

ANTES DE TUDO\_CÓDIGOS

MORIN/FLUSSER

Conhecimento é processo e não produto, por isso jamais monoespecífico, nunca acabado. Verdade de fácil compreensão mas de difícil aceitação quando se cria um recorte de pesquisa, principalmente para um pesquisador iniciante.

Antes da apresentação deste estudo, pareceu importante esclarecer de onde vem meu interesse por imagens, comunicação visual e arte, e apresentar de antemão detalhes da minha formação e possíveis deformações profissionais. Não só esclarecerão o nascimento do processo e projeto originais, mas, acredito, colaborarão honestamente com a transparência do resultado, independentemente de esta transparência revelar beleza ou penúria.

O conjunto do meu repertório, teórico e prático, e o tipo específico de formação criam, claro, um viés na maneira de olhar, pesquisar e principalmente pensar. Originalmente tratei disso como algo a esconder em uma pesquisa acadêmica, procurei a todo momento refrear maneiras específicas e próprias de olhar o objeto. Foi durante o processo que percebi que isso não necessariamente geraria um defeito no resultado, mas simplesmente geraria um resultado específico, um outro ponto de vista, diferente mas não necessariamente irreal. Com o tempo, e o desenrolar da pesquisa, notei que esse resultado específico poderia ser uma visão original e que provavelmente poderia contribuir não apenas no conteúdo, mas também na forma em que fosse feita. Resolvi, até porque notei a impossibilidade da coisa, não mais fugir da minha maneira de pensar o objeto, fundamentada basicamente no pensamento “de superfície” e não “de linha”. Nos termos exatos de Flusser:

As superfícies adquirem cada vez mais importância no nosso dia a dia. Estão nas telas de televisão, nas telas de cinema, nos cartazes e nas páginas de revistas ilustradas, por exemplo. As superfícies eram raras no passado. Fotografias, pinturas, tapetes,

vitrais e inscrições rupestres são exemplos de superfície que rodeavam o homem. Mas ela não se equivaliam em quantidade nem em importância às superfícies que agora nos circundam. Portanto, não era tão urgente como hoje que se entendesse o papel que desempenhavam na vida humana. Outro problema de maior importância existia no passado: a tentativa de entender o significado das linhas. Desde a 'invenção' da escrita alfabética (isto é, desde que o pensamento ocidental começou a ser articulado), as linhas escritas passaram a envolver o homem de modo a lhe exigir explicações. Estava claro: essas linhas representavam o mundo tridimensional em que vivemos, agimos e sofremos, mas como representavam isso? Conhecemos as respostas para essa questão, e sabemos que a cartesiana é decisiva para a civilização moderna: ela afirma, resumidamente, que as linhas são discursos de pontos, e que cada ponto é um símbolo de algo que existe lá fora no mundo (um 'conceito'). As linhas, portanto, representam o mundo ao projetá-lo em uma série de sucessões. Desse modo, o mundo é representado por linhas, na forma de um processo. O pensamento ocidental é "histórico" no sentido em que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo [...]

(Flusser, Vilém. *O mundo codificado*, 2007.)

Passei e passarei grande parte da minha vida pensando, lendo sobre e principalmente vendo imagens, arte contemporânea, estudos sobre linguagens de superfície e muito provavelmente terei, no futuro, conclusões diferentes das expostas aqui. De qualquer maneira, a arte é por excelência campo onde paradoxalmente é tradicional a vanguarda, questões e dúvidas são mais importantes, e por vezes mais esclarecedoras e sinceras, do que certezas.

Somada às possíveis lacunas de análise, leitura e densidade de dados, que sem dúvida existem aqui, é ingrata, sob qualquer aspecto, a tradução da compreensão de signos visuais (código de superfície) em estrutura verbal (código linear), tanto pior quando se tenta, com o código linear, provocar alguma mudança ou diferente compreensão no modo de ver e ler, ou sentir, códigos de superfície.

[...] Atualmente isso deixou de ser assim. As linhas escritas, apesar de serem muito mais frequentes do que antes, vêm se tornando menos importantes para as massas do que as superfícies [...] O que significam essas superfícies? Essa é a pergunta do momento. Com certeza elas representam o mundo tanto quanto as linhas o fazem. Mas como elas o representam? [...] Não se trata mais apenas do problema da adequação do pensamento à coisa, mas do pensamento expresso em superfícies à coisa, de um lado, e do pensamento expresso em linhas, de outro. Ora, existem várias dificuldades na formulação do próprio problema. Uma delas é o fato de que o problema precisa ser colocado em linhas escritas, já pressupondo sua conclusão. Outra dificuldade diz respeito ao fato de que, embora predomine agora no mundo o pensamento expresso em superfícies, essa espécie de pensamento não é tão consciente de sua própria estrutura, assim como o é quando expresso em linhas. (Não dispomos de uma lógica bidimensional comparável à lógica aristotélica no que concerne ao rigor e à elaboração). E existem outras dificuldades [...]

[Flusser, Vilém. *O mundo codificado*, 2007.]

Ainda assim, somando às lacunas a incrível brevidade do período de desenvolvimento de dissertações de mestrado no Brasil, produzir este texto tentando solucionar as questões originais e também as inúmeras surgidas durante a elaboração foi de extrema importância para meu crescimento e para o enriquecimento e aprofundamento de relações e questões propostas pelo meu trabalho artístico.

Não sou e jamais serei o pesquisador-padrão. Minha linguagem de uso profissional e diário não é sequer aceita na academia como linguagem válida de argumentação, e eu compreendo os motivos. A suposta falta de rigor e precisão narrativos de códigos não verbais e a despreocupação quase universal com o ensino sobre a leitura e a produção de conhecimento utilizando códigos de superfície torna impossível acolher qualquer tipo de produção intelectual que não obedeça as regras estabelecidas como seguras para o desenvolvimento do conhecimento acadêmico.

Ainda assim, por mais imprecisas, emocionais, dúbias ou acidentais que as imagens pareçam, elas são permanentemente usadas, por todos, sem exceção, para compreender e se fazer compreender, para sentir, transmitir e explicar. São poderosas, claras, diretas e muitas vezes extremamente precisas, e lidam com áreas do cérebro que apreendem conceitos com velocidade e profundidade incríveis. São tidas muitas vezes como verdade, ou como comprovações aproximadas de algum referencial real, argumentos que encapsulam uma insinuação de sua própria comprovação, têm profunda capacidade sógnica, além de óbvio (e historicamente comprovado) valor de culto.

Parte considerável da minha vida foi dedicada a compreensão, leitura e criação de imagens, e a tradução de conceitos em signos visuais. Sem contar paredes, móveis e muros rabiscados no passado, me graduei em Desenho Industrial, me habilitando em Programação Visual, continuei meus estudos na Parsons e na School of Visual Arts em NY, estudei fotografia, tipografia, design, motion design, direção de arte, direção cinematográfica na New York Film Academy e tive o prazer enorme de aprender tendo aula diretamente com artistas, designers, diretores de arte, fotógrafos e tipógrafos, alguns incrivelmente brilhantes e importantes em suas áreas, seres que mudaram a maneira que boa parte do planeta hoje vê, pensa e produz imagens. Trabalhei exclusivamente como designer e diretor de arte por mais de 18 anos, e atualmente, além de seguir com minhas funções originais, desenvolvo objetos, imagens e séries de obras de arte. Essa informação sobre meu trajeto serve não como autorreferência, mas para exemplificar um ponto. No decorrer da minha formação, e da maioria de artistas, designers ou profissionais que lida com linguagem visual e/ou conceitual, muitas vezes, a bibliografia teórica, estética, conceitual ou mesmo prática parece, aos olhos dos que lidam diariamente com códigos de superfície, falhas, lacunares e por vezes simplesmente enganadas a respeito das questões que tratam.

Com o tempo aprendemos que a grande maioria das falhas só é notada por profissionais no uso de códigos não verbais; quase nunca notadas e, quando notadas, tratadas como de menor importância, por filósofos, curadores, críticos e profissionais que usam códigos lineares como

ferramenta para discorrer sobre códigos de superfície. Isso não invalida de forma alguma as teses, tão complexas quanto importantes no nosso desenvolvimento e repertório. Mas nos deixa acostumados com a aparência incompleta ou parcial de parte dos argumentos.

Por outro lado, nos raros casos de desenvolvimentos teóricos feitos por artistas, quando não tomadas apenas pelo interesse histórico, poético ou pela importância da obra artística do autor, as lacunas são outras. Fáceis de notar ao pesquisador experiente, que argumenta contra qualquer hipótese com facilidade e propriedade, ou diminui ao pitoresco o pensamento desenvolvido, é fato que parte importante desses desenvolvimentos teóricos se mantém invisível aos olhos lineares, e encanta, no mais das vezes, aos que usam códigos de superfície como ferramenta principal de desenvolvimento e pensamento.

Textos e imagens que formam teses como a de David Hockney (em *O conhecimento secreto*) parecem opinião simples e mal fundamentada para vários teóricos, ao mesmo tempo em que constituem documento importante, material de pesquisa e repertório para muitos artistas. Tentando simplificar o entendimento disso, é comum a posição de que artistas são mal formados, ou emocionais em excesso em suas crenças e argumentações, e que o conhecimento supostamente confiável deve obrigatoriamente passar longe dos códigos de superfície.

Acredito no argumento diametralmente oposto. Imagens seriam mais bem compreendidas, em seu significado e forma, tanto por artistas quanto por teóricos, quanto mais códigos de superfície fossem usados na investigação e deslindamento de questões relacionadas a elas. Isso, por enquanto, trata-se de opinião apenas.

Motivo primeiro da minha decisão pelo mestrado, meu trabalho artístico, minhas próprias questões e também as relações propostas por obra cresceram muito com o aprofundamento teórico advindo do período de estudos.

Desconfiava de que meu trabalho visual poderia também colaborar com o resultado teórico se

apresentado diretamente, mas não achava possível apresentá-lo, me parecia autorreferência em excesso. Ainda assim, parecia pouco analisar algumas obras em um capítulo analítico, ainda que grandes obras de grandes artistas, como ilustração do texto teórico. Queria que o processo fosse visto por dentro, pelo lado de quem cria, e exposto na sua própria gramática, não como exemplo ou comprovação das ideias produzidas em outro código. Desconfortável em estudar a relação das obras contemporâneas com o observador usando simplesmente código linear, além da hipótese teórica, resolvi então elaborar uma hipótese artística e apresentá-la não como ilustração teórica, mas como desenvolvimento paralelo e sinérgico, argumentação estruturada e originada em outro código. As experiências e resultados formais destas obras colaboraram de algum modo para o questionamento, pensamento, formalização e mesmo para o repertório das conclusões que, espero, façam sentido também linearmente. Pareceu justo, e mais completo, apresentar o trabalho em suas duas linguagens de origem, paralelas e simbióticas. Continua, confesso, minha preocupação em apresentar meu trabalho. Ainda assim, mais amena, por alguns motivos. Minha orientadora, Giselle Beiguelman, não somente acolheu como reforçou e insistiu que seria importante apresentar outro tipo de trabalho como construção teórica que não apenas o texto final da dissertação, e que meu trabalho seria útil. E eu achava que sim, um breve capítulo analítico com obras importantes valeria como ilustração, mas que seria de extrema importância um discurso visual. Comecei a montar esse discurso com obras alheias, e me senti roubando trechos de raciocínios e não curando algo que seria um grande exemplo. Optei por desenvolver as obras e tratar o código de superfície como algo que podia, sim, transmitir conceitualmente questionamentos, relações e conclusões. Se eu produziria o código linear, por que não produzir também usando o código que me é mais familiar?

Quem escreve precisa dominar as regras da gramática e ortografia. Fotógrafo amador apenas obedece a *modos de usar*, cada vez mais simples, inscritos ao lado externo do aparelho. Democracia é isto. De maneira que quem fotografa como amador não pode decifrar fotografias. Sua práxis o impede de fazê-lo, pois o fotógrafo amador crê ser o fotografar gesto automático graças ao qual o mundo vai aparecendo. Impõe-se conclusão paradoxal: quanto mais houver gente fotografando,

tanto mais difícil será o deciframento de fotografias, já que todos acreditam saber fazê-las.

(Flusser, Vilém. *Filosofia da caixa preta*, 2002.)

Como Flusser frisa, alguns códigos são mais acessíveis do que outros. Acessíveis enquanto utilização mecânica, não necessariamente enquanto compreensão. Seres não versados em determinado código podem ainda usá-lo para compor algo, ainda que sem controle dos produtos e significados finais. Para escrever um texto é absolutamente necessário se alfabetizar antes, saber ler textos. Com imagens essa necessidade deixa de existir. Um ignorante imagético pode produzir imagens, sem absolutamente saber ou até mesmo se preocupar com o que essas imagens significam. Ainda assim, esse mesmo produtor desavisado de imagens tem grande parte de sua vida dominada por imagens e por desejos, ações e crenças provocados pelas imagens. Ele as segue, sem perceber nem compreender exatamente por quê.

Vivemos em um período no qual somos, enquanto sociedade urbana, constantemente dirigidos pelo desejo criado artificialmente a partir de imagens, algumas vezes sabendo disso, muitas vezes sem ter essa informação. Foi aprendendo a produzir argumentos visuais, movimentos controlados por parte de um observador que meu trabalho e minha compreensão das imagens ganharam corpo. Em um período que as linguagens se misturam com ainda mais facilidade e rapidez que no passado, em que tudo se hipermediatiza, é absolutamente urgente a compreensão de modos de leitura e relação com códigos de superfície. No momento em que tudo se mistura, passamos a ler imagens como textos, textos como imagens, sons como formas, vídeos como elementos estáticos. Na arte isso é evidente, matéria de trabalho de artistas, como forma ou assunto. Ao criar uma ruptura na transparência orgânica dessa forma de leitura, notamos a estrutura de compreensão que tendemos a usar. É natural compreender textos, fomos treinados para isso. E é natural se

encantar com imagens, somos de alguma maneira programados para isso. Com o agravante do uso de interfaces digitais, que vão mais e mais se tornando transparentes, tendemos a olhar para os objetos construídos com códigos múltiplos como se fossem aglomerados de algum encanto ou estética com significados propostos linearmente. Urgente a noção que códigos lineares podem ser usados somente como encanto e/ou efeito, que imagens podem carregar em si significado narrativo denso, e que a junção, por si só, de códigos diferentes não deve ser vista como simples soma, mas como ela mesma um dos significados.

Pensar sobre as possibilidades relacionais das obras de arte contemporâneas, que muitas vezes se utilizam de uma mistura de códigos lineares, tão compreendidos e analisados, e códigos de superfície, frágeis e mutantes, pode ajudar na percepção de algo já diáfano, a suposta transparência do amálgama de linguagens e suporte. Convém fazer isso enquanto podemos notá-la.

## DANTO

Por outro lado, o único campo em que as imagens são absolutas é o campo da arte. No cinema, na televisão, no design gráfico ou de produtos, na publicidade, nas embalagens, na moda, as imagens são sempre ferramentas e invólucro de conceitos estranhos às razões das próprias imagens. Veículos para o espetáculo. Elas servem a propósitos outros e externos a si próprias, sejam lineares, narrativos, verbais, comerciais, religiosos, sexuais, políticos, de entretenimento ou quaisquer outros. São usadas como aparatos conceituais, invólucros de mensagens específicas que tentam provocar ações esperadas, carregando porém conceitos externos a sua realidade e gramática. Misturadas ou não com códigos lineares, são signos cujo referencial é sempre distante de sua própria lógica.

Não na arte. Campo em que a representação e a imagem têm o mesmo peso, por vezes maior, que seus referenciais, os códigos de superfície falam sobre si próprios na arte, ou sobre a realidade que os faz existir a partir de sua própria gramática. Como diagramas, carregam em amálgama significados, significantes, gramáticas e, como frisa Danto, representações de determinado período e crítica a esse mesmo período. Na arte, as imagens



não são servil a propósitos outros que não os da própria arte. Talvez por isso a arte seja o campo em que os significados das imagens podem ser mais precisamente percebidos: se objetos de arte estão aparentemente contaminados por significados externos à obra, essas contaminações na verdade são parte da obra, possibilidades múltiplas de leitura, e não pressões ou gramáticas externas à obra. Em arte, as imagens, as relações que elas provocam e questões que tocam são, sempre, parte importante, necessária e significativa do objeto, que não é servil a outros propósitos que não os da sua existência.

[...] chamo a atenção para dois termos operativos: *obra* e *objeto*. O problema fundamental da filosofia da arte é explicar como a obra se relaciona com o objeto. A obra é o objeto *mais* o significado, e a interpretação explica como o objeto traz em si o significado que o observador – no caso das artes visuais – percebe e ao qual reage de acordo com o modo como o objeto o apresenta.

[Danto, Arthur C. *A transfiguração do lugar-comum*, 2005.]

A obra de arte contemporânea, no conceito de Danto, é o objeto somado ao conceito, a metáfora. Carrega em si a contraparte imaterial que representa e ao mesmo tempo critica o período de sua concepção. Usando a Brillo Box de Warhol como exemplo de mudança de paradigma, Danto segue:

Como obra de arte, a caixa de Brillo faz mais do que afirmar que é uma caixa de sabão dotada de surpreendentes atributos metafóricos. Ela faz o que toda obra de arte sempre fez: exteriorizar uma maneira de ver o mundo, expressar o interior de um período cultural, oferecendo-se como espelho para flagrar a consciência dos nossos reis.

[Danto, Arthur C. *A transfiguração do lugar-comum*, 2005.]

Mas a própria metáfora, ela mesma puro significado, no objeto de arte, nasce, na grande maioria dos casos, a partir do código de superfície usado na estrutura do significante, e não do código linear.

Mesmo na arte conceitual, onde antes dos objetos existem as questões, o amálgama objeto/significado tem vida de superfície, se explica e se origina como e enquanto imagem produzida no código utilizado.

Podemos ler todo o mundo como signo, o tempo todo, não só os criados especificamente, mas toda e qualquer informação, seja sensorial, conceitual, emocional, seja produzida com a deliberada intenção de carregar um significado ou não. Mas produzir signos antevendo e jogando com a possibilidade de sua compreensão, e fazer isso sem nenhuma função ou diretriz além desta, é campo exclusivo da arte.

#### BELTING

Essa libertação da imagem como vassala de alguma intenção exterior a ela própria foi descrita por Belting em *Likeness and Presence* (1994), como a inauguração da era da arte. E, por mais que a arte, suas relações, propostas e anseios, mude como resultado, ela continua sendo talvez o único campo livre para as imagens, a possibilidade de desprendimento de qualquer função predeterminada, ou determinada por outro código que não o da própria arte. Na arte as imagens são não apenas veículos, mas também significados narrativos, sentimentos materializados, gramáticas específicas.

Claro, sempre existem discursos e poéticas exclusivos de cada artista, intenções anteriores à existência do objeto e portanto nascidas não necessariamente de seu código, ou, mesmo que nascidas do código usado na obra, previstas anteriormente, em projetos, diagramas ou mesmo em textos lineares. Mas é curioso observar que muitos artistas passam a servir como produtores de sua linguagem, parando com o tempo de tentar predeterminar o caminho de

suas criações, passam a espectadores do seu próprio processo criativo e assistem ao surgimento de questões propostas pelo próprio fazer, inerentes e provenientes das poéticas. Mesmo quando isso não acontece, as imagens e as metáforas provocadas pelos códigos de superfície continuam sendo, senão o único, o principal elemento da criação, sua razão, motivo e produto. O processo artístico, a produção em si das imagens, ressignifica e molda os resultados, mesmo quando oriundos de anseios anteriores ao processo.

O período curto mas extremamente rico de estudos para o mestrado, além de ter aumentado incrivelmente meu repertório e possibilidades, gerou uma hipótese teórica mais amadurecida do que se apresentava no pré-projeto, e uma argumentação artística não linear aprofundada oriunda das mesmas questões e portadora, por outras vias e códigos, dos mesmos pensamentos.

É dessa hipótese, das questões que ela abarca, que tratarei aqui.