a película física não é mais o objetivo final, mas somente uma matéria primeira destinada a ser elaborada por um computador, no qual se precede a construção real das cenas. “Neste sentido, a produção torna-se primeira em relação à pós-produção” (Manovich 2001: 303). A manipulação e a animação das imagens, que darão nascimento ao cinema, estão hoje no coração do cinema numérico.

Sem fazer futurologia, e se distanciando do utopismo técnico que caracteriza boa parte da produção teórica sobre as novas mídias, suas reflexões reconstróem uma das genealogias possíveis das técnicas da informação e da comunicação. A atenção exclusiva reservada ao aspecto visual das novas mídias conduz Manovich a se

concentrar unicamente sobre certas aplicações, notadamente os jogos e a realidade virtual, em detrimento de outras, por exemplo a web e os processos de contatos, como ambientes multiusuários. Também, por mais importante que o cinema tenha sido para a construção da linguagem digital, não se pode negligenciar as outras mídias. Por exemplo, a falta de profundidade de campo da tela da TV, obriga a construção de imagens complexas por meio de camadas sobrepostas. Este procedimento também é muito usual na construção de interfaces digitais. Entretanto, o maior problema nas análises de Manovich é a ausência da importância do corpo na gênese da imagem digital.

Por todo esse capítulo, procuramos mostrar o fundamento incorporado da imagem digital, o qual tem, hoje, cada vez mais se desvelado, principalmente no uso dos dispositivos móveis que rompem o quadrado da tela e enfatizam os movimentos corporais. As novas interfaces de toque, também mostram a importância do corpo.

As reflexões de Manovich representam uma constante na análise da imagem digital: a desincorporação e desmaterialização. Estes conceitos são operantes também nas análises de Baudrillard, quando este acusa a imagem digital de simulacro, e nas análises de Kittler, as quais pretendem demonstrar que a emergência do digital nos levou para uma nova era “pós-midiática”.

Kittler demonstra de forma muito convincente que o termo mídia é relativo, isto é, somente faz sentido num quadro de pluralidade de mídias. Kittler fará então uma genealogia e uma arqueologia cultural das mídias. Inicialmente ele postula um primeiro momento caracterizado por uma *pré-mídia*: a época do alfabeto, na qual a universalidade do idioma faz dela uma forma universal para a inscrição de toda a experiência. É a “era da escrita”. Neste momento, não podemos caracterizar essa presença universal, esse monopólio do alfabeto como propriamente uma mídia (Kittler

1999: 9). Esta surge com a diferenciação, ou seja, com o aparecimento de mais de uma mídia. Trata-se da invenção do gramofone, do cinema e da máquina de escrever. Essas mídias especializam os sentidos e se tornam produtos autônomos, autoreferentes (Kittler 1999: 10).

O cinema é para Kittler uma das três mídias fundamentais que inauguram a “era das mídias”, ao lado do gramofone e da máquina de escrever. Elas são tratadas separadamente na obra, embora colocadas em relação em diversas ocasiões, cada uma sendo tomada em sua própria especificidade e desdobramento no tempo, com as características distintivas oriundas das considerações tecnológicas utilizadas para explicar sua evolução. As características principais das mídias são de fornecer uma “reprodução” da realidade. Segundo Kittler, elas escapam assim aos constrangimentos do simbólico. Trata-se de garantir a semelhança por meio de processos técnicos (Kittler 1999: 12). Deste ponto de vista, o fenômeno indicial se torna essencial na argumentação. A “era das mídias” é segundo Kittler, definida pela separação dos três meios de reprodução em questão; é isto que determina a ruptura em relação à “era da escrita”, caracterizada por sua unidade (Kittler 1999: 14). A coincidência histórica da emergência das três mídias, acontecidas no final do século XIX, engendra, no registro da reprodução da realidade, a existência autônoma das informações acústicas, visuais e escritas. As possibilidades posteriores, na história, de suas combinações não modificam a sua constante diferenciação. O jogo da diferenciação das mídias é uma questão essencial das análises de Kittler. As três mídias são distinguidas, umas das outras, a partir das categorias lacanianas: *o real*, para o fonógrafo, que registra a continuidade das ondas sonoras, a matéria da voz (Kittler 1999: 16); *o imaginário*, para o cinema, que reenvia ao espelho, ao jogo dos duplos, a toda ilusão ótica do cinema dos primeiros tempos; *o simbólico*, para a máquina de escrever, que disseca os signos e os discursos

em elementos discretos, as letras, as palavras, separadas pelos espaços que se impõe pelo toque mecânico no momento de sua reprodução (Kittler 1999: 115-116).

A análise da materialidade da mídia e de seu poder de reprodução são elementos fundamentais da teoria de Kittler. Ele aplica esse mesmo princípio da materialidade e da reprodução na análise das mídias digitais. Nesse momento, parece se perder toda a riqueza de sua arqueologia e genealogia das mídias. No caso digital, para encontrar a materialidade, ele baseia-se no conceito de informação de Shannon e na máquina de Turing. Com o advento da linguagem binária, o puramente arbitrário cede lugar a uma nova concepção do código enquanto submissão a regras que no limite transcendem até mesmo o indivíduo que codifica, na medida em que se lhe tornam alheias. Com Turing tal concepção ganha redobrado fôlego, levando a que o anteriormente arbitrário código se torne algo passível de ser naturalizado. Segundo Kittler, há paralelos notáveis entre os problemas do físico e os do criptógrafo. O sistema segundo o qual uma mensagem é decodificada corresponde às leis do universo. É certo que a intenção subjacente a tais afirmações não era a de equivar a Natureza a qualquer código, e sim tentar demonstrar que o processo pelo qual se tenta desvendar um código secreto, seja por via humana seja com o auxílio do computador, se depara com métodos, hipóteses e especialmente incertezas equiparáveis aos que nos habituamos a associar ao esforço da ciência para conhecer os fenômenos naturais.

A informação é compreendida então como código binário aplicável a qualquer tipo de matéria e fundamentalmente de natureza sintática. A conclusão é inevitável. A “era digital” desmaterializa e desincorpora a informação. Além disso, se processa uma união de todas as mídias sob o controle da codificação. Logo não temos mais a diferenciação das mídias, mas uma única mídia suportada por um padrão binário. Entramos na era da pós-mídia, na qual, de fato, não existe mídia mas um único e

universal processo de codificação, como na “era da escrita” (Kittler 1997). Também, enquanto nas mídias de fato, a reprodução sempre envolve uma perda da qualidade e da informação, na “era da pós-mídia” a reprodução ao infinito é possível, sem haver qualquer perda de qualidade. O conceito de mídia tornou-se obsoleto. Mas como entender a riqueza sensorial e sinestésica da imagem digital. Segundo Kittler trata-se apenas de epifenômenos, destinados ao show midiático para o grande público. De fato, não existe mais mídia, porque não existe diferenciação.

Para nós, todas as análises que acabam por desmaterializar e desincorporar a imagem digital abstraem completamente o corpo, considerando-o como dispensável ou um ruído no processo perceptivo, ao modo cartesiano de conceber a cognição. Ao contrário, para nós o corpo é o lugar onde se constrói os elementos da comunicação, ou seja, a subjetividade, o sentido e o compartilhar desse sentido. Como assinala Bergson, no processo perceptivo:

"Há para as imagens um simples diferença de grau, e não de natureza, entre ser e ser conscientemente percebidas. A realidade da matéria consiste na totalidade de seus elementos e de suas ações de todo tipo. Nossa representação da matéria é a medida de nossa ação possível sobre os corpos; ela resulta da eliminação daquilo que não interessa nossas necessidades e, de maneira mais geral, nossas funções. Num certo sentido, poderíamos dizer que a percepção de um ponto material inconsciente qualquer, em sua instantaneidade, é infinitamente mais vasta e mais completa que a nossa, já que esse ponto recolhe e transmite as ações de todos os pontos do mundo material, enquanto nossa consciência só atinge algumas partes por alguns lados. A consciência – no caso da percepção exterior – consiste precisamente nessa escolha. Mas, nessa pobreza necessária de nossa percepção consciente, há algo de positivo e que já anuncia o espírito: é, no sentido etimológico da palavra, o discernimento” (Bergson [1986: 1997: 23-24).

Diante disso, uma nova ética começa a surgir: fazer do corpo um centro de indeterminação não controlável, cuja ação de fato crie o novo. Esta ética visa a criar novas formas de vida que podem escapar a processos de controle. O poder e seu efeito imediato: o controle não passam, como diz Negri, de superstição, organização do medo:

"Ao lado do poder, há sempre a potência. Ao lado da dominação, há sempre a insubordinação. E trata-se de cavar, de continuar a cavar, a partir do ponto mais baixo: este ponto [...] é simplesmente lá onde as pessoas sofrem, ali onde elas são as mais pobres e as mais exploradas; ali onde as linguagens e os sentidos estão mais separados de qualquer poder de ação e onde, no entanto, ele existe; pois tudo isso é a vida e não a morte." (Negri 2001: 13).

Para o designer e o artista, trata-se então de sempre criar ou projetar interfaces que visam explorar o corpo como um centro de indeterminação, no qual a ação resultante no mundo propicia o surgimento do novo. Na ética do Eterno Retorno de Nietzsche, trata-se então de imprimir uma marca, um caráter em todas as ações possíveis, afirmando o aleatório e o acaso. Viver e construir a vida como uma obra de arte.

Conclusão

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

"A consciência parece ser proporcional ao poder de escolha do ser vivo. Ilumina a zona de potencialidades que envolve o ato e preenche o intervalo entre o que é feito e o que poderia ser realizado". (Bergson, Matéria e Memória)

Conclusão

Tivemos ao longo de nosso trabalho a oportunidade de tecer uma série de comentários a respeito das teorias da comunicação de importantes teóricos contemporâneos. Evidentemente que nossas críticas não se destinaram ao todo de uma determinada teoria, concentraram-se no aspecto das mídias digitais. Por exemplo, quando Kittler analisa as mídias analógicas ou obsoletas, não temos nenhuma crítica. Entretanto, quando ele passa suas análises para as mídias digitais, então podemos detectar que sua teoria das materialidades toma o conceito de informação de Shannon e Weaver como modelo de materialidade. Consequentemente, ele acaba desmaterializando e desincorporando o processo comunicativo nas mídias digitais. A imagem torna-se então simulacro ou representação confusa, na medida que sua referência é o código binário. Nessa perspectiva, de fato, a imagem digital não guarda nenhuma relação aparente ou perceptiva com o código escondido no *chip* do computador. Permanecer nesse enquadramento conceitual é não escapar das dicotomias e aporias que a metafísica ocidental engendra como fundamento do pensamento. Epistemologicamente, esta tradição insiste em pensar a irredutibilidade entre o sujeito e o objeto. O sujeito como centro anterior a toda relação e lugar privilegiado do conhecimento. O objeto como portador de conteúdos preestabelecidos. Enfim um

sistema de conhecimento que elimina a presença do corpo como um centro de indeterminação na ação humana.

A fenomenologia bergsoniana nos alimentou com os fundamentos para pensar a relação sujeito e objeto fora desta metafísica representacionista. Antes de tudo, trata-se de estabelecer de que o primeiro é a Relação. É ela que engendra os elementos constitutivos, ou seja o sujeito e o objeto. Logo, é na relação que a subjetividade é formada e o objeto é percebido enquanto objeto e não representação de um objeto. A imagem torna-se presença no mundo, torna-se ontologia, *Ser* no sentido de algo que existe por si mesmo e para si mesmo.

O corpo está presente no processo da imagem digital com uma evidência inquestionável. O fato de, nos atuais computadores de mesa, o corpo, aparentemente, permanecer imóvel, criou a ilusão de sua pouca importância no processo da comunicação. Entretanto, mesmo nessas interfaces se pode detectar a forte presença do corpo. O *mouse* é considerado por muitos como uma das mais importantes invenções da computação. De fato, ele permitiu o desenvolvimento da interface gráfica. Ora, existe uma atividade constante do corpo na relação com essa interface gráfica. As vezes os olhos são guiados pela mão que manipula o *mouse*, outras vezes é o contrário, a mão que é guiada pelo olho. Mão e olho quase que se tornam um mesmo órgão. Temos um corpo que é olho e mão. Um corpo desorganizado, sem órgãos, na expressão de Deleuze referenciando Artaud. A mão é também o tato. Trata-se então de um olho tátil que experimenta e investiga um espaço mutável, um fluxo de dados. Esta situação tem se intensificado nos dispositivos de toque (*Touchscreens*), também conhecidos como telas táteis. A mobilidade do corpo, em relação às tecnologias digitais, também se acentua com todos os dispositivos móveis, que investem em novas atitudes corporais. Além disso, podemos citar as “roupas inteligentes”, os calçados que acumulam energia

cinética transformada para “carregar” dispositivos com celulares. Enfim, o corpo é sempre requerido no processo da comunicação digital.

Como tivemos oportunidade de mostrar, o corpo desempenha um papel fundamental no processo perceptivo na fenomenologia bergsoniana. Imagem entre imagens, ou seja, objeto entre objetos, ele tem entretanto uma característica que o diferencia de todos os outros objetos. Nele se instala um intervalo entre os estímulos e as respostas. No mundo da natureza essa relação entre estímulo e resposta é dada por meio de padrões que a ciência pode entender e, com isso, antecipar os fenômenos. No corpo não. O intervalo cria um centro de indeterminação, ou seja, a possibilidade de que a resposta tenha alguma coisa de novo, algo que fuja dos padrões. Em suma, trata-se de introduzir a diferença em todo o sistema por meio desse centro de indeterminação. No intervalo entre o estímulo e a resposta é que surge a percepção e a consciência da percepção, em termos bergsonianos a apercepção. Todo esse sistema perceptivo está destinado originalmente para a ação do corpo. Antes de tudo, o homem é ação e não um ser contemplativo ou teórico. A teoria surge na continuidade da possibilidade da ação, ou seja, num intervalo demasiadamente largo. O corpo estabelece uma relação com o mundo que é fluxo permanente de imagens. No caso digital, fluxo permanente de dados. É nessa relação que a consciência e a subjetividade emergem produzindo as possibilidades de novas formas de ser do homem. Existe uma clara relação entre os sistemas digitais, nos quais a ação interativa produz o “tempo real” e o conceito de ação como a essência do ser-no-mundo bergsoniana.

A teoria da percepção de Bergson devolve a importância epistemológica para a imagem. Ao contrário da filosofia platônica, Bergson atribui à imagem um estatuto ontológico, além de recusar as dualidades opostas e excludentes como aparência e essência, em benefício da Relação, que engendra dualidades complementares geradoras

de híbridos. Ao contrário do platonismo e do cartesianismo, na filosofia bergsoniana não há lugar para a percepção falsa, ou enganosa.

Para Bergson tempo e movimento são categorias indivisíveis. A fragmentação conduziu a uma visão espacializada dessas categorias. Porém, essa visão não passa de um artifício da percepção dirigido à finalidade, inteiramente prática de estabilizar o incessante movimento das imagens para organizar a ação. Trata-se de um filtro que o corpo estabelece, ou de um recorte nesse fluxo incessante, com o objetivo de dirigir uma ação para um fim específico. Não se trata portanto de ilusão, mas de um modo de operar corporal. A percepção não representa um objeto, mas estabelece uma relação com uma parte do fluxo total, ou da imagem-total. O erro não está no artifício do corpo, nem tampouco na ilusão sensorial, mas na tendência de que ela se torne uma verdade para a ciência, formando em nós o hábito de pensar o real somente a partir desse filtro.

Bergson critica a insuficiência das categorias estáticas da cognição. A atividade mental é um fluxo contínuo e mutante que mistura percepções, desejos, pensamentos, afetos. A concepção de um real descontínuo, formado por objetos dispostos espacialmente, é uma estratégia da percepção fundada inteiramente no interesse humano para sobreviver.

Trata-se então de questionar o próprio fundamento de uma percepção compreendida enquanto representação que se expressa na separação entre sujeito e objeto. A percepção humana é tanto objetiva como subjetiva, e está inexoravelmente ligada ao corpo, com suas oscilações e mudanças permanentes. Não é possível separar os objetos que percebemos da nossa ação sobre eles, ainda que seja apenas virtual essa ação.

O corpo torna-se então um centro de indeterminação voltado para a ação sobre os objetos do mundo. Segundo Bergson, pode-se distinguir duas espécies de memórias.

A memória-hábito, que é a da repetição e do adestramento, formando padrões e se prolongando quase instantaneamente em ação. Nessa ação da memória no corpo quase que não existe intervalo entre o estímulo e a resposta. A outra é a memória-imaginação, que é a da diferença e da invenção, transformando os padrões. É ela a responsável pela construção da subjetividade. Ela necessita do intervalo, do tempo (duração) para se desdobrar em ação. Esta memória da imaginação nunca se repete. As duas memórias, apesar de irreduzíveis uma à outra são inseparáveis e funcionam em sinergia na afecção corporal.

Trata-se então de pensar e projetar interfaces que abram as possibilidades de ocorrência da memória-imaginação, provocando no centro de indeterminação que é o corpo uma resposta nova. Cria-se a diferença na ação e, conseqüentemente, a constituição de novas formas de ser do humano.

Assim, nossas propostas seguem na direção oposta das teorias que acreditam na obsolescência do corpo. Apostamos em um corpo que constrói a subjetividade, que interage com os fluxos de dados digitais, que participa ativo na construção do sentido de suas experiências. Um corpo que na relação com as mídias digitais é capaz de produzir novas subjetividades.

A tecnologia digital é o lugar em que o corpo atinge uma relação simbiótica com a imagem nunca antes acontecida, pelo menos na mesma intensidade. Hoje, graças a essa tecnologia podemos experimentar um corpo mais presente do que nunca, além de uma nova maneira de percebê-lo. Nessa era do virtual acontece novas maneiras de conceber a ética, a estética, a natureza e a cultura, o corpo e a subjetividade, o real e o simulacro, os quais devem ser pensados então em novos enquadramentos teóricos.

A desconstrução das noções tradicionais de sujeito foi amplamente discutida nas obras de Foucault e Deleuze. Segundo Foucault não há sujeito prévio, mas uma

produção de subjetividade que não pode ser entendida como uma formação de saber ou de poder. A subjetivação é uma operação artística, ética e estética, é a produção dos modos de existência, das formas de vida, a partir da relação da força consigo mesma. Deleuze conduz essa máxima foucaultiana para a construção dessas novas subjetividades múltiplas, nômades. O ambiente digital é um campo fértil para o exercício da subjetividade.

Já no século XIX ocorreram as transformações sofridas pelo modelo de subjetividade em sua relação com o desenvolvimento dos dispositivos de visão, além dos estudos das geometrias não euclidianas e do conceito de quarta dimensão. Tais descobertas abriram caminhos para novas subjetividades e influenciaram a estética moderna. São estratégias que se apresentam como alternativas a supremacia do ocularcentrismo instaurada pelo modelo da perspectiva renascentista que posicionou o sujeito como figura central e testemunha imóvel de uma cena. Hoje, as técnicas permitem uma multiplicidade de pontos de vistas que apontam para o descentramento do sujeito porém elas, de forma alguma, desincorporam esse sujeito. Ao contrário, enfatizam um corpo em movimento que, ao multiplicar os pontos de vistas, exploram o espaço por meio do tato e de um olho-tátil.

O cartesianismo estabeleceu um sujeito estável e universal cuja forma privilegiada de conhecer descarta a presença do corpo em prol de um sujeito idêntico ao seu pensamento. A crise desse sujeito universal se aprofunda com as experiências da relação entre o corpo e a subjetividade numa cultura atravessada pelas tecnologias digitais.

A desconstrução das noções tradicionais de sujeito e corpo foi amplamente desenvolvida por Foucault que propôs um sujeito processual sem essência ou natureza fixa. Deleuze concebe os sujeitos como agenciamentos que se metamorfoseiam à

medida que expandem suas conexões. Assim, a subjetividade não existe previamente, mas é construída por meio de uma relação. As relações entre o corpo e as mídias digitais são possibilidades para se construir subjetividades. Então é necessário pensar e projetar interfaces que em sua relação com o corpo privilegiem as construções subjetivas e seus questionamentos, ou seja, trata-se da construção de subjetividades múltiplas, fluidas e heterogêneas. Uma ética e estética para o designer de interfaces se desenha. No horizonte da criação a eterna pergunta: que subjetividades estamos criando por meio do corpo?

Bibliografia

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

Bibliografia

Fluxo, Corpo e Percepção na Comunicação Digital

- Abruzzese, Alberto** *O esplendor da TV: origens e destino da linguagem audiovisual*. São Paulo: Studio Nobel.
- Alberti, Leon Battista** *Da pintura*. Campinas: Editora da Unicamp.
- Alliez, Éric** *Deleuze Filosofia Virtual*. Tradução de Moisés B.S. Rocha. São Paulo: Editora 35
- Alquié, Ferdinand** *La Découverte métaphysique de l'homme chez Descartes*. Paris: PUF, nouvelle éd., collection Épiméthée.
- Arantes, Paulo Eduardo** **Hegel: A ordem do tempo**. São Paulo: Editora Polis.
- Arendt, Hannah** **Entre o passado e o futuro**. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Aristóteles: Metafísica**, ed. trilingüe tr. Valentin Garcia Mora. Madrid, Gedos.
- (*Metafísica*, tr. a partir do ing. por Leonel Allandro. Porto Alegre, Lobo.)
- Metafísica*, tr. Menzo Cocco, livros I e II in Aristóteles, Col. *Os Pensadores*. São Paulo, Abril Cultural.
- Métaphysique*, tr. J. Tricot, 2 vols. Paris, 17n.
- Metaphysics*, tr. David Ross, in *The Complete Works of Aristotle*, 2 vols. Princeton University Press.
- Aristóteles. De l'âme**. Paris: Les belles lettres.
- Aristóteles. De Anima**. Tradução Maria Cecília Gomes dos Reis. São Paulo: Editora 35
- Aristóteles. Metafísica**. Tradução Menzo Cocco. Coleção *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural.
- Aristóteles. Poética**. Tradução Eudoro de Souza. Coleção *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural.
- Aristóteles. Ética a Nicômaco**. Tradução Leonel Allandro e Erhard Brheim. Coleção *Os Pensadores*. São Paulo: Abril Cultural.
- Arnauld, A. & Lancelot** *A gramática de Port-Royal*. São Paulo: Martins Fontes.
- Arnauld, A. & Nicole, P.** *La logique ou l'art de penser (« La logique de Port-Royal »)*. Paris: Flammarion.
- Artaud, Antonin** *The Body* the Body Trans Roger Macken. *Semiotext(e)*, vol. 2 nº37
- Ascott, Roy *Technoetic Pathways toward the Spiritual in Art: a transdisciplinary perspective on Connectedness, Coherence and Consciousness*. h: *Leonardo*. 11.9nº 1, pp. 600
- Aumont, Jacques** *A imagem*. Campinas: Papirus.
- Auvray, M.** *Théories de la perception: le monde comme mémoire externe*. h P. Fuchs, G. Moreau, J.-P. Papin (Eds) *Le Traité de la Réalité Virtuelle III*, 11.1 *L'Homme et l'Environnement Virtuel* pp. 22 Paris: Les Presses de l'Ecole des mines.
- Azevedo, Wilson** *Os signos do design*. São Paulo: Global.
- Bacon, Francis** *Novum Organum ou Verdadeiras Indicações Acerca da interpretação da Natureza*. Tradução e notas: José Aluísio Reis de Andrade. Versão eletrônica sem fins comerciais. Créditos da digitalização: Membros do grupo de discussão Acrópolis: <http://br.egroups.com/group/acropolis/>
- Bairon, Sérgio & Petry, Luís Carlos** *Psicanálise e História da Cultura*. Caxias do Sul: EDUCS e São Paulo: Editora MACHENZIE.

- Bairon, Sérgio** "Algumas considerações sobre a escrita e os horizontes educacionais do mundo digital." *Revista Renascença de Ensino e Pesquisa*, 4pp. 20
- Bairon, Sérgio** "Tendências da linguagem científica contemporânea e expressividade digital: uma problematização." h: *Informática na Educação: teoria & prática*. Porto Alegre: UFRS. v. 7. 2jul. dez.
- Bairon, Sérgio** *Texturas Sonoras: áudio na hipermídia*. São Paulo: Lacer Editores.
- Baltrusaitis, Jurgis** *Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*. Paris: Flammarion.
- Baudrillard, Jean** *In the Shadow of the Silent Majorities*. New York (Semiotexte)
- Baudrillard, Jean** *Simulations*. New York (semiotexte)
- Baudrillard, Jean** *Pour une critique de l'économie politique du signe*. Paris: Galimard.
- Baudrillard, Jean** *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio de Água.
- Baudrillard, Jean** *Simulacres et Simulation*, Paris: Galilée.
- Baudrillard, Jean** *A troca simbólica e a morte*. São Paulo: Boia.
- Baudrillard, Jean** *A Arte da desapareição*. Rio de Janeiro: Ed. da UFRJ.
- Baudrillard, Jean** *L'échange symbolique et la mort*. Paris: Galimard.
- Baudrillard, Jean** *A ilusão vital*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Bay, Mark** *TAZ: Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Editora Conrad.
- Bay, Mark** *Chaos: Terrorismo Poético e outros Crimes Notáveis*. São Paulo: Editora Conrad, 2002
- Beardsley, M.C.** *Aesthetics from Classical Greece to the Present*. New York: Macmillan.
- Beiguelman, Belle** *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis.
- Belaval, Yvon** *Leibniz Critique de Descartes*. Paris: Galimard.
- Benjamin, Walter** "A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução". In: *Textos escolhidos: Walter Benjamin, Max Horkheimer, Theodor W. Adorno, Jürgen Habermas*. 2 ed. São Paulo: Abril Cultural, 1979. p. 320 (Os Pensadores)
- Bergson, Henri** *Leçons de psychologie et de métaphysique*. Paris: PUF, 1951
- Bergson, Henri** *Essai sur les données immédiates de la conscience*. Paris: PUF, 1900
- Bergson, Henri** *Matière et mémoire*. Paris: PUF, 1908, 2ª edição, 1958
- Bergson, Henri** *Matéria e Memória*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 1958
- Bergson, Henri** "Introdução à Metafísica." h: *Coleção os Pensadores; seleção de textos: Franklin Leopoldo e Silva; tradução: Franklin Leopoldo e Silva, Nathanael Caxeiro*. São Paulo: Abril Cultural, 1979
- Bergson, Henri** *L'évolution créatrice*. Paris; PUF, 1907, 2ª edição, 1958
- Bergson, Henri** *L'énergie spirituelle*. Paris: PUF, 1908, 2ª edição, 1958
- Bergson, Henri** *La pensée et le mouvant*. Paris: PUF, 1908, 2ª edição, 1958
- Bergson, Henri** *Les deux sources de la morale et de la religion*, PUF, 1937
- Berkeley, George** "Notes filosóficas," dans *Œuvres*, t. I Paris: PUF, Epiméthée, 1963
- Berman, Marshall** *Tudo o que é sólido desmancha no ar. A aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Bolz, Norbert** *Comunicacion Mundial*. Madrid: Kitz Editores
- Bonan, Ronald** *Merleau-Ponty, de la perception à l'action*. Aix en Provence: PUP.

- Boulnois, Olivier** *Être et représentation*. Paris:Presses Universitaires de France.
- Buydens, Mireille** *Sahara: L'esthétique de Gilles Deleuze*. Paris:J. M. N.
- Bréhier, Émile** "Descartes et le cartésianisme", chapitre Ide *l'Histoire de la philosophie, tome II*. Paris:PUF, nouvelle éd. revue et mise à jour par Pierre-Maxime Schuhl et André-buis broycollection Qadrigé, pp. 43
- Brentano, Franz** *Psychologie du Point de vue Empirique*. Paris:Editions Aubier, 2
- Burt, Edm Arthur** *The Metaphysical Foundations of Modern Physical Science*. New York:Doubleday
- Cahoone, Lawrence (éd.)** *From Modernism to Postmodernism: An Anthology*, 2d Edition. London:Academy Publishing, Ltd.
- Câmara Júnior, J. Mattoso** *Dicionário de Filologia e Gramática*. Rio de Janeiro:J. Ozon.
- Castells, Manuel** *A Sociedade em rede – a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo:Paz e Terra.
- Chalmers, D.J.** *The conscious mind*. New York:Oxford University Press.
- Châtelet (dir .).** *Histoire de la philosophie*. Paris:Lehachette, 2
- Chauí, Marilena** *Convite à Filosofia*. São Paulo:Ed. Ática.
- Costa, Mario** *Sublime Tecnológico*. São Paulo, Experimento.
- Costa, Rogério da (org.)** *Limiares do contemporâneo*. São Paulo:Editora Escuta.
- Costa, Rogério da** *A Cultura Digital*. São Paulo:Publifolha, col. Folha Explica.
- Costa, Rogério da** "Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva." h: *Interface (Educatu)* mar.ago. 2vol.9no.7 p.22
- Couchot, Edmond** "Image puissance image." h: *Revue d'esthétique*, nº73 3
- Couchot, Edmond** *Image. De l'optique au numérique*. Paris:ERMÈ.
- Couchot, Edmond** "Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração." h: **Parente, André (org.)** *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. 3ed. Rio de Janeiro:Ed. 3
- Couchot, Edmond** "O Tempo Real nos Dispositivos Artísticos." h: **Leão, Lucia (org)** *INTERLAB: Labirintos do Pensamento Contemporâneo*. São Paulo:FAPESP / luminuras.
- Couchot, Edmond** "A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas." h:**Domingues , Diana (org.)** *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo:Editora UNESP.
- Couchot, Edmond** "O embarque para Ciber: mitos e realidades da arte em rede." h: Lucia Leão. (Org.) *O chip e o caleidoscópio: estudos sobre as Novas Mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2
- Couchot, Edmond** *L'Art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris:Flammarion.
- Crary, Jonathan** *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*. Cambridge, Mass:MIT Press.
- Churchland, Paul M.** *A neurocomputational perspective: The nature of mind and the structure of science*. Cambridge:Mit Press.
- Damasio, Antonio R.** *L'Erreur de Descartes ; La Raison des émotions*. Paris:éditions Odile Jacob.
- Danto, Arthur** *L'Assujettissement philosophique de l'art*. Paris:Le Seuil.

- Da Vinci, Leonardo** (edição póstuma) Tratado de pintura. Madrid: Editora Nacional,
- Deleuze, Gilles** *Empirisme et Subjectivité: essai sur la Nature Humaine selon Hume*. Paris: Press Universitaires de France.
- Deleuze, Gilles** *Empirismo e Subjetividade: Ensaio sobre a natureza humana segundo Hume*. Tradução Liz B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 35
- Deleuze, Gilles** *Lógica do Sentido*. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Deleuze, Gilles** *Proust e os signos*. Rio de Janeiro: Forense Universitária.
- Deleuze, Gilles** *Pourparlers*, Paris, Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles** *Le bergsonisme*. Paris: Grail / PUF.
- Deleuze, Gilles** *Le Plí: Leibniz et le baroque*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles** *Cinema 2 - L'Image-temps*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles** *Cinéma 1 - L'Image-mouvement*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles** *Nietzsche par Gilles Deleuze*. Paris: Press Universitaire de France.
- Deleuze, Gilles** *Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Paris: Éditions de la différence.
- Deleuze, Gilles** *Conversações*. São Paulo: Editora 35
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix** *O Anti-Édipo: Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Imago.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix** *Qu'est-ce que la philosophie*. Paris: Éditions de Minuit.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix** *Capitalisme et Schizophrénie 1 – L'Anti-Oedipe*. Paris: Minuit.
- Deleuze, Gilles & Guattari, Félix** *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: Editora 35
- Dennett, Daniel C.** *Kinds of Minds : Toward an Understanding of Consciousness Basic*. New York / Harper Collins.
- Derrida, Jacques** *Escritura e a diferença*. São Paulo: Perspectiva.
- Derrida, Jacques** *Gramatologia*. São Paulo: Perspectiva.
- Derrida, Jacques** *Heidegger et la Question*. Paris: Flammarion.
- Derrida, Jacques** *A voz e o fenômeno*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Dreyfus, Hubert** *A Commentary on Heidegger's Being and Time, Division I*. Cambridge Massachusetts: The MIT Press.
- Dreyfus, Hubert** *Anonymous versus commitment: The dangers of education on the internet," in: Ethics and Information Technology, 1p. 49*
- Descartes, René** *Discurso do Método*. Tradução J. Gungu e Bento Prado Júnior. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 35
- Descartes, René** *Meditações Metafísicas*. Tradução J. Gungu e Bento Prado Júnior. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 35
- Descartes, René** *Oeuvres Complètes IV – Correspondance. Juillet 1643 – avril 1647*. Paris: Minuit, 35
- Descartes, René** *As Paixões da Alma*. Tradução J. Gungu e Bento Prado Júnior. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 35
- Descartes, René** *Œuvres de Descartes*. Paris: F. G. Vervault, par Victor Cousin, 35
Edição eletrônica, pública, não comercial.
- Dufrenne, M.** *Estética e filosofia*. 2ª ed. Trad. Roberto Figurelli. São Paulo: Perspectiva.

- Eise, Gerald F.** *Aristotle's Poetics: The Argument*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Faure, Elie** *A Arte Antiga*. São Paulo: Martins Fontes.
- Felinto, Erick** *A Religião das Máquinas: Ensaio sobre o Imaginário da Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina.
- Ferrara, Lucrécia D'Aléssio** *A estratégia dos signos – roteiro para a caracterização e leitura de sistemas de linguagem*. Tese de livre docência. São Paulo: USP.
- Feyerabend, P.** *Against Method*. Londres: Verso, 2ª ed.
- Figueiredo, Wágia** *Observações sobre a Estética de Kant*. h: DUARTE, Rogério (org.) *Belo, Sublime e Kant*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Flusser, V** *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Hicitec.
- Flusser, V** *Ficções filosóficas*. São Paulo: Edusp.
- Fodor, Jerry** *The Language of Thought*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Fodor, Jerry** *The mind doesn't work that way; the scope and limits of computational psychology*. Massachusetts: MIT Press.
- Foucault, Michel** *Nietzsche, la Généalogie, l'histoire*, in: *Hommage à Jean Hyppolite*, P.U.F., *Dits et Ecrits*, tome I. Gallimard, Paris.
- Foucault, Michel** *As Palavras e as Coisas*. São Paulo: Martins Fontes.
- Foucault, Michel** *A verdade e as formas jurídicas*. Rio de Janeiro: Nau Ed.
- Frege, Gtlob** *Sobre o sentido e a referência*. h: *Lógica e Filosofia da Linguagem*. São Paulo: Cultrix /USP, p. 66-70
- Gadamer, Hans-Gorg** *Verdade e Método*. Vol. I Tradução de Flávio Paulo Meurer, revisão São Paulo Achini. Petrópolis, RJ / Pagança Paulista, SP: Vozes / Editora Universitária São Francisco.
- Gadamer & Ricoeur** *Outros* *El tiempo y las filosofías*. Salamanca: Sígueme.
- Gardner, Harold** *A Nova Ciência da Mente: uma história da revolução cognitiva*. São Paulo: EDUSP.
- Gamache, Lawrence B** *Toward a Definition of Modernism*. h: *The Modernists: Studies in a Literary Phenomenon: Essays in honor of Harry T. Moore*. Eds. Lawrence B Gamache and Ian S. MacNiven. Madison: Fairleigh Dickinson University Press, 1972
- Giannotti, J. A.** *Origens da Dialética do Trabalho*. São Paulo: DFEL
- Gibson, James J.** *The Perception of the Visual World*. Westport. Connecticut: Genod Pub Cop.
- Gibson, James J.** *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Westport, Connecticut: Genod Pub Cop
- Gibson, Wam** *Neromancer*. New York: Ace.
- Gil, Fernando** *Mimesis e Negação*. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.
- Gil, José** *Métamorphoses du corps*. Paris: Éditions la Différence.
- Gil, José** *Fernando Pessoa ou la métaphysique des sensations*. Paris: Éditions la Différence.
- Gilson, Etienne** *Études sur le rôle de la pensée médiévale dans la formation du système cartésien*. Paris: Vrin.
- Gilson, Etienne** *Peinture et réalité*. Paris: Vrin.

- Goethe, J.V.** *The Collected Works, Vol. 3. Essays on Art and Literature.* Princeton:Univ. Press; Reprint edition, 1974.
- Goodman, Nelson.** *Languages of art. Na approach to a theory of symbols.* Indianapolis: Hackett.
- Gouhier, H.** *La Pensée métaphysique de Descartes.* Paris:Ńn, nouvelles éd. augmentées, collection Bibliothèque d'histoire de la philosophie.
- Gouhier, H.** *Descartes ; Essais sur le Discours de la méthode, la métaphysique et la morale.* Paris:Ńn, 3ª éd.
- Gouras, P. & Zenner, E.** *Color vision: A review from neurophysiological perspective.* In: *Progress in Sensory Physiology*, | p. 30
- Gombrich, Ernest H.** *Arte e Ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica.* São Paulo: Martins Fontes.
- Granier, Jean.** *Le problème de la vérité dans la philosophie de Nietzsche.* Paris: Seuil.
- Grassi, Ernesto.** *Arte como antiarte: a teoria do belo no mundo antigo.* São Paulo: Duas Cidades.
- Guattari, Félix.** *Caosmose.* São Paulo: Editora 35
- Guenancia, Pierre.** *Descartes ; Bien conduire sa raison.* Paris: Alimard, collection Découvertes.
- Guenancia, Pierre.** *L'Intelligence du sensible ; Essai sur le dualisme cartésien.* Paris: Alimard, NRF, collection des Essais.
- Guenancia, Pierre.** *Lire Descartes.* Paris: Alimard.
- Guerrin, Frédéric & Montebello, Pierre.** *L'Art une Théologie Moderne.* Paris: Hermann.
- Habermas, Jurgen.** *Consciência Moral e Agir Comunicativo.* Trad. Aldo Almeida, Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Habermas, Jurgen.** *Teoría de la acción comunicativa.* Madrid: Taurus.
- Habermas, Jurgen.** *O Discurso Filosófico da Modernidade.* São Paulo: Martins Fontes.
- Heidegger, Martin.** *Etre et temps.* Trad. E. Martineau, Paris, la différence, hors commerce.
- Heidegger, Martin.** *"A época de la imagen del mundo": h: Caminos de bosque.* Tradução Elena Cortés & Arturo Escobar. Madrid: Alianza, 1991
- Hansen, Mark B.N.** *New Philosophy for New Media.* Cambridge, Massachusetts – London, England: The MIT Press.
- Hardt, Michel & Negri, Antonio.** *Multidão: Guerra e democracia na era do Império.* Rio de Janeiro: Record.
- Hayles, Katherine.** *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics.* Chicago: University of Chicago Press.
- Hobbes, Thomas.** *Leviatã.* Tradução João Paulo Monteiro e Maria Beatriz Nizza da Silva. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973
- Hocke, Gustav R.** *Maneirismo; o mundo como labirinto.* São Paulo: Editora Perspectiva / Edusp.
- Huizinga, Johan.** *O Declínio da Idade Média.* São Paulo: Arbo / Edusp.
- Huizinga, Johan.** *O Outono da Idade Média.* Lisboa: Ulisséia.
- Hume, David.** *A Treatise of Human Nature.* London: Penguin Classics, 1978
- Hume, David.** *Enquiries Concerning Human Understanding and Concerning the Principles of Morals.* Oxford: Clarendon Press, 1975

- Jamenson, Fredric** "Postmodernism, or the Cultural Logic of Capitalism." *New Left Review*, nº 6, July-August.
- Jamenson, Fredric** *Modernidade Singular*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Johnson, Steve** *Cultura da interface*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Kant, E.** *Critique de la raison pure*, dans *OEuvres philosophiques*, t. I Paris, Gallimard, La Pléiade.
- Kierkegaard, Soren** *The Present Age*. Alexander Dru (trans.) New York: Harper & Row
- Kittler, Friedrich** *Discourse Networks 1800/1900*. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, Friedrich** *Essays. Literature, Media, Information Systems*, edited and introduced by John Johnston. Amsterdam: O.P.A.
- Kittler, Friedrich** *Gramophone, Film Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, Friedrich** "A história dos meios de comunicação." h: Lucia Leão (org.) *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC.
- Klee, Paul** *Theorie de L'Art Moderne*. Paris: Gallimard.
- Kosuth, Joseph** "Arte depois da Filosofia." h: *Revista Malasartes*, no. 1 Set. out. nov.
- Koyré, Alexandre** *Du Monde Clos à L'Univers Infini*. Paris: Gallimard.
- Koyré, Alexandre** *Estudos de história do pensamento científico*. Tradução de Márcio Carvalho. Brasília: Forense Universitária.
- Kuhn, Thomas** *The Essential Tension*. Chicago: The University Chicago Press.
- Kuhn, Thomas** *A Estrutura das Revoluções Científicas*. São Paulo: Editora Perspectiva.
- Kurzweil, Ray** *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*. New York: Penguin.
- Lacan, Jacques** *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis*. Trans. Alan Sheridan. New York: Norton.
- Laplantine, François** *Je, nous et les autres*. Paris: Le Pommier.
- Leão, Lucia** *O Labirinto da Hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: luminuras e FAPESP.
- Leibniz, Gtfrid V** *Novos Ensaio sobre o Entendimento Humano*. Tradução Luiz João Braúa. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural.
- Leibniz, Gtfrid V** *Os Princípios da Filosofia Ditos A Monadologia*. Tradução Marilena de Souza Chauí. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural.
- Leroi-Gourhan, André** *Le geste et la parole. Dessins de l'auteur*. Paris: A. Michel.
- Levinas, Emanuel** *Théorie de L'Intuition dans la Phénoménologie de Husserl*. Paris: Mñ.
- Lévy, Pierre** *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial?* São Paulo: Edições Bua.
- Lévy, Pierre** *A conexão Platetária. O mercado, o ciberespaço, a consciência*. São Paulo: Editora 3
- Leão, Lucia** *O labirinto da hipermídia. Arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo, luminuras.
- Leão, Lucia** *A estética do labirinto*. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi.
- Leão, Lucia** (org.) *Derivas: Cartografia do Ciberespaço*. São Paulo: Editora Annablume.
- Leão, Lucia** (org.) *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC.

- Leibniz, G.** *Novos Ensaios sobre o Entendimento Humano*. São Paulo: Nova Cultural, 1998.
- Lima, Luiz Costa** *Mimesis: Desafio ao Pensamento*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- Locke, John** *Ensaio acerca do Entendimento Humano*. Tradução Anuar Aiex. Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1998.
- Loureiro, Maria Lucia de Niemeyer Matheus** *Museus de arte no ciberespaço: uma abordagem conceitual*. Tese (Doutorado em Ciência da Informação)- BT, Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação; Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.
- Luhmann, Niklas** *A nova teoria dos sistemas*. Porto Alegre, Editora da Universidade Getulio Vargas, 1997.
- Lyotard, Jean-François** *O Pós-Moderno*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.
- Lyotard, Jean-François** *L'inhumain. Causeries sur le temps*. Paris: Éditions de la Minuit, 1998.
- Machado, Arlindo** *A ilusão especular*. São Paulo: Edições Funarte, 1998.
- Machado, Arlindo** *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: EDUSP, 1998.
- Maldiney, H.** *Regard, parole, espace*. Paris: Éditions du Seuil, 1998.
- Malebranche, Nicolas** *De la recherche de la vérité*. Paris: Flammarion, 1998.
- Malherbe, Michel** *La philosophie empiriste de David Hume*. Paris: Éditions de la Minuit, 1998.
- Manovich, Lev** "The paradoxes of digital photography": *Photography After Photography. Exhibition catalog*. Germany, 1998.
- Manovich, Lev** *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- Manovich, Lev** "Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições" h: Lucia Bão (org.) *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2001.
- Marion, Jean-Luc** *Sur l'ontologie grise de Descartes*. Paris: Éditions de la Minuit, 1998.
- Marx, Karl** *Contribuição à crítica da economia política*. São Paulo: Martins Fontes Ed., 1998.
- Marx, Karl** *O capital: O processo de produção do capital* (3ª ed.) Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.
- Marx, Karl & Engels, F.** *A ideologia alemã e outros escritos*. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 1998.
- Massumi, Brian** "The simulacrum according to Deleuze and Guattari": *Copyright* n.º 1, pp. 1-10.
- Massumi, Brian** *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*. Mass.: MIT Press, 2001.
- Merleau-Ponty, Maurice** "O olho e o espírito": h: *Textos escolhidos*. São Paulo: Abril Cultural Coleção Os Pensadores, 1998.
- Merleau-Ponty, Maurice** *O visível e o invisível*. Tradução de José Artur Zanotti e Armando Mora d'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- Merleau-Ponty, Maurice** *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- Merleau-Ponty, Maurice** *O olho e o espírito e A dúvida de Cézanne*. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 1998.
- Mitchell, Wam** *The Reconfigured Eye: Visual Truth in The Post-Photographic Era*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- Mitchell, W.T.** "There Are No Visual Media": *Journal of Visual Culture* 4.2, pp. 26-41.

- Montaigne, Michel de** *Ensaaios*. São Paulo:Abril Cultural . Coleção: *Os Pensadores*,
- Mora, José Ferrater** *Dicionário de Filosofia*. Lisboa:Dom Quixote.
- Moura, Carlos Alberto Riberiro de** *Crítica da Razão Fenomenológica*. São Paulo: EDUSP Nova Stella.
- Nagel, Thomas** *Que quer dizer tudo isto?* Lisboa:Addiva.
- Neiva Jr., Eduardo** *A Imagem*. São Paulo:Editora Ática.
- Negri, Antônio** *Exílio*. São Paulo:luminuras.
- Nietzsche, Friedrich** *Sobre verdade e mentira no sentido extramoral*. Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Nietzsche, Friedrich** *Gaia Ciência*. Tradução:Rubens Rodrigues Torres Filho. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Nietzsche, Friedrich** *Thus Spoke Zarathustra*. tra. Trans. R. J.ollingdale. London: Penguin Books,
- Nietzsche, Friedrich** *Genealogia da Moral*. Trad. Joaquim José de Faria. São Paulo: Editora Moraes,
- Nietzsche, Friedrich** *Crepúsculo dos Ídolos: ou como filosofar com o martelo*. Tradução:Rubens Rodrigues Torres Filho. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Nietzsche, Friedrich** *Crepúsculo dos Ídolos: ou como filosofar com o martelo*. Tradução:Rubens Rodrigues Torres Filho. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Nietzsche, Friedrich** *Sobre o Niilismo e o Eterno Retorno*. Tradução:Rubens Rodrigues Torres Filho. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Nöth, Wried** *Panorama da semiótica – de Platão a Peirce*. São Paulo:Annablume.
- Nöth, Wried** *A semiótica no século XX*. São Paulo:Annablume.
- Olin, Margaret** *Forms of Representation in Alois Riegl's Theory of Art*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.
- Panofsky, Erwin** *A Perspectiva como Forma Simbólica*. Lisboa:Edições 70
- Pascal, Blaise** *Pensamentos*. Tradução Sérgio Millet -ed. -Coleção Os Pensadores. São Paulo:Abril Cultural,
- Peirce, Charles S.** *Os pensadores*. Tradução A. M. D'Oliveira e S. Pomeranblum. São Paulo:Abril Cultural.
- Peirce, Charles S.** *Semiótica*. Tradução J. Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva.
- Pelbart, Peter Pal.** *Política e potência no coração do Império? Mise en ligne le vendredi 01 mai 2015* *Version originale de Pouvoir sur la vie, puissance de la vie? Multitudes* 9mai-juin,
- Perniola, Mario** *A estética do século XX*. Lisboa:Estampa.
- Philonenko, A.** *Relire Descartes*. Paris:J. Grancher.
- Philonenko, A.** *Bergson ou de la philosophie comme science rigoureuse*. Paris:Les éditions du Cerf.
- Platão. Sofista**. Tradução:Jorge Paleikat e João Cruz Costa. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Platão. Político**. Tradução:Jorge Paleikat e João Cruz Costa. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,
- Platão. Fédon**. Tradução:Jorge Paleikat e João Cruz Costa. *Coleção Os Pensadores*. São Paulo:Abril Cultural,

- Platão.** *La République.* Traduction Pierre Pachet. Paris:Gallimard, 9
- Plotino** (201.c.) *ENNÉADES*, vols. I-IV par Émile Cahi er. Paris:Les Billes Lettres, 9
- Prigogine, Ilya & Pahaut, Serge** *Redécouvrir le Temps. art et le Temps.* Bruxelles: Société des Expositions du Palais des Beaux Arts-Bruxelles.
- Quéau, Philippe** "O tempo do virtual" h: **Parente, André** (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual.* 3ed. Rio de Janeiro:Ed. 39
- Riegl, Alois** *Historical Grammar of the Visual Arts.* New York: Dover Books
- Rodrigues, Carla** "Pós-modernos no ciberespaço –seriam os novos apocalípticos desintegrados?" h: **Alceu, v. 3, n. 6, Jan/Jun 2003.** Rio de Janeiro:PUC.
- Rorty, Richard** *Philosophy and the Mirror of Nature.* Princeton:Princeton University Press.
- Rorty, Richard** *Consequences of Pragmatism.* Minnesota:University of Minnesota Press.
- Rorty, Richard** *Contingência, ironia, e solidariedade.* Lisboa:Presença.
- Rorty, Richard** *A Filosofia e o Espelho da Natureza.* Rio de Janeiro:Relume-Dumara.
- Rorty, Richard** *Consequências do Pragmatismo.* Lisboa:Instituto Piaget.
- Rorty, Richard** *Verdade e Progresso.* Bueri:Editora Manole.
- Rosenfield, Israel** *The Strange, Familiar and Forgotten: An Anatomy of consciousness.* New York:First Montage Books.
- Rosenfield, Israel** *A Invenção da Memória.* Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Rosolato, Gabe** "Le plaisir de limitation" h: Ecole du buvre, *L'Imitation, aliénation ou source de liberte?* Paris:la Documentation française, p. 92
- Rouanet, Sérgio Paulo** *As Razões do Iluminismo.* São Paulo:Companhia das Letras.
- Rousseau, Jean-J.** *Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens.* Trad. Jacema Gomes Soares e Maria Cristina Roveri Nagle. Brasília: Editora Universidade de Brasília; São Paulo:Ática, 9
- Rousseau, Jean-J. (O.C.)** *Oeuvres complètes.* Paris:Gallimard à Pléiade", volume 59
- Rousseau, Jean-J.** *Dictionnaire de Musique.* h: *Oeuvres complètes.* Paris:Gallimard à Pléiade", volume 59
- Ruyer, Raymond** *La cybernétique et l'origine de l'information.* Paris:Flammarion.
- Schwartz, Sanford** *The Matrix of Modernism: Pound, Eliot, and Early Twentieth-Century Thought.* Princeton:Princeton University Press.
- Santaella, Lucia** *A assinatura das coisas.* Rio de Janeiro:Imago.
- Santaella, Lucia** *A teoria geral dos signos – semiose e autogeração.* São Paulo:Ática.
- Santaella, Lucia** *A Cultura das Mídias.* São Paulo, Experimento.
- Santaella, Lucia** "Abduction and limits of formalization." h 2. Seminário avançado de comunicação e semiótica. São Paulo:PUC, p.26
- Santaella, Lucia** *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.* São Paulo:Paulus.
- Santaella, Lucia** "Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço." h: E.Á, Lucia (org.) *Derivas: Cartografia do Ciberespaço* . São Paulo: Editora Annablume, 9
- Santaella, Lucia** (a) *Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo.* São Paulo:Paulus.
- Santaella, Lucia** (b) *O Método Anticartesiano de C. S. Peirce.* São Paulo:Unesp/Fapesp.

- Santaella, Lucia** *Matrizes da Linguagem e Pensamento: sonora, visual, verbal.* São Paulo:luminuras:FAPESP.
- Santaella, Lucia** *Por que as comunicações e as artes estão convergindo?* São Paulo: Paulus.
- Santaella, Lucia e Nöth, Wfried** *Imagem – cognição, semiótica, mídia.* São Paulo: luminuras.
- Santos, Rogério da Costa** "Por um novo conceito de comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva." *Interface*, São Paulo, v. 9n. 7p. 2
- Schilick, M.** «Le vécu, la connaissance, la métaphysique »h: *Manifeste du Cercle de Vienne et autres écrits.* Paris, PUF, 9
- Shopenhauer, Arthur** *O Mundo como Vontade e como Representação.* São Paulo: UNESP, 0
- Searle, John R.** *O Mistério da Consciência.* Tradução André Mji Pinheiro Uema e Vladimir Safatle. São Paulo:Paz e Terra.
- Searle, John R.** *Mente, Cérebro e Ciência.* Lisboa:Edições 0
- Searle, John R.** *A Mente Redescoberta.* São Paulo:Martins Fontes.
- Shannon, Claude E. & Weaver, Warren** *The mathematical theory of communication.* Illinois :The University
- Simondon, Gilbert** *L'individu et sa genese physico-biologique.* Paris:PUF.
- Sloterdijk, Peter** *Sphères, tome 1.* Paris:Pluriel bchette Littératures.
- Sutherland, Ian** *The Ultimate Display* *Processing of the International Federation of Information Processing Congress, New York May 5vol. 2*
- Torres Filho, Rubens Rodrigues** *Ensaio de filosofia Ilustrada.* São Paulo:Editora Basiliense.
- Varela, Francisco** "The Specious Present:A Neurophenomenology of Time Consciousness" in Jean **Petitot**, Francisco J. **Varela**, Bernard **Pachoud**, and Jean-Michel **Roy** (eds.) *Naturalizing Phenomenology: Issues in Contemporary Phenomenology and Cognitive Science.* Stanford, Calif:Stanford University Press.
- Varela, F. & Thompson, E. & Rosch, E.** *A mente incorporada – Ciências cognitivas e experiência humana.* Porto Alegre:Artmed
- Vattimo, Gianni** *Introdução a Heidegger* . Lisboa:Edições 0
- Vattimo, Gianni** *The End of Modernity: Nihilism and Hermeneutics in Post-modern Culture.* Translated by John R. Snyder. London:Polity Press.
- Vattimo, Gianni** *A sociedade transparente* . Lisboa:Relógio D'Água.
- Vico, Giambattista** *Princípios de (uma) Ciência Nova* (acerca da natureza comum das nações). Tradução Prof. Dr. Antonio Lázaro de Almeida Prado. Coleção Os Pensadores. São Paulo:Abril Cultural, 9
- Virilio, Paul** *A Bomba Informática.* São Paulo:Estação Liberdade.
- Virilio, Paul** *A Máquina de Visão* . Rio de Janeiro:José Olympio Editora.
- Virilio, Paul** *Cybermonde la politique du pire* . Paris:éditions textuel.
- Virilio, Paul** *Esthétique de la disparition.* Paris:Éditions André Blland.
- Weissberg, Jean-buis** *Real e virtual.* h:Parente , André (org.) *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual.* 3ed. Rio de Janeiro:Ed. 39p. 2
- Weissberg, Jean-buis** "Téléprésence, naissance d'un nouveau milieu d'expérience" *Art Press/H.S.* no. 29
- Wellbery, David** 'Foreword', in Kittler, Friedrich. *Discourse Networks 1800/1900.* Stanford:Stanford University Press.

- Worms, F.** *Introduction à Matière et mémoire de Bergson.* Paris, PUF.
- Wörringer, Wilhelm** *Abstraction et Einfühlung*, trad. fr. E. Martineau, prés. D. Allier, Klincksieck
- Wörringer, Wilhelm** *L'art gotique.* Paris:Gallimard.
- Zielinski, Siegfried** *Deep time of the media: toward and archaeology of seeing and hearing by technical means.* Cambridge:MIT Press.
- Zielinski, Siegfried** "A arqueologia da mídia." h:leão, Lucia (org.) *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias.* São Paulo:Ed. SENAC, 2011.

ANEXO CD-ROM

No CD-ROM existem dois arquivos digitais que expressam alguns pontos desenvolvidos neste trabalho. Não se deve tomá-los nem como ilustração, ou arte; mas como simples expressão e reflexão. Ambos trabalhos são de minha autoria.

1. Gerador.swf

Este trabalho é uma *engine* construída em Flash que funciona como um gerador de imagens. Uma série de instruções pede ao computador que desenhe formas em várias camadas com variações na transparência. Trata-se, a princípio, de um trabalho de natureza contemplativa, dado que se pede somente para o usuário fruir contemplando as formas que se segue em permanente fluxo. Entretanto, mesmo neste contexto contemplativo, o corpo desempenha um papel fundamental. Primeiro no fato de ao observarmos o trabalho do computador, o associarmos à um organismo vivo. O processo de geração das imagens é uma gênese maquínica associada a gênese físico-biológica do ser vivo. Essa associação se dá em virtude de minha intimidade com meu corpo e seus processos perceptivos sensório-motores.

Segundo, experimento o fluxo de imagens de forma qualitativa, com momentos diferenciados, porém formando um todo que passa. Tenho essa experiência porque meu corpo também é um fluxo que dura. É devido à presença de meu corpo que posso intuir o fluxo de dados na permanente criação das imagens. É uma projeção virtual das possibilidades de meu corpo. Também, no complexo fluxo de luz que o computador gera, meu corpo configura alguns dados significando a imagem.

2. Palavras.swf

Este trabalho é uma *engine* construída em Flash, a partir de um código de Jared Tarbell. O usuário agenciador digita uma frase num campo de *input* de texto e a máquina transforma a frase em composições tipográficas. O corpo age e máquina responde. O corpo percebe e configura as formas. O olho toca o tempo. A experiência é o tempo-real como fluxo que dura e, nessa duração, o corpo recorta e significa.