

Colo-
quemos o ar-
tista em foco. Ain-
da uma vez. Insistindo
nessa palavra. Observando a
dilaceração que algumas forças ex-
ternas começam a exercer sobre ele. A
terraplenagem que a tecnologia deixa como
rastros no corpo do artista. A proporção entre
sujeição e liberdade que a presença da máquina
desencadeia. E pensar na mão. Que o artista não
pode cortar fora, como no poema
onde ela estava suja e tinha que ser
eliminada. Não há arte sem mão. E
não há mão sem um dos cinco senti-
dos que a organize. Tal é a contin-
gência da esfera artística. E essa esfe-
ra rola hoje num plano inclinado
quase vertical. Cultura vertiginosa.
Quando falo de artista, estou em águas
internacionais e tradicionais. Ele é
aquele indivíduo que realiza pesca
oceânica na sua subjetividade, um
profissional desses mergulhos, de
onde traz cacos obscuros de experi-
ência, os quais arremete contra o
público, iluminando-o paradoxal-
mente. Opera com memórias, frag-
mentos vivenciais misteriosos, e domina um ofí-
cio, contra o qual luta a vida inteira, sempre a
problematizar sua relação com ele.
Com as veias abertas das novas
tecnologias, há um medo generaliza-
do, travestido de esperança, de que
esse tipo de artista mude radi-
calmente sua maneira
de operar, muito pro-
vavelmente
dando

ARTHUR OMAR

Cinema, vídeo e tecnologias digitais: as questões do artista

ARTHUR OMAR
trabalha com cinema,
vídeo, música digital,
fotografia e artes gerais
do Macintosh. Realizou,
recentemente, o vídeo *A
Coroação de uma
Rainha* e apresentou, no
MIS-SP, a exposição
fotográfica *"Antropologia
da Face Gloriosa"*.

origem a algo da ordem do engenheiro, do organizador de sistemas e do programador de grandes jogos planetários. Bela projeção imaginária, que virou indústria da suposição acerca dos efeitos das tecnologias vindouras. Uma sutil perversão da capacidade especulativa, onde se lava o cotidiano num pequeno capítulo de ficção científica. Ler sobre isso faz a cabeça rodar... realidades virtuais, etc., a enumeração escrita de tudo que será possível, e a sensação também virtual de muito mais, que estaria em aberto na indefinição do horizonte.

Tais suposições são consumidas como mitos e engolidas como um tônico de verdade. Como se no indivíduo artista a mudança fosse um mero espelho dos saltos da tecnologia e seu inconsciente um anteparo polido que refletisse fielmente todas essas virtualidades.

Gostaríamos de examinar o traçado histórico que interliga alguns momentos decisivos da evolução do instrumental artístico. Como nos filmes violentos de hoje, partiremos de onde tudo começou, para chegarmos à missão. Só que em vez de músculos, trata-se de etapas do posicionamento subjetivo, com algumas especulações inevitáveis.

Quando se fala de novas tecnologias, no campo da arte, se é que esse campo ainda leva esse nome, não há dúvida, estamos lidando com a imagem. As formas e as funções que a imagem irá assumir para quem a experimenta e para quem a produz. As máquinas geradoras de imagens. Todas as novas tecnologias nada mais são que variantes da produção da imagem, da simulação do mundo. É em torno da imagem que todas as lutas serão travadas.

O primeiro corte, a abrupta eclosão de uma diferença radical na maneira de produzir uma imagem, com os efeitos revolucionários no comportamento que leva a essa produção, se deu não exatamente com a invenção da fotografia, como se costuma admitir, mas um pouco depois, com o advento da primeira câmera portátil Kodak, em 1888. A era dos pioneiros chega ao fim, eis o verdadeiro começo da fotografia moderna.

Uma caixa pequena, leve, fácil de usar e barata. Seus efeitos colaterais ainda não são totalmente conhecidos, sendo muitas vezes objetos de equívoco. Mas grandes transformações na cultura ocidental ocorrerão a partir da câmera Kodak.

George Eastman concentrou todos os seus esforços de ex-bancário e inventor de

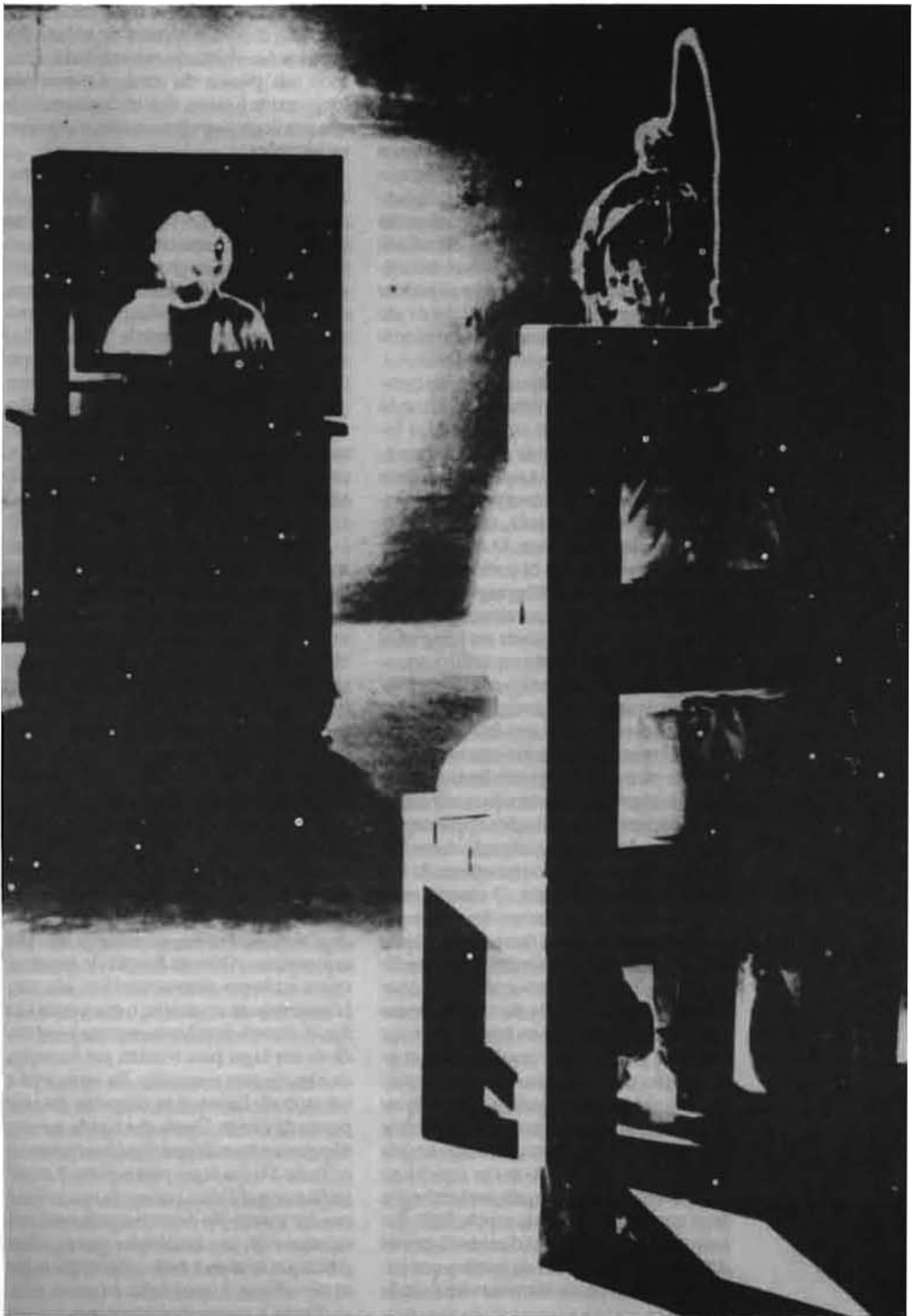
câmeras na busca da portabilidade máxima, e facilidade total de uso, eliminando, para o usuário, o trabalho das operações intermediárias, ou seja, o processamento do filme, que ficaria por conta da empresa, a Kodak.

A filosofia técnica da câmera já se evidenciava no seu *slogan*: *Você aperta o botão, nós fazemos o resto*. Nada de químicas perigosas, laboratórios caseiros dispendiosos, dedos sujos de castanho, dolorosas horas no miasmático quarto escuro. Adeus às malas pesadas, ao pano preto, às placas incômodas, às poses longas. A partir de agora a câmera adere ao corpo. É uma simples extensão do olhar, vai para onde você quiser, uma espécie de terceiro olho, pesando apenas 680 gramas, com um obturador capaz de mastigar a luz em apenas um vigésimo de segundo, e carregando um novo tipo de filme (uma cinta de nitrocelulose transparente), cuja revelação e copiagem já vinham incluídas nos 25 dólares do custo do aparelho completo.

O sonho de Eastman era um instrumento fotográfico "tão fácil de usar como um lápis". Em bom português, um tipo de câmera que permitisse fotografar sem pensar. Não há dúvida de que, a partir dela, uma nova separação se opera entre aparência e pensamento, ou, pelo menos, uma recombinação de forças. Que é preciso estudar.

Até a década de 80 do século XIX, o fotógrafo se aproximava do pintor não tanto pela estrutura visual-perspectiva de suas obras (como dezenas de historiadores já apontaram, e isso não é mais novidade), mas pelas condições do seu trabalho. Um pintor, mesmo copiando um objeto à sua frente, tinha sua prática voltada para a tela e as tintas, e é ali que se consumia o nervo de sua arte. Os primeiros fotógrafos, mesmo registrando imagens exteriores e naturais, eram, devido ao longo tempo de exposição exigido, ao peso e dimensões da aparelhagem e à complexidade do processo, verdadeiros ateliês ambulantes. Sua função era basicamente cenográfica e de organizadores de composição. Em suma, pintura e fotografia eram semelhantes, não apenas porque seus resultados se pareciam - a questão tão falada da perspectiva, etc. - mas porque o corpo do pintor e o corpo do fotógrafo se comportavam da mesma maneira.

A câmera Kodak (independentemente de toda "sociologia" que desencadeou, o



BILL VIOLA, REASONS FOR KNOCKING AT AN EMPTY HOUSE, 1982

que também não é nenhuma novidade) vai, pela sua própria estrutura interna, gerar um fator novo, inédito, que chamaremos de ato fotográfico. Ali, algo se libera, algo se desprende como potencial dessa caixinha, algo só possível por causa dela. Uma nova relação com a luz. Uma nova relação com o tempo. Através da máquina, o sujeito que se entrega a ela se vê impelido a um tipo de consciência específico, repadronizando automaticamente sua postura diante do objeto, entendendo-se por postura inclusive a postura física. Há coisas que só podem ser vistas e produzidas em situação de ato fotográfico, ou seja, através da existência da câmera.

Não que a câmera seja o superolho construtivo, teorizado na década de 20, mas porque, ao se inserir no circuito dela, o fotógrafo passa a desejar de modo diferente. Fotografar se torna uma ação, um agir, em si mesmo e dentro de si mesmo. E com idêntico grau de complexidade, apesar de diferente, do ato de escrever. O ato realizado através e no interior da câmera transforma-se automaticamente em linguagem, algo que vai informar a própria constituição do mundo. Essa é a especificidade da fotografia, acompanhada do seu ato específico, transformar instantaneamente o mundo em linguagem. Isso permitiu o surgimento de algo como uma vontade de arte fotográfica.

E a invenção da câmera cinematográfica nada mais fez do que estender esse poder do ato fotográfico à captura do movimento. De resto, ambas as produções operavam no mesmo registro. A semiotização desenfreada do mundo, a criação instantânea de linguagem, de significação. O cinema realmente é a fotografia em movimento, o parentesco entre ambos é forte. E se não fossem as contingências técnicas das respectivas invenções, poderíamos mesmo dizer que a fotografia veio depois do cinema, como seu instante analítico, um estágio superior em que a percepção se recolhe para a contemplação, para fruir uma outra duração não dada na experiência imediata. De qualquer modo, ambas as práticas conservam por trás de si o mesmo tipo de ato, o mesmo tipo de desejo, aquele olho solto que se espalha no mundo e começa a falar pela avalanche dos seus quadros sucessivos, e pelo balé dos seus pontos de vista, plataformas de prazer e tensão magnética. Cada quadro um pequeno discurso, cada discurso uma fatia de história.

Sempre a câmera. Caberia falar um pou-

co da cinematográfica, e compará-la com a que veio depois, a câmera de vídeo, cuja imagem é o objeto do nosso estudo. Falemos um pouco de uma, e passemos longamente à outra, dentro de um método que privilegie os pequenos usos e as pequenas intuições.

A câmera de cinema, em estado natural, é algo parado, desligado, em repouso. E, de repente, ela realiza tomadas, recortes no mundo. Quando apertamos o botão. Quando surge a decisão, quando intuimos que é a hora, quando tudo parece se organizar ou se posicionar de forma altamente significativa, que faça jus à ordem de "Câmera!". O material bruto, em cinema, é feito de repetições, de retomadas de planos, com começo e fim bem demarcados, pedaços de discursos sobre o mundo. Há uma usura do material película em qualquer filmagem, porque toda a equipe sabe que a sua duração não é a mesma da duração das coisas. O filme em estoque é sempre mais curto (aliás, muitíssimo mais curto) que a realidade em geral e o mundo visual disponível num dado momento. Assim, é preciso usá-lo apenas para dar forma a algo que possa ter sentido posteriormente, a algo que venha a significar dentro de uma obra, algo que diga alguma coisa e que funcione dentro de um projeto de linguagem. Gerações de jovens apaixonados por cinema foram arrastadas à sua profissão justamente por esse aspecto, as possibilidades significantes que se poderia vivenciar pelo ato cinematográfico.

A câmera de vídeo, ao contrário, em seu estado natural, está sempre ligada. Quando se começa um trabalho em vídeo, já estamos vendo imagens na tela antes mesmo de termos decidido gravar. Porque ela tem uma dupla função, ao contrário da sua antecessora. Além da função de registrar, como a câmera cinematográfica, ela também serve para transmitir, o que a outra não faz. A câmera de vídeo transporta a realidade de um lugar para o outro, por exemplo, da câmera para o monitor. Eu estou aqui e me vejo ali. Eu estou na calçada e me vejo dentro da vitrina. Desde que ligada, mesmo não gravando, a câmera de vídeo está transmitindo. De um lugar para o outro. E transmitindo o quê? Uma coisa cuja maravilha é nos dar a sensação de sermos a mesma coisa, aqui e lá, um *igualzinho* que os olhos procuram avaliar, e onde a decepção surge se não o fosse. É igualzinho, eu aqui e eu lá.

Então, o caráter de discurso naquele ato é bem menos intenso que no cinema, o ca-

râter de linguagem das suas imagens. Porque a captação é permanente. Não depende de uma decisão de enquadramento do mundo e nem de um ato de “atirar” (*shoot*), de determinação de um momento em que a captação teria início, de um ponto de partida.

A câmera de vídeo é contígua ao real, ou co-presente, quase à maneira de um espelho, espelho móvel. A imagem de vídeo está dentro do real com o qual ela trabalha. Tudo que ela faz é deslocá-lo de um ponto a outro, por exemplo, para um monitor, situado num outro ponto, mas em geral dentro desse próprio espaço. (Nota: aqui, neste texto, não se trata de TV, nem do *broadcasting*, mas tão-somente do pequeno funcionamento da própria câmera, ao alcance de qualquer mão.)

Para quem está ali, tudo que está acontecendo na frente da câmera está acontecendo dentro da imagem. É uma sensação de simultaneidade que retira o peso retórico da construção visual, e a naturaliza, a “singeliza”, desproblematizando-a. A câmera de vídeo, uma vez ligada, não precisa estar enquadrando nada de especial para que esteja sempre exercendo a sua função. Não depende de nenhuma decisão significativa, de nenhuma finalidade.

O material bruto de um trabalho em vídeo é muito mais errático que o do cinema. Registra um número muito maior de elementos que extrapolam a nossa intenção de significar. Tem menos simples repetições de uma mesma ação que novas versões retomadas em outro registro. Incluindo os tempos mortos, as transições, e geralmente um arquivo das posturas do outro lado, da equipe operadora, das vozes de comando, dos comentários paralelos. É essa tentação de incorporar o outro lado da produção, que é inerente à posse da câmera de vídeo, acaba se tornando uma regra de tentação. O trabalho passa a incluir o seu próprio *making-of*.

Quando examinamos um material bruto de vídeo não-editado, fica difícil distinguir entre o que é o próprio trabalho e o que é o trabalho paralelo que se teria para registrar o seu *making-of*, o arquivo onde se observa o ato da sua própria realização. Porque, em geral, com o vídeo, a câmera começou a gravar muito antes de acontecer aquilo que aparentemente era o que nos interessava, e continuou a fazê-lo muito tempo depois. Por isso mesmo, num simples giro ou desenquadramento, é capaz de

fazer a realidade da cena deslizar para a irre realidade da equipe produtora. Aos olhos da câmera de vídeo, ambos os espaços são absolutamente contínuos entre si. Unidos sob a mesma matéria eletrônica, e transmitidos no presente unificador do aparelho que monitora.

E, então, nós entendemos a natureza dessa câmera, que é basicamente a de um instrumento de vigilância. Mas de uma forma muito mais radical que os chamados aparelhos de vigilância instalados em grandes lojas, e que seduziram tantos teóricos do vídeo na Europa. Qualquer câmera de vídeo se apresenta como um olho indeterminado, sem qualquer intenção inicial, que apenas olha, procurando como significativo aquilo que independe dele.

Nas operações de vigilância, podemos dizer que o que está à frente e o que está atrás da câmera adquirem um estatuto semelhante, pois ambos estão mergulhados num mesmo contexto. Isso é uma decorrência direta da natureza transportadora da câmera de vídeo. O desejo de vídeo, isto é, o desejo de fazer vídeo, por parte dos jovens postulantes, tem muito a ver com um desejo pelo aparelho em si, as suas virtudes universais de desmanchamento de linguagens. O videasta é o vigilante da sua própria cena. Mais que gravar os seus objetos, os seus atores, ele vai vigiá-los, e, ao mesmo tempo, vigiar-se, colocando espelhos que refletem de todas as posições, inclusive para trás. Disso ele não pode fugir porque é uma produção espontânea do seu instrumento, e talvez o seu aspecto mais fascinante.

Mudando um pouco o tom da discussão, abramos um parêntese. É um equívoco generalizado pensar-se que algumas produções exclusivas para a TV, como clipes e teledramas, e são milhares atualmente, adotaram a película cinematográfica no momento inicial de captação das suas imagens apenas por uma questão de qualidade, pela definição original, registro, ou por mera sofisticação. Na verdade, a tentação do uso da película, que hoje se verifica mais que nunca nos meios eletrônicos, visando produções que serão finalizadas e cobertas de efeitos em vídeo, é a tentação de um outro regime de realidade que não o da simples vigilância, o do simples e indiferente espelho. Quando se fala de tentação, a primeira frase que vem à mente é: a carne é fraca. No terreno do vídeo, todos sabem, ao trabalharem com ele: *a imagem é fraca*. O que não quer dizer que dele não se possa extrair toda

uma revolução, mas há que se partir do fato de que ali a *imagem é fraca*. Talvez ali resida a grande força do ato videográfico, cuja natureza ainda não podemos cernir claramente. O objetivo do uso da película é o de disparar, logo no início, uma distância mínima entre o olho e seu objeto, para que a imagem deste atinja rapidamente o estatuto de figura de linguagem, e evitar, talvez retrógada e romanticamente, o inevitável: a natural e banalizante imediatividade da imagem de vídeo dada em primeira mão.

A banalização da imagem de vídeo (que neste estudo nada tem a ver com o que se costuma identificar com o aspecto banal das imagens da televisão comercial), seu caráter de aparente simples reflexo transmitido, a sua indiferença semiológica inicial, é acentuada pela indefinição dos contornos da tela do monitor, a tela da TV. Não só porque os seus cantos são arredondados, mas porque os limites da moldura da tela da TV não configuram um quadro inerente à imagem, algo que pertença à imagem e demarque o seu campo com precisão, e em relação ao qual todos os elementos vão passar a ter uma função espacial e significativa rigorosa.

O limite do quadro na TV pertence ao aparelho. A imagem surge por trás, como que se mostrando através daquela abertura, como através de uma janela, e sugerindo poder se estender além, acima, abaixo, em todas as direções, sem demarcação precisa, e, por isso mesmo, diminuindo o efeito de significação que se possa extrair da colocação espacial dos elementos da cena. Isto se dá numa operação oposta à da pintura, onde o quadro é fundamental, e oposta à do cinema, pelo mesmo motivo, onde a espacialização da linguagem criou toda uma arte de extrema complexidade.

A imagem cinematográfica é centrífuga, ela se define pelos bordos. Nos seus bordos temos todas as leis da composição que desencadeiam efeitos psicológicos e retóricos, como na grande arte ocidental. A imagem do vídeo é centrípeta, ela converge para o centro, ou se dá apenas no centro, mesmo que esse centro ocupe a extensão integral da tela. Os bordos, no vídeo, adquirem o estatuto de coisa vaga.

Por esse motivo, dentro de uma imagem de vídeo, podem coexistir várias imagens, em janelas internas abertas, em quadriculados vários, sem problemas retóricos de ligação, porque, numa certa medida, a composição do quadro se tornou indiferente, ou

mesmo se pode dizer que não há mais quadro.

É o caso, por exemplo, dos aparelhos de TV que permitem a observação simultânea de dois ou mais canais, cada qual numa pequena janela. E mais ainda, o caso das telas de computador, que permitem a você assistir um programa de TV num cantinho de tela enquanto trabalha no seu processador de texto. Não há qualquer interferência estética ou de linguagem entre eles, que mantêm integralmente a sua heterogeneidade, apesar de estarem presentes numa mesma tela. O espectador, em momento algum, estabelece qualquer interconexão sintática entre eles, sabendo, o tempo todo, estabelecer, em sua mente, a divisão.

Isso porque há algo de já dado na tela da TV, na sua indefinição de bordos, que rejeita a unificação geral dos elementos ali presentes numa estrutura ligada e densamente significativa, como seria o caso da imagem do cinema, que não admite divisão sem interligação, e onde tudo significa e tem a força de uma declaração hierárquica. O mesmo ocorre no plano da sucessão temporal. A montagem, as operações mais complexas criadas pela arte da montagem cinematográfica, onde se estabeleceu um conjunto de técnicas para interligação dos planos, caem por terra no vídeo, que não tolera ligações excessivas, não consegue sustentá-las.

A vanguarda cinematográfica, ao longo de todo o século XX, ao lutar pela descontinuidade da cena, ao trabalhar pela inserção cada vez mais intensa de elementos heterogêneos dentro da obra, e ao operar com choques, rupturas, surpresas, etc., na verdade trabalhava para transformar em homogêneo o heterogêneo, e descobrir maneiras de ligar, interconectar, tornar significativo o que antes parecia impossível. No fundo, continuamos dentro dos princípios clássicos da unidade da obra, mascarados por uma atitude exterior de descontinuidade.

Estamos ainda dentro do universo da leitura estética da obra, por mais que se tente colocar dentro dele todos os detritos do século. O sujeito "leitor" da obra ainda era o leitor com um aparato de percepção clássico, e que, por isso mesmo, podia ficar chocado, podia sofrer traumas diante de certas interligações forçadas, diante da inclusão de certos elementos considerados incompatíveis, seja com as leis de uma obra qualquer, seja com os padrões de uma certa



moralidade, ou com a inversão hierárquica dos elementos de uma obra, como alterações na ordem narrativa, ou alterações nas proporções estabelecidas, sem falar nas desestruturações entre forma e fundo. Era a época em que o *bourgeois* podia ser *épaté*, porque, na verdade, tanto o *bourgeois* como o artista comungavam do mesmo aparato de percepção, mesmo que situados em esferas culturais conflitantes.

A descontinuidade agora se tornou regra, não como um procedimento de vanguarda que tivesse sido incorporado, mas porque a banalização vigilancial da imagem de vídeo permite a simultaneidade não-conflitante de coisas heterogêneas. Paradoxalmente, é sempre uma mesma realidade que se encontra por trás de todas as imagens de vídeo, apesar das distorções e efeitos que essa imagem possa vir a sofrer. Aliás, é essa estabilidade banalizada que a permite ser objeto permanente de tanto efeitos e violências gráficas. Ela convida a isso, ela pede isso. Porque o caráter de efeito dificilmente passará ao estatuto de uma significação mais densa, como o seria no cinema.

No cinema, os efeitos são localizados na criação de um espaço narrativo diferencial, de um novo momento ficcional, de uma ampliação do imaginário representativo. No vídeo, é a própria imagem que sofre o efeito, a imagem como um todo, e ela pede sempre mais e mais efeitos, porque eles não estabelecem um mundo ficcional alternativo ao se darem, mas sendo vistos como efeitos em si, graças ao caráter de fraca ligação que possui o vídeo entre seus elementos, esses efeitos se desgastam imediatamente, e precisam ser renovados.

Por trás, o padrão vigilância do vídeo subsiste, o padrão janela sem moldura definida. Mesmo nas criações de mundos impossíveis ou virtuais, com imagens geradas apenas em computadores, onde as estruturas visuais da nossa realidade quotidiana são violentadas, invertidas, e contraditas, permanece essa banalização da sua estrutura visual, pois o olhar não pode passar pelas mesmas transformações da tecnologia, já que elas têm se produzido apenas em função da apresentação visual, da sutileza dessa fisicalidade ótica, e o sujeito permanece

**VIDÉOCIRCUS.
MICHAEL
JAFFRENOU**

com a sua irredutível complexidade. Sem impulsos ou motivações mais radicais para se transformar, o sujeito se posiciona aqui de modo semelhante ao que costumava fazer diante das imagens da velha tecnologia do vídeo. E, diante do que poderia aparecer como um radical experimento de construção espacial, o sujeito não tem mais nada a fazer senão olhar tudo aquilo com a mesma indiferença que aprendeu a dedicar a qualquer imagem produzida segundo a estrutura do vídeo. E, assim, surge uma espécie de “vigilância fractal”, que determina a consciência do sujeito, mesmo diante dos mais radicais experimentos em computação, e que o olho esquadrinha com indiferença.

E é exatamente isso que permite ao artista de vídeo, inesperadamente, proceder a um movimento intenso de incorporação de heterogeneidades, de todos os gêneros e todos os estilos, inclusive aqueles já superados em outras artes, e fazer coexistirem diversas formas de arte lado a lado. A isso se chamou de *pós-modernismo*, e parecia um estilo, apesar da falta de estilo. Na verdade, o pós-modernismo se revela hoje como algo que decorre da estrutura inerente à vivência do vídeo na sociedade contemporânea. Com o advento da digitalização generalizada, fruto do avanço da computação, o artista extrapola a sua especialização, e, com a mente já formada no universo típico do vídeo, poderá influir na estruturação de diversas matérias.

Aqui podemos encerrar este texto, apresentando a nossa especulação particular sobre o futuro desse percurso que vimos examinando desde a câmera fotográfica, a qual começou executando, para o sujeito, automática e instantaneamente, operações que eram da ordem do artesanato. Inaugurando um universo de funções semelhantes.

Tomemos o artista renascentista. Para nós, até hoje, continua como uma espécie de homem total. Seus vários talentos o tornavam capaz de transitar por todas as artes do seu tempo. Um homem completo, dotado de habilidades variadas, transitando livremente entre a ciência e a estética, e dominando todas as linguagens. Uma espécie de superindivíduo, cuja existência nos dias de hoje não podemos conceber, pois cheio de talento para diversas atividades. Nossa cultura encaminhou cada homem para sua especialidade, e cada artista para sua matéria. Nossa cultura detecta um único talento para cada indivíduo postulante, e de um

modo ou de outro valoriza esse talento, como expressão de uma autenticidade diferenciadora entre indivíduos, e que confere *status*, pois representa um algo mais que cada um de nós pode oferecer em contraste com a norma simples definidora dos indivíduos em geral.

Se uma criança, ao desabrochar para a vida, surge, ao nossos olhos, marcada pela evidência de que se tornará um grande artista (e não há nenhum de nós que não esteja buscando isso nas crianças, mesmo que essa vocação seja a de um artista das finanças), podemos assistir, nessa pequena pessoa, à emergência do talento, o seu talento particular e inconfundível, a sua vocação natural, pressionando numa direção única, que irá determinar a eleição de um veículo único e privilegiado que será o seu veículo para toda a vida. O seu talento será identificado com o que há de melhor na sua pessoa, e a única coisa passível de ser admirada e reconhecida. E ela própria se pautará, nas suas ações, por uma indefinição com o que esse talento tem a oferecer. O que representa um passo à frente do que a média das pessoas tem a oferecer, já que não há talento nelas, mas, ao mesmo tempo, supõe que a nossa pessoa possa ser definida pelas pequenas bases desse aspecto, e que nós devamos nos projetar na delimitação que ele nos oferece para nossa identificação.

Como por exemplo, no pintor, a erotização do olhar, o privilegiamento das questões visuais, a transcrição das experiências profundas em cor, formas e todo o material inerente à pintura. É com esse material que ele entrará em combate permanente, superando-se, para atingir um domínio cada vez mais completo dele, incorporá-lo mais e mais nos seus hábitos, até quase o ponto de fundir-se com ele, como uma segunda natureza, e dirigindo todas as suas experiências interiores no sentido de estamparem-se em pintura, apenas pintura. Porque é no aparato físico da pintura que ele vai exercer aquilo que poderíamos chamar academicamente de “o seu dom especial”. O mesmo processo ocorre com o músico e seu instrumento, o poeta e as palavras, cada qual especializado numa área da sensibilidade humana, onde exerce o seu talento específico, e onde se define como o tipo de artista que é.

As novas tecnologias digitais, em particular os computadores e seus complexos programas de simulação do instrumental das diversas artes, estão a ponto de alterar

essa situação, produzindo um novo tipo de estrutura subjetiva nos indivíduos chamados artistas. Independente de talento ou habilidade especializada numa determinada área cultural, os programas do futuro colocarão todas as artes, visuais, sonoras, verbais, tridimensionais, difusas, rítmicas, dependentes exclusivamente da memória, ou mesmo praticamente conceituais, ao alcance de qualquer artista, ou qualquer interessado leigo, pois operam com suas leis e descrições estruturais, tendo se tornado capazes de dar-lhes conta quase integralmente, graças aos avanços da ciência da Lógica, e por isso mesmo o artista não precisará se limitar a alguns poucos materiais de eleição, aos quais dedicaria a vida inteira em busca da mestria completa, mas poderá reunir dentro de si mesmo todas as emoções artísticas disponíveis na sua cultura. E terá uma relação diferente com a sua própria subjetividade, sendo capaz de auscultar o tipo de arte que certas pressões internas suas exigem num dado momento. Se é através dos sons, ou através de massas pesadas, ou através de linhas ou um tipo especial de emissão da voz.

Os programas atuais ainda não são capazes de dar conta desse projeto, mas é para onde eles apontam. Ao contrário do artista renascentista, o artista do futuro, que transitará como aquele entre todas as artes do momento, não será especialista em nada, não terá talvez talento para nenhuma arte em especial, não terá vocação para nada. Mas será um homem capaz de se recolher até o núcleo gerador de todas as sensações artísticas. Essas sensações são as mais variadas possíveis dentro do potencial humano e podem se expressar nas diversas áreas de matérias e linguagens disponíveis da humanidade. O artista vai agir dentro do critério de adequação máxima. Ele ouve sons internos, e isso pode levá-lo num momento a conceber uma música ou uma experiência sonora qualquer, e cabe ao computador executar o seu plano. Outras vezes, trata-se de imagens oníricas, e, mais uma vez, a máquina executa o artesanato sob o comando do artista, que terá agora que ser um superartista, e não o que se poderia, à primeira vista, imaginar de um simples operador desses programas. Ou um cruzamento inédito de sons e imagens.

A operação de criação será mais complexa, mesmo dispensando o uso da técnica manual. Ninguém aprenderá piano desde os cinco anos de idade, nem entrará numa

escola de arte para treinar a mão ou a vista. O treinamento do artista será um treinamento de processos, estruturas, organizações significantes, história e prospecção, e mesmo técnicas de expansão cerebral. O raio de ação do artista se amplia, inclusive internamente, ao nível mesmo das suas experiências mais remotas, sua memória afetiva. Tudo agora poderá ser incluído nessas novas perspectivas líricas, o lirismo digital, onde todas as artes se cruzam e se superpõem (e trata-se do aspecto lírico da arte que estamos tratando aqui, o seu lado mais romântico e *démodé*). Ele terá que ser tudo, e ao mesmo tempo não ser nada de antemão.

Se as suas sensações emocionais se traduzirem em sons, e ele achar que é nessa área que ele precisa atuar, então ele poderá começar a compor uma sinfonia, se for um artista sintonizado com formas tradicionais, seguindo as suas pistas auditivas. Se suas sensações forem cromáticas, poderá rasgar um quadro na tela em frente, e assim por diante, ouvindo as sugestões que vêm de dentro, e adaptando-as à matéria que for mais adequada.

Todos os artistas se especializarão no todo, se isso não é um paradoxo, e serão capazes de pensar segundo o esquema de pensamento de um grande número de artes. Especialistas da generalidade. A totalidade de hoje, tal como a concebemos, é uma pequena parcela da realidade, e a realidade inteira, um mínimo detalhe da própria realidade. A casa se torna a entrada para a porta.

Assim, resumindo, o artista do futuro não será marcadamente um pintor, nem um romancista, um músico, um arquiteto, mas um indivíduo completo e compacto, que levará em conta, a cada momento, quaisquer possibilidades de expressão e materialização de seu sentimento, independente da matéria especializada, da linguagem ou da ordem cultural a qual elas se vinculem. Isso possibilitará estar permanentemente à escuta dos seus movimentos mais sutis e humanos, e apto a dar conta deles de acordo com o veículo material que eles exijam, e não mais, como os artistas até hoje, limitados à área de atividade estética que eles elegeram desde o princípio como a sua única capacidade. O pensamento de cada arte, que o artista dominará, poderá se realizar via máquinas informáticas, nais quais se concentrará todo o potencial artesanal, o que não deixa de ser um paradoxo.