

[voltar ao menu de textos](#)

★ A MÍMESE E O OUTRO LADO DA TELA DO COMPUTADOR

Autor: Eduardo Cardoso Braga [1] - eduarbraga@terra.com.br e eduardo.cbraga@sp.senac.br

Resumo:

Trata-se de investigar as possibilidades dos “mundos virtuais” utilizados enquanto poéticas digitais propostas para uma fruição estética. Inicialmente mapeamos o debate em torno da “Realidade Virtual”, seus prós e contras. Em seguida a relacionamos com o conceito de mimese tal como os filósofos gregos introduziram no pensamento ocidental e o posterior desenvolvimento deste conceito. Assim procedendo, acreditamos poder construir algumas bases valorativas para avaliar a “Realidade Virtual”, bem como a construção dos “mundos virtuais” como proposta estética. Acreditamos que com esse procedimento conceitual, poderemos contribuir para o debate que ainda se desenvolve em torno dessas questões.

Palavras chave: Arte, Estética, Filosofia, Realidade Virtual, Mimeses, Aristóteles, Ciberespaço, Ambientes Imersivos.

Abstract:

It is inquiring the possibilities of the utilizations of “virtuals worlds” while digital poetics proposed for an aesthetic fruition. Initially we mapped the debate around the “Virtual Reality”, their advantages and obstacles. Afterwards, we related it with the mimese concept just as the Greek philosophers introduced in the western thought and the subsequent development of this concept. Like this proceeding, we believed to build some value dimensions to evaluate the “Virtual Reality”, as well as the construction of the “virtual worlds” as proposal aesthetics. We believe that with that conceptual procedure, we can contribute to the debate that it still develops around those subjects.

Keywords: Art, Aesthetic, Philosophy, Virtual Reality, Mimeses, Aristotle, Cyberspace, Immerse Environments.

O rápido desenvolvimento das tecnologias e sua inserção no cotidiano nos colocou diante dos computadores, personagens encontrados nas casas, escritórios, cafés, salas de aula, enfim em boa parte dos ambientes privados e públicos. Essa tecnologia utiliza-se de uma forma particular de comunicação com o usuário: a interatividade e as interfaces, cujo fundamento é a simulação. Esse sistema de comunicação gera um verdadeiro mundo sensível ao qual não corresponde nenhuma entidade física, exceto a de arquivos digitais. As telas e interfaces gráficas nos revelam o conteúdo escondido nas memórias dos computadores. Mas, se nos aprofundarmos na pesquisa da simulação, poderemos ir muito além (Lévy, 1998: pp. 25 - 35), na medida em que nos transportamos para o outro lado da tela, submergindo-nos no banho sensorio-motor de mundos imaginários. Os “mundos virtuais”, criados pela simulação, podem reproduzir entidades físicas e porções inacessíveis do universo físico, por exemplo: fundo do mar, interior de um corpo humano vivo ou a superfície de Saturno. Podem também simular mundos inventados, imaginários, os quais não obedecem às mesmas leis físicas de nosso mundo cotidiano. Devido a liberdade e abertura, esses “mundos imaginários” podem, em princípio, ser facilmente transformados pela ação de exploradores, segundo conexões causais variadas, que poderiam se assemelhar as do sonho desperto (Rheingold, 1992). Seriam mundos abertos e interativos, mutantes e plásticos, plasmados segundo a vontade de seus usuários [2].

Desde o aparecimento das possibilidades de simulação digital e a criação do hiperespaço fomos lançados num debate de grandes proporções e prestigiosos atores. Se transformarmos esse debate numa escala de tons teríamos do branco ao negro, sendo algumas posições intermediárias, cinzas mais claras ou mais escuras. O tom branco refere-se à visão otimista das novas possibilidades, representada por exemplo pelo pensador Pierre Lévy. Ele sempre enfatizou os aspectos fascinantes da simulação e suas aplicações no desenvolvimento do conhecimento, da imaginação, do raciocínio e comunicação. Um dos grandes atrativos da simulação apontado por Lévy é a sua natureza interativa. Os jogos de “realidade virtual”, por exemplo, põem em contato mediante a simulação toda uma dimensão corporal dos atores envolvidos, como gestos e expressões. O próprio contexto em que os atores se movem é partilhado e transformado. Assim, a simulação é definida por Pierre Lévy (Lévy, 1998: p. 94) como a virtualização das ações humanas. Os jogos em rede simulam as estratégias de um jogador com o objetivo de superar dificuldades e atingir metas. Para tanto, este deve passar por referências espaciais e temporais que são partilhadas por todos os outros jogadores.

Devemos observar que Lévy não considera a simulação como uma simples transposição ou representação de nosso mundo “concreto”, cotidiano. As possibilidades vão muito além de um realismo ingênuo. Segundo Lévy:

“Podemos simular de forma gráfica e interativa fenômenos muito complexos e abstratos, para os quais não

existe nenhuma "imagem natural": dinâmica demográfica, evolução de espécies biológicas, ecossistemas, guerras, crises econômicas, crescimento de uma empresa, orçamentos, etc. Neste caso, a modelagem traduz de forma visual e dinâmica aspectos em geral não-visíveis da realidade e pertence, portanto, a um tipo particular de encenação" (Lévy, 1999: p.67).

Assim, a simulação é muito mais do que representação do que é visível. Trata-se, na verdade, não de representação, mas de criação de mundos possíveis, onde a imaginação desempenha papel ativo [3]. Devemos enfatizar que a ação ou situação simulada pode ser também imaginada e sentida. Essa característica faz dela uma ferramenta com enorme potencial para uso em processos de ensino-aprendizagem. Em suma, para Pierre Lévy a simulação deve ser encarada como experiência positiva, devido aos seus enormes potenciais na produção de conhecimento, desenvolvimento cognitivo e pelo fato de conectar pessoas, saberes e experiências num espaço de múltiplas dimensões. A simulação não é representação nem transfiguração do mundo, mas criação de mundos possíveis.

O tom negro expressa uma visão que poderíamos classificar de pessimista e apocalíptica. Um dos seus principais representantes é Jean Baudrillard que, em obra datada de 1981 (Baudrillard, 1981), lançou os alicerces da crítica da simulação mediante o conceito de simulacro. Segundo esse pensador, nosso mundo está lançado no hiperespaço em um tipo de apocalipse pós-moderno, onde existe uma atmosfera sem ar, asfixiando o referente e deixando-nos como satélites numa órbita em torno de um centro vazio (Baudrillard, 1981: p. 11). A simulação seria então a substituição dos sinais do real pelo próprio real. No hiperespaço, os signos não representam ou fazem referência a modelos externos; eles existem por si próprios, num sistema de auto-referência, gerando significação por troca combinatória (Baudrillard, 1981: p. 4) ou permutação (Baudrillard, 1981: pp. 145-146). Na ausência de um modelo que servisse como referência gravitacional, as imagens no hiperespaço tendem a se auto-relacionarem, se tornando intercambiáveis. Qualquer termo pode ser substituído por qualquer outro. Estamos diante de uma superfície homogênea de sintagmas onde a possibilidade de falar, ou se referir, se torna um jogo de substituição. Pura operação sintática que não espelha nenhum tipo de semântica. Diante desse mundo, somente podemos permanecer num estado de perigoso fascínio, onde o significado foi completamente implodido (Baudrillard, 1982: pp. 35-37). Não existe nenhum modelo externo, mas somente imanência. Invisível ao deslumbrante desfile das imagens no hiperespaço, há um paradigma construtor da ilusão que se utiliza de uma mínima diferença: o modelo binário. O código genético construtor do mundo não só está escondido como não possui nenhuma relação de referência com o objeto construído, pois seu fundamento é uma linguagem binária obtida por pequenas diferenças materiais, por exemplo: a diferença de voltagem no *hardware*. Assim, o sentido está fora do alcance e da visualidade imediata, escondido num código de essência binária. Os objetos são imagens, as imagens são sinais, os sinais são informações ajustadas em um *chip*. Tudo se reduz a um binarismo molecular na globalizada sociedade computadorizada (Baudrillard, 1982: p. 56 e pp. 35-37). Nessa sociedade, absorvemos o significado através de olhos e bocas abertas, hipnotizados, neutralizando o jogo das imagens na entropia da maioria silenciosa. Para Baudrillard, a perda de referência tem como consequência maior o silêncio crítico na vivência de um mundo sem valor, ou melhor, sem mesmo a possibilidade de construir valores, pois tudo pode ser tudo. É a miséria do pensamento e da crítica. Interessante observar que a crítica que Baudrillard faz à simulação poderia ser estendida para a arte pós-moderna, pois a experiência estética proposta por essa arte é exatamente a ausência da referência. A arte pós-moderna como o mundo simulado, é auto-referente, construída com citações intertextuais, puro ícone refletido em espelhos.

Enfim, os processos de simulação desenvolvidos pelos computadores introduzem na vida diária uma dimensão de algum tipo de realidade. Na rede mundial as idéias voam de um lado para outro e circulam pelo globo à velocidade da eletricidade. Podemos vivenciar "mundos virtuais" nos quais também podemos imergir. Para uns, viver nessa realidade não passa de uma vida alienada e inautêntica; para outros, uma vida excitante e com conhecimentos e possibilidades enriquecedoras [4].

Uma posição intermediária é representada pelo pensamento de Michael Heim, o qual nos oferece uma descrição fascinante da "realidade virtual", sem contudo deixar de traçar um comentário provocante sobre seus perigos e impactos presentes e futuros em nossas vidas cotidianas [5]. Heim, de um lado, nos chama a atenção para os usos industriais, entretenimento e militares da realidade virtual e seu potencial repressivo e alienante; de outro, seus usos artísticos e seu potencial crítico em relação à realidade opressiva. Ele propõe um difícil equilíbrio entre o entusiasmo idealista pela nova tecnologia e a necessidade de permanecer e se aprofundar na realidade primeira do mundo em que vivemos. Esse "equilíbrio intranquilo", Heim chama de "realismo virtual" (Heim, 2000). Sua "filosofia do ciberespaço" passa necessariamente pela preocupação da distinção entre "mundo simulado" e "mundo real". Num futuro onde a simulação invadiria toda vida privada e pública, a distinção entre esses dois mundos tornar-se-ia crítica. A filosofia cética antiga e suas repercussões na moderna filosofia da ciência já nos chamaram a atenção para a dificuldade de se provar a existência do mundo exterior. Nossa certeza nessa existência deve-se à crença desenvolvida pela experiência indutiva empírica e não por uma certeza dedutiva. Merleau-Ponty na fase madura de seu pensamento representado pelas reflexões contidas no *"Visível e Invisível"* (Merleau-Ponty, 2005) mostra todo seu espanto e admiração na certeza que temos em nossa percepção. O que poderia acontecer se essa percepção fosse sistematicamente envolvida por objetos e ambientes simulados?

Enfim, o problema se estabelece pela oposição entre a vivência da realidade imediata e a vivência de uma

realidade simulada. Acreditamos que uma visita ao conceito de *mimeses*, gerado pelos filósofos antigos e desenvolvido nas teorias estéticas e práticas artísticas posteriores, nos esclareceria sobre esta complexa relação.

Quando investigamos a etimologia da palavra "*mimese*" observamos que sua raiz indo-européia é *mei* (*mai*, *mi*) que significa "enganar, iludir". Comparando com a raiz em Sânscrito, temos a palavra *maya*, que significa "mudança", "transformação"; cujo sentido é negativo: "imagem enganadora", "ilusão". A palavra *maya* é obtida pela expressão *de nimayon*, que significa "troca" (Grassi, 1975: p. 124). Assim, o mudar não é apenas uma transformação da figura formal, mas também um mudar em sentido próprio e verdadeiro, uma troca da maneira pela qual se manifesta o que existe. O que existe se presentifica de maneira diferente daquela que precedia a mudança. Se após a transformação aparece uma imagem falsa, o que existe não se mostra mais em sua verdade e evidência. De *mimese* como mudança, transformação - e nesse sentido também imitação - se passa a engano, imagem enganadora, mentira.

Na Grécia Antiga, em Ésquilo [6], a palavra foi usada inicialmente como verbo, no sentido de imitação (*Coeforas*, 564 e *Fragmentos*, 374). Também Eurípides [7] usou o termo no mesmo sentido, por exemplo *Ion* 451, onde é usado precisamente no sentido de imitação. Na comédia e mais precisamente em Aristófanes [8] (*Rãs*, 109) lê-se que quando Dionísio desce ao Hades, ao encontrar Hércules diz-lhe ter vindo por causa do poeta defunto, tendo-o "imitado" (*mimeses*) no trajair. Assim, podemos concluir, a partir dos estudos eruditos (Schuhl, 1953), que o termo "*mimese*" e seus derivados, significam "imitação" ou "representação", sem que um significado exclua necessariamente o outro. A primeira significação do termo *mimeses* era a mímica ou expressão das disposições da alma purificada por uma bela linguagem do corpo e da voz mediante a combinação de gestos, movimentos, música, recitação e cantos poéticos.

Em Platão o mesmo significado se verifica. Por exemplo no *Crátilo* [9] (423a) temos a seguinte passagem:

"Portanto, se quisermos exprimir o que é leve e superior, levantaremos a mão para o céu, para imitar a natureza da própria coisa (...) E se quiséssemos representar um cavalo correndo ou outro animal, então bem sabes que procuraríamos tornar nosso corpo e nossa atitude tanto quanto possível semelhante a ele (...) Assim, penso eu, que se o corpo imitasse aquilo que quer representar, nasceria daí uma representação".

Segundo Platão, o estado supremo da realidade é o ser originário, o reino das formas e das idéias primigênicas. O que existe e constitui nosso mundo sensorial é uma pálida imagem dele e em certo sentido a sombra desse ser originário. É por meio do saber (*epistême*) que conseguimos ordenar os fenômenos sensíveis num nexo fundamentado. De fato, saber significa compreender aquilo que neste mundo de sombras se nos apresenta através dos sentidos como uma multiplicidade sempre mutável, para captá-lo numa idéia, numa forma que esclareça a essência dos fenômenos. Saber e demonstrar significam reportar-se ao mundo originário que é a verdadeira fonte da multiplicidade neste mundo de sombras. Para Platão, o significado de *mimeses* torna-se *maya*, mentira, engano e ilusão. A arte como *mimese* (imitação) nasce da representação do mundo das sombras. De fato, os objetos que percebidos pelos sentidos são já imitações das formas originárias, das idéias, eles somente são acessíveis pelo conhecimento intelectual. Esse fato torna o artista um imitador da imitação, porque capta apenas um reflexo da realidade que, por sua vez, é uma cópia efêmera de formas originárias, as únicas que realmente existem. O artista é, portanto, um prestidigitador e um imitador (*República*, 598 b). Platão faz uma distinção entre a arte que cria e aquela que simplesmente imita. Da primeira faz parte a arquitetura que, justamente por isso, se encontra, segundo ele, num nível superior em relação à pintura e à escultura. A arquitetura não imita o mundo das sombras, mas cria alguma coisa que deve à arte a própria existência no mundo das sombras. Esta distinção teve mais tarde grande importância na teoria da arte do Renascimento.

No processo de *mimeses* (imitação) temos diferentes níveis de Ser ou de Verdade, os quais dependem da maior ou menor proximidade em relação as idéias originais. Em *República* se lê a seguinte passagem:

*"Podes dizer-me o que seja na verdade a representação (mimeses)? (...) Nós fixamos em geral um só conceito para muitos objetos, aos quais damos o mesmo nome (...) Não é nosso costume dizer que os fabricantes destes móveis, tendo em mente o conceito, fazem, uns as camas e outros as mesas de que nos servimos, e assim todas as outras coisas? O próprio conceito não é fabricado por nenhum desses artesãos, como poderia sê-lo? (...) Bem, disse, tu captas o sentido do discurso como convém. De fato, um desses artesãos é precisamente o pintor" (*República*, 596 a-e). "Então se ele não faz o que é, também não faz o que é existente, mas apenas algo de semelhante ao existente e não o próprio existente? (...) Queres agora que partindo deste ponto consideremos também o imitador, para saber quem é ele? - Como quiseres respondeu ele - Então, estes serão para nós três leitões: um, é o existente na natureza, sobre o qual diríamos, penso eu, que foi feito por Deus (...) um pelo carpinteiro (...) e um pelo pintor (...) portanto, o pintor, o carpinteiro e Deus são os três prepostos da fabricação dos três leitões (...)" (*República*, 597 a-e).*

O pintor, ao produzir uma imagem, cria uma cópia da cópia, ou uma imagem de segunda mão, portanto é um sofista, já que engana com a aparência do não-real (a realidade exterior). A pintura de uma casa é, em confronto com a casa fabricada, um sonho criado por quem está acordado: o artesão que constrói um leitão está mais próximo da verdade e do saber do que o artista que o representa numa pintura (*República*, 597 a-c).

Assim, Platão contrapõe a esfera do belo, ou seja o esplendor do ser primigênio, ao belo da arte, que se encontra num plano inferior, pois o artista reproduz um nível inferior da realidade, tal como se manifesta no mundo das sombras. Por esse motivo Platão, na famosa passagem do livro V da *República* (576 b), exclui com profundo desprezo os “espectadores”, os simples amantes da arte, do círculo restrito dos sábios e contesta sua capacidade de reconhecer a essência do belo.

Se o belo, no nível inferior próprio da arte, consta da imitação ou da representação do que existe no mundo das sombras, qualquer imitação do que é passional, caótico, turvo ou malvado deve ser reprovada. (*República*, 395 e, 396 b, 400 b, 401 a-c). Platão conclui a partir dessa premissa: se arte é imitação e representação de ações que despertam em nós as paixões e se o público segue mais facilmente ações passionais do que colocações racionais, decorre daí que a imitação poética das paixões deve ser julgada negativamente. O homem oscila em suas ações e se encontra em conflito consigo mesmo, porque nossa alma está cheia de contradições. (*República*, 603 d). Em outras palavras, desde que as paixões - que não estão sujeitas à razão - representam um retrocesso em relação à perfeição humana, sua imitação é também inevitavelmente a representação de uma não-realidade, ou seja, de mera aparência. A representação artística de paixões só se justifica se se trata de colocações excelsas, que constituem um dado nível de realidade.

A imitação, como a arte a executa costumeiramente, não é obra do conhecimento e sim opinião porque revela o que é “possível” e não o que é “realmente” e, devido a esse fato, Platão a desaprova. O conhecimento visa à realidade e à verdade, não a uma possibilidade qualquer; a representação das possibilidades humanas e do fraquejar diante das paixões, não é uma tarefa digna de mimese.

Platão condena a arte baseada na mimese, entendida como representação ou expressão imitativa de um modelo. Sua crítica recai principalmente sobre a arte grega (fig. I) de seu tempo, que perdeu sua simplicidade e austeridade primeiras para degenerar numa arte que, submetida às aparências sensíveis, sacrifica-lhes a apresentação do Ser. Falsamente bela, essa aparência das aparências - aparência de segundo grau - deve ser relegada como erro, mentira, não-ser: tal como devem sê-lo as sombras da alegoria da caverna. Na escala dos valores, ela ocupa então o degrau mais baixo, uma vez que, por meio dela, o homem permanece confinado na materialidade do sensível, nas desordens dos sentidos e da imaginação, nas paixões que, como presas, prendem a alma ao corpo que a faz cativa. O prazer estético da imagem aprisiona os homens às sombras da caverna, impedindo-os de sair dela e observar o sol, ou a verdadeira luz, que são as idéias; verdadeira fonte da diversidade de sombras no sensível. No tribunal da metafísica da Verdade, a arte é condenada por ser mentira: por ser perigosa devido ao seu poder sobre as almas ingênuas. Seu culto é ruinoso para a Cidade, que precisa de futuros cidadãos nos quais a educação deve inculcar, com a retidão do pensamento e o sentido da lei, o devotamento à comunidade. A arte é simulacro da realidade, prazer mórbido e subjetivo, que afasta o homem da Verdade e da Cidade.

É significativo que exista uma arte que obteve a consideração de Platão: é a arte egípcia, que pela “construção geométrica” de suas formas (fig. II), sua hierática austeridade e sua fidelidade milenar a modelos ideais ultrapassa a mentira dos pontos de vista oscilantes e efêmeros proporcionados pela técnica da perspectiva.

Platão e os neoplatônicos forneceram às épocas históricas ocidentais de tendência religiosa as teorias sobre o belo e sobre a arte, principalmente à Idade Média cristã. Por exemplo, a luz considerada como um fator estrutural do interior de uma catedral, constitui um elemento representativo de uma realidade superior à qual cabe um significado sacro. A atitude crítica de Platão em relação à arte significa recusa de tudo aquilo que não se origina da esfera do originariamente existente e que não empenha o homem; recusa da zona do possível na qual estão suspensos tanto o fracasso quanto o sucesso das tarefas humanas.

Se pensarmos a simulação dos “mundos virtuais”, ou a “Realidade Virtual”, do ponto de vista platônico, teríamos inicialmente uma completa condenação desse tipo de experiência. Muito das críticas à modalidade da experiência da “Realidade Virtual” tem em Platão sua origem e fundamento conceitual. Evidentemente que existe uma enorme diferença entre o cientista que usa uma simulação para estudar um determinado fenômeno e o “espectador” estético de um determinado ambiente virtual, que o frui por puro prazer ou entretenimento. O primeiro está armado de uma metodologia que o impede de confundir a simulação com a realidade simulada, o segundo está totalmente envolvido, vivendo as possibilidades do *como se...*! Em outros termos tomando o *que não é pelo que é*. Nesse sentido, a Realidade Virtual seria danosa, impedindo o raciocínio dialético e crítico e abrindo as portas para a impostura e dominação. Entretanto, acredito que Platão não condenaria uma experiência poética que tomasse a luz como o significado da simulação, em vez da referência formal dessa luz. Lembremos que significado e referência não são a mesma coisa. A luz se torna uma experiência auto-referente para a construção dos significados nas simulações digitais, sendo digna de *mimeses*. Assim, a “Realidade Virtual” usada como ponto de partida para as descobertas das leis científicas do mundo seria admitida e até desejável num ponto de vista platônico. Entretanto seus usos como entretenimento e prazer narcísico subjetivo seriam condenados e numa *República* sadia; deveriam ser expulsos da Cidade, por se afastarem da verdade e da política. Um trabalho poético explorando as possibilidades e potencialidades da luz numa experiência de simulação seria admissível, desde que a luz não imitasse nada, ou melhor, imitasse apenas a si mesma.

Aristóteles opõe a Platão o fato de que a imitação é própria do homem. Segundo ele, é um instinto natural pelo exercício do qual o homem adquire seus primeiros conhecimentos. Por natureza, somos todos imitadores e,

ainda que desagrade a Platão, o artista, impelido por esse instinto, só pode assumir a natureza como modelo. Aristóteles, ao contrário de Platão, não pensa que exista um mundo de Idéias ou Essências que seja transcendente a este. O prazer muito vivo que sentimos ao contemplar uma obra de arte - prazer partilhado - diz ele, por todos os homens - está ligado à relação de conformidade entre a imagem e seu modelo. Baseado na imitação, esse prazer natural e universal é portanto legítimo (*Poética*, 1447-1448). Aristóteles funda o conceito de mimese enquanto cognição e aprendizagem. A excelência da imitação é um critério tão decisivo, que nosso prazer permanece, mesmo que o modelo não seja atraente por si mesmo. Assim, podemos inferir que pela imitação, a arte pode retirar da fealdade natural uma beleza estética. Mimese torna-se não mais engano, mas possibilidade de conhecimento. Conhecimento por imitação é um processo muito conhecido pelos educadores dedicados ao mundo infantil.

Além disso, do ponto de vista cognitivo, os componentes intelectuais são envolvidos pela experiência estética. O prazer que experimento só é possível, segundo Aristóteles, se julgo que tal imagem é semelhante ao seu modelo. Assim, o juízo estético faz intervir a percepção, a imaginação, além da memória. Além disso, referindo-se ao real, a obra de arte revela ela própria e seu referente, graças ao talento do artista, cuja observação é mais sutil que a minha. Enfim, eu aprendo muito mais quando nunca vi a realidade reproduzida pela obra: nesse caso, esta tem o interesse de um documento e, senão pode agradar-me como imitação cujo modelo nunca vi, agradar-me-á pela qualidade ou delicadeza de sua execução e de suas cores, se se trata de pintura, ou pelos ritmos e harmonia, quando se trata de poesia. Devemos lembrar que para Aristóteles, a *mimese* não se reduz à imagem pintada ou desenhada:

"Como alguns efetuam a mimeses com as cores ou também com as figuras (...) e outros com a voz, assim também nas artes mencionadas a mimese é realizada por meio do ritmo, da palavra e da harmonia, cada uma com fim em si mesma ou ligadas entre si" (*Poética*, 1477 a 19 e ss.).

Aristóteles estabelece uma importante diferença entre *tekne* e *poiesis*. De fato, ele afirma que toda *tekne* é uma *poiesis* mas que nem toda *poiesis* é uma *tekne*, sendo *poiesis* um conceito muito mais amplo. *Tekne* significa para Aristóteles a *poiesis* particular que produz com conhecimento das razões (*lógos*) daquilo que produz. No capítulo I do Primeiro Livro da *Metafísica* ele afirma que o objeto da *tekne* é o universal, logo o técnico deve conhecer a razão e portanto o porquê do que faz ou produz. A *tekne* é, portanto, uma produção que pressupõe uma cognição. Existe uma relação direta entre a palavra *tekne* e a palavra arte, pois a Idade Média traduziu o termo *tekne* por *ars*. Assim, a arte pressupõe um conjunto de regras e uma intencionalidade de produzir algo segundo essas regras. Toda *poiesis* - mesmo aquela que hoje chamamos de arte - sempre está na origem de um produzir, como passagem do não ser para o ser [10]. Para Aristóteles o vir-a-ser é a transformação de algo em qualquer coisa que assuma uma forma, um aspecto novo. Por exemplo: uma pedra torna-se uma estátua. Disto resulta a dualidade fundamental, tanto para Aristóteles como para Platão, de matéria (*hyle*) e forma (*eidos*), conceito de grande importância na tradição ocidental, para o problema da *poiesis* em geral e da arte em particular. Também esses conceitos são importantes para a compreensão da gênese de uma obra de arte. A pedra, o bronze, a parede não representam para o artista a mesma realidade que é captada por quem não é artista; este material representa para ele a plenitude das possibilidades (*dynamis*) apropriadas para sua concepção, entre as quais poderá escolher na realização da própria obra. A mimese implica uma *tekne*.

Se "a arte imita a natureza", ela não se limita a reproduzir suas formas visíveis. De fato, autorizada por Aristóteles, mais rica em seus prolongamentos especulativos e mais estimulantes para a atividade artística, uma outra interpretação da célebre fórmula orienta-nos para a idéia de uma produção autônoma da arte, análoga à criatividade que Aristóteles atribui à natureza. Na sua função produtiva, a natureza impulsiona e impele todo o ser para a plenitude de sua forma e de sua unidade completa nas suas manifestações sensíveis. A bela unidade dos galhos de uma árvore viva é a de um impulso interno, que os gregos denominavam *Physis*. Imitando a natureza nas suas operações criadoras, a arte, como que movida por um impulso semelhante [11], também dá sua forma e portanto sua unidade à coisa que produz. O gesto do artista consagra a união de duas essências: a essência como matéria informe, substrato das qualidades sensíveis, e a essência como forma. Tanto na arte como na natureza, trata-se do mesmo processo temporal que, do anterior ao ulterior, dos meios ao fim concretizado, impõe uma forma a uma matéria.

Certamente, segundo Aristóteles, a natureza gosta de permanecer secreta; contudo, dando indícios ao homem, é um segredo de amizade que divide com ele; a arte do poeta tem o poder de revelar o que a natureza indica em surdina ou apenas entremostra, como se na verdade falasse apenas através dele. A arte leva a seu termo o que a natureza não teve o poder de terminar: ela é seu complemento e não sua repetição supérflua. Assim, a arte imita a natureza não naquilo que produz, mas nas suas operações criadoras, como se tentasse produzir como ela e, ao mesmo tempo, melhor que ela.

Desde o Renascimento até o fim do último século, a maioria dos artistas fez da mimese o axioma essencial de sua estética. No seu Tratado da pintura, Leonardo da Vinci afirma que a pintura mais louvável é a que se conforma ao objeto imitado e ela deve imitar pelo sentido, com verdade e exatidão, as obras da natureza. Ele chega a propor o uso de instrumentos como espelhos e câmeras escuras a fim de atingir a verdade do modelo. Chega a pensar num espelho para refletir o modelo vivo comparando esse reflexo com sua obra, a fim de verificar se a cópia está de acordo com o original. Ele próprio imagina compor suas paisagens numa vidraça por

trás da qual essas paisagens transparecem (RIBON, 1991: p. 57). Fascinado pela pintura grega, Leonardo da Vinci já percebia que ela confere um prazer que nenhuma coisa criada pela natureza pode igualar, pois a pintura é essencialmente uma coisa mental (*cosa mentale*), próxima da geometria no cuidado com as quantidades contínuas e com a qualidade das proporções de luz e distância (fig. III).

Dürer fornece uma série de conselhos aos seus alunos e, além disso, esforça-se por inventar aparelhos de quadricular para reproduzir o motivo com exatidão rigorosa (fig. IV). Nessa época, os artistas elogiavam Van Eyck por ter descoberto e desenvolvido a técnica de utilizar as propriedades secantes do óleo de linho que, misturado ao óleo de noz, permitia à pintura o milagre de enfim igualar a natureza (fig. V). Devemos lembrar que a arte para o Renascimento não era simplesmente o espelho das aparências naturais, mas um meio de conhecer as razões ou as causas dessas últimas e de realizar uma encarnação da substância da natureza. As paisagens de Leonardo dão forte testemunho dessa preocupação (fig. VI). Criadas com uma luz cuidadosa e especial que as modela, a água que corre e, fazendo sulcos, escava as formas, as modificando e transfigurando. Também nos desenhos dos corpos (fig. VII), Da Vinci procura mostrar a dinâmica interna que organiza sua estrutura e desdobra seus movimentos. Se, enfim, os artistas do Renascimento inventaram a perspectiva dita racional, se se empenharam em aperfeiçoá-la, foi porque o olhar, desdobrado na terceira dimensão, lhes oferecia uma janela aberta para o mundo que queriam explorar, a fim de lhe roubar os segredos. Desenhar era conhecer e elaborar uma espécie de teorema que outorgava a cada figura da natureza sua estrutura oculta. A pintura cabia então dar um corpo glorioso àquilo que o desenho havia revelado.

No século XVII, Poussin define a pintura como uma imitação, feita de linhas e cores em alguma superfície, de tudo aquilo que se vê sob o sol, sendo seu fim o deleite. No século seguinte, os escritores começam a celebrar os atrativos da natureza e a capacidade da arte os revelar. Ingres afirmava que o fato de ele corrigir as imperfeições de seus modelos tinha como objetivo fazer cantar as formas, atingir a natureza escondida e não desnaturalizá-la. Entre a correção e a não-desnaturalização existe um limiar, cujo conhecimento se dá pelo estudo da própria natureza (fig. VIII). A referência aos gregos por trás da qual os artistas se fundamentam para se autorizar uma liberdade que às vezes temem confessar é constante nos propósitos que mantêm, e a referência mais freqüente é feita não a Platão, que condena as artes da imitação, mas a Aristóteles e aos autores nele inspirados.

Defensor da mimese, Diderot (Diderot, 1993), no seu *Ensaio sobre a pintura* e nos seus *Salões* denomina natural, na arte, o que consegue, como no mundo de Rubens e Rembrandt, tocar nossa sensibilidade e atingir nossa imaginação. Anunciando a crítica de Baudelaire, Diderot proclama que a natureza é o que a arte deve reformar, recompor, sobrenaturalizar. Voltado para a natureza, o espelho da arte não tem de lhe ser fiel, mas de transfigurá-la.

Rodin afirma que seu único princípio é copiar o que vê; mas imediatamente acrescenta que, como a moldagem só reproduz o exterior da natureza, o artista deve reproduzir além disso o espírito que também faz parte dela; acrescenta ainda que "o modelo nada vale se não aparece como a verdade de dentro traduzida pelo fora" (Rodin, 1983: p. 32) (fig. IX).

Durante séculos, os artistas preservaram a lição de Aristóteles, generalizando-a: não reproduzir de maneira óbvia as formas do real mas, como dizia Ingres: fazê-las cantar; tal como os próprios gregos souberam encenar, conforme a palavra de Nietzsche, a *paixão cantante*.

"A arte deve revelar e tornar visível o invisível", essa fórmula de Paul Klee (fig. X), retomada por Merleau-Ponty, restitui à concepção aristotélica da mimeses toda a sua profundidade de sentido.

A natureza, assim, não se contenta com doar ao artista aquilo que será uma parte de seu poder. Repertório de signos, ela oferece um sistema universal de referências suscetíveis de ser compreendidas por todos; esse primeiro vocabulário de formas, cores e energia fala a todos os homens e, tornando-os mais próximos de suas próprias percepções e da natureza, ao mesmo tempo, faz com que sintam seu secreto parentesco com uma natureza revelada.

Hoje, com as possibilidades oferecidas pelos "mundos virtuais" e "realidades virtuais", uma nova vontade de enxertar a arte num universal concreto pode estar nascendo. Esta é uma ambição ontológica de amplo espectro e fortes conseqüências, já presentes na poética de Rilke e Paul Klee as quais procura perfurar a pele das coisas para revelar um Ser prévio, oculto por trás do invólucro das coisas. Trata-se de uma fenomenologia exploratório de um mundo construído porém não bem-definido; onde a experiência participa de seu nascimento, misturado às raízes profundas desses novos mundos.

Certamente que existe uma diferença substancial entre os "mundos virtuais" criados pelos cientistas com o fim de conhecer, prever e dominar a natureza; e os "mundo virtuais" criados por artistas com o fim de propor uma experiência ou um conceito artístico. A valoração desses "mundos virtuais artísticos" dependeria de qual experiência ou conceito se estaria propondo. Se se trata de uma vivência subjetiva e carente de empenho existencial, reduzida a simples intermediária entre o mundo e um sujeito construído pela mídia, como pura expressão e descoberta de aspectos possíveis e particulares da experiência humana, como preenchimento de

vazios ou necessidades construídas artificialmente; em suma com um encontro subjetivo com a realidade; estaríamos no âmbito da reprodução da sociedade midiática do espetáculo e diante de uma arte a serviço do *status quo*. Entretanto, se a experiência e conceitos de “mundos virtuais” torna visível a participação de um desvelar originário, eliminando os véus dos clichês e dos sujeitos construídos pelo consumo, se transforma nossa relação com o Ser, com a natureza, não mais visando a dominação, mas o habitar, o estar-junto, possibilitando o nascimento dos valores imprescindíveis como: a autonomia, a liberdade e o compartilhar; então a *mimeses* dos “mundos virtuais” teriam um papel a desempenhar no universo ontológico da arte e do homem.

A arte assim não visa à representação do que é ou do que foi, mas do que poderia ser. Tudo aquilo que é ou foi tem caráter individual e particular, está ligado a um determinado momento, a um determinado lugar, longe de toda universalidade. O possível, pelo contrário, desvincula-se do tempo que passa e alcança uma importância mais ampla, uma universalidade maior. Assim, *mimese* torna-se “desvelar”, mostrar o que está oculto.

Certamente que uma forte objeção poderia ser feita contra a nossa proposta de pensar o valor da “realidade virtual” sob o prisma do conceito de *mimese*; já que esta mantém o seu significado pela linguagem e sua referência por seu sistema de signos. A *mimese* desde o seu nascimento enquanto conceito até seu desenvolvimento contemporâneo guarda relações com complexidades e emergências. Como fizemos notar, seu significado não é o de simples imitação da natureza, ou representação em termos de espelho. Ao contrário, o conceito guarda uma relação de desvelamento do que está oculto na natureza, dos processos de construção, das forças produtoras das formas nessa natureza tomada como permanente processo de vir-a-ser. Em outros termos, a *mimese* é uma linguagem que nos possibilita se apropriar do mundo para habitá-lo. Ora, o problema da “Realidade Virtual” é o fato de sua intencionalidade não ser necessariamente uma linguagem. Enquanto a linguagem como “morada do Ser” pode se adequar às coisas e revelá-las em sua verdade, a “Realidade Virtual” pode ser tomada como as próprias coisas e não os seus signos. Agindo segundo essa intencionalidade, ela visaria substituir a coisa por um simulacro da própria coisa. Objetos referenciando-se a objetos. Se o signo sempre evoca seu objeto, existe para mediar esse objeto; certas intencionalidades de “Realidade Virtual” não mediam nada, apenas criam objetos-simulacros para substituir objetos-reais. Esta é exatamente a crítica de Baudrillard. Entretanto, a “Realidade Virtual” poderia intencionar a *mimese*, ou seja a construção de uma linguagem que desvelasse a Verdade do objeto e de seus processos. Não é este o impulso da modernidade; revelar as estruturas e o processo de sua própria gênese, levando ao conhecimento do invisível e ao desvelar do nascimento de seu Ser? As opções retomam os dois lados da escala de tons: o negro como simulacro e espetáculo midiático e o branco como *mimese*, linguagem e desvelamento da verdade. Assim, a “Realidade Virtual” segundo sua intencionalidade poderá ter esses valores de tons, acrescidos de seus intervalos.

Referências:

ARISTOPHANE. Théâtre Complet, Tomo 2: Les Oiseaux - Lysistra - Les Thesmophories - Les Grenouilles - L'Assemblée des Femmes - Plutus. Traduction: Victor-Henry Debidour. Paris: Gallimard, 1987.

ARISTÓTELES. “Poética”. Tradução, comentário e índices analítico e onomástico de Eudoro de Souza. In: Coleção Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1973. 1ª. Ed.

ARISTÓTELES. Poetics. London: Penguin Classics, 2004.

_____. Metaphysics. Books I-IX. Trad. Hugh Tredennick. London/Massachusetts: Harvard University Press, 1996.

BAUDRILLARD, J. Simulacra et simulation. Paris: Éditions Galilée, 1981.

_____. A l'ombre des majorités silencieuses, ou, La fin du social. Paris: Denoël, 1982.

DIDEROT, D. Ensaios sobre a pintura. Campinas: Papirus, 1993.

DOMINGUES, Diana. Arte e Vida no século XXI. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

ESCHYLE. Théâtre. Traduction: Dimitri Anatalis. Paris: Éditions de la Différence, 2004.

EURIPÈDE. Tragédies, Tome 3, Héraclès - Les Suppliques - Ion. Paris: Belles Lettres, 2003.

GRASSI, E. Arte como antiarte: a teoria do belo no mundo antigo. São Paulo: Duas Cidades, 1975.

HEIM, M. The Metaphysics of Virtual Reality. New York: Oxford Press, 1994.

_____. Virtual Realism. New York: Oxford Press, 2000.

KANT, I. Critique de la faculté de juger. Paris: Gallimard, 1989.

LEÃO, Lucia. Cibercultura 2.0. São Paulo: Editora U.N.Nojosa, 2003.

LÉVY, P. Cybercultura. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial. São Paulo: Loyola, 1998.

LIMA, L.C. Mimesis: desafio ao pensamento. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

PLATÃO. A República. São Paulo: Martim Claret, 2000.

_____. Protagoras - Euthydeme - Gorgias - Ménexène - Ménon - Cratyle. Paris: Flammarion, 1993.

PRADO, G. "Ambientes virtuais multiusuário". in: DOMINGUES, D. Arte e Vida no século XXI. São Paulo: Editora UNESP, 2003. pp. 207-224.

PONTY-MERLEAU, M. O visível e o invisível. São Paulo: Perspectiva, 2005.

RHEINGOLD, H. Virtual Reality: The Revolutionary Technology of Computer-Generated Artificial Worlds. New York: Touchstone, 1992.

RIBON, M. A arte e a natureza. Campinas: Papirus, 1991.

RODIN, A. Rodin on Art and Artists. New York: Dover Publications, 1983.

SCHUHL, P.M. Platon et l'art de son temps. Paris: PUF, 1953.

Notas:

[1] Doutorando em Comunicação e Semiótica - PUC / SP. Mestre em Filosofia - USP – FFLCH. Professor do Centro Universitário SENAC – Campus Santo Amaro.

[2] Um bom exemplo disso é o trabalho de Gilberto Prado "Projeto Desertesejo", desenvolvido no Programa Rumos Novas Mídias do Itaú Cultural, São Paulo, 2000. Existe uma descrição e reflexão desse projeto em: PRADO, Gilberto. "Ambientes virtuais multiusuário". in: DOMINGUES, Diana. *Arte e Vida no século XXI*. São Paulo: Editora UNESP, 2003. pp. 207-224.

[3] Lembramos que em "A ideografia dinâmica", Lévy dedica um capítulo inteiro à imaginação, enfatizando seu importante papel na construção de modelos mentais. LÉVY, Pierre. *A ideografia dinâmica: rumo a uma imaginação artificial*. São Paulo: Edições Loyola, 1998. (p.97-109).

[4] De um extremo ao outro as opiniões variam muito. Por exemplo, o movimento cyberpunk, mesmo de forma crítica, mantém uma atitude positiva em relação ao ciberespaço criado pela Web. Já certos grupos religiosos e naturalistas afastam-se completamente das experiências de simulação tecnológica, buscando no contato direto com a realidade e as coisas a abertura para uma vida mais autêntica. O otimismo comercial de Bill Gates de um lado e a oposição violenta do Unabomber de outro.

[5] Uma outra posição intermediária interessante é a desenvolvida a partir do pensamento de Gilles Deleuze e sua proposta de inversão do Platonismo. Procurei desenvolver esta terceira via representada por Deleuze num artigo: BRAGA, Eduardo. "Ser ou não ser: a questão da simulação". in: LEÃO, Lucia. *Cibercultura 2.0*. São Paulo: Editora U. N. Nojosa, 2003.

[6] Citaremos as obras gregas a partir de seus textos consolidados, encontrados nas boas traduções, com numeração de parágrafos. Assim, as citações serão: o nome da obra, o parágrafo correspondente à passagem. Para as obras de Ésquilo uma boa referência é: ESCHYLE. *Théâtre*. Traduction: Dimitri Anatalis. Paris: Éditions de la Différence, 2004.

[7] Uma boa tradução encontra-se em: EURIPEDE. *Tragédies*, Tome 3, *Héraclès - Les Suppliques - Ion*. Paris: Belles Lettres, 2003.

[8] Uma boa tradução: ARISTOPHANE. *Théâtre Complet*, Tomo 2: *Les Oiseaux - Lysistra - Les Thesmophories -*

Les Grenouilles - L'Assemblée des Femmes - Plutus. Traduction: Victor-Henry Debidour. Paris: Gallimard, 1987.

[9] Uma boa tradução: PLATON. *Protagoras - Euthydeme - Gorgias - Ménexène - Ménon - Cratyle*. Paris: Flammarion, 1993. Também podemos ler o mesmo significado de *mimeses* enquanto imitação em: *República*, 373 b, 501 a, 602 b. Temos boas traduções em português; destaque para: PLATÃO. *A República*. São Paulo: Martim Claret, 2000.

[10] Isto não deve ser entendido no sentido de que a *poiesis* cria alguma coisa do nada. A idéia da criação a partir do nada é completamente desconhecida entre os gregos.

[11] Kant na *Crítica do Juízo* chamará esse impulso da arte e do artista, semelhante ao da natureza, de Gênio.

Ilustrações



Figura I - Arte Grega Helenística - Bronze
Dançarina Mascarada
3rd–2nd century B.C.
Coleção do Metropolitan Museum of Art
www.metmuseum.org



Figura II - Arte Egípcia - ca. 1040–945 B.C.
Section from the "Book of the Dead" of Nany
Terceiro Período Intermediário - Dinastia 21
Coleção do Metropolitan Museum of Art
www.metmuseum.org



Figura III - Leonardo Da Vinci - 1483-90
Lady with an Ermine
Óleo sobre Tela - 53.4 x 39.3 cm
Museu Czartoryski - Cracóvia



Figura IV – Dürer - 1504
Adam and Eve
Gravura - 25,1x 20.0 cm
Coleção do Metropolitan Museum of Art
www.metmuseum.org



Figura V - Van Eyck - 1433-34
The Virgin of Chancellor Rolin
Madeira - 66 x 62 cm
Museu do Louvre - Paris



Figura VI - Leonardo da Vinci - 1503-06
The Virgin of the Rocks
Óleo sobre Tela - 189,5 x 120 cm
National Gallery - Londres



Figura VII - Leonardo da Vinci – 1480–85
Studies for the Nativity
Three Geometrical Diagrams and a Caricature of a Head
Coleção do Metropolitan Museum of Art
www.metmuseum.org



Figura VIII – Ingres - 1856
The Source
Óleo sobre Tela - 163 x 80 cm
Museu d'Orsay - Paris



Figura IX – Rodin – 1886
The Kiss
Bronze - 87 x 51 x 55 cm
Museu Rodin - Paris



Figura X - Paul Klee - 1920
Temple Gardens
Gouache e traços de tinta sobre Papel - 18.4 x 26.7 cm
Coleção do Metropolitan Museum of Art
www.metmuseum.org

**Revista Digital Art& - ISSN 1806-2962 - Ano III - Número 04 - Outubro de 2005 - Webmaster -
Todos os Direitos Reservados**

OBS: Os textos publicados na **Revista Art&** só podem ser reproduzidos com autorização **POR ESCRITO** dos editores.