



Este texto expõe uma parte do meu seminário “Estética e semiótica do visível”, ocorrido na ECA-USP, em março de 2005. Este seminário foi a continuação do primeiro: “A imagem, aproximações plurais”, que ocorreu no mesmo lugar e nas mesmas condições em março de 2004¹. Agradeço ao professor Gilberto Prado por ter me convidado, ajudado e traduzido mais este seminário, do qual eu guardo uma forte lembrança por terem sido tão especiais a atenção e a participação de todos os membros.

1. Cf. SOULAGES, F. *Estética & Método*. Ars. Revista do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. São Paulo, março de 2005.

O virtual e o numérico reviraram completamente as tecnologias. As reviravoltas são tais que decorrido apenas um quarto de século já podemos falar de “revolução”. Esta revolução tem uma particularidade: ela toca todos os setores da sociedade, tanto a comunicação, a gestão das empresas, a pesquisa fundamental, a pesquisa aplicada, quanto as ciências, as técnicas, as políticas ou as artes.

E são estes efeitos da revolução do virtual e do numérico sobre as artes que serão expostos aqui. Nosso objetivo é dar a conhecer as causas e as modalidades desta realidade plural para, assim, sensibilizar o leitor e lhe mostrar que o que está em jogo frequentemente ultrapassa o próprio campo da arte².

Vamos proceder em três tempos: primeiro apresentaremos as bases elementares e fundamentais de uma concepção de imagem e imaginário, em seguida, compreenderemos as conseqüentes modalidades do virtual na revolução artística em ato e, por fim, estudaremos um exemplo destes trabalhos artísticos contemporâneos: a saber, uma obra sonora de um artista visual, Marc Giloux.

2. Podemos consultar duas obras para aprofundar esta reflexão: *L'art à l'époque du virtuel, sob a direção de Christine Buci-Glucksmann* (Paris: L'Harmattan, 2003) e *Dialogues sur l'art et la technologie, organizado por François Soulages* (Paris: L'Harmattan, 2002).

1. IMAGEM & IMAGINÁRIO

1.1. Imagem

Em estética, a palavra “imagem”, proveniente do latim *imago*, representação, imitação, retrato, remete a dois sentidos: 1. Toda a realidade material conhecida pelo olhar que reproduz ou representa uma outra realidade material, espiritual, abstrata ou imaginária. 2. Procedimento retórico que dá uma representação sensível a uma idéia e permite, em particular na literatura, passar de uma realidade dada a uma outra realidade graças a uma transferência de sentidos. Uma abordagem estética da imagem³ é, portanto, confrontada a pelo menos dois tipos de realidade e, correlativamente, a pelo menos dois grupos de problemas distintos, porém intimamente ligados: uns concernem às imagens materiais às quais se atribui o *status* de obra de arte (por exemplo as imagens

3. Bibliografia: AUMONT, J. *L'image*. Paris: Nathan, 1990. BACHELARD, G. *La poétique de la rêverie*. Paris: P.U.F., 1961.

COUCHOT, E. La technologie dans l'art. Nîmes: Jacqueline Chambon, 1998.

DEBRAY, R. Vie et mort de l'image. Paris: Gallimard, 1992.

DELEUZE, G. L'image-mouvement. Paris: Minuit, 1983.

DELEUZE, G. L'image-temps. Paris: Minuit, 1985.

DIDI-HUBERMAN, G. Devant l'image. Paris: Minuit, 1990.

SORLIN, P. Esthétiques de l'audiovisuel. Paris: Nathan, 1992.

SOULAGES, F. Esthétique de la photographie. 3^e ed. Paris: Nathan, 2001.

numéricas, cinematográficas, fotográficas ou pictóricas) e os outros às imagens poéticas e literárias.

1.1.1. A estética das imagens materiais

Uma estética geral da imagem material deve se fundar sobre estéticas regionais de imagens particulares. A tarefa é portanto difícil, tendo em conta a amplitude dos estudos a se executar, as diferenças a se articular e as oposições a resolver.

1. Com efeito, numerosas contradições aparecem ao longo deste trabalho.

As primeiras são relativas à *natureza* mesma da imagem. É preciso colocar que o real não pode ser dado por uma imagem e que, entretanto, ao mesmo tempo, o problema do real e a relação que nós podemos ter com ele não podem ser ocultados pela imagem. É preciso saber que a imagem está, ao mesmo tempo, do lado da imaginação reprodutora e do lado da imaginação criadora. É preciso reconhecer que a imagem possui sua autonomia e que, ao mesmo tempo, ela é sempre interpretada. É preciso considerar que a imagem é ao mesmo tempo trabalhada por uma consciência imaginativa que sonha controlá-la e por um inconsciente que frequentemente a controla.

As segundas contradições são relativas à pluralidade e à *heterogeneidade* próprias das imagens, que vão das imagens de Lascaux às imagens numéricas: por sua história ou por sua natureza (condições de produção, modos de funcionamento, modalidades de recepção...), estas imagens são diferentes, mesmo que elas sejam apreendidas, tanto umas quanto as outras, como imagens e assim nomeadas. Com efeito, se algumas imagens, como o desenho e mesmo a pintura, remetem à lógica do traçado (projeto), outras, como a fotografia e mesmo o cinema, obedecem à lógica do traço (vestígio): isto muda tudo quanto à relação que a imagem artística pode ter com o real e o tempo, a reprodução e a representação. Do mesmo modo, como pensar conjuntamente a imagem-movimento do cinema e a imagem fixa da fotografia, a imagem única da aquarela e a imagem múltipla da gravura, a imagem muda do desenho e a imagem sonora da multimídia, a imagem-produto da pintura e a imagem matriz do numérico? Com efeito o problema se torna mais complexo com as novas imagens, que remetem à simulação e não à representação, ao cálculo e não ao traço, à interatividade e não à fixidez, enfim, a um outro regime da imagem.

O terceiro tipo de contradição depende do funcionamento problemático da *arte*, em particular da arte contemporânea: uma parte das imagens artísticas faz passar imagens que não são arte ao domínio da arte, ao lhes dar um novo destino, ao recontextualizá-las e introduzi-las no museu.

O quarto tipo de contradição é relativo ao *método*: é preciso estar o mais perto possível das imagens e, ao mesmo tempo, fundar sobre a razão uma estética geral; é preciso ter uma abordagem poética e, ao mesmo tempo, teórica da imagem; é preciso ter uma abordagem teórica das imagens que estão fora

do domínio da arte e, ao mesmo tempo, uma abordagem estética da imagem que remete à arte, esperando que esta segunda possa se fundar sobre a primeira; é preciso pensar a autonomia da arte e, ao mesmo tempo, a passagem obrigatória daquilo que não está no domínio da arte à arte; é preciso analisar as imagens sob o ângulo da arte produzida e ao mesmo tempo sob o ângulo da arte-valor.

2. Para pensar estas contradições, uma estética da imagem material deve levar em conta todas as imagens, sem ocultar suas diferenças: ao contrário, ela deve partir destas diferenças e especificidades que as engendram para articular suas oposições.

Uma reflexão sobre as novas imagens é fecunda pois ela permite, ao mesmo tempo, melhor compreender, pela diferença, os outros regimes da imagem que com certeza continuam a existir. Com o desenvolvimento da imagem numérica e a interatividade, aparece um momento chave da história da arte das imagens: estas artes passam do mundo fechado (imagem fechada sobre ela mesma) ao universo infinito (imagem explorável e modificável ao infinito): é uma nova revolução copernicana que transforma completamente a imagem, o criador e o receptor a ponto de que este último, por sua intervenção e interação obrigatórias, se transforma em co-autor das imagens, que estão em incessante transformação.

Em outras palavras, as artes da imagem são certamente as artes da imagem material e visível, mas elas são também esclarecidas por meio de aproximações teóricas relativas aos outros sentidos da palavra “imagem” (psíquica, representação, metáfora), e, notadamente, pela abordagem poética. Podemos então compreender porque e como, graças às artes da imagem, uma imagem bela e rebelde e uma obra criadora e crítica podem advir e revolucionar a história deste tema.

1.1.2. A imagem poética

Bachelard mostrou claramente como a imagem habita a linguagem e, em particular, a literatura, a ponto de tornar-lhe poética e de lhe dar, assim, por este jogo com as imagens, o *status* de arte. A imagem, seja ela metáfora, alegoria, comparação, símbolo etc., engendra o onirismo do leitor, ainda mais se ela é nova e surpreendente como, por exemplo, no surrealismo. A imagem poética explora contradições, ambivalências e dualidades, a ponto de explodir o sentido antigo por criar um sentido novo que não lhe era preexistente. Ela significa outra coisa e faz sonhar de uma outra maneira. Sentido e assunto emergem transformados. Assim, nem a aproximação realista que se focaliza sobre a representação, nem a aproximação psicológica que busca a causa podem dar conta da imagem poética. Esta última engendra o movimento, prolonga o devir das coisas, oferece ao leitor um mundo de sonhos, descoberta, completude e felicidade, exalta a consciência e a imaginação e assim inventa um mundo inteiro, um mundo da obra e, ao mesmo tempo, um mundo do leitor-sonhador.

Esta aproximação poética da literatura apenas enriquece a estética das imagens materiais.

Imagem e arte mantêm então relações ricas e complexas, tendo em conta a heterogeneidade e a pluralidade das imagens. Apesar destas, uma estética da imagem pode ser constituída: centrada sobre as imagens materiais, ela se abre a uma poética. Uma reflexão sobre o imaginário precisa então ser feita.

1.2. Imaginário

Mas como pensar o imaginário? Esta palavra vem do termo em latim *imaginárius*, “o que existe na imaginação”, em suas diferentes acepções - comum, matemática, filosófica, psicanalítica e estética -, ele designa aquilo que se opõe ao real: uma obra de arte apela à imaginação por sua criação, sua recepção e sua exposição.

1.2.1. Criação e recepção

“Meus personagens imaginários *me afetam*, me perseguem, ou mais, sou eu quem está neles. Quando escrevi o envenenamento de Ema Bovary senti perfeitamente o *gosto de arsênico na boca* que me deu indigestões tão reais que vomitei todo o meu jantar”⁴. Com esta observação Flaubert mostra como um criador, ainda que ele seja obcecado pelo estilo e pela forma, pode apelar à imaginação para inventar seus personagens e o que acontece com eles. Neste caso, a necessidade de coerência obriga o artista a lhes dar uma vida quase real. Este quase real caracteriza o imaginário e, ao mesmo tempo, algumas obras de arte; para estas últimas, freqüentemente, o que importa mais não é tanto a realidade material mas sim o imaginário que elas podem engendrar - é por isto que muito freqüentemente, quer seja na literatura, no cinema, na fotografia, na pintura etc., imaginário e obra são ligados.

Com efeito, o imaginário não é o real mas se dá para o real e assim faz trabalhar a imaginação criadora do receptor. Frente a uma página, o leitor lê, sonha e imagina; frente a uma coluna de um templo, o espectador vê e levanta vôo com ela no imaginário. Os personagens de um romance, de um filme, de uma fotografia ou de uma pintura assombra o imaginário de seu criador e de seu receptor a ponto de produzir efeitos sobre o real destes dois seres reais. Flaubert sente realmente o arsênico e vomita realmente ao escrever seu romance, seu leitor pode experimentar os mesmos efeitos. Em todo caso, aquele que decide, ainda que friamente, ver um filme, não pode senão ser marcado intimamente no seu corpo e no seu imaginário pela história que se passa diante de seus olhos - se não for assim, o filme é ruim: ele não é senão uma mensagem instrutiva.

Este mergulho no imaginário não depende do lado realista do romance ou do filme. Com efeito, muitos dos filmes surrealistas ou de ficção científica

4. FLAUBERT, G. *Lettre à Taine*. Apud TAINÉ, H. *De l'intelligence*. v. I. Paris, 1870, p. 90.

que apresentam um mundo que aparentemente não tem nenhuma relação com a realidade impressionam fortemente seu criador e seu receptor, que são tomados pela crença e pelo imaginário desta ficção. Mas o imaginário pode também se manifestar com a música ou a pintura não-figurativa tão bem quanto ou mesmo melhor, na medida em que o realismo ou mesmo o surrealismo pode funcionar como uma imagem-tela que bloqueia ou reduz a total liberdade do imaginário. Com a não-figuração na arte - pintura, música, escultura etc. - o imaginário é um rei todo poderoso.

Não é portanto surpreendente que Platão⁵ tenha querido caçar os poetas da cidade: do imaginário do artista ao do ideólogo sofista há apenas um passo. Todos os regimes políticos compreendem que exercendo uma censura sobre a arte, na mesma medida, desfavorecem o exercício correlato do imaginário e da liberdade: as obras de Picasso e Buñuel eram perigosas para a ditadura de Franco. O pacífico Anatole France afirmava o mesmo quando escrevia: “não são os seres reais mas sim os seres imaginários que exercem, sobre a alma, a ação mais profunda e a mais durável”⁶.

O imaginário para o artista e seu receptor pode ser certamente um fermento da utopia ou da luta, pode ser também uma forma de evasão ou um segredo pessoal: “viajar é bem útil, faz trabalhar a imaginação. Todo o resto não é senão decepção e fadiga. Nossa viagem a nós mesmos é inteiramente imaginária. Esta é sua força”. Estas quatro primeiras frases de *Viagem ao Fim da Noite* de Céline⁷ mostram bem que pelo imaginário a arte cria um mundo à parte, o melhor dos mundos - à parte tão numerosos quanto são seus receptores. Se a arte não se reduz a ser o lugar do imaginário, é impossível pensá-la sem levar em conta sua incontrolável composição imaginária.

1.2.2. Museu

André Malraux, criador da noção e da realidade do “museu imaginário”, compreendeu isto bem. Com efeito, ele utiliza o meio fotográfico para reunir um grande número de obras de arte, não em um museu real, mas sim em um museu livresco, composto de imagens de obras. Para além do interesse prático deste gênero indispensável de obra, o trabalho de Malraux é explodido no século XXI pela multimídia e pela internet para um interesse estético e teórico.

Ao confrontar o observador não mais às obras mas sim às suas imagens, ele impõe uma reflexão sobre a distância e a analogia entre uma obra e sua reprodução (fotográfica). Assim a fotografia, um meio neutro, se transforma em um meio específico a interrogar. Ainda mais, a distância é tal que a fotografia adquire autonomia - a mesma tomada de consciência teve lugar nos anos 1960-1970 com os artistas que utilizavam esta técnica de registro e descobriram suas potencialidades, sua história e sua riqueza. Não apenas a fotografia se torna autônoma mas ela se transforma inteiramente em uma obra à parte: o imaginário do fotógrafo joga, aquele de Malraux também e o do espectador

5. PLATÃO. A República. v. III, p. 367 b; v. VIII, p. 568 b.

6. FRANCE, A. Crainquebille. Paris, 1902, p. 79.

7. CÉLINE, L.-F. Voyage au bout de la nuit. Paris: Gallimard, 1952, p. 7.

pode também se pôr em ação.

O espectador está então em uma situação bem conhecida pelos artistas contemporâneos: ele não está mais face a face com imagens mas sim face a imagens de imagens - assim ele se afasta mais e mais de um real como ponto de partida para percorrer um mundo aberto de imagens liberadas de suas origens. Com efeito, Malraux insiste muito sobre este duplo ponto: de um lado o artista e o receptor estão primeiramente no mundo imaginário da arte, no qual cada objeto remete a um número indefinido de outros; de outro lado, graças ao livro, aproximações surpreendentes se realizam - uma nova contextualização transforma não somente a imagem, o *status* e a natureza de cada objeto, mas também o imaginário do sujeito que observa: “O crescimento faz de algumas artes menores (...) rivais das artes maiores”⁸. Imagem e imaginário são agora tão poderosos que criam artes fictícias que reagrupam e reúnem sem diferença de origem, por exemplo, a imagem de uma estátua de vinte metros e aquela de um selo de vinte milímetros. Assim, para o museu imaginário, tudo se recompõe e se redefine para se transformar em nada mais do que fotografia.

Esta reconfiguração da arte não é possível porque o observador possui já um imaginário que, do seu lado, reconfigura todos os elementos dos quais se apropria. É mesmo um dos prazeres supremos do observador compor seu próprio museu imaginário no qual cada objeto, graças ao imaginário, ganha um novo destino.

O imaginário é portanto uma modalidade da consciência imaginativa visando um objeto dado como ausente ou irreal a partir de sua representação pictórica, fotográfica, literária etc. Esta dimensão da consciência permite ao sujeito entrar no mundo imaginário. Com o sonho e a imaginação, a arte é o melhor domínio para oferecer e fazer nascer mundos para criadores e receptores. O museu imaginário, graças às imagens, multiplica esta possibilidade, tendo apenas que inventar artes fictícias.

A partir destas concepções da imagem e do imaginário, como pensar a arte do virtual?

2. ARTE NUMÉRICA

2.1. Arte & numérico

A imagem numérica e o virtual invadiram o mundo há mais de meio século. Muito rapidamente - desde os anos 1960 - os artistas se apoderaram destas novas tecnologias para primeiro as utilizar dentro da arte, depois para revolucionar a arte, a ponto de inventar outras artes, que podemos qualificar de artes numéricas, e de revolucionar a arte em geral. Estas obras e estas ações permaneceram confidenciais durante uma dezena de anos: hoje a arte numérica é onipresente a ponto de, às vezes, participar da colocação entre parênteses da pintura e a ponto de transformar a paisagem da arte atual, que não pode mais ignorar a realidade e a questão do numérico. Mas a arte de hoje não é senão numérica?

8. MALRAUX. Le Musée imaginaire. Paris: Gallimard, 1976, p. 94.

A revolução do numérico é da mesma ordem e amplitude que aquela produzida pela perspectiva, que aquela produzida pela fotografia ou que aquela produzida pelo cinema: tudo muda, a ponto de que as artes plásticas, que eram separadas quase que ontologicamente da música, venham a formar um todo com ela por meio do computador: com efeito, agora são as mesmas tecnologias, os mesmos passos e os mesmos dispositivos que são utilizados nos dois domínios, a ponto de poder formar um único que articula, tanto na sua fabricação quanto na sua recepção, o som e a imagem e, em consequência, as artes plásticas e as artes musicais podem revolucionar as fronteiras estéticas e artísticas da arte. A obra ao mesmo tempo musical e cinematográfica de Thomas Toussaint⁹ é um bom exemplo e uma prova: o que é dado a receber pelo espectador é um misto som-imagem e é isto que faz sua radical novidade, seu valor e sua força.

9. TOUSSAINT, Thomas.
Chamber. Paris:
Equalmuzik, 2004.

Esta mistura é particularmente limpa na obra de alguns artistas para os quais o objetivo é justamente explorar esta potencialidade - pensamos aqui nos trabalhos de Miguel Chevalier ou de Catherine Irkam. Estes criadores pensam que um artista não se caracteriza tanto por seu meio quanto pela postura que ele adota frente àquilo que o circunda: assim como o poeta se utiliza da mesma caneta, do mesmo papel, do mesmo vocabulário e da mesma gramática que o homem comum para fazer algo diferente das mensagens de comunicação e graças a um outro uso destas quatro realidades de base que são a caneta, o papel, o vocabulário e a gramática, assim também o artista que usa o computador faz outra coisa e de outra maneira com seu instrumento, diferente do homem comum. Frente a uma técnica, um dispositivo ou uma tecnologia, há uma maneira utilitária e ordinária de se servir mas pode também haver maneiras artísticas a colocar em prática para obter outra coisa, um outro uso, para obter outros resultados que não remetam à mesma lógica, para se interrogar sobre estas técnicas, dispositivos e tecnologias e assim fazer obras interrogativas e críticas, assim como um poema de Mallarmé, Rimbaud ou de René Char, utilizando de outra forma a linguagem do mundo para fazer objetos que nos interroguem, interroguem a poesia e se instalem dentro de uma postura crítica.

A revolução da arte na época do virtual não é apenas uma nova maneira de fazer arte, mas uma utilização revolucionária dos instrumentos para continuar a fazer arte. Certamente isto não é apenas um detalhe, esta prática da arte com novos instrumentos produzirá, quer o artista queira, quer não, uma revolução nas modalidades de execução, recepção e apreciação da arte. Mas, afirmemos novamente, não é porque o artista utiliza novas tecnologias que ele participa *de fato* de uma outra revolução que é preciso não confundir com a revolução da arte numérica, a saber, a revolução da arte contemporânea, que pode se caracterizar por uma outra maneira de conceber o artista, o espectador, a obra e suas relações, tal como foi apontado no século XX por Duchamp e Beuys particularmente.

Nós vemos portanto que as coisas são complexas pois estão entrelaçadas: mas não é por isto que é preciso confundi-las.

2.2. Virtualidade & latência

Tudo repousa sobre o numérico, o virtual e a hibridação. Analisemos portanto os fundamentos desta revolução na tecnologia e na arte.

Primeiramente, perguntemos em que o virtual transforma a relação com a obra de arte. Estudemos o problema pela imagem virtual; nós poderemos proceder à mesma análise com o som virtual e, *a fortiori*, com o som-imagem virtual.

A imagem virtual é importante pela ausência e pelo possível que a acompanham: tudo não está dado, tudo resta a ser descoberto. E por duas vezes este tudo se dá como uma ausência presente, ao mesmo tempo como um possível real e como um real possível: de um lado isto que remete sempre a outras imagens e de outro lado a impossibilidade de vermos o conjunto ou todas as outras imagens ao mesmo tempo. Uma parte da obra de Gilberto Prado joga com este componente.

A fotografia numérica está em um dos corações da arte na época do virtual: uma reflexão sobre a fotografia e sobre a imagem latente pode então esclarecer nossa compreensão da imagem virtual. É conveniente falar de imagem latente a propósito da fotografia¹⁰. Uma foto é uma imagem de imagens. Com efeito, ela não é da ordem da *bijection* - *bijection* impossível com o objeto a fotografar, *bijection* impossível com a imagem latente, *bijection* impossível com o negativo. Ao contrário, ela designa todos os possíveis; ela aponta tanto todos estes possíveis quanto o que os fez ser: ela é então duplamente imagem de imagens, ao mesmo tempo imagens virtuais intermediárias (a imagem visual do objeto, a imagem psíquica do fotógrafo, a imagem midiaticizada pelo aparelho fotográfico, a imagem latente, a imagem do negativo etc.) e imagens possíveis. Esta noção de imagem latente substitui então uma visão estreita e incompleta da fotografia que oculta o inacabável para, em última instância, se reencontrar com os pressupostos gerais da fotografia realista.

Em fotografia, a imagem é como o sujeito que fotografa e o objeto a ser fotografado; ela é = x, tendo em vista a infinidade possível de suas encarnações. Do mesmo modo que para o cristianismo o homem é feito à imagem de Deus, assim o negativo é à imagem do objeto fotografado; mas a proposição relativa ao homem e a Deus não tem sentido senão no seio da teologia negativa - é portanto no seio de uma filosofia negativa que nós podemos falar das relações entre o negativo e o objeto. Em revanche, não é mais a teologia cristã, mas a teologia hindu que será necessário mobilizar como modelo de explicação das relações entre o negativo e as fotos, na medida em que as fotos são os avatares do negativo: Vishnú tem avatares diferentes a cada uma de suas encarnações. Mas, na fotografia, não é nem o Deus oculto de Pascal, nem Vishnú que interessa, são os avatares, a saber, as fotos. Não é assim que trabalha o artista Tom Drahos quando interroga o virtual e o hinduísmo?

O negativo é em si mesmo invisível pois, quando o olhamos, o que vemos já é uma foto, na medida em que olhar um negativo é receber uma

10. SOULAGES, F.
Esthétique de la
photographie. Paris:
Nathan, 2002, cap. 4.

imagem através dele e, assim, compreender uma das possibilidades do negativo: Claude Maillard trabalhou este aspecto do negativo em *Ça image*¹¹, ao envolver seu livro com uma tira de negativos - uma vez mais o original está ausente, é o que indica com justiça o grupo de fotógrafos *Trans-positif-négatif*: “A fotografia, ao se remeter à imagem reproduzida do espectador, (mantém) sempre aquele à distância do original - ao mesmo tempo se faz passar por original e indica a ausência irremediável do original”¹². Dizer que a fotografia é a articulação do irreversível e do inacabável é, portanto, dizer também que a fotografia é a experiência do impossível e a arte dos possíveis.

11. Paris: Argraphie, 1991.
(Coleção Carnet)

12. ABBADIE, H. et alii.
Trans-positif-négatif. Paris:
Paris Audiovisuel, 1986,
p. 17.

É com a mesma prudência que podemos falar sem ilusão da imagem virtual, que não se confunde em nada com a pseudo-imagem latente.

O reenvio da imagem virtual às outras imagens é comparável então à relação existente entre a proposição pronunciada pelo consciente e o oceano de imagens constituintes do inconsciente? Pode ser. Em todo caso a imagem virtual não nos proíbe de retornar sobre a imagem psíquica, sobre o imaginário, sobre a imaginação. História de retrabalhar as noções, de repensar os conceitos.

2.3. Trama & drama

A arte na época do virtual confronta o problema da imagem virtual a dois outros: o da obra virtual e o da imagem psíquica - e conseqüentemente àquele da influência do inconsciente sobre a imagem. Aprofundemos o problema.

A imagem psíquica trabalha de forma diferenciada para cada sujeito, por exemplo, para o sujeito depressivo, ela é aprisionadora e sufocante: seu acesso ao real é tapado por este mundo de imagens psíquicas do qual ele é prisioneiro. Em todo caso, a relação com o real é tramada por este filtro de imagens psíquicas e isto é verdadeiro quando olhamos uma imagem, e portanto, quando olhamos uma imagem, ela remete ao virtual. Mas a recepção de uma imagem virtual se abre não apenas sobre as imagens futuras - aquelas que são as mais marcadas pela virtualidade -, mas também sobre as imagens passadas; neste último caso, esta recepção é comparável a toda recepção de imagens. Já no século XIX, Taine observava que “as imagens de um certo gênero constituem as lembranças”¹³. A imagem virtual articula portanto lembrança, presença e virtual. Será desonesto reler neste sentido Sartre: “A imagem é um ato e não uma coisa. A imagem é consciência de qualquer coisa”¹⁴? Barthes remobilizou Sartre para pensar a fotografia - nós poderemos utilizar algumas intuições deste autor para pensar a abertura ontológica da imagem virtual, que não é uma imagem-coisa fechada mas uma imagem-ato que nos faz passar de um mundo fechado - ou melhor, duplo de um mundo pretensamente real - a um universo infinito, aquele do virtual, no qual a articulação das imagens psíquicas não faz senão aumentar sua expansão. A imagem virtual aparece então como uma imagem-rizoma no tempo - passado, presente, futuro - e no espaço - aqui e aí.

13. *Op. cit.*, v II, p. 122.

14. *L'imagination*. Paris:
P.U.F., 1970, p. 162.

Esta espécie de imagem é ela mesma constitutiva da imagem virtual e é também um retorno da imagem em si: isto engendra um risco de delírio, talvez de psicose? Nós podemos duvidar disto: ela só pode alimentar uma virtualidade de delírio para alguns sujeitos tomados por um momento de ilusão religiosa, ilusão política, ilusão tecnológica ou ilusão artística - tudo depende da história do sujeito. Mas alguns, e isto é dramático, são ao mesmo tempo tão repetitivos e rígidos que são capazes de atravessar, no curso de suas histórias, estas quatro ilusões. Esta prática marginal e patológica do virtual mostra entretanto em grandes letras que, para cada sujeito, a imagem virtual coabita com a imagem psíquica; ora, toda coabitação é problemática, isto nos foi mostrado em 1900 e 1920, não apenas pela neurose depressiva ou pela psicose ilusionista, mas por todo o sujeito equilibrando suas coabitações e contradições internas - com efeito, podemos compreender a produção e a recepção de uma imagem virtual sem levar em conta suas contradições psíquicas inconscientes. A arte na época do virtual trabalha para o grande prazer e pela iluminação fecunda do espectador.

A imagem virtual não reforça mas trabalha de modo específico o fato de que nós somos desde o primeiro momento o imaginário: o eu do pequeno humano se constitui a partir da imagem de seu semelhante; ele não se confronta tanto a si mesmo mas sim à imagem de si e dos outros. Desde o primeiro momento, ele está na imagem, mesmo se na verdade, sobretudo se a imagem foi proibida. Mas pouco importa a cultura do sujeito: a imagem material e psíquica é seu horizonte; é sobre esta base que a cultura da imagem virtual pode se desenvolver. É preciso compreender se recordando de que “a realidade psíquica é uma forma de existência particular que não poderia ser confundida com a realidade material”, como salientou Freud¹⁵, se não cairíamos na ilusão e na psicose acima denunciadas. A obra de Maurice Benayoun pode nos ajudar a compreender ou, em todo caso, a ser sensibilizados.

15. Die Traumdeutung.
1900, p. 453.

2.4. Objeto & trajeto

Mas qual é esta virtualidade da imagem virtual?

Diferentemente da imagem latente que remete ao condicional, a imagem virtual participa do futuro e do possível. Por parte de sua concepção, ela é ligada à imagem calculada: não presente na tela, ela é o resultado possível de uma combinatória matemática. Assim sua potencialidade se dá na história, história de suas realizações, não tendo nada a ver com aquela de sua fabricação, e muito menos com esta história realizadora, plural e aleatória, a saber, que diferentes receptores têm recepções diferentes desta realização de suas virtualidades.

A imagem virtual é portanto uma imagem separadora: cada receptor terá um trajeto diferente dos outros, esta separação se aprofundará com a interpretação das imagens e o papel do psiquismo. A comunidade dos receptores não é então confusão - a recepção reconhece à primeira vista a distância e a tensão

na comunicação; quando esta separação é negada, há uma dramática ilusão que se instala, sobretudo sobre o sujeito que está na negação. A imagem virtual aprende a autonomia. Ela convoca a solidão e não o isolamento.

Há aqui uma revolução *de fato* na arte na medida em que a recepção da obra de arte não tem mais nada a ver com aquela que existia antigamente: é a interatividade - fundamental em toda recepção de uma obra virtual interativa - que transforma a recepção em estatuto do receptor e a obra mesma: por ela a arte muda de estatuto e de função - não podemos mais ver uma tal obra como víamos um quadro ou como escutávamos uma peça de Bach. Há uma mudança epistemológica: isto não é, a priori, nem melhor, nem pior, é diferente. Todos os trabalhos de Edmond Couchot mostram bem esta ruptura que o virtual, o interativo e o numérico engendram na arte de hoje.

Com efeito a imagem virtual existe em potência mas sua consumação não é sua negação. Com ela, toda determinação não é uma negação na medida em que sua atualização não impede outras atualizações, na verdade a reatualização da mesma imagem; um trajeto não impede os outros trajetos. A imagem não é mais pensada em função dela mesma mas em relação a seu desdobramento e à série de imagens de que ela depende. Ela não é mais um objeto, ela se remete a um trajeto, na verdade um projeto no caso da criação. O receptor joga portanto um papel decisivo: com a imagem não-virtual o produtor era o mestre; com a imagem virtual ele reparte esta maestria com o receptor; apenas uma concepção particular de arte pode reconduzir ao produtor seu poder perdido, mas não é isto o que procuram os artistas das novas imagens - eles preferem freqüentemente se impor não com uma imagem mas sim com um trajeto, ou melhor, com um mundo de imagens virtuais -, o criador é então a origem de uma microcultura.

“Nós temos uma infinidade de conhecimentos dos quais nós não nos apercebemos”, escreveu Leibniz¹⁶; a imagem virtual está ao mesmo tempo dentro e fora desta problemática: dentro porque o infinito, mais exatamente o indefinido está no coração da combinatória do virtual; fora porque se nós não vemos todas as imagens, sabemos que elas podem ser vistas e que os trajetos importam mais do que as imagens e que o colar tem mais importância do que as pérolas.

Muitos artistas se apoderam hoje das novas tecnologias e de sua problemática: eles passam de um campo de restrições tecnológicas à sua exploração, mais do que isso, a explorações artísticas.

Chris Marker¹⁷ é um destes. Há muito tempo, antes da realização contemporânea das imagens virtuais, ele já trabalhava com as problemáticas que encontramos agora com as novas imagens. “Não apenas (a multimídia) é uma linguagem inteiramente nova mas é A linguagem que eu esperei desde que eu nasci. Fiz cinema e vídeo na falta de coisa melhor 'porque não havia ninguém', como dizia Jovet no *Le Corsaire*”¹⁸. Seus filmes são a prova: relembremos a imagem furtiva da Islândia que retorna várias vezes em *Sans Soleil* (1982). *Level Five* e *Immemory* jogam com todas as possibilidades da

16. *Nouveaux essais*. v. I, n. 1. Paris: Garnier Flammarion, 1974, p. 5.

17. CHIK, C. *Temporalité de l'image dans l'œuvre d'art sur CDrom*. Paris: Université Paris 8, 2000.

18. *Libération*. Paris, 8/1/1999, p. 15.

virtualidade. A memória é considerada como uma estrutura arborescente; o trajeto do espectador é aquele que se faz em um labirinto. Tomar a imagem é então tomar o tempo e não mais ser preso por ele ou nele. “O que é que nos propõem os videogames que dizem mais sobre nossos inconscientes do que as obras completas de Lacan?” Pergunta Chris Marker. “Nem dinheiro nem a glória: mas apenas uma nova partida. A possibilidade de recomeçar a jogar. 'Uma segunda chance'. A *free replay*”¹⁹. A obra de arte que é tornada possível pelo virtual remete a esta estética do inacabado *free replay*.

19. Vertigo. Paris, 1997, p. 78.

A arte contemporânea não pode senão ser interrogada em profundidade pela imagem virtual. Mas esta última trabalha também práticas ancestrais, como a escritura, e isto de duas maneiras: de um lado estas últimas podem utilizar as imagens virtuais e engendrar assim criações que remetem à multi-mídia; de outro lado, podemos receber a partir das problemáticas da imagem virtual, suas criações tradicionais e/ou antigas, tornando então novas recepções e interpretações possíveis.

Há portanto duas maneiras de receber imagens e sons virtuais: seja tomando-os pelo que eles são - e é uma das funções da arte atual mostrá-los em sua absoluta e límpida nudez -, ou seja negando sua natureza; neste caso arriscaremos então cair na ideologia tecnológica que se encontra em um certo número de filmes de ficção científica e em produções que se afastam do real e isto é empobrecedor e perigoso: “A negação - escreve Julia Kristeva²⁰ - opera cortes e desvitaliza as representações tanto quanto as comporta”.

20. KRISTEVA, Julia. *Soleil noir* (1987). In: *Folio Essais*. Paris: Gallimard, 2002, p. 59.

2.5. Arte do virtual & interrogação

O homem é um tecido, uma trama de corpo e inconsciente, de sexualidade e psiquismo. O computador é uma máquina. O homem tem portanto uma relação ao mesmo tempo material e psíquica com o computador; frente a ele o homem é um duplo corpo/inconsciente, sexualidade/psiquismo, a ponto de às vezes cair em ilusão e engano tomando o computador antropomorficamente como uma pessoa e a imagem da tela material como uma imagem psíquica - a alucinação não somente anda à espreita do observador mas é talvez a própria condição de ação do observador -, o observador sempre e ainda, como vítima da paixão, olha o corpo do outro a ponto de se consumir ao invés de ter consumido o corpo da mãe. Pois se joga com a *libido*, no lugar do amor, na consumação das imagens das telas; joga-se com qualquer coisa que remete ao semiótico no sentido em que se entende Julia Kristeva, alguma coisa que passa pelos olhos, na falta, - e ainda... - que passa pela boca - ordem do alimentar e do elementar -, pelo nariz - ordem do odor e do perfume²¹ -, enfim, pelos sentidos.

Tudo isto a arte que utiliza o virtual obriga o receptor a interrogar. O receptor não está mais como frente a um videogame ou ao uso comum de um computador: ele deve reagir segundo uma outra finalidade e, para isto, ele deve se transformar em um ator, um espectador-ator da obra que ele compõe graças

21. SOULAGES, Mathilde. *Parfum de femme*. In: *Actes du Colloque Ecce Femina*. Blois, França, outubro de 2004.

à virtualidade. A obra de Jeffrey Shaw nos permite muito particularmente esta atividade - é verdade que podemos também participar dela segundo a lógica da passividade ou do automatismo, mas esta passividade pode também ser vivida com uma ópera de Mozart ou uma tela de Picasso. O que importa com a arte na época do virtual é a oferta particular de proposições para o espectador-ator.

O que engaja pelo numérico, em particular pela prática e arte do computador, é que, seja com CD-Rom ou com internet, o assunto não são primeiramente os olhos, mas sim o inconsciente e o corpo. Em conseqüência, não podemos reduzir a arte do computador à arte da visão: ela não é um prolongamento da fotografia; aliás, é ingênuo crer que apenas a vista estaria implicada na fotografia: para esta prática artística o corpo inteiro do fotógrafo e do observador das fotos é solicitado e o mesmo com o seu inconsciente. *A fortiori*, para a arte do computador: o sujeito está em um corpo a corpo com a máquina; e não é o tamanho da máquina que justifica esta referência a este corpo a corpo, é a máquina mesmo - quando os computadores forem muito menores do que são hoje, ainda será o mesmo, na medida em que o computador engaja todo o corpo do sujeito; o computador é um verdadeiro buraco negro que aspira o corpo total e imaginário do sujeito -, de onde deriva sua tendência "natural" de propor produtos ligados ao seu corpo e em particular à sua sexualidade. Estes são produtos de substituição, mas a substituição articulada ao (desejo do) engano produz uma satisfação psíquica e corporal a ponto de gerar uma privação e, em conseqüência, uma compulsão de repetição. A sexualidade pode aliás ser a articulação entre esta influência do corpo e a influência do inconsciente do homem pelo computador e pela arte que lhe é conexas, aí, ainda, tão naturalmente. O paradigma do auto-erotismo é aliás um dos instrumentos que permite esclarecer a prática do computador. É portanto urgente abrir uma reflexão que tenha por objeto a dupla corpo/inconsciente face à arte do computador e à época virtual.

Pois quem busca a internet? Um corpo. Aparentemente um corpo, pois o que é este corpo? E o que olha este corpo? Internet. Ou quando este corpo olha a internet, ele não olha *de fato* jamais um corpo. Na melhor das hipóteses, ele olha uma imagem de um corpo. No entanto, a internet pode se dar como quem permite ver e olhar corpos. Há aqui então um problema. Pois não há um corpo a corpo; há apenas sua influência. Mas por que a influência funciona, quer dizer, por que se coloca em movimento e ilude os sujeitos? Como este erro, realmente esta ilusão, é possível? Por que ela se dá? Quais são seus efeitos? Tantas questões são constitutivas de um problema central concernente à internet, aquele da relação ou das relações com os corpos: a internet engendra uma nova relação com os corpos, ou será que realiza uma abordagem particular mas não específica do corpo?

Ora, estas questões são esclarecidas, como sempre, por algumas práticas artísticas que utilizam o computador e a internet. A arte, quando é bem-sucedida, nos acorda de nosso sono: ela permite que nos interroguemos sobre outras potencialidades, não tanto de uma tecnologia, mas das relações com o

computador e sua manipulação. Pois o problema é primeiramente aquele da manipulação: de um lado a manipulação de uma máquina com as mãos e o resto do corpo, todo o corpo, e de outro lado a manipulação técnico-ideológica das massas. E as obras artísticas, quando acedem ao magnífico, nos fazem tomar consciência do real e também da natureza da relação com a máquina e as imagens: “a beleza - escreve Julia Kristeva - pode também nos agarrar para testemunhar sobre alguém que magnificamente achou a via real pela qual o homem transcende a dor de ser separado”²². Mas ela completa: “o magnífico mesmo seria o sonho impossível, o outro mundo do depressivo, realizado aqui em baixo”²³. Assim vai o efeito da depressão, nesta relação com a máquina e suas imagens, pois esta relação não se reduz a isto: a semiótica deve aqui ser reconhecida.

22. KRISTEVA.
Op. cit., p. 111.

23. *Idem.*

Ora, da arte do computador, como de todo objeto que tenha relação com a arte, é preciso ter sempre uma dupla abordagem: de um lado uma abordagem teórica que estude seus objetos e suas práticas artísticas, sem levar em conta suas dimensões artísticas, portanto fazendo a *epochè*²⁴; de outro, uma abordagem estética que coloque os problemas em função da arte-valor e não simplesmente da arte-feita. A articulação destas duas abordagens permite um verdadeiro conhecimento do objeto e do processo artísticos, evitando a dupla armadilha: seja uma concepção autonomista ou seja uma concepção negativista da arte. Sobretudo, esta articulação permite ter uma melhor compreensão do objeto estudado: sem fundamento em uma teoria, a estética não é senão conversa fútil.

24. Marie-Claude
Vettraino-Soulard
*tem análises ricas
nesta direção.*

A arte com computador, a imagem animada, os dispositivos de imersão, os dispositivos abertos, a multimídia fora de linha, a multimídia em linha, a foto numérica, o vídeo numérico, a música numérica, o numérico nas artes do espetáculo etc.²⁵, todas estas novas práticas da arte que utilizam o computador e, portanto, o virtual, o numérico e a hibridização nos mostram por suas manipulações e atualizações de obras virtuais os problemas que nós, aliás, devemos pensar teoricamente. A experiência da arte é indispensável para nos sensibilizar a não sermos passivos frente às novas tecnologias: ela gera nosso espanto, que é, como sabemos desde Sócrates e Aristóteles, a origem do pensamento das coisas.

25. Cf. COUCHOT,
Edmond e HILLAIRE,
Norbert. *L'art numérique.*
Paris: Flammarion,
2003, cap. 2.

3. O SOM EM MARC GILOUX, ARTISTA VISUAL

Marc Giloux ainda impressiona. Impressiona a quem? Nossas sensibilidades, nossos espíritos, nossas concepções de arte, nossas fronteiras estéticas da arte, nossas certezas, nossas garantias, nossas escolhas.

Mas quem é este “nós” que se impressiona? Somos nós, nós os observadores dos trabalhos de MG, nós que escutamos os CDs de MG, nós que circulamos na arte contemporânea.

Impressionados, sim. Mas ele ganhou?

MG nos tinha habituado a ver e nos tinha acostumado a olhar. Hoje

ele nos obriga a ouvir e nos convoca a escutar; melhor, ele nos interroga sobre a escuta e, correlativa e ironicamente, sobre a visão e o olhar. Pois, com efeito, é o mesmo MG que trabalha ontem e hoje - ele apenas alarga o campo de aplicação de sua reflexão e de sua criação.

3.1. Objeto sem identificação

Com efeito, podemos dizer que MG sempre fez OANI, objetos artísticos não identificáveis. Pois tanto é evidente que MG faz OA - suas fotos que interrogam a fotografia, suas esculturas que interrogam a escultura, suas instalações que interrogam a instalação, seus CDs que interrogam a música, o som e a narração, tudo isto constitui um conjunto de objetos artísticos tal que ninguém duvida o quanto é problemático indicar a identidade destes objetos: quem são eles? Como classificá-los? Como identificá-los? Como falar deles? Estas questões nos deixam mudos e assim nos incitam a passar da resposta simples e quase automática a uma interrogação profunda sobre a natureza e a recepção dos OANI de MG e, a partir deles, sobre a arte contemporânea em geral.

Os OANI de MG nos acordam de nosso sono dogmático e nos obrigam a pensar. Este simples efeito já é uma conquista positiva e decisiva. Decisiva porque ele engaja o pensamento em um movimento que nos leva não apenas frente às questões do tipo: como é uma obra?, o que é arte? etc., mas também nos defronta com problemas talvez mais importantes, como: do que se lembrar?, o que se representar?, o que escutar e o que ver?, o que viver?. E isto com ar de nada, com leveza e humor, sem maldade nem convidência, mas, em resumo, com várias recepções possíveis, sem uma única determinada - verdadeiros OANI.

3.2. Escuta sem visão

As aventuras de Jacques Hertant e outras peças radiofônicas nos emocionam e deleitam num primeiro nível de escuta. Elas nos conferem de início um *status* de ouvinte de música e de rádio. De um lado, isto depende de uma história das técnicas: escutar isso que é dado por uma máquina e usufruir desta escuta; isto se produz com gravação e difusão sonoras, por exemplo, com uma cadeia *hi-fi* ou um rádio. De outro lado, o *status* é universal: é a escuta sem a visão. Com seus OANI, MG nos questiona sobre a escuta, portanto sobre a visão, porque as coisas são ligadas em MG e em geral.

E esta fascinação da escuta sem visão se enraíza na experiência arcaica do bebê no ventre de sua mãe: ele escuta o mundo exterior sem vê-lo - do mundo, temos primeiramente uma escuta cega e é por isto que, uma vez fora do seu esconderijo, o homem desejará ao mesmo tempo ver o antigo invisível - e é isto que explica esta incontornável pulsão estereoscópica de implicações eróticas - e, ao mesmo tempo, também, continuar a se ocultar e, assim, escutar

sem ser visto, como se ele não existisse, ao menos para os outros e às vezes para si próprio.

Escutar o OANI de MG é se remeter à situação da *criança*: àquela do ventre da *mãe*, àquela que na cozinha nos anos 1960 escutava com o pai o rádio - informações e novelas policiais radiofônicas, como *Zapie Max* ou *Les maîtres du mystère*, de Nick Carter - àquela do carro donde se escutava a música e a língua americanas enquanto seus *pais* faziam uma volta aos Estados Unidos em 28 dias, àquela situação da criança que *sozinha* acorda assustada pelos ruídos estranhos do quarto dos *pais*, àquela que, *isolada* e *isolante*, escuta seu próprio rádio em seu quarto no lugar de fazer seus deveres etc. Enfim, àquela do quarto escuro à noite: esta é talvez uma das razões da prática fotográfica de MG.

Os OANI de MG se ancoram nesse terreno real e ao mesmo tempo fantasmagórico onde música, palavra e som se interpenetram - quem é o pai? quem é a mãe? - e jogam - quem é a criança? -, pouco a pouco, o papel do outro, onde quarto, família e solidão são, como em Louise Bourgeois, plano de fundo estruturante, onde ficção, história e imaginação nutrem aquele que escuta sem ver ou ao menos sem que se saiba se ele vê realmente: seria muito melhor que o receptor tivesse apenas um único sentido, que aquele que olha uma foto fosse surdo e que aquele que escuta uma banda sonora fosse cego; poderíamos dominar e identificar muito melhor as coisas. É justamente esta vontade de dominar e identificar que MG recusa e coloca em questão com seus OANIS, afirmados como OA e particularmente com seu “som transistor”: seu novo som é sua assinatura que remete ao registro, ao sonoro, à radiodifusão sem fusão mas com risco de confusão, risco de ser NI, chance de ser NI. Som-NI, grife do costureiro do ruído que é MG.

3.3. Crise do catálogo

Esta focalização sobre a problemática da separação dos cinco sentidos se abre, com MG, aos problemas da ausência, do registro e da representação: uma banda sonora, como uma foto, é primeiramente uma confrontação a um registro. Confrontação pois o trabalho operado com ela revela que registrar é primeiramente produzir o outro e não reencontrar o mesmo; a ausência não é então o que já passou, mas o que é experimentado.

Se os OA de MG são NI, é em parte porque eles remetem à falta: à fotografia falta o som, ao CD falta a imagem, ao filme mudo falta a palavra, aos filmes e às fotografias em preto-e-branco falta a cor. É por isto que as Aventuras de MG são a exploração destas faltas: elas colocam assim em relação a banda sonora com o filme de detetive privado, o filme mudo, o filme *noir*, o romance *noir*, o romance policial, os escritos e as imagens de passagem que oscilam entre o irrelevante e a existência; mas, não é tudo a mesma coisa? A menos que a vida seja um ONI, um verdadeiro OANI: pode ser que MG, sem dandismos nem esteticismo, afirme que gostaria de falar como um falastrão. Mas ele prefere os silêncios dos cafés-da-manhã e as questões dos grandes jantares. Ele

é ainda mais difícil de identificar, mais difícil de catalogar.

É isto: é difícil fazer um catálogo para os OANI. E assim também para os A. Pois MG é um A, um artista: a maiúscula desta inicial não é a marca da grandeza do artista - os OANI não se ocupam da grandeza mas sim da qualidade.

E é isto que desconcerta com MG, é que os seus OANI podem produzir no receptor uma ausência provisória ou aparente de OA. Nós estamos então frente a uma crise de identificação que se revela um meio-termo salutar, pois, em lugar de reassegurar o homem gregário que dorme em todo receptor, ela apela ao homem criador e avaliador, melhor, ao homem desembaraçado de todas as respostas feitas, como encontramos freqüentemente entre os clientes da arte contemporânea: ele pode recorrer por um lado à criança que ele foi e ainda é e, por outro, a um adulto que ama o jazz, o romance *noir*, o suspense e a ficção.

3.4. Ponto de escuta

O CD permite a MG experimentar esta mixagem de gêneros, de pulsões, de artes e de desejos. O CD é o contrário de uma sala de museu ou de concertos: ele não é o *ao vivo* mas sim pessoal - nem pior nem melhor, é outra coisa: um produto gravado, como um livro, quando se quer e onde se quer: os OANI de MG são nômades para nômades; não há começo nem fim, nem possibilidade de totalização, nada além de pontos de vista e pontos de vista sobre nada, se isto não é com certeza um OA que se dá e se retira, o tempo de sua recepção não é uma consumação.

Simplifiquemos: com os OANI, MG se situa em relação a certos filósofos. Como Sócrates, ele nos confronta a dois problemas e nos inclina a uma aporética, em lugar de tranqüilizar nosso infantilismo com respostas feitas; como Bachelard, faz trabalhar o imaginário em nós; como Nietzsche e Deleuze, ele está do lado do nomadismo e da pluralidade dos pontos de vista; como Leibniz, articula pontos de vista e os confronta aos sentidos e aos seus labirintos; como Althusser, nos desperta para processos sem sujeito nem fim.

A realeza e a inocência da criança nietzschiana devem nos libertar da infantilização da moda e do mercado. Sabendo que estes pontos de vista são pontos de escuta, com o risco do: ponto de escuta.

O escutar sem ver é correlato do falar sem ver do analisando, experimentação de transferência e de falta.

Agora a questão dos sentidos pode ser recuperada para além da realidade artesanal, pesada e obstruidora - estocar, mostrar, memorizar, entreter etc. - que nos leva ao passado e não ao presente, à história e não ao instante. "Conhecimento alegre", proclamava Nietzsche, este filósofo-músico: é nesta perspectiva que MG trabalha a leveza, o furtivo, o ocasional. As *aventuras de Jacques Hertzant* o manifestam a cada instante: então o segundo, o terceiro ou o enésimo nível de escuta pode advir; o mundo deste herói sonoro preenche

nosso imaginário, como ontem a fotografia de MG, que levava, sem dizer e sem mostrar, o imaginário ao poder.

3.5. Som do mundo

E, como ontem, nada é improvisado: tudo é calculado, assim como Deus para Leibniz.

Até na pronúncia de um texto para MG, com seu sotaque e seu jogo sobre os sotaques - japonês, soviético etc. -, MG é vivo e produz como nunca: ele se imortaliza por este jogo de palavras, da língua e do corpo: sua voz se transforma em música, por ele que é, aliás, músico. Ele grifou sons como se grifa o tempo para marcá-lo e nos fazer lembrar alguma coisa. Daí suas lancinantes questões: “Onde é que ele vai?”, “E quando é o encontro?”, “As flores? Você não pensou nelas”.

E suas palavras surgem sem esforço de efeito de orquestração: elas se confrontam aos outros sons, como letras em um texto escrito que não faz efeito ao ser posto na página, deixando este trabalho aos discípulos de Mallarmé ou aos *marchands* da publicidade. Os OANI de MG são trabalhados sem pesquisar a bela imagem sonora: o belo dos OA é de uma outra ordem.

Uma ordem popular no sentido nobre do termo. Uma ordem que assume o todo do humano social e que lhe dá uma elevação magnífica, aquela da A. Com elegância e humor de um Erik Satie e sem o peso de um pregador conceitual, irmão pregador dos anos 1970. Então podem se emaranhar todos os sons do mundo.

E a história de Jacques Hertant poderá continuar: todavia diferente do que ela era. Escutemos então. A novela.

3.6. Ficção de narração

O trem.

Ele quis atravessar vias. Ele que respeitava totalmente o regulamento. Você lhe fez um sinal. Sinal de quê? Ele compreendeu seu gesto?

JH pretende que quando você lhe fizer um sinal, ele diminua ao invés de correr. Seus óculos estariam escorregando? Você fez um movimento em direção a ele. Parece que todo o mundo foi te olhar. Você acreditou que todo o mundo te olhava. Você acreditou que todo o mundo se virava na sua direção.

Você não observou a silhueta de JH que não compreendia porque o homem japonês se punha de joelhos sobre a via. JH não queria intervir e entretanto ele acabou gritando “Atenção!”. Ele se afastou para não ser reconhecido. Ele se conteve porque não sabia qual era o fim da história.

Tudo foi muito rápido. Você não gritou. Você sentiu fortemente que você estava no Japão. Você compreendeu que era sua exclusão. O resto se fez sem você. Não lhe restariam senão imagens na cabeça, o fluxo da memória.

Seu corpo não se mexeu. E ele não se mexeria mais.

O trem avançou. Mais e mais lentamente, mais e mais perto.

Seu corpo nunca pareceu tão frágil. O homem japonês parecia colado aos trilhos.

JH disse que se passaram alguns segundos. Você diria certamente que se passou um século.

Você manteve os olhos abertos? Você parecia ser uma estátua, um impermeável, uma sombra.

Então, a imagem se fixou.

Tudo acabou.

3.7. Arte

Escutem os OANI de MG: você se escuta. Ou ao menos você terá uma outra relação com o seu eu NI, a ponto de, para alguns de vocês, desejar fazer um OA ou, se isto é muito perigoso, querer modestamente fazer um OA, ou, mais humildemente ainda, um simples O. Já é o máximo fazer um O, por exemplo um escrito que seja verdadeiramente um O, como o CD de MG é um O único e uno, um.

Então MG ganhou.

E nós também.

Pelo ensaio, por adotá-lo.

“O mundo não será jamais como antes”. Esta é a ilusão dos que vivem. Os mortos não têm mais ilusões. Mas eles não têm mais OANI.

Ou os OANI fazem o valor da vida: eles são superiores talvez aos simples OA, pois eles fazem trabalhar os receptores que se transformam em criadores e não mais em simples consumidores, não mais simples assassinos da recepção.

AA serve às vezes a qualquer coisa, melhor, a qualquer um, a qualquer um que está em qualquer coisa.

É isto: a A permite às vezes ser um e já é muito.

MG mostra isto sem demonstrar com seus OANI.

*

Assim partindo da imagem e do imaginário, reencontramos o virtual e o som e por detrás deles a força da imagem e do imaginário, do virtual e da ficção, a ponto de nos obrigar a imergir: agradecemos à arte e ao virtual.

São Paulo, 12 de março de 2005

François Soulages é professor da Universidade Paris 8 e do Instituto Nacional de História da Arte. É fundador e responsável pelo grupo internacional RETINA (Pesquisas Estéticas & Teóricas sobre as Imagens Novas & Antigas). Entre suas publicações: Esthétique de la photographie (Paris: Nathan, 2002) e Dialogues sur l'art et la technologie (Paris: L'Harmattan, 2001).

Tradução de Margot Pavan