

A criação estética na era da cibernética: lucubrações na linguagem da máquina

Prof. Doutorando Ricardo Portella de Aguiarⁱ (FAETEC)

Resumo:

As linguagens da tecnologia – principalmente as linguagens de programação – influenciam fortemente os fenômenos estéticos contemporâneos. A era dos computadores, com suas ferramentas e linguagens, proporcionou novas formas de criação e diferentes perspectivas para a arte. Neste ambiente de criação, o objeto artístico surge através de processos de seleção feitos nos repertórios materiais pré-definidos na Linguagem da Tecnologia. A criação estética, portanto, torna-se um ato essencialmente heurístico; a seleção se desenrola experimentalmente e pode ser constantemente revisada em um processo de tentativa e erro. Este trabalho busca o lugar dos produtos resultantes de lucubrações nas Linguagens da Tecnologia, aprofundando a discussão sobre a criação de software como simples produção de código técnico ou como criação de uma escritura técnica a partir das ferramentas cibernéticas.

Palavras-chave: Arte, Tecnologia, Linguagem de programação, Tecnoescritura, Tecnoescritor

“Arte e ciência têm, em última instância, o mesmo estofo, a saber, justamente o mundo tal como ele se posta diante de nós, ou antes uma parte destacada dele; quanto ao todo do mundo, só a filosofia o considera. (...) A ciência considera os fenômenos do mundo seguindo o fio condutor do princípio de razão, ao passo que a arte coloca totalmente de lado o princípio de razão, independe dele, para que, assim, a Idéia entre em cena.” (SCHOPENHAUER, 2003, p. 57)

Fayga Ostrower define criatividade como a capacidade de dar uma forma a algo novo. Para ela, o ato criador, em qualquer que seja a área da atividade humana, refere-se a “novas coerências que se estabelecem para a mente humana, fenômenos relacionados de modo novo e compreendidos em termos novos”. Dentro dessa perspectiva, portanto, “o ato criador abrange a capacidade de compreender; e esta [capacidade], por sua vez, a de relacionar, ordenar, configurar, significar.” (OSTROWER, 2009, p.9). Criatividade, nos termos da prática cotidiana, refere-se à capacidade do indivíduo em resolver problemas de forma excepcionalmente competente e original em um determinado campo de ação; nesses casos, do processo criativo, geralmente, derivam idéias ou produtos originais, adaptáveis (servindo a uma função) e completamente desenvolvidos. Mas a humanidade não é apenas ciência e a inteligência humana não se resume ao desenvolvimento de aparatos que ajudam o homem em suas tarefas cotidianas. Além de resolver os problemas que se apresentam, os homens têm a capacidade de criá-los. “Problematizando o mundo, o homem modifica o próprio meio em que vive relacionalmente. Logo, o ser humano não está à mercê da imposição do meio, mas estabelece com ele uma relação interativa.” (PRIMO, 2008, p. 177). Dessa forma, não foram simplesmente a necessidade e o avanço da tecnologia que determinaram a atual importância do computador na sociedade, assim como não foi a sua utilidade e a sua capacidade de disseminar informação ou de viabilizar a comunicação entre as pessoas que mitificou esse fascinante aparato cibernético-retórico. O que, de fato, tornou o computador onipresente em todas as conversas, livros, filmes e, principalmente no imaginário tecnológico moderno foi a idéia de que podemos criar uma máquina que reproduza nossa humanidade. Nesse contexto, a linguagem vem sendo usada para uma ratificação de uma possível emulação em uma máquina das funções

cognitivas humanas. Nesse aspecto, as ciências contemporâneas, entre elas a Ciência da Computação e a Psicologia Cognitiva, vêm se utilizando de metáforas que sugerem inúmeras funções e conceitos a respeito do funcionamento e da evolução das máquinas na direção do humano; conceitos e definições aceitos instintivamente desde o tempo da Cibernética de Norbert Wiener, tais como:

A idéia de que o pensamento é uma espécie de processo de informação e que o cérebro é um tipo de computador; A idéia de que certos processos cognitivos ou motores são pré-programados; A idéia de que algumas informações são codificadas num estoque da memória por uma espécie de etiquetagem, enquanto outras informações são armazenadas sob a forma de imagens; A idéia segundo a qual as etapas do desenvolvimento são produzidas pela maturação de novas sub-rotinas pré-programadas, opostas à aquisição de rotinas heurísticas aprendidas; A idéia de procedimentos que procuram e encontram a informação; A idéia de que a aprendizagem é uma resposta adaptativa de uma máquina auto-organizada; A idéia de que a consciência é um fenômeno de feedback. Essas metáforas vindas do computador revelam uma importante característica das teorias atuais de psicologia cognitiva: elas se fundam na analogia entre o espírito humano e os computadores. Eis aí um traço característico de todas as teorias de psicologia cognitiva pós-behaviorista. (SFEZ, 2000, p.27-28)

Por outro lado, a programação dos computadores, com os seus complexos algoritmos, é, essencialmente, um recurso para técnicos gabaritados, conhecedores das linguagens de programação e dos caminhos intrincados entre as interfaces homem-máquina e a linguagem binária: de um lado a criatividade humana e a poesia do mundo, do outro a lógica e a intransigência da linguagem da máquina. Nesse cenário totalmente novo dentro de um mundo definido através da própria tecnologia, re-surge a figura do Programador de Computadores, na contemporaneidade com novas e importantes funções as quais elevam este técnico, outrora um tradutor-codificador, a um novo patamar dentro das sociedades artística e científica. Muito além de um mero tradutor de problemas em um código cibernético, temos nos tempos modernos um interpretador de realidades, um escritor que se vale de um código hermético para produzir arte: O Tecnoescritor. Sócrates, em Crátilo, o classificaria como aquele que define o nome da coisa observada, ou aquele que com a ajuda de um conhecedor do objeto a ser modelado, o define no simulacro virtual, através de um processo de codificação, determinando a sua forma e existência. Neste território virtual codificado, o metanível definido por Sócrates está materializado e armazenado em circuitos eletrônicos. A idéia de que a lógica é o caminho para a perfeição e as eternas buscas pelo o grau máximo de especialização técnica transformaram o computador, com a perfeição artificial dos seus circuitos eletrônicos e códigos cibernéticos, em uma ferramenta poderosa a serviço da arte do Tecnoescritor. A arte computacional, como escrita, é influenciada pela obra sendo produzida, tanto quanto o é pelas escritas já presentes na máquina, em uma espiral transtextual, recursiva.

Muito embora o Tecnoescritor se valha de um código hermético, com regras de sintaxe inflexíveis, é lícito considerar, entretanto, o programa de computador – um ato de reflexão do real no virtual – como uma Tecnoescritura, perfeitamente descrita pelo conceito de escritura barthesiana. Entretanto, nessa discussão, podemos introduzir uma questão sobre qual dos níveis de programação abriga a Tecnoescritura: se na camada entre o mundo de referência e a linguagem de programação ou se, mais além, na camada entre a linguagem de programação e o código binário, ou se em todas as camadas entre o real concreto e o real virtualizado: camadas de subjetivação do mundo de referência, produzidas por instâncias sobrepostas de Tecnoescritores, que capturam a realidade e a representam em uma linguagem artificial, cada qual interpretando e recriando o mundo de referência como virtual em um código cada vez mais próximo do objetivo final: o binário. Sob esse ponto de vista, o software é uma manifestação artística, e o Tecnoescritor um artista comparável ao escultor ou ao pintor? Ou, dentro do contexto digital, O Tecnoescritor é uma instancia pós-moderna

do escritor das épocas analógicas?

Seria a possibilidade infinita de configurações do computador a **obra aberta** a que se refere Umberto Eco? Seria a informática, com o computador — capacitado a adquirir novas configurações a partir da interação com o homem — e suas linguagens, uma nova forma de arte capaz de ser, por sua vez, um espetacular celeiro de obras abertas?

A Tecnoescritura é uma formação lógica, mas sua estruturação não diz respeito apenas ao léxico ou à sintaxe, pelo contrário, a Tecnoescritura é fundada no estilo (como modo de formar) e não somente no uso da escrita, ou das imagens, ou das cores, ou dos sons, segundo os sistemas ou universos multimidiáticos, mas também no modo de organizar estruturas narrativas, de desenhar personagens, enfim, de recriar mundos possíveis. Nesse particular, o modo de programar é, de fato, uma forma de articular pontos de vista ou de representar logicamente uma realidade observada através da Tecnoescrita. Contudo, não defendemos aqui que dessa produção surja um estilo, ou que seja identificado um estilo historicamente definido; não podemos de forma alguma afirmar que a Tecnoescritura se encaixa, por exemplo, na definição de literatura romântica, ou, que centenas de milhares de linhas de código, responsáveis por fazer uma máquina enxergar, ouvir, sentir o mundo e provocar emoções, são fábulas ou poemas, mas, sim, é lícito supor ser a Tecnoescritura uma forma de literatura, em uma retomada do sentido original da *grammata*; a Tecnoescritura é um estilo de literatura, pois contribui para criar identidade e organizar comunidades, como, por exemplo, o fazem os *Hackers* através das complexas escritas ideológicas produzidas por eles próprios: programas que invadem, desmontam, destroem e reconstroem o mundo virtual, este um simulacro do mundo concreto.

Se, na simulação, a objetualidade é puro como se, no simulacro este é de tal modo eliminado que toda a objetualidade se evapora. Ao mesmo tempo, porém, o simulacro conserva o hábito da imitação, que, embora apenas simulado, estimula o caráter da não presença do prévio objetual. Se assim não sucedesse, não se saberia que o simulacro se emancipara de todo o prévio; por conseguinte, ele se apresenta como esquema de imagem vazia. Daí o simulacro haveria historicamente de ser compreendido como uma maneira gasta de mimeses, quando nada porque, através de seu hábito de imitação, simula uma objetualidade e, ao mesmo tempo, a faz conhecer como engano. (ISER, 1999b, p.246)

A Tecnoescritura é literatura feita por alguém para outro alguém que ao produzir, também, literatura, faz com que uma máquina evoque sentimentos, desencadeando o fenômeno estético: obras abertas. Estamos diante de um fenômeno absolutamente novo, ou seja, a tecnologia nos proporciona uma possibilidade de criação de um novo conceito na literatura, pois inaugura uma nova forma de escrita, pertinente ao homem em seu tempo, tal como aconteceu com as escritas dos povos antigos. Um fenômeno que há muito não se via, desde a criação do alfabeto. Assim, nada que já tenha sido feito ou estudado pode servir de modelo de comparação para defendermos a tese de que a Tecnoescritura é um novo estilo de escrita como as demais formas de escrita realizadas em suportes tecnológicos disponíveis através dos tempos, tais como a escrita cuneiforme dos sumérios em placa de barro, ou a hieroglífica dos egípcios em pergaminho ou em paredes, dentre outras.

A tecnologia, na contemporaneidade, influencia diretamente na recepção da obra, seja a partir da disponibilidade das redes de comunicação e de seus nós ativos, seja através da velocidade ou da qualidade de resolução do meio receptor, ou seja, a partir da disponibilidade dos caminhos de percurso disponibilizados pelo software de acesso. Em todos esses casos, o fruidor tem papel decisivo na obra, que será definida em função da capacidade deste em transitar na tecnologia e da capacidade do Tecnoescritor em disponibilizar tais caminhos. Todas as formas da chamada Arte Computacional têm como principal característica a interação com a obra através das mais variadas

interfaces; além disso, as pesquisas apontam para programas inteligentes e automodificáveis, o que coloca as produções dos Tecnoescritores no lugar de **obras artístico-cibernéticas contemporâneas abertas**. Cabe aqui ressaltar que conjunto software-hardware do sistema computacional comporta-se como o intérprete da obra artístico-cibernética; sem este artefato cibernético o programa de computador não passa de linhas de código, ininteligíveis pelo homem, abandonadas em um papel ou em uma memória mecânica qualquer. Temos aqui instanciada a Estética da Recepção de Hans Robert Jaus (JAUS, 1979; ZILBERMAN, 1989), pois o Tecnoescritor se vale de duas camadas de receptores para que a sua obra seja construída e fruída – convém observar que a camada de software contida no aparato computacional é, igualmente, uma obra produzida por outro Tecnoescritor, e assim sucessivamente.

Podemos concluir, identificando o modelo de leitura proposto por Wolfgang Iser, em sua Teoria da Recepção – **uma estruturação cibernética** –, como o modelo precursor da Inteligência Artificial e de seus sistemas programados para simular o funcionamento da mente humana – suprema metáfora do mundo dos computadores. O Conexionismo resgata as interações texto-leitor definidas na Estética da Recepção; nas palavras de Iser: “O leitor aciona o intercâmbio entre output e input e assim corrige as futuras performances do texto através de suas realizações prévias.” (ISER, 1999a, p.55)

A cadeia Tecnoescritor/Leitor no mundo virtual é complexa. Quem é o primeiro elemento dessa cadeia; quem será o último?

Referências Bibliográficas

- 1] BARTHES, Roland. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1988
- 2] CARVALHO, Sergio Eduardo Rodrigues de. **Introdução à programação com Pascal**. Rio de Janeiro: Campus, 1986.
- 3] ECO, Umberto. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1969
- 4] ISER, Wolfgang. **Teoria da Recepção**: reação a uma circunstância histórica. In: ROCHA, João Cezar de Castro (org.). **Teoria da Ficção**: Indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999a.
- 5] _____. **Mímeses / Emergência**. In: ROCHA, João Cezar de Castro (org.). **Teoria da Ficção**: Indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999b.
- 6] JAUS, Hans Robert. **O prazer estético e as experiências da poiesis, aisthesis e katharsis**. In: LIMA, Luiz Costa, org. **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- 7] OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 2009
- 8] PLATÃO. **Crátilo** (Ou: Sobre a Justeza dos Nomes. Gênero lógico). Tradução: Carlos Alberto Nunes. 3º ed. Belém: EDUFPA, 1973.
- 9] PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2008
- 10] SCHOPENHAUER, Arthur. **Metafísica do belo**. São Paulo: Editora UNESP, 2003
- 11] SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. São Paulo: Editora Loyola, 2000
- 12] WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**, São Paulo: Cultrix, 1954
- 13] ZILBERMAN, Regina. **Estética da recepção e história da literatura**. São Paulo: Editora Ática, 1989

XII Congresso Internacional da ABRALIC
Centro, Centros – Ética, Estética

18 a 22 de julho de 2011
UFPR – Curitiba, Brasil

i Ricardo Portella de AGUIAR, Doutorando - Literatura
Universidade Federal Fluminense (UFF)
Departamento de Letras
portella1@gmail.com