

ESTRATÉGIAS DO OLHAR - NOVA VISIBILIDADE E INCERTEZA

José dos Santos Cabral Filho

UFMG

Departamento PRJ / Escola de Arquitetura

Revolução digital como revolução visual

O grande potencial das tecnologias da informação no campo do patrimônio histórico parece estar no âmbito da visualização. Reconstruímos visualmente edifícios inexistentes, estudamos visualmente o impacto de novas construções em sítios históricos, fazemos levantamentos fotogramétricos de conjuntos históricos complexos, criamos modelos digitais de cidades inteiras que podemos então visitar através de sistemas de imersão digital que acostumamos a chamar de realidade virtual. Tais possibilidades, em sua maioria, são oriundas do desenvolvimento de programas de CAD (Computer Aided Design), que por sua vez são desenvolvimentos extremos da técnica de perspectiva inventada na Renascença. A técnica de perspectiva, a seu tempo, foi uma revolução nas possibilidades de visualização do mundo, calcadas na idéia de representação como correspondência, ou seja, a representação correspondendo de forma fidedigna ao objeto representado. De acordo com o historiador da ciência George de Santillana¹, essa idéia de biunivocidade entre representação e mundo representado, é a base da ciência e do pensamento moderno. Em suma, uma nova técnica de visualização foi responsável pelo desenvolvimento da ciência e do pensamento moderno, e em última instância, responsável pelo desenvolvimento do computador.

De fato, se houve uma revolução digital nas últimas cinco décadas como somos levados a acreditar, grande parte desta revolução foi uma revolução da visualização, ou para sermos mais exatos, uma revolução no modo de produção da imagem. Um modo de produção que na verdade altera profundamente os modos de distribuição e manipulação das imagens. Se na base da tecnologia da informação temos o cálculo (ou seja a computação), na sua exteriorização temos a organização de padrões imagéticos (ou seja a visualização). Bancos de dados, maquetes digitais, apresentações multimídias, etc., são todos, mais do que formas de organização de dados, formas de visualização de dados. Na evolução do computador passamos do

cálculo para a imagem através da computação gráfica, e da imagem para a comunicação através dos computadores multimídiais. E se o melhor dos cenários se realizar, passaremos da comunicação para o conversacional² (ou o verdadeiramente dialógico) com o computador tomado como ferramenta da indeterminação. As implicações dessa passagem do computador como ferramenta gráfica para o computador como ferramenta dialógica é o que nos interessa investigar no presente texto, avaliando suas conseqüências para o campo da educação patrimonial, tópico desse encontro.

Imagens calculadas

Certo é que vivemos hoje, com um relativa plenitude, algo que vinha sendo ensaiado desde os anos 1950 e 1960 - a era das imagens digitais, belas, fáceis, baratas e onipresentes. Mas antes das imagens digitais, a fotografia já havia alterado radicalmente as características essenciais das imagens até então conhecidas, especialmente no que concerne ao modo como eram produzidas, à maneira como se dava a sua substituição e também a sua forma de distribuição³. Com as tecnologias digitais estas características ganharam um desenvolvimento exponencial, numa espécie de aceleração. As imagens hoje são produzidas, distribuídas e substituídas com inebriante facilidade. Se a fotografia analógica tinha como características (i) a automação de sua produção, (ii) a velocidade de sua substituição e (iii) a facilidade de sua distribuição, com o advento do digital tais características vão sofrer um deslocamento: a automação se transmuta em imediatividade; a velocidade de substituição se transforma em manipulação; e a facilidade de distribuição cria a possibilidade da onipresença (a ubiquidade de um universo fotográfico).

O efeito mais visível deste incremento na velocidade das características essenciais da imagem técnica sem sombra de dúvida é uma generalizada banalização no uso das mesmas. Uma inflação de imagens vai marcar nosso cotidiano e permear todas as nossas atividades mais corriqueiras. Porém a banalização não é todo o efeito deste incremento, algo mais é acrescido à presença das imagens em nosso cotidiano. Como um subproduto da 'aceleração' dos modos de produção, de substituição e de divulgação das imagens passamos a ter na verdade a possibilidade de interação com as mesmas. Podemos criar imagens, trocá-las por outras e publicizá-las instantaneamente em resposta ao nosso gesto, seja esse

gesto mediado por um mouse, ou lido diretamente por algum aparato capaz de mapeá-lo (como por exemplo as atuais câmeras digitais). Essa possibilidade de interação com as imagens vai atingir uma enorme popularidade e o que era antes restrito aos dispendiosos ambientes de realidade virtual tipo CAVE, hoje se populariza com tutoriais e demonstrações fartamente disponíveis no YouTube.

Essa abertura imensa e inédita da imagem para a interação é fruto da capacidade de cálculo cada vez maior de nossos computadores. De fato, como sabemos, o que acontece nessa evolução do computador que antes era só máquina de calcular e agora é máquina de desenhar e comunicar, não é uma superação do cálculo, mas sim o uso do cálculo como base para a criação de novas imagens e a viabilização da nova comunicação. Como nos lembra Flusser⁴, a imagem digital, da mesma forma como a comunicação digital, passa pelo crivo analítico do cálculo. E se viermos a entrar numa era do diálogo digital (conversacional) estaremos vivenciando a conversação apoiada pelo crivo analítico do cálculo.

O fato de serem imagens calculadas nos traz perspectivas inovadoras e, ao que tudo indica, não se trata apenas de uma mera forma de visualização, mas sim de uma nova visibilidade. Uma nova visibilidade que ainda não compreendemos totalmente e que em um de seus vetores mais instigantes nos aponta em direção à incerteza, e que talvez por isso provoque tanto medo e resistência à sua adoção.

Uma questão de distância

Certo é que essa nova visualidade não nos chega isenta de problemas e paradoxos. Ao mesmo tempo que ela nos abre perspectivas inéditas e auspiciosas no que tange a nossa relação com o mundo, ela também nos tem afastado do mundo. Da maneira como usamos hoje o computador e suas interfaces, ele tem paradoxalmente expandido as possibilidades de nossa ação no mundo, e ao mesmo tempo empobrecido a qualidade de nossa experiência do mundo. Escrevo, hoje, com rapidez e eficiência que não se comparam à escrita manual, mas a ergonomia dos teclados e interfaces me adoecem o corpo; posso estar em contato com amigos ao redor do mundo, mas a linguagem desse contato é mais pobre que a linguagem de minha completude corporal. Podemos hoje 'acessar' o mundo em tempo real e de forma ubíqua, mas sem dúvida alguma estamos perdendo a cumplicidade com este mesmo mundo que acessamos.

As representações computadorizadas nos trazem o mundo imagetivamente, mas também servem de barreira, criando uma distância entre nós e o mundo representado. E já que passamos a tomar as representações de forma suficiente, como se fossem o mundo, caímos num culto do simulacro, numa reinventada idolatria. No entanto esta questão da abstração da experiência, da criação de uma distância entre nós e o 'mundo', não é privilégio das imagens digitais e tem raízes muito mais antigas. A distância teve um papel fundamental no desenvolvimento da civilização, pelo menos no que tange a civilização ocidental. A distância entre nós e o 'mundo' é a condição para o aparecimento do pensamento crítico.

Os teóricos canadenses Alberto Pérez-Gómez e Louise Pelletier argumentam que se quisermos entender o cenário atual de proliferação desmedida de imagens, teremos que nos remeter a um momento crucial na história da cultura ocidental, quando no teatro grego é estabelecida a separação entre palco e platéia. Com essa distinção surge uma 'distância' entre o espetáculo, o autor e o público, tornando o teatro uma manifestação diferente dos antigos rituais onde estas 'distâncias' não existiam. É interessante observar que, enquanto o ritual reforça e corrobora visões de mundo específicas, o teatro se abre para experimentações de novas visões de mundo.

O estabelecimento dessa distância no teatro vai se caracterizar especialmente por três aspectos: uma predominância do visual (e numa menor extensão pelo auditivo), a viabilização de um desenvolvimento racional (através da instituição da autoria), e por um desengajamento corporal da maior parte das pessoas envolvidas (a platéia). Estes três aspectos acabam por estabelecer as bases para a sistematização do que veio a ser o 'paradigma perspectívico' da Renascença. Paradigma que, por sua vez, vai ser a base de nossa cultura tecnológica, já que praticamente todo o universo tecnológico contemporâneo é produzido primariamente através de representações técnicas que têm como base os princípios da perspectiva que postulavam uma correspondência precisa entre representação e 'mundo'. Desta forma o estabelecimento de uma distância crítica e operativa no teatro grego vai marcar todo o desenvolvimento cultural do ocidente.

Um outro ponto de vista sobre essa problemática da distância nos é oferecida por Vilém Flusser em seus vários ensaios que tratam do assunto da nossa relação com a imagem⁵. Flusser nos lembra que originariamente a criação de imagem pressupõe uma distância do mundo dos objetos, um "recoo abstrativo", um afastamento progressivo do mundo a ser representado. Mas as imagens tendem a se transformar

em elementos opacos e perdem sua característica de meio para apresentação do mundo – vemos as imagens e não o mundo que elas representam. Para tentar superar essa transformação das imagens em elementos de obstrução, efetuamos um recuo maior para obter uma distância crítica das mesmas e inventamos a escrita, que é “um passo ainda mais distante com relação ao mundo dos objetos”. Mas a escrita também se torna opaca, como por exemplo no texto científico, se transformando em obstáculo para o mundo, ao invés de descrevê-lo. Então inventamos as imagens técnicas (como a fotografia) para ilustrar o texto. E quando essas imagens também perdem sua capacidade ilustrativa e viram elementos opacos, inventamos as imagens digitais, sintéticas e calculadas, que, por serem baseadas em análise, são a princípio totalmente explicadas.

Transgressão e abertura para a indeterminação

Tanto a distância consolidada no teatro grego, quanto a distância nas operações de criação de imagem, são distanciamentos que viabilizam a imaginação, quer seja de imagens (um quadro ou uma máquina), quer seja de um roteiro (peças teatrais ou planos diretores). Ambas as distâncias viabilizam a idéia de desenvolvimento e o fazem através de um movimento deliberado de abertura em direção ao desconhecido e por fazê-lo nos permitem a idéia de progresso – o caminhar em direção ao novo, a criação do inexistente, a fabulação de novos mundos. Na estratégia do teatro, no âmbito do universo controlado do palco, pode-se transgredir modelos de mundo e assim vislumbrar outros modelos de mundo ainda não existentes. Na estratégia de criação de imagem sugerida por Flusser damos um passo para trás para nos distanciarmos do que queremos representar, para poder olhar o mundo. Esse passo para trás é um passo em direção ao que não estamos vendo, um passo em direção ao desconhecido, em direção a um universo ainda não determinado.

Assim, se de um lado podemos dizer que devido à ênfase visual nós perdemos a cumplicidade com o mundo, por outro lado, essa mesma perda nos abre a possibilidade da transgressão do universo conhecido. Através da transgressão podemos projetar-nos em direção ao novo. Ou seja, a ênfase visual e a conseqüente perda do envolvimento corporal, a fragmentação da experiência e a perda da cumplicidade com o mundo, tudo é parte do preço que pagamos pelo ganho em racionalidade e capacidade de operar abstratamente, habilidades que nos

permitiram construir esse paraíso tecnológico em que vivemos. É verdade que este paraíso às vezes ganha tons infernais, exatamente por ter adquirido uma autonomia no seu progressivo desenvolvimento. É um inferno mais complicado ainda, porque nenhum de nós, mesmo sabendo de sua infernalidade, estaríamos dispostos a abrir mão de seus privilégios.

Um nova visibilidade dos processos

Mas a perda do engajamento corporal e da cumplicidade com o mundo não é tudo o que resulta da ênfase na visualidade através das tecnologias digitais. A história nos mostra que uma mudança radical no olhar pode ter conseqüências insuspeitadas e alterar profundamente nossa relação com o mundo e nossa possibilidade de ação neste mundo. O microscópio e o telescópio são exemplos paradigmáticos de uma dessas mudanças que alteraram a história do homem de forma irreversível. Sanford Kwinter, nos recorda que, ao tornar visível ao olho humano o muito pequeno e o muito distante, o telescópio e o microscópio foram os protagonistas do fim de várias tiranias históricas⁶.

O microscópio e o telescópio nos permitiram uma mobilidade visual em espaços antes inacessíveis (inacessíveis porque invisíveis). É interessante notar que esta mobilidade permitida pelo microscópio e telescópio se dá no âmbito da escala, é principalmente uma questão do espaço e só indiretamente uma questão do tempo. A nova visualidade advinda com as tecnologias digitais nos permite uma estratégia de mobilidade semelhante, sendo que o principal fator que diferencia essa mobilidade é que ela não ocorre apenas no espaço, mas principalmente no tempo. De alguma forma podemos agora lançar nosso olhar no tempo, simulando o passado e, sob uma certa extensão, o futuro. Hoje podemos deslocar nosso olhar para trás – ver situações perdidas no tempo com as quais só temos uma tênue ligação, um resquício que nos permite a imaginação do resto (por exemplo, reconstruindo cidades digitalmente a partir de suas ruínas); ou podemos olhar para a frente e imaginar a configuração futura de um dado sistema (por exemplo, imaginando a inserção de novos edifícios em ambientes históricos). Obviamente essa possibilidade de modelamento não é absoluta, mesmo porque existem sistemas indeterminados cuja configuração não pode ser conhecida de antemão.

Esta mobilidade no tempo tem uma conseqüência muito interessante. Se podemos simular um organismo ou uma arquitetura no tempo X, podemos também efetuar a simulação no tempo X-1, no tempo X-2 e assim por diante. Ou seja, podemos

simular um processo, podemos visualizar o desenvolvimento processual. E com nossos recursos computacionais podemos acelerar estes processos, de forma que não precisamos esperar seu desenrolar num tempo real. De acordo com Kwinter⁷ essa talvez seja a grande contribuição do computador para a nossa cultura: a possibilidade de tornar explícitos os mecanismos por trás dos processos morfológicos complexos (estruturas baseadas na geometria do caos, fractais, complexas e auto-organizativas). Se o telescópio e o microscópio nos mostraram escalas inacessíveis ao olho humano desaparelhado, o computador pode nos dar acesso aos processos de origem da forma, de outro modo inacessível ao olho desaparelhado.

Pontos de vista

Mas Flusser mesmo nos lembra que “o ponto de vista a partir do qual se imagina (de onde se criam as imagens) é ontológica e epistemologicamente duvidoso.”⁸ Ele é apenas um dentre inúmeros pontos de vista possíveis. Ou seja, quando fazemos tal exercício de deslocamento do olhar no tempo, visualizando processos, claro, nós o fazemos a partir de nosso ponto de vista, por definição um ponto de vista comprometido com nossa percepção, tingido pelos nossos preconceitos. Mas podemos lançar nosso olhar em direção contínua a um passado ou a um futuro de forma menos ou mais preconceituosa, menos ou mais aberta. A forma menos aberta, mais carregada de pré-conceitos, irá lançar seu olhar a partir de um lugar (um ponto de vista) fixo, tomando o mundo com um universo dado, objetivo. Esta estratégia irá imaginar o mundo como um conjunto de dados nos conduzindo à idéia de representação como correspondência; o mundo como um banco de dados, que pode ser mapeado, representado e sofrer intervenções diretas e inequívocas. Tal visão de mundo nos leva ao universo da automação, com todo o seu potencial de exclusão do Outro pelo cancelamento do desejo⁹. Aqui estão incluídas todas as imaginações baseadas nos programas de CAD e a maioria das atuais estratégias de interação entre tecnologia da informação e a preservação patrimonial, normalmente de cunho objetificante.

Por outro lado, a forma mais aberta de lançar nosso olhar, menos carregada de pré-conceitos, irá ver o mundo e seus processos a partir de um lugar indeterminado, um ponto calcado na incerteza, tomando o mundo como um universo dialógico. Essa estratégia considera o mundo um campo de relações possíveis e nos conduz à idéia de representação como desvelamento. Tal visão de mundo nos leva ao universo da

interação, que nos brinda com a possibilidade de tocarmos o Outro pelo canal do diálogo. Aqui estão as bases para uma nova imaginação de cunho conversacional, onde de fato sejam produzidas informações novas. Seu impacto nas questões de patrimônio ainda estão por ser imaginadas e pensadas de forma mais ampla e pragmática.

De fato, a partir do momento em que entramos no universo das imagens calculadas e analisadas, o aspecto provisório dos pontos de vista se torna patente e podemos então tomar consciência de que eles são apenas pontos de vista que se apóiam, não numa verdade, mas sim num vazio aberto ao acaso, como os programas computadorizadas que buscam conjugar interação e automação. Como nos lembra Flusser, estas imagens são frutos de texto, passam pelo crivo da teoria, e portanto são imagens que contém um outro tipo de elaboração, que não a percepção. A imagem digital não funciona necessariamente como a imagem antiga, que servia como barreira para o mundo ao invés de nos colocar em contato com ele. O gesto da criação da imagem digital não é da mesma ordem do gesto figurativo tradicional. Ele não pressupõe um afastamento do mundo, um 'recuo abstrativo', mas ele se caracteriza como uma projeção, como uma concreção, um tornar real. De alguma forma poderíamos dizer que as tecnologias digitais nos permitem uma aproximação do mundo, já que nos permitem 'projetar' no sentido mais amplo do termo. Elas nos acenam com a possibilidade de que deixemos de ser 'sujeitos' da história e passemos a ser 'projetos' de uma história indeterministicamente possível.

Imaginação da incerteza

Seguindo as indicações de Kwinter e Flusser deveríamos ver as tecnologias digitais como algo que pode "nos livrar das múltiplas tiranias do determinismo e da pobreza de um mundo numérico e linear."¹⁰ Hoje, a "exigência que se nos coloca é a de ousarmos dar o salto na nova imaginação"¹¹. Esta abertura para a incerteza, esse salto do linear ao adimensional no dizer de Flusser, nos permite não só repensar o modo como olhamos para nosso 'patrimônio', como também repensar a própria idéia de 'patrimônio histórico'. Se este 'patrimônio' nunca foi algo fixo em sua história porque deveríamos fixá-lo numa representação? Não há dúvida que a representação é normalmente da ordem da fixação, da permanência. Mas o que a tecnologia da informação nos traz de mais auspicioso é exatamente a idéia de avançarmos para além da idéia de representação enquanto correspondência com o mundo e, neste deslocamento, pensar a idéia de representação enquanto desvelamento. Como se

podéssemos ‘desobjetificar’ o objeto e tomá-lo como campo de informação, considerando informação como o resultado imprevisível da conversação. Desse modo a educação patrimonial poderá fazer algum sentido – enquanto criação de um campo que propicie o desvelamento das realidades de um objeto, não só realidades conhecidas, mas realidades a serem atualizadas, realidades sempre abertas à indeterminação, em direção ao que poderíamos almejar como um ‘patrimônio pós-histórico’.

O arquiteto e teórico da computação escocês Aart Bijl¹², usa excelente exemplo para nos dizer que não deveríamos temer essa abertura para a incerteza que a tecnologia da informação nos abre. Ele argumenta que deveríamos ter no mínimo a mesma coragem e espírito de aventura dos grandes navegadores que, mesmo com a ameaça de monstros terríveis e de um abismo no final do mar, se arriscaram e descobriram novos mundos para além da terra plana. Provavelmente para além do abismo da indeterminação ‘patrimônios’ de belezas insabidas nos aguardam. Naveguemos, então.

Referências

- 1 SANTILLANA, George de. *O papel da Arte no Renascimento Científico*. São Paulo: FAUSP, 1981.
- 2 Ver teoria da conversação de Gordon Pask in GLANVILLE, Ranulph. (2001), "Second order cybernetics (6.46.3.3)", manuscrito não publicado, distribuído como leitura básica para na conferência American Society for Cybernetics 2001, 'Treasures of Second-Order Cybernetics' Workshop. Vancouver, 2001. Disponível como "C2 revising text 2.3" em:
<http://homepage.mac.com/WebObjects/FileSharing.woa/65/wo/7wsdMpTgoWel2KJb.1/2.2.1.2.26.31.97.1.35.0.1.1.1?user=ranulph&fpath=papers%20etc:cybernetics&templatefn=FileSharing1.html> acessado em 29.10.2008.
- 3 FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Relume Dumará, 2002.
- 4 FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- 5 Ver especialmente o ensaio "Uma nova imaginação" em FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- 6 KWINTER, Sanford. *The cruelty of numbers*. Nova York: ANY no. 10, 1995. pg 60.
- 7 KWINTER, Sanford. *The cruelty of numbers*. Nova York: ANY no. 10, 1995. pg 60.
- 8 FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. pg 165
- 9 CABRAL FILHO, José. *Um futuro além da transgressão*. In Wilton Garcia (org.) *Corpo e Arte: estudos contemporâneos*. São Paulo: Nojosa Edições, 2005. pg 31-42.
- 10 KWINTER, Sanford. *The cruelty of numbers*. Nova York: ANY no. 10, 1995. pg 62.
- 11 FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007. pg 176
- 12 BIJL, Aart. *Ourselves and Computers*. Londres: Macmillan Press, 1995.