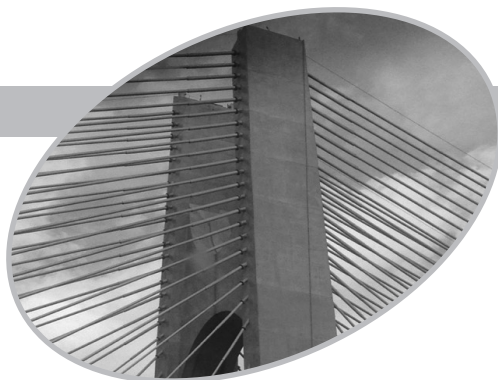


A grandes traços...¹



Josep M. Català

*Doutor em Ciências da Comunicação pela
Universitat Autònoma de Barcelona (UAB)
E-mail: josepmaria.catala@uab.cat*

Os objetos se tornam musas da memória.
Siri Hustvedt

Resumo: Este ensaio propõe um mapeamento dos regimes visuais. A fase renascentista da imagem, regida pelas técnicas da perspectiva, foi seguida pela fase da imagem técnica, representada pela fotografia. A imagem inter faz é a nova imagem, que coloca um fim à era das imagens mecânicas. É um espaço de relações que muda de acordo com a dialética que se estabelece entre seus polos, o computador e o usuário.

Palavras-chave: Imagem, fotografia, história, mídia.

A grandes pinceladas...

Resumen: Este ensayo propone un mapeo de los regímenes visuales. A la fase renacentista de la imagen, regida por las técnicas de la perspectiva, le sigue la fase de la imagen técnica, representada por la fotografía. La imagen inter faz es la imagen nueva con la cual se da por terminada la era de las imágenes mecánicas. Es un espacio de relaciones que cambia de acuerdo a la dialéctica que se establece entre sus polos, el ordenador y el usuario.

Palabras clave: Imagen, fotografía, historia, medios.

The great traces...

Abstract: This essay proposes a mapping of visual regimes. The Renaissance phase of the image, governed by the techniques of perspective, was followed by the phase of the technical image, represented by photography. The image interface is the new image, which puts an end to the era of mechanical images. It is a space of relations that changes according to the dialectic established between its poles, the computer and the user.

Keywords: Image, photograph, history, media.

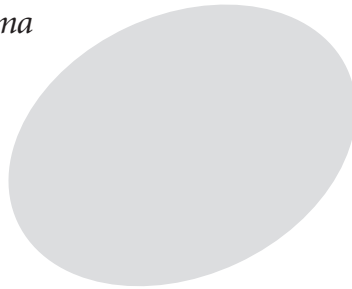
Em linhas gerais – talvez excessivamente gerais para a riqueza do tema – podemos dizer que há três fases na história da imagem da era moderna que, por sua vez, dão lugar a três tipos de imagem bem diferenciadas. A estes três tipos, que nos ajudam a compreender a especificidade e a originalidade da imagem contemporânea, que é a que nos interessa aqui, podemos adicionar ainda um quarto, que não se pode considerar moderno, mas que nos ajuda a enquadrar esta modernidade visual com a qual se limita. Me refiro à imagem medieval, a que Jérôme Baschet denomina, muito acertadamente, imagem-objeto, por ser algo mais do que uma representação, pois, segundo indica, “mobiliza potências situadas além dela: é um objeto ao mesmo tempo imaginário e imaginado” (2008, p. 40, 43). Trata-se de uma imagem que pertence a um sistema mental distinto ao que será inaugurado no Renascimento, e que

¹ Artigo em espanhol traduzido pelo Prof. Ms. José Geraldo Oliveira, mestre em Comunicação pela Faculdade Cásper Líbero e doutorando na Universidade Autònoma de Barcelona, sob orientação do Prof. Dr. Josep Català. Publicado originalmente no livro *Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual*. Universitat de Barcelona, 2013.

constitui o marco em cujo interior se desenvolverá a imagem moderna até nossos dias, quando estamos novamente experimentando uma ruptura tão transcendental, ou ainda mais, do que aquela que separou a mentalidade medieval da renascentista.

Mas, por mais drásticas que sejam as mudanças de paradigmas visuais e por mais distintas que sejam as imagens que lhes correspondam (os modos de representações, as técnicas visuais, as formas de ver etc.), os sistemas nunca desaparecem totalmente. Por exemplo, hoje em dia, continuam existindo imagens-objetos em nossas igrejas e seguem cumprindo, para uma parte da população,

O progresso não é só uma questão ideológica ou moral, mas também um assunto espacial, de localização no mundo. É uma questão de perspectiva



as mesmas funções que cumpriam na Idade Média, da mesma maneira que o regime mimético do Renascimento segue informando grande parte de nossas apreciações sobre a representação e continua configurando nossa própria forma de ver.

Entretanto, os regimes visuais tornaram-se tão complexos que agora devemos destacar outro fenômeno neste processo, algo que poderia relacionar-se com o que Aby Warburg denominava de “sobrevivência”, mas que talvez seria melhor qualificar de “ressurreições”, já que supõe, não tanto a continuidade de um estilo ou de uma forma fora do seu tempo, mas o seu regresso substancial sob traços completamente distintos. Fritz Saxl (1989), em seu estudo sobre o que denominava “a vida das imagens”, destacava, em consonância com Warburg,

o fenômeno oposto pelo qual determinadas formas continuariam a viver ao longo da história, adaptando-se a usos distintos, segundo as épocas. As ressurreições visuais, pelo contrário, consistiriam na reaparição de antigas ideias visuais através de novas configurações. Seriam como o eco do fenômeno anterior, remodelado segundo os requisitos da nova época.

O exemplo mais claro temos na aparição, a partir de meados do século XIX, do que poderíamos denominar objeto-imagem, contrapartida da imagem-objeto medieval. Marx, no capítulo de *O capital* dedicado ao fenômeno do fetichismo da mercadoria já destacava a transformação que estavam experimentando os objetos naquele momento. As mercadorias estavam convertendo-se em “objetos endemoniados, ricos em sutilezas metafísicas e reticências teológicas” (Marx, 1980, p. 87), isto é, que elas mobilizavam, como ocorria segundo Baschet com a imagem-objeto, potências situadas além de si mesmas, uma vez que eram, como aquelas, objetos ao mesmo tempo imaginários e imaginados, uma condição que, daí em diante, apresentaram todos os produtos do design e da publicidade.

A fase renascentista da imagem, regida pelas técnicas da perspectiva, é seguida pela fase da imagem técnica. É com a imagem técnica, essencialmente representada pela fotografia, que se supõe que começa a modernidade propriamente dita, um período derradeiro do que em história se considera a era moderna, inaugurada pelo Renascimento. Entretanto, e apesar de sua evidente novidade, poderíamos dizer que a fotografia não tanto inicia uma época, como a termina. É óbvio que a imagem fotográfica ilustra as novidadeiras relações que a representação visual estabelecerá, daí em adiante, com a tecnologia, um fato fundamental para o que logo será a imagem contemporânea. Mas também é certo que, por suas aspirações miméticas e por seu apego à objetividade, conceito que ela mesma ajudará

a formar, a imagem fotográfica implica uma ampliação, ainda que em uma zona diferente, das pretensões que a imagem ilusionista da perspectiva vinha mostrando. Mas com isso, a fotografia dá por finalizado este paradigma, que daí em diante não terá mais virtude que a de permanecer como um referente imaginário com que se confrontará a visualidade contemporânea. Assim, por exemplo, a utopia da Realidade Virtual, que fez furor nos anos 90 do século passado para diluir-se depois, não oferecia outra coisa além da possibilidade de cumprir a promessa da pintura realista: uma imagem tão real como a da própria realidade, que dava assim a impressão de poder ser habitada.

Mas não por isso a imagem técnica deixa de ser uma autêntica revolução, como indicaram numerosos autores, com Walter Benjamin à frente. Entretanto, a dificuldade para realmente compreender seu alcance encontra-se no fato de que esta revolução tem sido contemplada sempre a partir da perspectiva cartográfica do progresso. O progresso não é só uma questão ideológica ou moral, mas também um assunto espacial, de localização no mundo. É uma questão de perspectiva, e nunca melhor dito, visto que essa localização provém precisamente da absorção mental das premissas da perspectiva pictórica, às que a câmera fotográfica ajudou a perpetuar. Alguém que pensa por meio da ideia de progresso se situa mentalmente sobre a linha da história, de costas para o passado e olhando para o futuro, da mesma maneira que o fotógrafo foca o que está diante da câmera, deixando às suas costas aquilo que é descartado, o que, embora seja por um momento, converte-se *na parte de trás* da realidade. A pintura privilegia também o que está diante em detrimento do que fica atrás, sobretudo se esta pintura, como é o caso da perspectivista, atrai o olhar mediante a metáfora da janela através da qual supõe-se poder ver a realidade. Tanto o conceito, depreciativo com o visual, da sociedade do espetáculo, cunhado por Guy Debord, como a

advertência de Heidegger a respeito da era da imagem do mundo que convertia o mundo em uma imagem, estão assentados sobre esta premissa cartográfica pela qual a imagem (e com ela a realidade, o mundo etc.) fica em frente do observador, de que se encontra separada por uma determinada distância virtualmente intransponível. É a mesma disposição mental que faz com que o passado conte somente como referência superada, e o futuro não constitua mais do que uma projeção imaginária do presente.

A revolução fotográfica é vista assim como uma novidade a partir do que deixa para trás: ela é comparada com os parâmetros visuais que se presume que supera. Entretanto, para realmente compreender seu alcance, há que situar-se olhando para ela a partir do futuro, voltando assim a vista atrás e descobrindo não tanto o que tinha de novo então com respeito ao passado, como a novidade que mostrava com relação ao futuro. Trata-se de modificar nossa estrutura mental para adaptá-la à própria revolução temporal operada no início do século XX. Uma revolução muito bem representada pelas teses sobre a história de Benjamin, para quem o chamado “anjo da história”, empurrado pelo vento do progresso, avança de costas para o futuro, aterrorizado por aquilo que vai deixando para trás. Se o progresso era uma questão moral, além de espacial, a dissolução do mesmo rompe tão moralmente com uma determinada cartografia mental: “O historiador benjaminiano tem que poder dizer algo novo sobre o presente para que o futuro não seja prolongamento deste presente. O anúncio desta novidade não o torna, contudo, como os adivinhos do passado, esquadrinhando o futuro, mas vasculhando o passado, resgatando dessa enorme reserva de lixo possibilidades latentes de redenção” (Mate, 2006, p. 141). Isto significa uma concepção ecológica da história de que se beneficiam todos os tempos, integrados e mutualmente dependentes.

Se contemplamos a fotografia a partir deste ponto de vista, compreenderemos que sua máxima novidade não consiste em prolongar a ideia da mimesis, aumentando sua perfeição, nem em fomentar consequentemente as teses objetivistas, mas que se encontra, pelo contrário, em sua aliança com a tecnologia que aponta para uma desmaterialização da imagem cujo apogeu ocorre com a revolução digital da atualidade. Para o que a imagem fotográfica aponta, portanto, apesar de sua utilização contrária durante mais de um século, é para uma era da imaginação que reside basicamente no futuro. Segue mantendo-se de pé a ideia de que a fotografia inaugura a modernidade, como temia Baudelaire, mas só se levamos em conta que, ao mesmo tempo, abre as portas à pós-modernidade futura. Suas relações com o cinema nos dão a chave para compreender o fenômeno, uma vez que é este, o cinema, tão ligado ao paradigma fotográfico, que inicia a imagem pós-moderna, cujas características principais são a fluidez, a complexidade e sua aliança tecnológica como operação mental.

Tudo que é sólido se desmancha no ar

A relação da fotografia com a imagem pretende ser estática e se relaciona com a longa tradição da onda pela qual imagem e verdade ficam unidas por meio da ideia de contato, como indicam Didi-Huberman (2008) e Hans Belting (2007) em dois magníficos estudos sobre esse fenômeno que, apesar de suas distintas perspectivas, resultam complementários. O que surpreendeu gratamente da fotografia aos primeiros seguidores da modernidade, e que na verdade continua atraindo todos os modernos, é o fato de que parece confirmar sua compulsiva propensão em direção ao anti-humanismo. Mas todas essas particularidades não são mais que epifenômenos de uma transformação muito mais transcendental que afeta a forma da imagem e que conduz até

sua desmaterialização através de uma novidade pós-fotográfica, o movimento.

O movimento penetra na imagem de forma paralela à sua produção técnica, isto é, fotográfica, mas pouco a pouco, ao longo do século, as duas vias irão se fundindo até confluir no cinematógrafo, em que movimento e imagem real se juntarão para produzir a imagem fluida, desmaterializada, do espaço-tempo cinematográfico, equivalente às próprias ideias sobre espaço-tempo da ciência e da filosofia do momento, desde Einstein até Bergson.

Só agora, no século XXI, nos damos conta da verdadeira transcendência da incorporação do movimento às representações visuais, um fenômeno que resulta tão ou mais importante do que a posterior incorporação do som às mesmas nos primeiros vinte e cinco anos do século XX. Quando nos confrontamos com as realidades virtuais ou aumentadas da atualidade, devemos recordar até que ponto era rígido e sólido o universo anterior. Chomsky descrevia assim há alguns anos o que ele denominava como sentido comum irreflexivo herdado de Descartes e que ainda hoje configura a mentalidade de muitos: “O mundo está formado por objetos sólidos que se relacionam por contato direto: se eu quero mover uma cadeira que está do outro lado do quarto, tenho que tocá-la com alguma parte do meu corpo ou por meio de uma prolongação do mesmo. [...] Não posso mover a cadeira pelo mero fato de levantar um braço; nem posso ver a cadeira a menos que uma vareta rígida vá da cadeira ao meu olho e o faça reagir” (Chomsky, 2002, p. 89). Nada disto é muito certo com os dispositivos virtuais da atualidade. Não é porque agora não nos relacionamos com os objetos em si diretamente, mas com suas destilações simbólicas. E, neste caso, o movimento deixa de ser uma propriedade das coisas e se converte em uma potência das mesmas e das relações que mantêm entre si e conosco.

O novo tipo de imagem, que nasce do movimento gerado tecnicamente, é uma

imagem a que podemos denominar de fantasmagórica. Equivale às formas que se desprendem das ideias elaboradas por Aby Warburg em torno de uma nova concepção de história da arte, à que a libera do tradicional positivismo e a conduz até uma concepção imaterial e complexa. Desta ideia derivam configurações visuais às que Didi-Huberman (2002) não hesita em denominar de *imagens fantasmas* ou, mais concretamente, imagens de uma história da arte no tempo dos fantasmas. O cinema é a síntese perfeita desta configuração visual que marca o início da época das imagens fluidas e deixa para trás, embora não em definitivo, a época das imagens mecânicas.

A fluidificação das imagens, sua conversão em uma fantasmagoria que se reflete na equiparação do cinematógrafo com os sonhos numa época em que estes parecem entrar no âmbito da ciência através de Freud, está ligada a duas configurações que não têm sido muito discutidas, apesar de sua profunda significação. Uma é a relação da nova imagem com a morte; a outra é sua conexão com o inconsciente. As duas relações são o início de um nexos tecnológico da representação audiovisual com a mente, que irá se estreitando ao longo do século e acabará sendo fundamental na atualidade.

Quando Didi-Huberman fala do tempo dos fantasmas, não apenas utiliza uma metáfora para delimitar o fenômeno da concepção fluida de um imaginário que estava se formando no final do século XIX, mas incide também no fato de que, neste momento, o conceito de fantasma, que provém da literatura gótica, está na ordem do dia, seja por meio da popularidade dos movimentos teosóficos, como o espiritismo, por um lado, ou pela aparição de um novo gênero literário, o dos contos de fantasmas, dos quais Sheridan Le Fanu e Montague Rodhe James foram os mais notáveis representantes. De tudo isso, se desprende uma figura, a do fantasma, que personifica determinada tendência cultural em direção a um fenômeno

que Marx, em *O manifesto comunista*, descrevia perfeitamente ao afirmar que “todo o sólido se desmancha no ar”.

A imagem sólida da fotografia, supostamente a mais sólida das imagens da realidade produzidas até o momento, começava a desmanchar no ar ao tomar contato com a tecnologia e passava a construir fantasmagorias. Mas não era apenas a fotografia que experimentava essa dissolução, mas qualquer imagem que se colocasse em movimento através dos múltiplos aparelhos que surgiram ao longo do século XIX, desde o simples fenaquistoscópio de Ferdinand Plateau ao complicado teatro óptico de Émile Reynaud.



O livro de Barthes sobre a fotografia pode ser lido como uma oração fúnebre que contrasta o que esta técnica de captar a realidade sempre havia despertado nos modernos

A técnica do movimento que desembocaria ao cinema dividia, além disso, as imagens em duas partes: uma básica, produzida mecanicamente, mas inativa, e a outra que aparece quando aquela que é tecnicamente ativada por um projetor ou qualquer outro instrumento parecido. Vale lembrar que André Bazin iria relacionar mais tarde a fotografia com um processo de mumificação ou embalsamento do tempo, e que o cinema se equipararia com uma mumificação da mudança. Uma das primeiras relações que o crítico estabelece entre a fotografia e a morte tem a ver com a pretensão da cultura egípcia a respeito da possibilidade de vencer o tempo: “A morte não é mais que a vitória do tempo”, disse o crítico, porque “fixar artificialmente as aparências carnis de um ser, supõe tirá-lo da corrente do tempo

e acomodá-lo à margem da vida” (Bazin, 1983). Mas é preciso acrescentar que à margem da vida a gente regressa, mesmo que seja como um espectro.

Curiosamente, na Viena do fim do século produz-se uma confluência muito significativa desta dialética entre a vida e a morte que colocava em destaque as novas tecnologias de então: na Escola de Medicina da capital austríaca passavam a relacionar, de maneira extraordinariamente eficaz, a informação so-

*A fotografia divide, pois,
a própria natureza em
duas partes que não
separam apenas o
visível e o invisível, mas
também o consciente e
o inconsciente*



bre uma enfermidade obtida “junto à cama” com aquela alcançada na sala de autópsias (Kandel, 2012, p. 24). Quer dizer, a verdade sobre determinada doença era obtida combinando os ensinamentos da vida e da morte. Da mesma maneira que o mistério que supunha a aparição de um fantasma se resolvia geralmente ao encontrar sua relação com a vida, tanto na literatura como na realidade (recordemos as famosas sessões de espiritismo e sua tendência em vincular as manifestações fantasmagóricas com o presente), a doença era um mistério que deveria ser resolvido reunindo a vida no tempo presente com a morte situada no passado: o cadáver regressava da morte na sala de autópsias para falar, como nas sessões espíritas, sobre a vida. Foi seguramente durante esse tempo que Freud forjou as ideias que por volta de 1920, em *Além do princípio do prazer*, levou-o a definir uma polêmica pulsão de morte enfrentada, na consciência humana, a uma correlativa pulsão de vida. Esta confrontação

psíquica entre Eros e Tánatos foi muito controvertida, mas Mario Praz, em seu livro *La carne, la muerte y el diablo*, tende a considerá-la com um traço essencial da cultura romântica que permeia toda aquela época em suas diversas manifestações.

A ideia de relacionar os processos fotográficos e pós fotográficos com a morte não é nova, como vimos, nem se esgota nesse momento inicial. Não questionava Barthes que “todos esses jovens fotógrafos que se movimentam no mundo, dedicando-se à captura da atualidade, não sabem que são agentes da morte?” (1984, p. 137). O escritor francês foi especialmente propenso a esta associação, embora também tenha introduzido no conjunto o problema da ressurreição, por exemplo, quando afirmava que “se a fotografia se torna então horrível é porque ela certifica, se assim podemos dizer, que o cadáver está vivo, *enquanto cadáver*: é a imagem viva de uma coisa morta” (1984, p. 118). A atual ideia cinematográfica dos mortos vivos, os zumbis, parece ter assim a sua origem na fotografia. Embora não deixe de nos assombrar a quantidade de representações que os pré-rafaelistas dedicaram ao mito de Pigmalião, isto é, o da estátua que ganha vida.

O livro de Barthes sobre a fotografia pode ser lido como uma oração fúnebre que contrasta com o otimismo que esta técnica de captar a realidade sempre havia despertado nos modernos. Mas o certo é que, se a fotografia está relacionada com a morte, a fase de ressurreição das imagens corresponde ao cinema: em um primeiro momento se embalsama a realidade, e no seguinte, esse corpo inerte volta a viver em uma imagem virtual, fantasmagórica, graças ao movimento insuflado tecnicamente: “Pela primeira vez a imagem das coisas é também a da sua duração: algo assim como a mumificação da mudança”, indica Bazin (1983). Todos vêem na técnica fotográfica o campo de batalha onde se enfrentam Eros e Tánatos. Não se sabe muito bem por quem os sinos dobram nestes momentos, mas o certo é que algum funeral está sendo

celebrado. Pode ser pelo antropocentrismo, que se desmorona por todas as partes. Mas ao mesmo tempo, está nascendo, em torno da fotografia e posteriormente do cinema, uma nova configuração da imagem, acompanhada de uma recomposição do mundo, que só poderá ser totalmente compreendida muito mais tarde. Pode-se extrair da tecnologia um novo humanismo não antropocêntrico? É nisto que estamos patinando.

Esta divisão entre o vivo e o morto, entre o tempo embalsamado e o tempo resuscitado mediante a técnica (um fenômeno perfeitamente ilustrado pelo mito de Frankenstein criado por Mary Shelley, sobre uma criatura fabricada artificialmente e que volta a vida graças à eletricidade), se materializa à perfeição nas novas imagens em movimento. Mas estas imagens têm outra característica não menos significativa, o fato, já apontado anteriormente, de que estão divididas entre um substrato material básico, mas invisível e uma manifestação visível, mas essencialmente fenomênica. Eric E. Kandel, ao estabelecer a correlação médica entre o vivo e o morto, indica também que em Viena estava se consolidando, através desta função da patologia clínica, a ideia de que “para descobrir a verdade é preciso olhar debaixo da superfície aparente das coisas” (2012, p. 27). Esta noção, que estava sendo desenvolvida na medicina para aplicá-la ao corpo, provinha do antigo pensamento de Anaxágoras sobre o fato de que os fenômenos são a expressão visível do que está oculto, e supunha também uma atualização do mito da caverna de Platão, justo quando o cinema o materializava de forma muito óbvia. Freud tardaria muito pouco em levar esta ideia ao território da mente com sua teoria do inconsciente, um espaço mental que significava o desdobramento do eu em duas partes ao mesmo tempo complementárias e antitéticas. Mas ambas tendências, a clínica e a psicológica, encontravam-se materializadas na estrutura inusitada das novas imagens cinematográficas,

divididas entre um substrato (os fotogramas) inerte ou morto (embalsamado) e uma manifestação fenomênica, atuada através de uma técnica que exercia assim a função de autêntico *médium*.

Entretanto este jogo de metáforas que se movem de um conceito a outro e que se materializam em determinadas tecnologias ou em umas práticas concretas, se decanta para um outro aspecto que é o verdadeiramente fundamental. A ressurreição do inerte implica, como mostram as ideias freudianas, numa iluminação, numa demonstração didática do potencial, o que estava latente no oculto. Não se trata de que, como indica o ditado popular, as aparências enganam, mas o contrário: elas são o caminho para a verdade. Mas a verdade está escondida e só se pode acessá-la através dos sintomas que se manifestam na superfície.

Assim Benjamin falará de inconsciente óptico para denominar o fenômeno pelo qual a técnica cinematográfica será capaz de captar aspectos visuais que estão além da capacidade do olho, por meio da câmera lenta ou da câmera rápida. A câmera se converte, portanto, em um instrumento de revelação. Contudo, num primeiro momento se considerará simplesmente um instrumento de constatação, de preservação ou de representação: apenas no futuro se compreenderá este caráter revelador da técnica cinematográfica apontado por Benjamin, quem afirmava que “fica perceptível que a natureza que fala à câmera não é a mesma que fala ao olho” (1973, p. 48). A fotografia divide, pois, a própria natureza em duas partes que não separam apenas o visível e o invisível, mas também o consciente e o inconsciente, tal como expressa o próprio autor: “Em lugar de um espaço que trama o homem com sua consciência apresenta outro (a câmera) tramado inconscientemente” (1973, p. 48).

A fantasmagoria da imagem do século XIX abre as portas a uma imagem imaterial, susceptível de ser infinitamente combinada como linguagem, mas sem ser uma

linguagem. A duplicidade tecnológica ocasionada pela entrada do movimento implica, por sua vez, a possível concepção de articulações visual-tecnológicas que ultrapassem a simples dialética do material e do virtual, do tecnológico e do fenomenológico em que se divide a operatividade do meio. Estas dicotomias se convertem, pelo contrário, em elementos vertebrados de formas sintático-hermenêuticas ou formas retóricas das novas visualidades da atualidade. Sem esta dissolução da materialidade e da imobilidade das imagens operada no século XIX não estaríamos transpondo no século XXI as portas do novo reino da imaginação que articula nosso imaginário tecno-visual.

● Os fantasmas da complexidade

A imagem hoje, no regime visual da contemporaneidade, é especialmente complexa entre outras razões porque em seu âmbito se acumulam, e o que é mais importante, se ativam, todas as formas visuais anteriores. O computador e em particular a digitalização fazem com que qualquer forma visual entre em contato com qualquer outra e, portanto, ganhe uma efetividade maior que a simples imagem de arquivo. A um nível menos óbvio, acontece nas macroestruturas visuais o mesmo que se sucede em manifestações estéticas mais particulares, como por exemplo os atuais documentários de formato tradicional ou os de apropriação, nos quais as imagens de arquivo, extraídas do contexto concreto e colocadas em circulação junto a outras do mesmo tipo,² expressam ou destacam valores formais, ideológicos ou emocionais que haviam permanecidos em estado latente em sua forma e locais habituais. Estas propostas de caráter estético se reproduzem em linhas gerais nos mecanismos pelos que as tecnologias contemporâneas agrupam, na internet e em estruturas multimídia, imagens

²Nota do tradutor: entre nós, o exemplo mais clássico é o documentário *Nós que aqui estamos por vós esperamos* (1999), de Marcelo Marzagão, uma colagem de imagens e fotografias extraídas de outras obras.

pertencentes a meios muito diferentes com trajetórias igualmente distintas. As linhas de demarcação que haviam mantido cada meio separado do resto e, por isso, patrocinavam um tipo de representação visual diverso e impermeável, se quebraram e agora nos vemos obrigados a examinar cada meio e cada forma de representação a partir da ótica de todas as outras. Por outro lado, a própria tecnologia patrocina essa dissolução das fronteiras midiáticas e acaba estabelecendo canais de comunicação cada vez mais fluidos entre os distintos meios, os quais, junto com seus modos de exposição ou enunciação, experimentam constantes hibridações que excedem a simples articulação multimídia ou transmidiática: aparecem linguagens híbridadas ou a possibilidade de mestiçagens audiovisuais inusitadas.

A imagem fantasmagórica do século XIX é a antessala das complexidades atuais, o gérmen da fluidez da representação audiovisual contemporânea. O frutífero conceito do líquido para qualificar os fenômenos presentes colocados em circulação com tanto êxito por autores como Zygmunt Bauman e outros tem a sua origem em uma hibridação primeira entre a imagem e a tecnologia que desdobrou as imagens em um substrato material e outro virtual, ao mesmo tempo em que as desmaterializava por meio do movimento.

Reparemos, porém, no fato peculiar segundo o qual as imagens são fantasmagóricas nesse momento, não só porque a introdução do movimento nas mesmas as convertem em emanações de uma representação material estática e geralmente fragmentária, mas também porque em geral as coisas perdem consistência e, como dizia Marx, se desvanecem no ar. O que isto quer dizer exatamente? Pois nem mais nem menos que a parte material da imagem, que antes havia sido substancial – recordemos as imagens-objeto da Idade Média, e também a materialidade da pintura e, em outra ordem de coisas, o valor material das

mercadorias –, hoje perde valor frente a uma emanção, ideológica, emocional ou simbólica das mesmas.

Para Marx, as mercadorias estão começando a constituir a base de um intercâmbio simbólico mais importante do que a própria troca material das mesmas. O cinema, próximo a se inventar, constituirá a alegoria deste processo ao decompor-se em dois níveis: os fotogramas básicos e a projeção visual, visto que esta última, que é virtual, fenomênica, adquire maior transcendência que sua base técnica. Mas, ao mesmo tempo, o cinema se encarrega de projetar ao exterior o que antes eram experiências claramente internas: ele objetiva o subjetivo, como indica Panofsky em um conhecido artigo a respeito do fenômeno cinematográfico: “Os filmes têm o poder, completamente negado ao teatro, de plasmar experiências psicológicas por meio de projetá-las diretamente na tela, conseguindo desta maneira que o olho do espectador e a consciência do personagem coincidam” (1997, p. 100). Esta materialização das experiências subjetivas, internas, é o equivalente do processo geral de desmaterialização. A psique se coloca em primeiro lugar porque se sobrepõe ao corpo, ao somático. A vida artificial, adiantando-se em um século ao simulacro de Baudrillard, é mais importante que a morte natural.

Mas se o teatro não era capaz de visualizar nesse momento os estados psíquicos com a contundência que fazia o cinema, o certo é que atualmente, graças à confluência com um meio tão recente como as projeções holográficas, ele adquiriu esta capacidade e além disso, conseguiu superar em sutileza o cinema. Como exemplo disso temos as experiências do chamado teatro virtual holográfico, de crescente relevância. Neste tipo de produção, por exemplo o denominado teatro 4D do grupo canadense Lemieux Pilon, consegue uma surpreendente simbiose entre imagem real e imagem holográfica, abrindo uma infinidade de possibilidades para uma nova dramaturgia da imaginação.

O interessante desse fenômeno é que tenha sido produzido precisamente pelo contato entre um meio ancestral como o teatro e outro absolutamente atual como é o holograma. É precisamente esta ponte unindo dois mundos distanciados e, de certa modo, contrários a se relacionar, que produziu a fagulha do novo, abundando no fenômeno ante-



O movimento automático das imagens dá lugar a um movimento exercido pelo corpo humano sobre o visual, ativando assim um diálogo entre a mente e a tecnologia

riormente citado da sinergia entre diferentes meios que caracteriza o âmbito da imagem contemporânea. O cinema assimilou de forma natural os procedimentos infográficos e as facilidades transformadoras que lhe oferece a tecnologia digital. Mas é precisamente por isto, por essa naturalidade que se origina da contiguidade entre o meio cinematográfico e o meio holográfico, que a conjunção não provocou outras surpresas além do aumento da espetacularidade dos mundos e das paisagens que aparecem na tela, além de que a enésima proposta do cinema parece estar tomando forma de maneira inusitada. As possibilidades do processo cinematográfico são igualmente imensas, mas é na hibridação do real e do virtual que se dá no teatro onde se geram espaços de representação verdadeiramente insólitos, que se usam precisamente para expressar aquilo que Panofsky negava ao meio: a externalização do subjetivo, dos estados emotivos; a formação de formas simbólicas, das dobras escondidas do real.

Tudo isso nos informa também de um traço fundamental da representação visual contemporânea, que é sua relação com a mente. O processo de desmaterialização

inaugurado no século XIX, iniciava um caminho em que o mental e o visual iriam se juntar, primeiro de forma incipiente, primária, com o cinema, e a seguir, com as tecnologias informáticas atuais, de uma maneira íntima e definitiva. A imagem atual é complexa, além de que por nela confluem os dois polos do mental e do visual, mas porque a esse conjunto se acrescenta um terceiro, que é a presença ativa do corpo do espectador, que se torna um fator de ativação. O movimento automático das imagens técnicas anteriores dá lugar a um movimento exercido pelo corpo humano sobre o visual, ativando assim um diálogo entre a mente e a tecnologia. Esta é a essência do que denominamos interação.

A fantasmagoria é, pois, a antessala da fluidez, e esta é, por sua vez, o principal ingrediente das íntimas relações entre a representação visual contemporânea e a mente. As consequências desta relação só podem ser compreendidas se a situarmos no âmbito da imaginação, quer dizer, se considerarmos que tanto a tecnologia como a mente operam através de formas imaginárias plasmadas na imagem.

O mecânico e o fluido

Apesar de que Bordwell e outros autores manifestem que a longitude dos planos cinematográficos no cinema de Hollywood foi diminuindo com o passar dos anos, o certo é que esta apreciação se deve ao fato de que nas últimas décadas o cinema de ação busca impactar o espectador por meio de uma montagem rítmica acelerada, em consonância com a estética dos videoclipes e da publicidade. Além do mais, Bordwell (2006, p. 121) situa sua análise a partir dos anos 60 e concretamente no cinema de Hollywood, ao mesmo tempo em que reconhece que, nos anos 1930, sobretudo antes do cinema falado, a montagem era bastante rápida. Mas é verdade que, a partir de uma perspectiva geral da evolução histórica do estilo

cinematográfico, a tendência mais clara e significativa que observamos vai em direção de um incremento da duração das tomadas e de uma correlativa síntese dos planos. Situações que no cinema clássico se resolviam com três ou quatro planos, nos meados dos anos 50 tendem a agrupar-se em uma só tomada com ou sem movimento de câmera. Orson Welles, em *Cidadão Kane* (1941) foi um pioneiro deste estilo de encenação, mas de uma forma muito peculiar que poderia ser chamada de neo-teatral. Mas Renoir já o havia utilizado antes, e o utilizaria depois, de maneira distinta. E o surgimento do plano sequência que, em suas diferentes modalidades, irá se impondo com o passar dos anos, até chegar a curiosidades como *A arca russa* (2002), de Sokurov, filmado em um só plano, nos indicam a passagem gradual de uma estética da fragmentação para uma estética da fluidez que culminará com a imagem digital. Nesta, os cortes externos poderão ser substituídos por transformações internas da tomada ou registro. A relação metonímica entre planos dá lugar à transformação metafórica das imagens, um fenômeno em consonância com o deslocamento da centralidade da linguagem à prevalência da imagem.

Mas mesmo se tomarmos ao pé da letra os estudos estatísticos que destacam a crescente preponderância da montagem rítmica no cinema atual (ou seja, em um tipo de cinema em concreto), devemos lembrar que este aumento do ritmo, conseguido com planos de uma mínima duração, não se contradiz em absoluto com a tendência à fluidez, já que chega um ponto em que a fragmentação se contempla, como é o caso dos fotogramas que formam o substrato da ilusão fílmica, como uma continuidade fluida. A fragmentação da encenação no cinema clássico era uma plasmação de pontos de vista ligados a operações cognitivas que relacionavam espaço e emoção, enquanto que a montagem ultra-rápida da atualidade tem uma qualidade somática mais destinada a provocar sensações do que emoções.

A partir da ótica da pintura ou da fotografia, com suas imagens estáveis, absolutas e materiais, o cinema sempre apresentou um aspecto fluído, desmaterializado. É sobre esta fantasmagoria que se foram estabelecendo os estilos em um princípio fragmentários e, posteriormente, fluidos. Mas, quando em 1884, Paul Nipkow inventa o seu famoso disco que inicia a era da televisão, a fantasmagoria cinematográfica está sendo superada antes mesmo de nascer.

Na televisão, a imagem virtual se funde com o aparelho e ambos aparecem como uma unidade fantasmagórica. Se desvanece, aparentemente, a divisão material que no cinema se produz entre imagem-substrato e imagem-fenômeno para dar lugar a uma unidade no objeto e sua capacidade de despertar emoções, transmitir ideias ou manipular símbolos.

Segundo as palavras de Lukács (é preciso recuperar antigos pensadores que com demasiada pressa foram descartados): “O moderno estado da sociedade é um estado no qual os homens vão destruindo, dissolvendo e deixando para trás as vinculações ‘naturais’ irracionais e fácticas, mas ao mesmo tempo levantam com a realidade por eles criada, “autoproduzida”, uma espécie de segunda natureza que, ao final, os enfrenta com a mesma impiedosa necessidade que as velhas forças irracionais da natureza (ou, mais exatamente, que as antigas relações sociais, aparentes como necessidade natural)”. E Lukács acrescenta à sua reflexão umas precisas palavras de Marx: “Tem para eles a forma de um movimento de coisas, sob cujo controle se encontram, em vez de controlá-los” (1985, p. 62).

Além do fato, imediato, de que estas apreciações nos dizem muito mais sobre a crise econômica e democrática em que estamos afundados que toda a verborréia economicista que se escuta na mídia, a partir de nossa perspectiva relacionada com a fenomenologia da imagem, as palavras de Lukács e de Marx não são menos esclarecedoras.

Esta segunda natureza de que fala o filósofo corresponde, na atualidade, à gerada pela iconosfera contemporânea: a acumulação de imagens da realidade, fixas e em movimento, que nossas sociedades tecnificadas tem produzido desde há quase dois séculos, através da fotografia, o cinema, a televisão e o vídeo.

Esta segunda natureza de que fala Lukács desemboca em mundos virtuais como o *Second Life*, isto é, nos denominados metaversos³ que provêm da imaginação literária de escritores de ficção científica que, como Philip K. Dick, William Gibson e Niel Stephenson, pensaram antes que ninguém nesses mundos tecno-mentais. Constituem a plasmação mais acertada daqueles simulacros apontados por Baudrillard no início dos anos 1970. É óbvio, além disso, que a economia financeira do capitalismo tardio tem criado seus próprios mundos, outra segunda realidade não menos fantasmagórica que as representadas pelas novas imagens. São mundos ou realidades correspondentes às grandes corporações multinacionais, à rede de fluxos e fusões que as constituem, cuja estrutura global, fluida e descentrada é dificilmente representável, mas que tem nos metaversos e na própria rede de internet suas formações equivalentes. No entanto, o que realmente alegoriza a transformação dos objetos, seu processo de feitichização que lhes confere um caráter metafísico, é o aparelho da televisão.

O disco de Nipkow não era mais que um estado primitivo desta fusão futura pela qual a realidade, como queria Paul Valéry, se transmitiria em domicílio. A imagem televisiva foi, no seu início, a imagem fantasmagórica por excelência pois se projetava a distância, aparentemente desmaterializada, ou seja, desvinculada de qualquer nexos material, apesar de estar rodeada de uma complexa estrutura tecnológica. Finalmente esta estrutura, que no cinema corresponde ao momento da filmagem (o qual também se distancia do

³ Termo utilizado para indicar um tipo de mundo virtual que busca replicar a realidade por meio de dispositivo digitais.

momento da projeção), se condensa em uma caixa (na atualidade, uma tela cada vez mais fina) que é ao mesmo tempo objeto material e a representação visual. Um objeto que fala de si mesmo por meio do discurso dos outros. A televisão foi chamada de “a caixa tola”, mas na realidade é o primeiro objeto inteligente de uma série deles que vai desde o antigo rádio aos atuais smartphones, e que se vê sublimada pelos computadores e os iPads.

As imagens estão a ponto de libertar-se do marco em que estavam confinadas desde a invenção do quadro: me refiro às múltiplas telas, herdeiras dos quadros, de que falava Lipovetsky (2007, p. 16) em um livro mais ou menos recente. Estas estão a ponto de desaparecer para dar lugar às imagens holográficas e às técnicas de realidade aumentada que misturam ou se sobrepõem com a própria realidade. As contínuas emboscadas entre a realidade e a ficção que caracterizam a cultura contemporânea, desde o documentário à literatura ou a televisão, começam a existir com estes dispositivos. Com isto vai para os ares a ética normativa que, parafraseando Benjamin, podemos afirmar que se enfrenta não já uma ação tramada conscientemente pelo homem, mas organizada inconscientemente pelos dispositivos, que parecem tudo permitir. Devemos substituir, portanto essa ética normativa por uma ética pragmática que, no lugar de grandes proibições, examine e normatize sobre casos particulares de enorme sutileza e complexidade.

Mas não é bem verdade que os dispositivos teçam inconscientemente a nova natureza. A verdade é que estes dispositivos vão sendo bordados conscientemente pelas ideias de homens, como dizia Flusser. Acontece que na transferência de um lugar para o outro, se perdeu a consciência de sua existência ideológica. Mas isso não impede que as novas imagens e sua fusão cada vez mais íntima com a realidade e com a nossa mente derube antigas proibições e nos desarme, portanto, frente o uso algumas vezes perverso, mas também outras vezes extraordinário e

imaginativo, das mesmas. A ética pragmática que necessitamos forma parte também do âmbito da imaginação que há de reger a nova epistemologia. É este necessário componente ético ativo o que fecha o círculo da complexidade contemporânea, já que terá de incorporar a todas as tarefas do conhecimento.

● Forma e pensamento interface

É fácil compreender a relação da tecnologia contemporânea com a mente, se nos ativermos ao fato de que a psicologia cognitiva e as neurociências converteram o computador em um acervo de metáforas para esclarecer seus conceitos. Por outro lado os partidários da inteligência artificial extraem das mencionadas disciplinas da mente suas próprias metáforas. O computador como a mente e a mente como o computador, parece ser o mantra contemporâneo, que corre o risco de ser tão famoso e, tão escassamente frutífero, como aquele cunhado por Simônides e que não cessou de atormentar os pensadores ao longo de milênios.⁴ Me refiro ao “ut pictura poesis”: a poesia como a pintura e sua possível contrapartida: a pintura como a poesia. Isso tem algo a ver com a dicotomia contemporânea com a clássica, no sentido de que em ambas a imagem funciona como interface.

Mas eu estou me referindo a uma relação mais complexa entre a mente e a tecnologia, uma relação que está atravessada por uma imagem de novo cunho. A tecnologia contemporânea não só segue o rastro dos primeiros meios de massas, que se encarregaram de exteriorizar a subjetividade, mas também converte esta exterioridade de algo que sempre tinha sido experimentado como interior em uma série de dispositivos capazes de atuar em ambas as direções. As técnicas holográficas da realidade aumentada constituem o protótipo desta confabulação,

⁴ Atribui-se a Simônides de Ceos (556-468 Antes de Cristo) a frase “A pintura é uma poesia silenciosa e a poesia é uma pintura que fala”.

pois não apenas tendem a superpor sobre o real imagens informativas e conceituais, mas ainda ativam a mente por meio destas imagens. Tudo isso através de um fluxo contínuo e mutante.

A imagem contemporânea é uma imagem fluida, complexa e imaginária. Imaginária porque suas formas têm a ver com a metáfora visual que funciona como interface entre a realidade e o pensamento. A imagem interface, que se desenvolve especialmente nos videogames, mas que constituem a forma de relação por excelência entre o computador e os usuários, é a verdadeira nova imagem que coloca um fim definitivo à era das imagens mecânicas.

A imagem interface é um espaço de relações que muda de acordo com a dialética que se estabelece entre seus polos, o computador, ou o dispositivo correspondente, e o usuário. Esta imagem pode ser realista, abstrata ou conceitual (acolhendo em seu seio as maiores linhas das vanguardas artísticas do século XX), mas em todos os casos implica processos dialéticos e hermenêuticos de caráter uníssono.

Dialéticos porque a configuração visual varia de acordo com as ações e reações do usuário e do programa, produzindo sínteses

visuais-conceituais. Hermenêuticos porque as ações do usuário são perguntas que se executam sobre atos da tecnologia que implicam respostas. Desta maneira, o funcionamento mental do usuário fica inscrito sobre o espaço da interface mediante metáforas visuais que são recolhidas, processadas e correspondidas pelo programa interlocutor. O espetáculo se dilui através da interação ao mesmo tempo em que esta deixa de ser uma simples ação incidente sobre um espaço inativo (como uma página ou uma tela em branco) e se converte em criadora de um mundo compartilhado quando menos pelo instrumento tecnológico mas também possivelmente por outros usuários. Essas execuções, por mais racionais que possam ser, se movem no terreno da imaginação e seguem suas próprias regras, que são tão fluidas como as da própria imagem que a representa no espaço interface.

Há ainda muito por fazer e investigar nesse terreno, mas é óbvio que mudamos o paradigma visual, o que implica também em uma mudança de paradigma mental. As novas imagens não apenas nos propõem novas formas de pensar, mas em realidade nos obrigam a encontrá-las.

(artigo recebido ago.2016/aprovado nov.2016)

Referências

- ASEDORF, C. **On the history of things and their perception in modernity**. Berkeley: California Press, 1993.
- BARTHES, R. **A câmera clara**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BASCHET, J. **L'iconographie médiévale**. Paris: Gallimard, 2008.
- BAUMAN, Z. **Modernidad Líquida**. México: Fondo de Cultura Económica, 2000.
- BAZIN, A. Ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983, p. 121-128.
- BELTING, H. **La vraie image**. Paris: Gallimard, 2007.
- BENJAMIN, W. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. In: BENJAMIN, W. (Org.). **Discursos interrompidos**. Madrid: Taurus, 1973, p. 48.
- BORDWELL, D. The way Hollywood tells it: story and atyle in modern movies. Berkeley: University of California Press, 2006.
- BREA, J. L. **Las tres eras de la imagen**. Madrid: Akal, 2010.
- CATALÀ, J. M. **La imagen interfaz**: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad. Bilbao: Servicio de Publicaciones de la Universidad del País Vasco, 2010.
- CATALÀ, J. M. **La forma de lo real**. Barcelona: UOC, 2009.
- CATALÀ, J. M. **La imagen compleja**. Bellaterra: Servicio de publicaciones de la UAB, 2005.
- CHOMSKY, N. **Política y cultura a finales del siglo XX**: un panorama de las actuales tendencias. Madrid: Ariel, 2002.
- COYNE, R. **Designing information technology in de post-modern age**. Cambridge: The MIT Press, 1997.
- DARLEY, A. **Cultura visual digital**: espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Barcelona: Paidós, 2002.
- DIDI-HUBERMAN, G. **La ressemblance par contact**: archéologie, anachronism et modernité de l'emprente. Paris: Éditions de Minuit, 2008.
- DIDI-HUBERMAN, G. **L'image survivante**: histoire de l'art et temps des fantômes selon Aby Warburg. Paris: Éditions de Minuit, 2002.
- DURAND, G. **Lo imaginario**. Barcelona: Ediciones del bronce, 2000.
- GRAU, O. **Virtual art**: from illusion to immersion. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- FLUSSER, V. **Hacia una filosofía de la fotografía**. México: Ed. Trillas, 1990.
- KANDEL, E. C. The age of insight: the quest to understand the unconscious in art, mind, and brain, from Vienna 1900 to the present. New York: Random House, 2012.
- LAUREL, B. **Design research**: methods and perspectives. Cambridge: The MIT Press, 2003.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **L'ecran globale**. Paris: Éditions du Seuil, 2007.
- LUKÁCS, G. **Historia y consciencia de clase**. Barcelona: Ediciones Orbis, 1985.
- MARX, Karl. **El capital**. Madrid: Siglo XXI de España Editores, 1980.
- MATE, R. **Medianoche en la historia**: comentarios a las tesis de Benjamin "Sobre el concepto de historia". Madrid: Editorial Trotta, 2006.
- MICHAUD, P. **Aby Warburg and the image in motion**. Nova York: Zone Books, 2004.
- NEAD, L. **The Haunted Gallery**: painting, photography, film c. 1900. New Heaven: Yale University Press, 2007.
- PANOFKY, E. Style and medium in the motion pictures. In: PANOFKY, E. (Org.). **Three essays on style**. Cambridge: The MIT Press, 1997, p. 100.
- RANCIERE, J. **Le destin des images**. Paris: La Fabrique, 2003.
- RODOWICK, D. N. **Reading the figural, or, philosophy after the new media**. Durham: Duke University Press, 2001.
- SAXL, F. **La vida de las imágenes**: estudios inconográficos sobre el arte occidental. Madrid: Alianza, 1989.
- WARDROP-FRUIIN, N.; HARRIGAN, P. **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.