

## O PENSAMENTO POR IMAGENS – A AURORA DAS EXPERIÊNCIAS ESTÉTICAS DO HOMO SAPIENS

*El Pensamiento por imágenes - la aurora de las experiencias estéticas del homo sapiens*  
*Thought by images - the dawn of aesthetic experiences of homo sapiens*

**\_EDUARDO DUARTE**

### SOBRE OS AUTORES >

Foto: iStock

#### EDUARDO DUARTE >

Pós-doutor pela École des Hautes Études en Science Sociale, França.

Pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE

E-mail: edwartte@gmail.com

### RESUMO > RESUMEN > ABSTRACT >

Esse artigo traz como principal problema de pesquisa compreender como se estrutura o pensamento a partir de imagens. A dinâmica do pensamento por imagens consolidou a cognição por milhares de anos. Sua relevância nos traz sinais de que podemos, a partir de então, compreender que mesmo na linguagem sintaticamente articulada, temos por herança operadores simbólicos imagéticos. Ou seja, a imagem é a base da produção do pensamento do *homo sapiens*, na constituição de sua imaginação simbólica. Este artigo se apresenta como um exercício de sistematização das primeiras ideias que convergiram para a elaboração do projeto de pesquisa “Futuros Humanos”.

**Palavras-chave:** Imaginação simbólica; imaginário; pensamento por imagens.

Resumen: Este estudio trae como principal problema de investigación comprender cómo se estructura el pensamiento a partir de imágenes. La dinámica del pensamiento por imágenes consolidó la cognición por miles de años. La relevancia de este estudio se afirma por intentar comprender que incluso en el lenguaje sintácticamente articulado tenemos por herencia operadores simbólicos imagéticos. En otras palabras, la imagen es la base de la producción de los pensamientos del *homo sapiens*, en la constitución de su imaginación simbólica. Este estudio se presenta como un ejercicio de sistematización de las primeras ideas que convergen para la elaboración del proyecto de investigación “Futuros Humanos”.

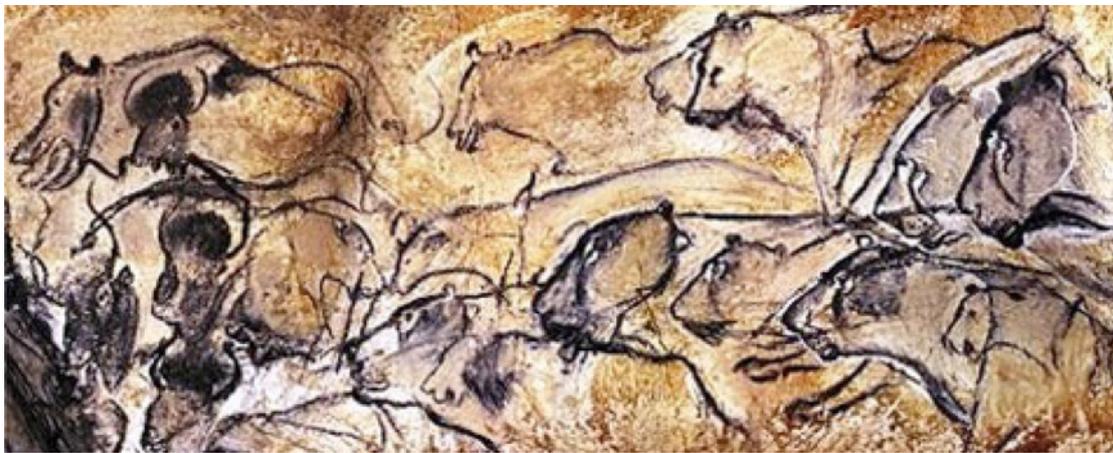
**Palabras clave:** Imaginación simbólica; imaginario; pensamiento por imágenes.

Abstract: This study has as its main research problem understanding how to structure the thought from images. The dynamics of thought by images have consolidated cognition for thousands of years. The relevance of this study is affirmed by trying to understand that even in syntactically articulated language we inherit imaginary symbolic operators. In other words, the image is the basis of the production of the thoughts from *homo sapiens*, in the constitution of their symbolic imagination. This study presents itself as an exercise of systematization of the first ideas that converge on the establishment of the “Human Future” research project.

**Keywords:** Symbolic imagination; imaginary; thought by images.

*“Caminhou até a varanda de sua biblioteca e olhou lá fora o vasto horizonte de prédios iluminados. De um lado, as luzes seguiam até as serras, do outro, perdiam-se de vista na paisagem. Numa rara noite de maio o céu estava limpo. Ele conseguia ver luzes siderais que vinham de muito mais distante e que percorriam uma coleção de imensuráveis anos-luz. Sentiu que naquele momento via vários momentos possíveis de várias estrelas que emitiram luzes em tempos diferentes. O brilho de miríades de múltiplos tempos encantava um só momento.”*

### **A Fábula Restante dos Últimos Homens**



**FIGURA 1:** PAINEL DE LEÕES | **FONTE:** DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA DO MINISTÉRIO DE CULTURA DA FRANÇA

## **INTRODUÇÃO**

Este artigo apresenta-se como um exercício de sistematização das primeiras ideias que convergiram para a elaboração do projeto de pesquisa Futuros Humanos, atualmente em andamento. Nesse sentido, o que vem a ser apresentado são os lugares, ou melhor, as circunstâncias que motivaram as instituições que vieram a se consolidar como problema de pesquisa para o referido projeto. As ideias surgiram a partir de vários *insights* que o filme *A Caverna dos Sonhos Esquecidos* veio a despertar. Por este motivo é que metodologicamente opto por iniciar com uma narrativa quase literária, aproximando-se do filme e suas imagens, para em seguida extrair os elementos que serão discutidos.

Não apresentarei aqui, nesta introdução, um resumo de todos os passos que o artigo faz. Não gostaria de criar um mapa mental prévio para o argumento, mas opto por apostar numa construção gradativa desse mapa mental a partir do desenrolar do próprio texto. Acredito que a dimensão sensível de certas ideias não é possível de ser resumida de forma direta, logo para poder dizer é preciso construir imagens na escrita que remetam a esse lugar que a ideia não consegue dizer de forma imediata. Neste sentido, peço ao leitor que me dê um voto de confiança nesta leitura para tentarmos ir construindo esse pensamento.

O objetivo desse artigo é o reconhecimento da dinâmica do pensamento por imagens como algo fundador da espécie *sapiens*. Trata-se de um caráter antropológico de constituição de nossa espécie que funcionou como o principal operador cognitivo por mais de 20 mil anos antes da estruturação da linguagem sintaticamente articulada. Esse é o principal argumento. Essa dinâmica é estudada a partir da articulação de conceitos de Jung, como os arquétipos; Gilbert Durand, com a antropologia do imaginário e os mitos; Deleuze, com a ideia dos observadores parciais; e Aby Warburg, com a noção de *pathosformel*. Acredito que esses conceitos possuem muito em comum. Esses autores, através desses conceitos, pensaram a partir de ciências distintas, a noção de relação por contiguidade entre as imagens que faz emergir uma forma de pensamento.

## O NASCIMENTO DE UM PROBLEMA DE PESQUISA

O espeleólogo Jean-Marie Chauvet já era um profissional experiente e conhecia profundamente o mundo das cavernas. Este era o seu trabalho e da sua equipe, encontrar novas grutas em expedições particulares sob o apoio do ministério da cultura francês. Naquele final de 1994, cinco outras grutas já haviam sido encontradas e catalogadas nas proximidades do rio Ardèche, no Sul da França. A expedição deveria estar próxima de seu recesso de final de ano quando, em 18 de dezembro, um sopro de ar por um vão entre rochas trouxe o hálito de tempos muito além da história.

Jean-Marie Chauvet, Éliette Brunel e Christian Hillaire foram os primeiros a descer pelo pequeno vão entre pedras e encontrar o mais antigo e surpreendente registro de pinturas realizadas por nossa espécie nas paredes de caverna. São marcas vermelhas arredondadas e agrupadas, impressas pela palma da mão. Desenhos isolados de insetos ou figuras disformes. Uma figura composta por um ventre humano feminino com busto de um bisão. Leões e leas das montanhas passeando juntos, rinocerontes lanudos em combate, vários cavalos sobrepostos espalhados por uma parede. Desenhos de uma beleza indescritível, traços precisos e definição de expressão dos animais que impressionou fortemente os paleontólogos. Juntamente com as pinturas, um enorme acervo de ossos de animais como ursos, preguiças gigantes e alces, todos recobertos por uma camada cristalina de calcita e assim petrificados há milênios. Devido à calcita e às concreções depositadas numa fina camada que levou milhares de anos para se formar, as imagens mantêm tamanho frescor que parecem ter sido pintadas recentemente.



**FIGURA 2:** A MÃO DO ARTISTA | **FONTE:** DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA DO MINISTÉRIO DE CULTURA DA FRANÇA

“Um flash congelado de um momento no tempo”<sup>1</sup>, diz Werner Herzog na narração do documentário que apresentou ao mundo essa descoberta, *A Caverna dos Sonhos Esquecidos*, de 2010. A gruta foi batizada de Caverna Chauvet, em homenagem ao seu descobridor. Um registro de um mundo desaparecido no final da era glacial na Europa. Uma cápsula do tempo que assim foi preservada por 32 mil anos após o desabamento da entrada principal da caverna há 20 mil anos. Portanto, por 12 mil anos ela serviu como um ambiente de exposição e produção de pinturas de vários grupos humanos que sobrepuseram ou continuaram com o preenchimento de imagens deixadas por seus antecessores. Com qual objetivo? O que queriam dizer? Jamais saberemos. Benjamin aposta que os homens primitivos conversavam com os espíritos através desses animais nas grutas.

A produção artística começa com imagens a serviço da magia. O que importa, nessas imagens, é que elas existem, e não que sejam vistas. O alce, copiado pelo homem paleolítico nas paredes de sua caverna, é um instrumento de magia, só ocasionalmente exposto aos olhos dos outros homens: no máximo, ele deve ser visto pelos espíritos (BENJAMIN, 2012, p. 187).

A força expressiva dessas imagens ultrapassa a dimensão dos vivos e por consequência a dimensão do tempo. Em outro momento do documentário são apresentadas identificações por datação de carbono 14 das marcas feitas no interior da caverna, que provocam algumas reflexões. Por exemplo, num primeiro caso pode-se perceber que marcas de arranhões de ursos nas paredes foram sobrepostas por desenhos de mamutes. Os arranhões foram feitos cinco mil anos antes do desenho que os cobrem. Em outro exemplo, a datação dos tempos de produção de cada imagem desenhada numa mesma parede mostra diferenças de cinco ou de dez mil anos entre elas. Isso demonstra que esses painéis atraíram realizadores de desenhos durante milhares de anos, numa espécie de obra coletiva gestada por vários artistas ao longo do tempo. Como se as imagens convocassem outras a serem feitas ao longo da parede ou sobrepostas.

As pinturas eram feitas nas regiões mais profundas da caverna, aonde não chegava a luz do exterior da entrada principal, e para isso eram necessárias fogueiras para uma mínima iluminação das paredes, como

<sup>1</sup> No original: “A frozen flash of moment in time.”

foi comprovado pela descoberta de cinzas de tochas apagadas há 28 mil anos. O arqueólogo francês Julien Monney conta que a primeira vez que entrou na caverna de Chauvet teve a chance de trabalhar por cinco dias:

Foi tão intenso que eu sonhava toda noite com leões. Todo dia era o mesmo choque para mim. Era um choque emocional. Eu sou um cientista mas também sou humano. Após cinco dias decidi não voltar à caverna porque eu precisava de tempo para relaxar. Precisava de tempo para absorver aquilo. (...) Uma sensação de imagens poderosas e profundas. Uma forma indireta de entender as imagens (CAVERNA dos sonhos esquecidos, A. Direção: Werner Herzog. IFC Films. 1h 15min. 2010).

Em vários momentos, Werner Herzog e outros pesquisadores afirmam sentir um profundo respeito no interior da caverna, como se entrassem na casa de alguém que ainda está lá ou voltará em breve. Uma estranha sensação de invadir um ambiente ainda ocupado pelos realizadores de suas obras.



**FIGURA 3:** ANTROPOMORFISMO DO VENTRE HUMANO FEMININO COM CABEÇA DE BISÃO.

**FONTE:** DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA DO MINISTÉRIO DE CULTURA DA FRANÇA



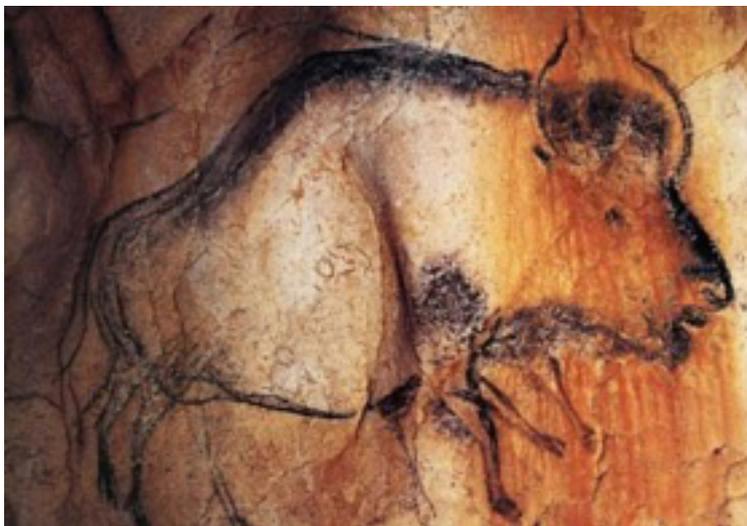
**FIGURA 4:** O TOURO E A MULHER EM PICASSO.  
**FONTE:** PORTAL OBVIOUS

Na parte mais profunda da caverna, numa protuberância da rocha, vê-se a única representação humana desenhada. Da imagem do corpo feminino humano, um ventre se completa com um busto e cabeça de bisão. A arqueóloga que a apresenta, Dominique Baffier, lembra a relação temática mitológica da mulher e o touro, que se repetiu desde pequenas esculturas da Idade da Pedra até o universo de Pablo Picasso.

Para Dominique Baffier fica claro que, na aurora do *homo sapiens sapiens*, muitas constelações de imagens foram criadas em nosso imaginário. Essas expressões são retomadas e atualizadas nos mais diversos contextos ao longo de nossa história. O filme apresenta ainda outras formas de antropomorfismo entre animais e humanos. Esses corpos misturados eram comuns nas esculturas pré-históricas em diversos lugares do mundo.

Na parede de cavalos, um dos mais belos painéis da caverna, encontra-se a imagem de um bisão que nos dá a sensação de estar correndo. O animal traz oito patas desenhadas em tons mais leves, criando fortemente a sensação de que ele está se deslocando. Essa sensação de movimento provocada por esse desenho é comentada por Herzog como sendo uma espécie de proto cinema, ou seja, a tentativa de criar

a impressão de movimento na imagem muito antes de qualquer tecnologia pudesse realizar essa proeza. Logo, essa tentativa de expressar o movimento na pintura permaneceu como patrimônio da coleção de formas do imaginário até que houvesse condições técnicas para ser reproduzida de forma definitivamente realista na invenção do cinema.



**FIGURA 5:** BISÃO CORRENDO | **FONTE:** DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA DO MINISTÉRIO DE CULTURA DA FRANÇA

A *Caverna dos Sonhos Esquecidos* foi filme produzido em 3D. A intenção de Herzog era de que o espectador pudesse ver aqueles animais dispostos no relevo irregular das paredes da caverna, assim como foram pensados pelos seus realizadores. As saliências, os buracos, as reentrâncias, as protuberâncias das rochas aumentam ainda mais expressividade de cada imagem, como se tivessem sido pensadas para a conformação de cada pedra, para os escuros das brechas, para o relevo daquele espaço. A sensação dessa experiência só pode ser parcialmente reproduzida através da tecnologia em 3D. O que demonstra também que os nossos ancestrais traziam a intenção de se expressar para além da conformação bidimensional. Ou seja, eles percebiam que as superfícies, os vãos escuros, o relevo da gruta eram parte da experiência sensível com a imagem.



**FIGURA 6:** GRANDE PAINEL DA CAVERNA CHAUVET  
**FONTE:** DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA DO MINISTÉRIO DE CULTURA DA FRANÇA

# OS PRIMÓRDIOS DA IMAGINAÇÃO SIMBÓLICA

Continuando a esclarecer como as sensações foram produzindo um problema de pesquisa, recordo-me que após assistir ao filme pela quinta vez o mesmo efeito se produzia. Uma sensação de imponência e força dos animais na parede, como se eu estivesse visitando um templo antigo. A imagem comove. Por que comove? Algo escapa sempre no efeito estético do inominável e dispara a excitação de ideias, numa dinâmica do pensamento em que imagens chamam imagens. As pinturas chamavam pinturas por milênios no interior da caverna, assim como as imagens do filme evocavam outras em mim. De repente, uma forte sensação assalta como a certeza de uma comprovação. A partir daí vem o mais difícil: tentar descrever o que chega de uma vez na intuição de uma experiência estética é redutor da força do fenômeno. Entretanto, não há outra forma de construir a partilha desta forma de conhecimento.

Tentarei formular começando por constatações históricas. A potência criativa e expressiva das imagens rupestres de Chauvet datam de 32 mil anos, portanto dentro de uma era chamada de Paleolítico Superior. As primeiras formas de comunicação escrita são chamadas de cuneiformes e teriam sido criadas pelos sumérios em 3500 a.C. Essa forma de escrita é uma denominação geral ao formato de cunha da sua grafia com estilete num bloco de argila, que depois era levado ao forno. Os hieróglifos também datam do mesmo período. Eles foram criados no Egito e eram formados por sinais grafados juntamente com imagens pintadas. Essas formas de escrita surgiram no final do Neolítico, um período que foi até 3000 a.C.; disseminaram-se por outros povos e compreendem a fase de sedentarização humana.

Portanto, as pinturas de Chauvet foram feitas aproximadamente 28 mil anos, antes de qualquer forma de expressão do pensamento grafado pela escrita. Os hominídeos provavelmente já desenhavam no chão ou em outros suportes que se apagam rapidamente, antes de pintarem cavernas, mas para efeito de comprovação científica deste argumento temos de pensar com o que foi datado por carbono 14.

Logo, o homem pensa por imagens há mais tempo do que pela articulação precisa de signos numa sintaxe narrativa. Ou seja, a expressão de pensamentos por recursos visuais, para os deuses, para si mesmos e para o grupo, é muito mais antiga do que a primeira forma de escrita. Tomando por referência a datação das gravuras na caverna Chauvet (talvez o leitor, no momento em que lê esse artigo, já tenha conhecimento de novas descobertas arqueológicas que ampliem o tempo desta constatação) podemos perceber que a expressão por imagens elabora-se, consciente ou inconscientemente, como alicerce na estruturação do pensamento milhares de anos antes da sua organização e estruturação gráfica por letras, palavras e frases.

A comunicação e expressão pelos ambíguos sentidos dos símbolos visuais não desapareceu com o surgimento da linguagem escrita, não foi substituída pela cultura das letras e sim, compõe imagens no repertório do pensamento através das palavras. As palavras são, então, formas de acessar ou produzir imagens mentais. O agenciamento desse repertório imagético está na base da expressão da espécie humana como uma dinâmica comunicacional do pensamento. Enquanto fenômeno estruturante de nossa

espécie, usar imagens alicerçou uma condição de estruturação do pensamento. Essa era a certeza que, de forma clara, se fortalecia ao assistir ao filme mais uma vez.

Essas expressões visuais mergulharam no patrimônio de memória profunda da espécie ao longo de milhares de anos de produção, afecção e reprodução; ao ponto de perderem sua característica bidimensional do desenho no chão ou nas paredes, para sedimentar conjuntos de imagens sem fisionomia, como diria Durand (1988). As imagens sem fisionomia são conjuntos de linhas de força afetivas que convergem para um sistema virtual de imagens. Dessa forma, o sentido de que falo de imagens agora não é mais de uma imagem visual, não é um desenho riscado em algum lugar.

Esses riscos, pinturas, desenhos produzidos e repetidos atualizam sistemas de forças que decantam na memória ancestral elementos virtuais para a formação dos símbolos. Nesse sentido, as imagens aqui percorrem um circuito constante e ininterrupto entre o virtual e o atual: depois que decantam na profundidade da memória coletiva, elas não desaparecem, apenas ficam latentes e são campos sensíveis acionados ao longo do tempo nos mais diferentes contextos históricos e culturais dos grupos aos quais pertencem. Elas compõem uma dimensão pluridimensional, para além de sua manifestação visual. Um sorriso sem gato, como diria Deleuze (1992). De forma mais precisa, Gilbert Durand aproxima essa decantação das imagens poderosas que produzimos ao processo de formação de forças arquetípicas de Jung:

O arquétipo *per se*, em si, é um “sistema de virtualidades”, “um centro de força invisível”, “um nó dinâmico”, ou ainda “os elementos de estrutura numinosos da psique”. O inconsciente é que fornece a “forma arquetípica”, em si mesma “vazia”, que, para tornar-se sensível à consciência, “é preenchida imediatamente pelo consciente, com o auxílio de elementos de representação, conexos ou análogos”. O arquétipo é, portanto, uma forma dinâmica, uma estrutura que organiza as imagens, mas sempre ultrapassa as concretudes individuais, biográficas, regionais e sociais da formação das imagens (DURAND, 1988, p. 60).

Imagens que incorporam uma sensação ancestral, que aglutinam as experiências de emoções diversas, que ressurgem tempos depois em configurações emocionais coletivas próprias do momento, em ressonância com as circunstâncias históricas e dos suportes técnicos disponíveis. Essas reaparições nas suas mais diversas formas passam a estruturar os conjuntos de repertórios mentais que milhares de anos depois são apresentados e analisados em sistemas teóricos que alicerçam filosofias, terapias e reflexões científicas. Epistemologias distintas com nomes e conceitos diferentes conseguem perceber o mesmo fenômeno: um potencial recorrente do pensamento de se expressar através de imagens pluridimensionais.

Os sistemas arquetípicos junguianos são um caminho, como vimos. A original iconologia das sobrevivências e ressurgências de gestos e afetos na história das artes, percebida por Aby Warburg, em seu conceito de *pathosformel*, e continuada por Didi-Huberman dispõe um outro caminho. As imagens-sintoma de tantas formas da psicanálise ou ainda pelas inúmeras teorias do imaginário dispõem de conjuntos teóricos e métodos para compreender sentidos apontados por esses sistemas visuais que obsessivamente retornam

no indivíduo e na cultura. Desses e de outros lugares epistemológicos o que se observa é a capacidade mobilizadora que as imagens disparam como dinâmica própria do pensamento, um desenvolvimento da herança cognitiva de nossa espécie. Elas sedimentam mitos, lendas e, por que não, conjuntos culturais matriciais para experiências estéticas, como as que atraíram pintores de tempos diversos a pintar os interiores da gruta de Chauvet.

Gostaria de definir um pouco mais o lugar epistemológico que me interessa nessa reflexão sobre a imagem a partir de uma experiência muito pragmática, como faria John Dewey (2005). Um sonho. A sensação que se vive no sonho e depois a tentativa de contar esse sonho. Um sonho pode nos ocorrer como uma história concatenada, com começo, meio e fim, mas frequentemente a lembrança que temos dele quando acordamos é uma multiplicidade de fragmentos de imagens-sensações. Quando tentamos memorá-los, criamos o encadeamento narrativo necessário para contá-los claramente. Mas ocorre, muitas vezes, que o efeito das imagens no sonhador, as emoções que despertou, não conseguem ser transmitidas na narração que fazemos para terceiros. O outro que nos escuta compreende a narração, compartilha das ideias, mas não consegue ser afetado pela mesma força que as imagens tiveram sobre o sonhador. Às vezes surge uma grande frustração por tentar, na narração, reproduzir no outro a força do acometimento das imagens.

Infere-se, então, que o repertório de imagens e situações do sonhar é pessoal e enraíza-se nas experiências de cada um. Como tornar sensível a outra pessoa a força que um sistema de imagens tem na minha vida? Há inúmeras expressões do sonhar e aqui não pretendo dissecá-las para definir um lugar. Por esse motivo falo deste tipo específico de fenômeno do sonhar, em que imagens nos tocam no instante do sonho e são impossíveis de serem descritas sem perder sua força na experiência. Contar um sonho é um exercício de tocar a superfície do indizível, pois eu sei que o que tenho a dizer é indizível, porque é pura experiência estética do ato de sonhar.

Quando escolho falar de sonhos sei que abordo um dispositivo clássico da psicanálise para interpretar a imagem. Neste ponto, seguindo Gilbert Durand (1988) afasto-me da ideia de interpretação. Não me interessa a imagem como algo a ser interpretado. A imagem em Freud é reflexo de um sintoma, psicanalisá-la é encontrar um significado para esse sintoma. Encontrar significado é um caminho possível de leitura de sonhos, mas é também uma forma de reduzi-la. É uma forma de dar uma interpretação circunstancial. Os sonhos, como os mitos e poemas, são conjuntos imagéticos profundos, fontes atemporais de leituras, sempre ambíguos e por isso sempre abertos a construções de sentidos.

Da mesma forma como não me refiro à imagem que se enraíza na experiência estética do sonho como uma imagem significativa, no sentido psicanalítico, não a localizo noutras hermenêuticas que operam com a mesma relação de forma-conteúdo como a Antropologia Estrutural e a Linguística. Apesar dessas hermenêuticas terem especial cuidado com seus métodos de decifrações de imagens, em todas as situações que me ocorre pensá-las a potência da dinâmica do pensamento por imagens perde força no esquema metodológico redutor de suas proposições.

A ideia de imagem-sensação que gostaria de desenvolver um pouco mais trago da antropologia do Imaginário.

A consciência dispõe de duas maneiras de representar o mundo. Uma, direta, na qual a própria coisa parece estar presente na mente, como na percepção ou na simples sensação. A outra, indireta, quando, por qualquer razão, o objeto não pode se apresentar à sensibilidade “em carne e osso”, como, por exemplo, nas lembranças de nossa infância, na imaginação das paisagens do planeta Marte, na inteligência da volta dos elétrons em torno de um núcleo atômico ou na representação de um além morte. Em todos esses casos de consciência indireta, o objeto ausente é rerepresentado à consciência por uma imagem, no sentido amplo do termo.

Na verdade, a diferença entre pensamento direto e pensamento indireto não é assim tão nítida como acabamos de expor com a preocupação de sermos claros. Seria melhor afirmar que a consciência dispõe de diferentes graus da imagem (conforme ela seja uma cópia fiel da sensação ou simplesmente assinale o objeto), cujos dois extremos seriam constituídos pela adequação total a presença perceptiva ou a inadequação mais acentuada, ou seja, um signo eternamente privado do significado, e veremos que esse signo longínquo nada mais é do que o símbolo (DURAND, 1988, p. 11-12).

Quando pensamos na caveira com ossos cruzados temos a imagem direta do veneno. Há uma experiência nessa relação direta de representação vista em filmes e desenhos animados, algo nos chega de imediato, sabemos logo que se trata de veneno. Como com as placas de trânsito, com as quais de forma quase automática interpretamos o significado enquanto dirigimos e passamos por elas. Se eu pedir a você, leitor, que imagine a distância de dez metros isso será fácil, você tem visualmente algo a aproximadamente dez metros de você, nesse instante, ou mesmo que não, sua imaginação projeta essa distância com facilidade. Se eu pedir que imagine cem metros também é fácil, você olha pela janela e projeta um objeto nessa distância aproximada, ou vai imaginar em sua convivência objetos separados por essa distância. Tratam-se de percepções ou sensações imediatas que estão associadas a uma experiência vivida, que nos traz uma imagem de forma factível. Mas o que lhe vem à mente se eu lhe pedir para imaginar a distância de um ano-luz? Que distância absurda é essa?! Isso escapa completamente ao representável de forma direta. É preciso fabular para representar algo assim. Da mesma forma como a noção dos elétrons em torno de um núcleo atômico ou nas imagens do além-morte.

A ideia de imagem nesses casos é uma construção distante, feita de forma ambígua, indireta, preenchida pelas noções de inúmeras formulações fabulares. Algo que fez criar sistemas virtuais de imagem, ou dito de outra maneira, uma expressão pluridimensional da imagem. Nesse sentido, ela carrega também impressões sensíveis e arrisco dizer que provavelmente essa imagem só possa ser apresentada por acessos sensíveis que fazemos ao repertório pluridimensional que temos dela.

Por exemplo, para explicar a noção de que o tempo acelera ou desacelera dependendo da velocidade em que um objeto se desloca em relação a outro em repouso, Einstein criou o Paradoxo dos Gêmeos: a situação

de dois irmãos, em que um fica na Terra e outro viaja numa nave próximo à velocidade da luz para uma estrela distante e volta à Terra. Einstein diz que quando este retorna ele está mais jovem que seu irmão que ficou. Essa é uma das ideias mais inspiradas de Einstein para nos fazer entender e sentir sua teoria da relatividade. Uma imagem que se constrói pela convergência de outros sistemas imagéticos, criando uma instância pluridimensional de sua apresentação. Esses sistemas imagéticos associados funcionam como operadores cognitivos da mais antiga dinâmica de pensamento do *homo sapiens*, o pensamento por imagens. Ou seja, não é uma ideia que explica a imagem, mas é necessário que um conjunto de imagens (o paradoxo dos gêmeos) torne sensível a relatividade do tempo acelerado ou desacelerado. A inspiração da dinâmica de um pensamento por imagens é o que leva Deleuze (1992) a criar seus observadores parciais. Os gêmeos de Einstein são exemplos desses observadores. Eles surgem na ciência quando essa precisa apresentar uma ideia que só consegue ser mostrada através de outras imagens. É como o gato de Schrodinger, ou o demônio de Laplace. Como pensa Deleuze, essas imagens vão lá na fronteira do discernível, alargam o que compreendemos da realidade; operando por imagens disparam uma outra dinâmica de tornar sensível o que não pode ser significado diretamente. A esse processo podemos chamar de imaginação simbólica.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A imaginação simbólica é a dinâmica do pensamento que torna sensível o não sensível. Essa dinâmica concebe coisas impossíveis de serem percebidas na forma direta de representação, como a vida na lua terrestre ou a paisagem de Marte, mencionada em toda ficção científica antes dessas estrelas terem sido visitadas pelas lentes humanas. Ou ainda a vida pós-morte, ou os seres de outros planetas. A imaginação simbólica é um patrimônio cognitivo da espécie humana, ela está na base de toda concepção de que o pensamento, apesar de ser considerada algo menor quando comparada ao pensamento lógico racional. Entretanto, o pensamento simbólico e o pensamento lógico-racional não se excluem. Tratam-se de dinâmicas mentais que operam juntas e de maneira indissociável. Para Gilbert Durand (1988) a lógica racional é uma escolha de modelo de imaginação simbólica, ou seja, a razão é apenas uma forma de fabular o mundo. Uma construção lógica de pensamento bebe na fonte da imaginação simbólica que a concebe. Aprendemos a sentir, a conceber realidade a partir da experimentação estética desses efeitos simbólicos de construir mundos.

Para Ernest Cassirer a imaginação simbólica é uma dinâmica reguladora da vida coletiva de nossa espécie, trata-se de uma necessidade biológico-cognitiva, sem a qual o indivíduo estaria sem conexão social, sem possibilidade de inferir juízo (CASSIRER, 2004). Ou seja, é necessário simbolizar como forma de regulação da saúde cultural de um grupo. Para Cassirer, o objeto da representação simbólica também não é uma coisa analisável, mas uma fisionomia, uma modelagem global, expressiva. Nesse sentido, o pensamento não pode jamais intuir objetivamente uma coisa na organização mental do real. O pensamento só pode integrar o objeto em um sentido. Isso é o que Cassirer chama de *pregnância simbólica*. Em outras palavras, o pensamento não pode conhecer objetivamente nada que lhe seja apresentado. O pensamento apreende qualquer objeto dentro de uma teia de criações elaboradas para que o objeto faça algum sentido.

Cassirer vê essa impotência do humano de conhecer a verdade objetiva de algo como a realidade potente do humano que não conhece o que lhe é apresentado, a não ser quando representado dentro da teia cultural de criação da realidade. Ou seja, as coisas só existem enquanto figuras contextuais. Uma forma de doença mental surge exatamente quando o pensamento perde a capacidade de fazer analogias que moldem o sentido das coisas que lhe são apresentadas. O pensamento adoce quando os símbolos se desimpregnam de sentido. O homem pensante e a saúde mental são indissociáveis para Cassirer, um define o outro porque são condições para inserir-se simbolicamente na cultura.

Edgar Morin (1988) acredita que a imaginação simbólica nasce espontaneamente no processo evolutivo do *homo sapiens*, que faz emergir a consciência da morte. É preciso simbolizar para nos constituir fora do tempo, e essas formas simbólicas também nos atualizam no tempo, numa retroalimentação constante de vida imaginária. Viver coletivamente rasga sulcos sensíveis em nossa imaginação simbólica. Ela mobiliza experiências narrativas que nos servem de inspiração e sedução para realimentar os mitos e modelar valores estéticos. O símbolo nos constitui no tempo porque se constitui ao mesmo tempo fora do tempo. Uma resistência à morte que nos move à eterna reorganização emocional do que somos e a renovação do que almejamos.

Diante da experiência com o indizível e o insuportável, somos desprovidos de qualquer matéria protetora, não temos como nos defender pela experiência sensível direta. Entretanto, diante de um encapuzado com uma foice podemos desenvolver toda sorte de armas e lutas<sup>2</sup>. Ou seja, mobilizamos esteticamente formas e valores para criar a experiência de dar conta do imensurável existencial. A imaginação simbólica é uma função antropológica psicocultural que, através da experiência estética, visa construir a resistências a duas angústias ontológicas: o tempo e a morte.

Essa imaginação modela e evoca a força das imagens pluridimensionais que nos fazem acessar o patrimônio estético de nossa espécie além do tempo. Ela conecta pessoas, separadas pelo tempo, pelo espaço e por culturas distintas. Essas imagens possuem o poder de atrair, fascinar e fazer convergir os interesses de fãs de uma banda de diferentes gerações, os discípulos que por séculos seguem a mesma fé, ou pintores de cavernas que compartilharam por milhares de anos a mesma parede de pedra, como nossos ancestrais na caverna Chauvet. A dinâmica do pensamento por imagens é uma operação cognitiva com sua lógica própria. Trata-se de um processo ou faculdade de adquirir um conhecimento por bases que remontam ao convívio humano antes da linguagem escrita.

Trata-se de conceber outras formas de produção do conhecimento. Essas imagens-sensações, que fundam nossa experiência estética com a vida, operam como forças matrizes da construção do conhecimento que formamos do mundo. Por esse motivo, a produção audiovisual tecnológica que circula em nossos meios de comunicação contemporâneos funciona como tecnologias desse imaginário<sup>3</sup>, pondo em circulação planetária sínteses desse conhecimento imagético pré-lógico. Comunicar, portanto, desde a aurora de nossa espécie, é antes de tudo produzir imagens que estejam integradas na experiência imagética (ou na experiência estética) e simbólica do outro.

---

<sup>2</sup> Assim como faz Antonius Block, no filme *o Sétimo Selo*, de Ingmar Bergman. 1957.

<sup>3</sup> Ver mais sobre o que se chamou de tecnologias do imaginário em Legros (2014).

**REFERÊNCIAS >>**

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8ª ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

CASSIRER, Ernest. *Filosofia das Formas Simbólicas II*. São Paulo: Martins Fontes. 2004.

A CAVERNA dos sonhos esquecidos. Direção e Roteiro: Werner Herzog. Documentário. 2010 (1h35min). son. cor. 35m.

DURAND, Gilbert. *A Imaginação Simbólica*. São Paulo: Cultrix. 1988.

DELEUZE, Gilles. *O que é Filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34. 1992.

DIDI-HUBERMAN. *A imagem sobrevivente – história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg*. Rio de Janeiro: Contraponto. 2013.

DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: Perigee, 2005.

MINISTÉRIO DA CULTURA DA FRANÇA. Homepage. Disponível em: <<http://archeologie.culture.fr/chauvet/>>. Acesso em 31/08/2018.

MONNEYRON, Frédéric; RENARD, Jean-Bruno; LEGROS, Patrick; TACUSSEL, Patrick. *Sociologia do Imaginário*. Porto Alegre: Sulina. 2014.

MORIN, Edgar. *O Método 04. As idéias*. Porto Alegre: Sulina. 1998.

\_\_\_\_\_. *O Homem e a Morte*. Cintra: Publicações Europa- América.1988.

TAJANA. *Mulheres que amaram animais*. Portal Obvius, s/d. Disponível em: <[http://obviousmag.org/archives/2011/11/mulheres\\_que\\_amaram\\_animais.html](http://obviousmag.org/archives/2011/11/mulheres_que_amaram_animais.html)>. Acesso em: 31/08/2018.

**Data de submissão:** 31/08/2018

**Data de aceite:** 30/04/2019