

IMAGEM E CULTURA: DAS CAVERNAS À IMAGEM DIGITAL

IMAGE AND CULTURE: FROM CAVES TO DIGITAL IMAGING

Fernando Augusto Silva Lopes¹

Alessandra Nardini²

Elaine Trindade³

Tiago Vieira da Silva⁴

Universidade do Minho - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade

RESUMO: Neste artigo será apresentada uma contextualização teórica acerca dos principais conceitos culturais que criam a comunicação imagética e edificam o imaginário contemporâneo, serão analisadas as formas peculiares com que a imagem se transforma em imagem digital e como o dispositivo da virtualização se torna cerne desta transformação. O virtual rompe do ponto de vista semiótico com uma proposta dialógica da analogia, que desde o advento das imagens técnicas foi o elo para uma construção de um imaginário moderno. Portanto, sobre este pretexto discutir a imagem é discutir a intercomunicação imagética. Portanto, o presente artigo buscará a construção de uma teoria própria, multidisciplinar, híbrida e, portanto, legítima representante dos Estudos

¹ Graduado em Relações Internacionais, Mestre em Estudos Culturais Contemporâneos da Universidade FUMEC (Belo Horizonte, Brasil), discente do programa doutoral em Estudos Culturais da Universidade do Minho. Email: fernandoaugustosilvalopes@gmail.com

² Graduada em Comunicação Social: habilitação em Jornalismo pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, especialista em Roteiro para Cinema e Televisão pela mesma instituição de ensino, Mestre em Estudos Culturais pela Universidade FUMEC (Belo Horizonte, Brasil) e discente do Doutorado em Estudos Culturais na Universidade do Minho. Email: nardini.contato@gmail.com

³ Doutoranda em Ciências da Comunicação, no Instituto de Ciências Sociais da Universidade do Minho. É investigadora na plataforma de Arte e Cultura Urbana, A Passeio, e no Museu Virtual da Lusofonia (MVL). Ambos, projetos estratégicos do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS). É Mestre em Comunicação e Cultura, na linha de pesquisa: Tecnologias da Comunicação e Estéticas, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Email: elainetrindade@hotmail.com

⁴ Frequenta atualmente o Doutorado em Ciências da Comunicação da Universidade do Minho em Braga, Portugal. Integra a equipa do Museu Virtual da Lusofonia, no Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Email: tiagocamposvieira@gmail.com

Culturais, propor um conceito de imagem digital que seja verossímil diante do desafio contemporâneo de uma realidade cultural fragmentária, líquida e, sobretudo, norteadas pelos fluxos das redes.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos Culturais. Semiótica. Sociologia da Cultura. Imagem Digital.

ABSTRACT: In this article we will present a theoretical contextualization about the main cultural concepts that create the imagetic communication and build the contemporary imaginary. We will analyze the peculiar ways in which the image becomes a digital image and how the virtualization device becomes the core of this transformation. The virtual breaks from the semiotic point of view with a dialogical proposal of analogy, which since the advent of technical images has been the link to a construction of a modern imaginary. Therefore, on this pretext to discuss the image is to discuss the imaginary intercommunication.

Therefore, the present article will seek to construct its own theory, multidisciplinary, hybrid and, therefore, legitimate representative of Cultural Studies, to propose a concept of digital image that is credible in the face of the contemporary challenge of a fragmentary, liquid and, above all, cultural reality. guided by network flows.

KEYWORDS: Cultural Studies. Semiotics. Sociology of Culture. Digital Image.

1. Imagem: uma narrativa do visual das cavernas ao Renascimento

A imagem vem sendo objeto de desejo, adoração e investigação desde que a consciência humana passou a ser percebida como tal, as primeiras imagens de produção humana coincidem com a gênese do *homo sapiens*. A palavra imagem por si própria já remete a algo mágico, uma maravilha por meio da qual o homem exprime sua mais visceral relação de significância, ligada a uma lógica representativa ao mesmo tempo em que pode ser pura representação da idolatria, do desejo, do ódio e da manipulação. Contextualizar a imagem é um trabalho árduo que pode estar muito mais ligado a uma

proposta investigativa do que a uma totalização conceitual, que acredita-se não ser possível em se tratando de um conceito que transita do subjetivo ao geométrico.

Buscar-se-á a contextualização da imagem dentro de um panorama cultural sem, contudo, haver qualquer pretensão de esgotar conceitualmente as diversas possibilidades teóricas que o conceito de imagem pode vir a significar. O que de fato interessa no âmbito deste trabalho é compreender a imagem como um produto cultural humano, se transforma de uma produção intimamente ligada às habilidades manuais humanas em um produto técnico capturado pela máquina, para então perder sua relação direta com uma realidade imaginada ou capturada e figurar por meio de uma sequência numérica interpretada por dispositivos tecnocomputacionais na forma de pixels nas telas que compõem o universo dos dispositivos tecnológicos digitais.

Dentro do universo lusófono costuma-se nomear as representações da visão como imagem, buscando tal origem etimológica no latim *imago*, que designa ao mesmo tempo uma estátua (frequentemente mortuária), aparência e sonho (Melot, 2015, p. 11). Esta definição de origem latina faz com que a imagem possua um vício de origem conceitual pelo qual representação e materialidades são designadas pela mesma palavra. Se tomarmos como referência o universo anglófono verificamos que a palavra *image* significa a representação do real e do imaginário, enquanto a palavra *picture* significa as materialidades como o quadro, o filme. Melot (2015) exemplifica essa relação de significância das palavras *picture e image* como as diferenças semiológicas das palavras escrita, palavra e voz, portanto, é necessário estar em alerta quanto a amalgama representativa da palavra imagem na língua portuguesa, que une representação e materialidade.

Os gregos criaram a palavra *mimeses* como uma forma de representar a arte produzida pelo autor, essencialmente ligada à imitação e à expressão, a *mimeses* possui sua origem na palavra *imitatio*, origem da palavra imitação. O radical *im* de *imago* está diretamente ligado ao radical de *imitatio*. A magia, que se torna a essência lúdica da maioria das imagens, é oriunda do signo sacerdotal que em grego é simbolizado pela palavra *magos*. Todavia não se pode limitar a imagem a uma fusão entre magia, imitação e produto da representação artística. Este trabalho tende a entender a imagem como uma capacidade humana de lançar um olhar sobre o mundo e produzir simbolicamente uma representação para o que se vê. É dessa forma que as memórias, mesmos as mais efêmeras ou as mais distorcidas pelo tempo ou pela ausência de lucidez podem ser culturalmente designadas. Mas é necessário contextualizar a trajetória histórico-cultural para se

confirmar teoricamente esta proposição, caso contrário corre-se o risco de cair na cilada narcisista de confundir o subjetivismo com matéria em um reflexo que só se reconhece através do reflexo (Melot, 2015, pp. 12-16).

A origem histórica da imagem enquanto produção da capacidade intelectual (semiológica) humana remonta às primeiras tribos de *Homo Sapiens*⁵ que, com o domínio das ferramentas, começaram a registrar nas pedras representações de animais e homens em uma suposta ritualização. É importante salientar que a imagem enquanto reflexo já poderia ser objeto de reconhecimento nessas civilizações primitivas, o que decerto é anterior ao domínio das ferramentas.

Não se pode precisar também o momento de reconhecimento das projeções mentais enquanto imagens mentais, estas também decerto precedem às representações por ferramentas. Mas enquanto produto cultural pode-se ligar a gênese das imagens às representações tribais da origem da humanidade (Francastel, 1987).

Melot (2015, p. 24) apresenta a imagem em seus primórdios sob uma contínua tensão: em um polo está a analogia e em outro o código. A analogia está ligada à sensibilidade da imagem com aquilo que a mesma representa, por outro lado o código está ligado a tudo que representa um significado. Para Melot (2015, p. 25), portanto, o coração da imagem é uma analogia sensível, mas não há como uma imagem existir sem uma codificação, uma relação semiológica. Para este autor desde a pré-história a imagem se concebe em um eterno embate entre índice e símbolo, abstração e figuração, realismo e idealismo.

Por outro lado, Arnheim (1997) define a imagem desde sua origem como uma relação que só pode existir pela metafísica. Somente por meio de uma alteridade imagética é possível conceber uma representação como sendo uma imagem, pois uma imagem só pode ser concebida como tal a partir do reconhecimento existencial do outro. Ou seja, só é imagem se faz sentido inteligível para o homem enquanto sujeito capaz de produzir e reconhecer uma representação ou um aspecto do campo visual como um recorte psíquico que convencionou-se nomear como imagem. Pode-se concluir que ambas as proposições de Melot (2015) e Arnheim (1997) possuem raízes em campos de conhecimento distintos e que, apesar de antagônicas, será considerado nesta contextualização que ambas são complementares para a proposta de se conceituar a imagem do ponto de vista cultural.

⁵ Embora existam registros do Homem de Neandertal em algumas figurações em cavernas, este trabalho irá se ater às representações do Homo Sapiens.

É fundamental também trazer à baila a escrita, a qual este trabalho classifica como a maior representação codificada da imagem, tal codificação soa tão natural e está tão culturalmente enraizada nos matizes do imaginário humano, que são raros os momentos que conseguimos conceber a escrita como uma sequência de imagens, que representam um código específico no qual cada idioma pode ser concebido como uma máquina semiótica de decodificação e significação de um conjunto de imagens-letras.

Melot (2015, p. 25) demonstra que a grande vantagem do código (em especial a escrita) em relação à analogia é que ele traz a uma imagem específica uma interpretação plena, ou seja, o que faz a imagem do “S” não ser confundida com a imagem do “Z” e, portanto, possam ser utilizadas para a construção de um código imagético que possua sempre o mesmo valor.⁶ Já a analogia deixa a interpretação da imagem livre e suscetível ao capital mental de cada indivíduo. Porém as imagens carecem tanto de analogia quanto de codificação para serem capazes de criar seu valor de representação e de verossimilhança, o mapa é um exemplo clássico da união entre a analogia e o código.

Com o advento das primeiras civilizações, as imagens ganham um inestimável valor de culto, em especial nas primeiras religiões politeístas, nas quais cada Deus possuía sua imagem e suas lendas (Zunzunegui, 1989). Melot (2015, p. 31) apresenta a teoria radical da imagem de Platão, que faz uma crítica radical da imagem, reduzindo-a a uma sombra, a um “não-ser”, como uma legitimação da autonomia da imagem, libertando-a do seu corpo imaginário e da relação visceral como o modelo que a imagem representaria. É importante notar que dessa forma Platão estava germinando a semente para a negação da representação imagética de Deus nas religiões monoteístas que viriam a se estabelecer na linha histórica da humanidade.

O Deus único das religiões monoteístas é um ser total, é código dos códigos, portanto não é passível de representação, assim como se tornaria a tecnologia em nossos dias. É muito importante observar que, após tantos anos de evolução, o conceito de tecnologia consegue abarcar esta lógica totalizante, ou seja, o *logos* que se fez palavra e se tornou Deus na contemporaneidade é substituído por uma representação não mais restrita a um “*logos*”, preponderantemente um “*pathos*”, mas onipresente e onipotente e da mesma forma incapaz de ser representado por uma imagem, apesar de existir fundamentalmente por meio dela.

⁶ A mesma analogia pode ser observada na numeração arábica.

É fato que o monoteísmo abriu caminho para uma era de contenção da imagem, se a mesma estava ligada à virtuosidade cultural nas civilizações antigas, com o advento do monoteísmo e os ensinamentos bíblicos a representação do divino pelas imagens tornar-se-ia um sacrilégio. Somente com a publicação dos livros carolíngios, no final do século VIII, a Igreja Católica reconheceria o valor figurativo das imagens. Tal fato não se deu por uma evolução cultural ou filosófica, mas sim como um dispositivo de repressão, pois percebeu-se o potencial das imagens para ser a “escrita dos iletrados”. Melot (2015, p. 33) ilustraria o uso educativo das imagens pelo catolicismo como sendo uma virtude decorativa, um acompanhamento indispensável à liturgia. Acrescenta-se a esta ilustração os interesses de dominação pelo medo⁷ que as imagens proporcionaram durante toda Idade Média, sendo a relação de representação, repressão e medo um dos principais dispositivos de poder simbólico utilizados pela Igreja durante sua hegemonia até a gênese do Renascimento no século XV.⁸

Se lançarmos um olhar crítico para a relação da igreja católica com as imagens verificamos que ainda existe um resquício de manipulação pelo medo imagético até os dias atuais, basta observar que a missa televisionada somente é válida se for assistida por um fiel incapaz se de dirigir até à igreja e, mesmo assim, deve ser transmitida em directo (Maffesoli, 1995). Gomes Filho (2008) e Melot (2015) chamam a atenção para o fato que devemos compreender as imagens como um artifício, que jamais “choveram imagens”, ou seja, as imagens possuem a capacidade de esconder por meio daquilo que mostram. A recomendação da igreja católica a respeito da validade da missa televisionada é uma constatação dessa afirmação, deixando claro o poder das imagens e sua eminente violência simbólica.

A chegada do Quattrocento e o Renascimento rompem com o valor ritual da imagem e passam à representação profana, mas tal fato não é restrito à imagem se em uma representação ritual as cenas representadas são verdades absolutas e dogmáticas, as imagens profanas tendem a flertar com a imaginação e com a virtualização dos espaços.

⁷ Medo do inferno, das representações do Demônio, das tentações e de toda uma produção subterrânea de imagens monstruosas que foram utilizadas pelo clero como forma de dominar as massas e vender a salvação.

⁸ Vale destacar que o recorte empírico desta contextualização da imagem é a história ocidental. O Islamismo desde o rompimento com a antiguidade foi tolerante as ciências e de forma paradoxal com as imagens, em uma visão aristotélica sobre a capacidade de influência das imagens profanas, a arquitetura do Islão cobria seus palácios com afrescos e mosaicos.

1.1. Quadros: da imagem cultuada à cultura da imagem

Até a retomada dos estudos clássicos pelos italianos no final do século XIV observa-se que o homem sempre esteve nas representações imagéticas, mas em alguma relação de representação que o ligava às divindades e aos desígnios da religião. Os grandes mestres italianos do século XIII, como Giotto e Cimabue, tiveram seus frescos tomados como objetos litúrgicos (Melot, 2015, p. 42).

Somente em 1350 surgiria o primeiro retrato de João II, no qual a representação do humano pela primeira vez estaria despida de qualquer valor religioso e tinha como objetivo deixar para a posteridade a imagem de um homem (Vilches, 1997). Dessa forma estavam lançados os dados para a representação do homem em que a imagem representada assumiria um valor de memória e o jogo de poder e violência das imagens sempre norteariam a realidade artística e as relações culturais do ocidente.

O quadro individual se transformou na referência máxima da arte e adquiriu o que Benjamin (1992, pp. 76-78) denominaria de valor de culto, passando a significar uma relação de poder, tornando-se colecionável e objeto de desejo para museus. É salutar observar, do ponto de vista cultural, como os valores de uma incipiente classe mercante se instauraram em um movimento revolucionário que alteraria toda a forma de pensar da Europa.

O Renascimento somente pode expandir seus valores humanísticos e científicos por meio dos interesses mercadológicos, ao transformar um quadro (imagem) em uma forma de moeda; a cultura começa a se consolidar como um processo de produção de sentido capaz de mediar as tensões entre a produção simbólica humana e os interesses do mercado. Este processo que se inicia no mecenato italiano desagua nas redes informacionais nas quais o próprio usuário, de forma paradoxal, se torna mecenas de si mesmo por intermédio de *likes* e *stories* que irão orientar o próprio consumo simbólico patrocinado com seu próprio capital monetário e cultural.

A mutação da imagem sagrada para o objeto de museu abre as portas para a dessacralização da imagem, cria um imaginário coletivo agora centrado no homem e nas suas realizações. Desde o fim da idade antiga o imaginário ocidental estava povoado quase que de forma exclusiva por uma narrativa católica baseada nos discursos do clero e no imaginário bíblico.

A dessacralização das imagens completaria seu ciclo com a confecção de moedas em prata e ouro com as imagens do soberano, pois uma das consequências ou até em certa

medida uma das causas da expansão do Renascimento pela Europa foi a consolidação dos Reinos Absolutistas. O cunho de moedas com a imagem do soberano representava, sobretudo, a hegemonia do homem na esfera política e sua face estampada na moeda seria a politização das imagens como uma forma laica de atestar o valor que uma imagem pode adquirir ao representar as relações de poder entre os homens (Francastel, 1987). Essa relação pouco mudou ao longo da história do dinheiro e das representações das moedas em todo o mundo.

O desenvolvimento das técnicas de impressão já se anunciava desde o início do século XV, e se consolidaria com a prensa de Gutemberg por volta de 1439. Em um primeiro momento a imagem sob a forma de uma ilustração incipiente se divorcia dos livros, pois com o surgimento da imprensa o livro se torna a mais conhecida e eficaz forma de se transmitir o conhecimento e de consolidar a cultura. A grande limitação da tipografia, que marca o início da imprensa, era o fato de esta técnica não estar disponível para as imagens, o que faz com que surja um discurso no qual a imagem é desvalorizada e o livro eleito como o espaço estrito a narrativa. Melot (2015, p. 52), ao discorrer sobre a imagem na era da imprensa, evidencia que o discurso dessa época evoca a imagem como uma barreira à narrativa, pois “contém o tempo no seu espaço e não na sua duração.” O fato é que no oriente jamais houve uma reconciliação entre o livro e a imagem, embora as técnicas da xilogravura e posteriormente da impressão por matrizes viabilizassem a impressão de imagens. O livro se tornaria o império dos textos, atualmente apenas uma ínfima parte dos livros publicados é ilustrada ou são livros dedicados às imagens. Caberiam às imagens tomar outro caminho tão revolucionário do ponto de vista cultural como foi o dos livros: a imprensa jornalística.

Contemporaneamente ao surgimento da imprensa foram retomadas as doutrinas clássicas em uma ascendente epistemológica baseada na centralidade do homem e da razão, que culminaria com o humanismo e as doutrinas da razão do século XVIII. No que se referia às artes, essa época passa a considerar a pintura como uma poesia muda (Melot, 2015, p. 55). Nessa correlação a imagem é separada da palavra, sem que a primeira deva qualquer relação para a segunda, como ilustraria Melot (2015, p. 55): “a imagem está sempre no presente do indicativo”, já a palavra pode assumir qualquer tempo, pode generalizar, anunciar o futuro e reviver o passado. Esta tese seria retomada na contemporaneidade por filósofos como Derrida e Bergson.

O século XVIII tende a conceber a imagem como uma forma peculiar de linguagem, conferindo um carácter de linguagem selvagem, indisciplinado que justamente se

contrapõe ao conceito moderno de linguagem, cujo princípio fundamental é a articulação e a partilha do que é inteligível e decifrável por meio do jogo simbólico. De fato, desde o século XVII algumas evoluções técnicas deslocam a discussão ao respeito do conceito de imagem para a esfera científica, na qual a representação começa a se instrumentalizar: um prenúncio às imagens técnicas que ainda estariam por vir.

Apesar de a literatura não lançar um olhar especial para algumas evoluções tecnológicas é inegável que a invenção do telescópio e do microscópio coloca em xeque o conceito de imagem como uma retórica da visão da capacidade humana de representar: como classificar uma imagem que os olhos não são capazes de enxergar, mas que pela extensão óptica da visão salta aos olhos de forma radiante? Seriam as imagens do telescópio e do microscópio as primeiras imagens técnicas? Embora essas imagens não se encaixem no conceito benjaminiano de imagens técnicas, as repercussões dos estudos das objetivas e lentes dessas duas invenções do século XVII estariam a preparar o campo científico para o surgimento da fotografia (Benjamin, 1992, pp. 76-80).

É justamente no interstício entre o século XVII e o século XVIII que surge o conceito de imagem científica ou ilustração científica, que não deve ser confundida com os desenhos e ilustrações dos livros (principalmente os de ciências naturais) que circulavam pela Europa desde meados da Idade Média. A ilustração científica surge especialmente pela necessidade das engenharias e da medicina em representarem modelos exatos de estruturas - no caso das engenharias - e de representações do corpo humano e do universo microscópio no caso da medicina. Melot (2015, p. 59), ao discorrer sobre o período, lança uma crítica à produção de imagens científicas caracterizando-as como imagens que não representam o “que se vê, mas o que deveria ou queria ver-se”. Já Francastel (1987, pp. 45-67) apresenta um panorama mais pragmático, para este autor o rigor das imagens científicas é um prenúncio da necessidade de se recortar uma parte do espaço-tempo para o desenvolvimento científico que estava por vir.

É interessante notar que ambas as visões não levam em consideração uma questão fundamental para além da visão artística de Melot e como pano de fundo do pragmatismo científico de Francastel: os modos de vida, a produção científica, a produção cultural, a política e a economia entre o século XVII e o século XVIII estavam a ser forjadas por uma das maiores transformações sociais já vivenciadas pela humanidade. O capitalismo industrial e a consequente revolução dos modos de produção passariam a conceber toda a produção humana, material e artística como uma forma potencial de mais valia (Marx, 2001). É essa força voraz e altamente imbuída de valores mercantis que irá fundir a

imagem científica, a óptica e a produção cultural em uma máquina capaz de encapsular o reflexo invertido em uma câmara escura.

A discussão a respeito da fotografia e das imagens técnicas será abordada em um tópico dedicado ao tema na presente tese, não cabendo aqui maiores especificidades, mas é fundamental nesse enquadramento teórico situar as grandes mudanças no campo da representação proporcionadas pela fotografia. A mão humana se libertava para uma arte mais livre e desvinculada da verossimilhança, ao mesmo tempo em que havia uma enxurrada de críticas sobre o fim da arte e da maquinização do espaço-tempo pela máquina fotográfica. A grande questão para uma leitura cultural é que jamais a simbologia das imagens seriam as mesmas após o advento da fotografia e do seu arquétipo em movimento: o cinema.

A imprensa escrita em finais do século XVIII e início do século XIX vive na fotografia e nas imagens impressas sua Era de Ouro. Acaba assim o divórcio entre as imagens e o texto que, aliás, já vinham se enamorando desde o surgimento da litografia. Ocorre então uma grande invasão das imagens no cotidiano das pessoas, na imprensa escrita - especialmente nos jornais - as imagens começam a adquirir um carácter altamente manipulativo e sagaz, as imagens impressas se tornam as validadoras morais dos textos e dos acontecimentos. A recente vaga de *Fake News* vivenciadas nas eleições americanas de 2016 e brasileiras de 2018 é um exemplo que a mediação do texto pela imagem ainda é um dispositivo sedutor para a manobra e o direcionamento das massas.

Com a imprensa, a imagem ganha um aspecto fundamental para o decorrer desta tese, muito além de seu valor representativo e visual: as imagens tornam-se armas simbólicas, capazes de mover multidões. O cantor e poeta Raul Seixas, em sua música DDI, apresenta um panorama interessante para a estetização política que as imagens assumem a partir do advento da imprensa jornalística: “Eu fiz vocês como eu, imagem e perfeição, e vocês anarquizando a minha reputação”.

Estava inaugurada a era da cultura da imagem! Durante todo o século XIX a imprensa utiliza a imagem como um dispositivo informacional, a portabilidade das notícias por meio das imagens torna-se uma estratégia midiática para chancelar a (pseudo) veracidade dos médias. A cultura das imagens se estenderia até meados do século XX com o rompimento digital, no qual a internet provocaria uma euforia cultural semelhante ao da criação das imagens.

O século XX assistiria aos regimes fascistas e nazistas levarem a estetização política às últimas consequências, a violência simbólica das imagens encontraria nesses regimes

totalitários uma de suas mais sangrentas empreitadas. Para além desses episódios horrendos da história da humanidade, uma questão estava colocada para toda a cultura ocidental: a fusão da comunicação social com o poder simbólico das imagens transformaria radicalmente a produção cultural e as formas de sentir, fruir, enfim, de viver. A era digital iria racionalizar e sugar todo o potencial simbólico pela mediação matemática, contudo o que se vê é uma ascensão da dominação das imagens em todas as culturas do ocidente. O que se inicia com a tecnologia da perspectiva e a explosão dos quadros como elementos culturais racionalizados pela analogia sucumbe ao fim do regime da analogia criado pela ascensão da tecnologia informática. A diabolização das relações humanas, resultado da era digital, reflete a crise da mediação material em detrimento do entreposto tecnológico, que torna possível conceber máquinas como dispositivos de produção de sentidos.

1.2. Virtual representação/virtualização do século XV ao século XXI

O objetivo deste subcapítulo é tratar da relação entre representação e tecnologia por meio de proposta crítica das representações e virtualizações ao longo dos últimos seis séculos. Inicialmente será apresentado um panorama conceitual extremamente relevante para a construção teórica desta tese. O conceito de virtual é cerne para entender como as imagens passaram de um panorama humano para um processo tecnologicamente mediado. Se no subcapítulo anterior a proposta foi lançar um olhar pragmático para a imagem, conceituando-a em uma leitura cultural, este subcapítulo irá apresentar uma breve análise linear em que serão relacionadas Arte, Tecnologia e Estética, realizando um recorte temporal do Renascimento até o século XXI. Buscar-se-á compreender culturalmente a tecnologia como elemento mediador das representações (virtualizações) desde a construção de um padrão técnico baseado na perspectiva, iniciado na Itália, no século XV, até a possibilidade de interação com um espaço virtual.

Dessa forma pretende-se realizar uma análise da virtualização das realidades por meio de elementos de produção simbólica em três momentos distintos, porém unidos por um elo que é a evolução tecnológica peculiar de cada período: o Renascimento, a Era da Reprodutibilidade Técnica e a Era Digital.

O Renascimento representou um momento histórico de ebulição técnica, cultural e social. Posteriormente, a Revolução Industrial e a consequente reprodutibilidade técnica representaram um momento de profundas alterações da estrutura social e econômica

decorrentes do advento da máquina e, por consequência, o início da substituição da força produtiva do homem pela máquina. Por fim, a metade final do século XX até a contemporaneidade do século XXI com o desenvolvimento, consolidação e capilarização da posse e do uso dos equipamentos informacionais (Desktops, notebooks, tablets, smartphones e IOT⁹) e as consequências decorrentes da interação das redes com as imagens digitais que acabam por conceber a tecnologia capaz de virtualizar o tempo, o espaço e as formas de socialização humanas.

A crítica teórica a ser traçada ao se observar os três cortes históricos estará dirigida ao elemento comum que culturalmente os une: as rupturas técnicas e culturais que levaram a uma brusca mudança de rumo nas relações sociais e semiológicas em relação à metafísica de cada época, lançando um olhar especial para as formas de representação das realidades por meio da técnica e da arte (não é factual seccionar a técnica da arte, trata-se apenas de um referencial teórico) como dispositivos que possibilitam virtualizar as realidades.

A análise será iniciada pelo Renascimento, um movimento cultural oriundo das elites europeias no século XV, centrado na razão e no humanismo. O Renascimento contribuiu na forma como as representações passam a buscar uma razão existencial na virtualização do homem e do espaço/ tempo em que ele habita. A introdução de novas técnicas aplicadas às produções artísticas, em especial às artes plásticas, irá buscar na verossimilhança e na construção tópica de uma virtualidade compreensível por meio da pintura em perspectiva.

Resultado de enormes avanços técnicos alcançados com a arte gótica do início do século XV, o Renascimento busca na racionalidade do humanismo e na observação das leis da natureza o aprimoramento das técnicas da pintura flamenga unida às artes do passado clássico greco-romano à fonte de técnica para a virtualização do espaço e do homem tal qual os olhos são capazes de enxergar. Os interesses intelectuais e artísticos clássicos transformaram a arte devocional plana e linear da Idade Média em uma temática renascentista na qual se buscava uma representação realística, naturalística e humanista das relações humanas (Lopes, 2017).

⁹ IOT é abreviação para o termo em inglês *Internet of Things* (*Internet das Coisas*), que descreve um cenário em que diversas coisas estão conectadas e se comunicam. Essa inovação tecnológica tem como objetivo conectar os itens que usamos no dia a dia à rede de internet fazendo com que, cada vez mais, o mundo físico se aproxime do digital.

O Renascimento rompe com as temáticas ilustrativas, principalmente ligadas ao valor de cerimônia, em prol da construção de um antropocentrismo simbólico por meio do qual a evolução técnica proporcionada pela geometria e pelo cálculo perspectivo, a arte passou a poder virtualizar momentos e instantes, os quais poderiam ser instantaneamente reconhecidos. É incontestável que os movimentos estilísticos que sucedem ao Renascimento, especialmente o Maneirismo, o Barroco, o Rococó, o Grand Tour, o Neoclassicismo, o Romantismo, a Arte Acadêmica, o Realismo e o Esteticismo estão umbilicalmente ligados às evoluções técnicas introduzidas pelos renascentistas (em especial a perspectiva).

O rompimento técnico e a evolução tecnológica introduzidos no ocidente pelo Renascimento conotaram um *establishment* das formas de representar nas artes, a tecnologia da tinta a óleo, do cálculo perspectivo e do cavalete estava em sintonia com o pensamento da época, povoado pelos valores de verossimilhança visual, singularmente no que se refere à imagem do humano. À medida que a tecnologia evoluía, os movimentos estilísticos pós-renascentistas incorporavam tais inovações.

O *establishment* na produção de imagens em semelhança ao que olho pode ver somente seria rompido pelas “artes modernas”, especialmente, pelo advento do movimento impressionista. O paradigma técnico e estético amalgamado pelo Renascimento será interrompido de forma contundente apenas na ebulição tecnológica da Revolução Industrial quando, pela primeira vez, surge a possibilidade de a máquina simbolizar em imagem (ainda que modestamente) as construções materiais e simbólicas do homem.

Chega-se ao segundo momento a ser analisado: a Revolução Industrial e o início da capacidade do inorgânico substituir a capacidade produtiva do homem. Nessa época, a fotografia e, naturalmente, o cinema (o cinema é a fotografia em aceleração) passam a atuar como alternativas tecnológicas das virtualizações representativas, as quais eram produtos do trabalho manual desde o Renascimento (particularmente no que refere à pintura a óleo). É um momento histórico em que o capitalismo industrial e a tecnologia iniciam uma relação de entrelaçamento, a indústria cultural é um exemplo clássico da união entre o capital e a produção simbólica, dessa forma, a maquinização da produção torna a fotografia e o cinema mercadorias acessíveis, e as virtualizações das realidades passam agora a ser medidas pela tecnologia, pela máquina.

A Era da Reprodutibilidade Técnica, período denominado por Walter Benjamin (1992, p. 72) de forma brilhante, mesmo não sendo um recorte histórico reconhecido pela

literatura, será utilizado nesta tese pela real e incontestável relevância no processo de virtualização das realidades. Este recorte da linha do tempo é representante de mudanças elementares vivenciadas pela modernidade: o advento da fotografia e do cinema. As transformações tecnológicas possibilitadas por estes dois campos alteram o status das obras de arte enquanto representantes das realidades (na proposta teórica deste trabalho, deve-se ler como representação da realidade, a virtualização) retirando das artes aquilo que Benjamin teorizou como “aura”, portanto, aquele elemento que a torna única, o experimento da contemplação do “aqui e agora” (Benjamin, 1992, p. 75). Transbordando o conceito artístico, Benjamin (1992) traz à baila os desdobramentos dessa revolução para a filosofia, para a sociologia e para a política.

O objeto de análise específica do período que compreende a segunda metade do século XIX até os anos de 1970 é a substituição do homem pela máquina. Este período de profundas mudanças sociais e políticas, reflexos das disputas epistemológicas oriundas da Revolução Industrial, possui sua matriz cultural baseada na união entre a tecnologia e o capitalismo. O avanço tecnológico liberta as mãos humanas do compromisso com a representação verossímil, como é o caso da fotografia. A apoteose desse período, o qual pretende se analisar de forma a contribuir para a construção teórica desta tese, encontra-se justamente na possibilidade real da máquina poder apreender uma parcela da realidade e representá-la como imagem. Essa possibilidade suprime a necessidade artística de produzir imgeticamente a realidade como sendo formal e reconhecível. A virtualização mediada pela máquina criou uma cisão com as formas até então clássicas de se observar e representar os objetos artísticos. A virtualidade figurativa a partir desse momento é uma atribuição das máquinas, as artes serão obrigadas a seguir um novo caminho, o qual se tornaria muito fecundo e produtivo.

A gama de possibilidades tecnológicas, inicialmente frutos da Revolução Industrial e em um segundo momento maximizadas pelas Grandes Guerras da primeira metade do século XX, modificou a dinâmica da representação “da máquina para o objeto”, a máquina não mais somente possui a capacidade de capturar o que o olho humano vê, mas por meio da tecnologia digital passa a ter a capacidade de criar um tempo-espço que só existe em seu âmago. Essa é a dinâmica a ser apreciada com o surgimento do computador e da realidade virtual digital (Gomes Filho, 2008, p. 22).

O surgimento do computador e a sua consolidação como produto acessível inicia-se na segunda metade do século XX e prossegue até o século XXI na chamada era digital. Sob o advento da computação é possível a virtualização do tempo, do espaço e das

relações humanas, concebe-se dessa forma a realidade virtual digital. A dinâmica das redes de computadores promove a virtualização completa das relações representativas, distorcendo a estética, rompendo a ética e subvertendo a produção artística contemporânea a uma arte também virtual.

Nossa época experimenta o fenômeno da massificação da comunicação digital, a submissão às redes informacionais e o surgimento da cibernética. É inegável que está em trânsito uma nova ruptura acerca da representação das realidades. O que era produzido por meio da máquina e das interações físico-químicas sucumbe em essência, não é mais plausível pensar a representação da realidade da máquina para o homem. O caso da máquina fotográfica torna-se um exemplo clássico que, a partir de então, passa de uma concepção analógica para uma dinâmica totalmente digital.

Sob a égide do digital não é possível verificar qualquer relação de representação com a realidade, pois a realidade passa a ser digitalmente virtual, produzida por combinações numéricas, que não são possíveis de serem validadas dentro do que se concebe como realidade vivida ou imaginada. Aparelhos tecnológicos codificados por algoritmos constroem e (dis)simulam planos de realidades totalmente adversos e desconexos, a virtualização chega à era digital. Com o advento e a popularização das redes e dos computadores, as relações sociais tradicionais são colocadas em interrogação (Lopes, 2017).

A necessidade de estar presente e da existência física, as possibilidades de uma vida social democrática são parcialmente transferidas para a “razão medial” das telas dos aparelhos computacionais (Miranda, 1999, p. 297). A rede informacional pode ser conceituada como uma grande sociedade sem regras claras e definidas. As fronteiras precisam ser repensadas e os valores sociais perdem sua essência de origem. Nesse ponto é relevante pensar que o pacto social tradicional por meio do qual se abre mão de parcelas de liberdade individual em nome de uma liberdade social coletiva não se aplica às dinâmicas sociais das redes, o Leviatã está enraizado e disperso nas relações de poder que se criaram nas redes digitais, especialmente na internet.

Em um campo social desorganizado, sem fronteiras ou pacto social a globalização atinge seu ápice, as mudanças socioculturais são de ordem jamais vivenciada em tão curto espaço de tempo. Esse é o ponto crucial para se conceituar a imagem digital. Através de equipamentos digitais capazes de virtualizar o tempo, o espaço e as relações humanas, o que está em evidência nas redes e nas virtualizações são as imagens digitais, todo o existir

nas redes lógicas, nas redes sociais, no universo da internet somente pode se materializar por meio da imagem digital.

É importante notar que o existir nas redes está majoritariamente ligado às imagens, dentro do universo da informática e da computação os sons e os vídeos são suplementos à imagem digital que é sempre majoritária e se apresenta como disponível e acessível. A explosão dos *smartphones* está diretamente ligada às respostas das imagens digitais ao estímulo dos dedos. Ao se acessar um computador, site ou e-mail a imagem digital se coloca à disposição para que seja inserida uma senha. Nas redes sociais o volume de postagem de imagens supera de longe a quantidade de arquivos de texto e de áudio. A imagem digital está tão disponível no universo tecnoinformacional, que em essência encontra-se em uma relação de prostituição gratuita, se oferecendo de forma vulgar, sensual e extravagante.

Cada um destes três recortes históricos se notabiliza pelo advento de técnicas e métodos difusos e revolucionários para com sua época. A produção simbólica, especialmente a representação imagética do homem, do tempo, do espaço e das artes, sofre uma espécie de “*revolution*”, cabendo à técnica e à tecnologia o papel de agentes revolucionários. Como forma de ilustrar tal relação entre técnica e representação, pode-se levar em consideração as formas estéticas e figurativas da pintura de Caravaggio, Andy Warhol e Munch: estes três artistas se relacionam com o objetivo artístico de maneira substancialmente diferente. O que difere em essência na arte de cada um, quando se lança um olhar para a representação e a virtualização, é evidentemente a técnica e a tecnologia que estão ligadas diretamente ao caráter representativo das obras. Se por um lado Caravaggio almejava a representação da figura humana, Munch se via liberto das representações naturais do espaço e do homem, enquanto Andy Warhol se libertava totalmente da produção de sentido e de uma representação que buscasse qualquer verossimilhança. É possível concluir que em termos culturais a obra de Caravaggio era sólida (em um sentido marxista), a obra de Munch é gelatinosa, uma vez que ainda se encontra em uma relação escorregadia com a realidade representada; já a obra de Warhol abre caminho para a dinâmica do fluxo, tão presente nas construções teóricas sobre a modernidade sob a égide das redes teleinformacionais (Martins, 2011a, pp. 180-187).

Ao longo dos recortes temporais analisados, contradições e dialéticas, as formas de representação virtual corroboraram para a construção da realidade virtual (digital) experimentada e vivenciada contemporaneamente, a qual possibilita pensar a imagem digital como uma mediadora (simbólica) cultural da atualidade.

A análise dos últimos cinco séculos conota que a revolução teleinformática, tendo os dispositivos informacionais (especialmente os computadores e smartphones) como elementos centrais, ultrapassa a necessidade da presença e da existência física para se comunicar, fruir uma obra de arte ou contemplar um instante, ao ponto de teorizar a respeito das realidades virtuais e presenciais em uma manifestação artística exposta em um museu. Portanto, como rogou Benjamin (1992, pp. 62-64) nas primeiras décadas do século XX, e que sobrevive ao tempo, tornando-se plenamente atual: são necessários novos conceitos estéticos para compreender as representações no âmbito da virtualização digital.

1.2.1. O virtual artístico: da arte renascentista à ruptura do Impressionismo

Argan e Fagiolo (1994, p. 67), em uma análise robusta e crítica, apresentam a pintura renascentista como portadora de duas características técnicas elementares ao que se refere à representação do espaço e do homem: a perspectiva e a técnica do jogo de cores.

A perspectiva é notavelmente uma evolução tecnológica, trata-se de uma técnica em que é plausível reproduzir em uma superfície plana espaços físicos com noção de profundidade e volume semelhantes ao que os olhos podem enxergar. O jogo de cores é uma técnica que destaca na pintura algum ponto de luz, objeto ou detalhe e ainda possibilita a sensação de penumbra em elementos secundários (Argan & Fagiolo, 1994, p. 68).

O Renascimento busca nas artes um inestimável recurso cultural, elevando-as à categoria de meio de comunicação e enaltecendo a capacidade de transmissão do conhecimento por meio dos objetos artísticos. Dispositivos epistemológicos como a *mimese* (conceito aristotélico, que evoca a cópia em semelhança e conformidade com o original e o natural) são resgatados como forma de reintegração da proposta das obras de arte de reproduzir com maior nitidez o real imagético, criando um elo entre o valor da obra de arte e a imitação. Em uma análise materialista, esse conceito ultrapassa a imitação e pode ser considerado uma forma retórica de virtualização. Conceitos como a *mimese* estão umbilicalmente ligados à realidade virtual: ao se contemplar virtualmente, por meio de uma imagem digital, uma obra exposta em um museu, está-se (re)simbolizando a

mimese, agora em uma relação tecnológica contemporânea, como dispositivo mediador que permite a interatividade entre o museu, o usuário e a obra de arte.

O *Quattrocento* (século XV) da história da arte foi um estandarte no que tange à *mimese* (imitação). Portanto, é relevante para este trabalho direcionar um holofote sobre os valores que a imitação produz nas artes, a qual busca a representação e, conseqüentemente, a virtualização dos objetos. Ao absorver recursos técnicos como a pintura a óleo, a perspectiva, as regras geométricas, os sistemas de ponto e linha de fuga, agregados à imensurável contribuição dos valores científicos e filosófico- racionais desse período histórico, os artistas criaram um complexo sistema representativo das realidades, o qual é cerne para entender como a virtualidade se tornou uma das grandes referências nas relações culturais do ocidente.

A virtualização possui o objetivo de satisfazer as necessidades figurativas por meio de representações do racional figurativo, do realismo e por fim da fidelidade racional. É interessante observar que a preocupação em reproduzir nas artes a representação dos espaços está presente desde o Renascimento, logo as imagens digitais observadas em uma contemplação virtual, se analisadas como imagens *per se*, possuem um traço representativo no qual o virtual renascentista ainda sobrevive.

Ao postular a respeito da imitação do real no Renascimento, Francastel (1990, pp. 12-17) teoriza que tal tentativa não é total nem única: conforme as técnicas progrediam, os valores metafísicos, culturais, ideológicos ou sociais faziam emergir inovações que alteravam as formas de produção até a superação do modelo renascentista. O grande terremoto nesse modelo técnico/ teórico e estético de representação será observado por meio da arte impressionista (Francastel, 1990, p. 43).

No Impressionismo, novamente, a evolução tecnológica está intimamente ligada à mudança das formas de conceber e virtualizar as realidades. As pinturas ao ar livre da escola de Barbizon somente puderam ser instrumentalizadas pelo advento da industrialização da tinta a óleo em tubos portáteis feitos de metal, o que possibilitou a portabilidade necessária para representar as paisagens (Coli, 1990, pp. 78-80).

Um dos maiores impressionistas, Claude Monet, laureado por princípios da escola de Barbizon, apresenta um novo panorama para a criação de imagens da vida, que deveriam ser baseadas na imaginação, ligando a criatividade ao lúdico, e não ao puramente mimético e verossímil. Afinal, apesar de muita crítica em termos artísticos, já cabia à máquina (fotografia primitiva) este papel. A representação do homem e do espaço estava atravessando uma mudança radical. A Arte Moderna perde a necessidade retórica

e estética de representar o conteúdo material e a realidade enquanto um elemento mimético.

A realidade virtual, sob um olhar artístico, pode ser relacionada às construções estéticas e filosóficas que permeavam as artes modernas. A sacralidade do objeto artístico e, notoriamente, das imagens é colocada em xeque nas artes modernas. Por conseguinte, a realidade virtual e a imagem mediada tecnologicamente estão em uma relação de simbiose com as rupturas representativas das artes modernas, destarte, a cisma com “o presencial” enquanto objeto de representação do verossímil e da aceitabilidade filosófica da mediação entre arte e tecnologia. Essa relação seria levada às últimas consequências com a consolidação da fotografia.

O advento da fotografia é apresentado na literatura da História da Arte como o “início do fim” do Movimento Impressionista, porém em uma análise multidisciplinar são os valores mercadológicos (Capitalismo Industrial) e sua visceral relação com o avanço da tecnologia os responsáveis pela real derrocada da representação impressionista. A fotografia e o cinema alteram semiologicamente as formas de se representar a realidade. O homem é substituído pela máquina (Francastel, 1990, pp. 76-78). A fotografia e o processo metafísico de transferir o olhar para uma lente constroem as estruturas técnicas e conceituais de contemplação da imagem capturada pela máquina. A imagem digital somente será teorizada a partir das mediações entre a imagem capturada pela máquina (neste caso, modificada digitalmente) e o usuário (observador) que utilizará a tecnologia como ferramenta de acesso e contemplação destas imagens.

1.2.2. Imagem técnica: a virtualização através do olhar das máquinas

A aurora da fotografia, nas primeiras décadas século XIX, ocasionou uma alteração contumaz nas formas de conceber as artes e as representações humanas. O conceito e as formas possíveis de realizar uma virtualização das realidades transformam-se em um artifício técnico, tal artifício se dava por meio da relação homem-máquina, a máquina fotográfica podia ser observada como a extensão do sentido da visão. A fotografia se torna um projeto de poder simbólico burguês, caminhando desde então par e passo em conjunto com evolução científica. A tecnologia fotográfica é o resultado de um esforço interdisciplinar, uma vez que une conhecimentos da Astronomia e da Física Moderna, em especial os experimentos referentes à câmara escura, inicialmente desenvolvidos para

observar eclipses. De forma poética, a origem da câmara escura está em olhar para além dos limites do humano e não para ceifar-lhe a alma, conforme descreveram os primeiros críticos da técnica fotográfica. Com a câmara escura, surgia o princípio básico da fotografia. (Couchot, 2003, pp. 17-23).

À medida que o novo método de captura de imagens passou da esfera científica para a esfera social, a comunidade artística alardeou-se em protestos: a fotografia seria o fim da pintura e a morte das artes plásticas. O Impressionismo, embora inicialmente resistente, acaba realizando um diálogo com a fotografia o qual culminará em um manifesto modernista, no qual um dos principais postulados seria a alienação de representações realísticas enquanto objetos artísticos (Couchot, 2003, p. 331).

A fotografia alcançaria o status de obra de arte nas primeiras décadas do século XX, por meio do Pictorismo, movimento estilístico que propunha a fotografia como uma espécie de pintura (conseguiam este panorama utilizando recursos como a cor sépia e o foco brandado). Grupos de fotógrafos na Europa e nos Estados Unidos se uniram em grêmios para apresentar seus trabalhos ao grande público, pois os circuitos das artes ainda resistiam à proposta de uma exposição de fotografias (Argan & Fagiolo, 1994, pp. 320-356). Esse ponto é deveras interessante, a fotografia e obviamente o cinema são uma das poucas formas de arte que alcançam o reconhecimento do meio artístico, por meio do reconhecimento popular. Este pode ser considerado um dos primeiros valores morais da burguesia industrial: a meritocracia mercantil. A própria maneira social como os fotógrafos buscavam apresentar a fotografia refletia uma moralidade burguesa: uma forma de arte que representava a verdade e empregava o naturalismo liberal em sua composição.

A fotografia analógica, porém, sofre de um vício de origem: além da passagem da fotografia em escala de cinzas para uma escala de espectro visível (cores) ela pouco evolui, sua essência tecnológica é físico-química, portanto, seus paradigmas óticos não sofrem alterações sensíveis por quase um século. Um novo paradigma para a fotografia somente seria percebido com a incorporação da imagem digital. A imagem digital não depende exclusivamente da captura de um instante, instrumentação essencial para a fotografia analógica.

A fotografia digital subverte a relação entre a imagem capturada e o homem, pois não existem limites para a manipulação instantânea em uma imagem digital. Discutir a respeito de uma fotografia digital, portanto, é teorizar um conceito de imagem digital que nasce tecnicamente por meio da interação entre a imagem capturada, a imagem

manipulada pelo homem por meio de um dispositivo digital e a perda de sua existência físico-química, passando a ser uma imagem numérica, sem tempo e espaço definidos e sem qualquer relação de originalidade. A única sobrevivência da imagem analógica na imagem digital é o valor simbólico, embora sob a influência de uma nova relação de significância, que na relação digital não é mais material.

Igualmente, o cinema pode ser considerado um desdobramento técnico e instrumental da fotografia. As imagens sequências do inglês Eadweard J. Muybridge, que reproduziam um mesmo corpo em movimento, através do zoopraxiscópio, transformavam uma sequência de 24 imagens em um vídeo. Este equipamento simulava uma velocidade em que as fotos em sequência “enganavam” o olho humano e transmitiam a sensação de que os objetos e corpos estavam em movimento (Couchot, 2003, p. 334).

A realidade virtual é chancelada pelo cinema. Provavelmente a maior discrepância entre a realidade virtual criada pelo cinema e aquela reproduzida pelo computador seja a metafísica do observador (do “eu” diante do objeto a ser contemplado). No cinema, a virtualidade imersiva é discursiva e seguirá um único curso, após se sentar diante de uma tela de cinema, caberá ao observador absorver um discurso visual com início, meio e fim já previamente estabelecidos. Em uma virtualidade computacional, como em um jogo digital ou uma visita virtual ao museu, a tecnologia torna-se ferramenta que permite ao usuário intervir no discurso e alterar a relação simbólica da mensagem por meio da interatividade mediada digitalmente. A interatividade digital abre um horizonte para a modificação da própria narrativa na qual o usuário está imerso: já não é mais plausível pensar em uma relação estática de um início, um meio e fim como nos roteiros de cinema. As narrativas tradicionais estão em interrogação em uma dinâmica digital.

Benjamin (1992), no ensaio *A Obra de Arte na Era da Reprodutibilidade Técnica*, elege o cinema como a arte redentora da própria arte. Benjamin apresenta o cinema como um aniquilador de elementos artísticos tradicionais, portanto, dotados de aura, concepção que denominava a originalidade e o valor de culto das obras de arte até então (Benjamin, 1992). Ao teorizar a respeito da fotografia, Benjamin clarifica que a nova técnica engendrava a comutação da memória involuntária pela memória voluntária. As fotografias do passado podem ser observadas para ativar novas lembranças (voluntárias). A partir deste conceito, é possível atribuir à fotografia uma nova forma capaz de virtualizar a *práxis* política, pois as fotografias “exigem ser acolhidas num certo sentido, e não se prestam mais à contemplação desinteressada. Elas inquietam quem as olha; para

atingi-las, o espectador adivinha ter de seguir uma via específica” (Benjamin, 2006, p. 78).

Benjamin (1992), em uma primeira análise, mantém-se resistente em relação a uma suposta existência aurática na fotografia. Para o autor, a aura sobrevivia no rosto humano. As lembranças de entes queridos, todavia afastados, distantes ou desaparecidos em vida ou em morte, ainda substituíam a aura e lhes atribuía certa melancolia estética (Benjamin, 1994, pp. 67-102). Esta tese apresenta uma revisão a respeito da reprodutibilidade técnica benjaminiana e da imagem digital que cria reproduções capazes de conceber um aqui e agora na relação entre homem e máquinas digitais.

O cinema, no início do século XX, é o signo máximo da virtualização, portanto destinado à massificação. As telas apresentavam uma produção artística cujo espaço-tempo se aproximava do ideal valorativo do homem moderno. A virtualização ocorre no cinema como um rearranjo das relações entre tempo e espaço, ampliando a velocidade cognitiva da percepção por meio dos recortes estéticos, de simulacros, de cenas e atuações. A tecnologia cinematográfica inaugurava uma nova forma de fruir e refletir a realidade, estava inaugurada a “Estética da Máquina”.

Para Benjamin (1992, p. 61) a virtualização apresentada no cinema seria de inestimável e maior relevância quando comparada às outras representações humanas. A qualidade reprodutiva do cinema subverte semiologicamente a relação de representação, pois por meio deste dispositivo, que cria uma amalgama entre técnica e arte, o mundo em que o homem está inserido se torna virtualmente concebível.

Adorno e Horkheimer (1996, p. 144) criticam de forma veemente as alegações em favor do cinema de Benjamin (1994). Estes frankfurtianos dirigem suas críticas à arte e à técnica, da forma teorizada por Benjamin, colocando em interrogação o cinema como uma legítima expressão artística. De forma pontual, Adorno e Horkheimer (1996, p.145) criticam a massificação das representações proporcionadas pela (re)produtividade a qual, segundo os autores, abatiam o trabalho enquanto elemento criativo em favor de valores majoritariamente mercadológicos, os quais seriam os balaústres da homogeneização cultural.

Porém, Benjamin demonstra, em seu texto, uma real aflição com os efeitos nocivos da reprodução, pois ele concedia a ela o carácter de “reprodução das massas sociais”, ou seja, seria a catalizadora das estratégias de controle e dominação (Benjamin, 1992). No início do século XX, o cinema como uma técnica visual de reprodução de imagens situava-se em um contexto de inestimáveis manifestações sociais e culturais, estando

ainda sob a égide da Guerra. O cinema como elemento político - e em nome do Estado e da própria guerra - transformava o horror em um espetáculo virtual grandioso com o objetivo claro de solidificação hegemônico-ideológico e cultural das classes políticas despóticas.¹⁰

Lançando um olhar contemporâneo ao texto de Benjamin (1992) pode-se concluir que a política iniciou, em seu tempo (primeira metade do século XX), a apropriação de caráter virtual do cinema, a qual jamais seria ideologicamente abandonada, basta verificar-se um dos pontos máximos do grande sucesso de bilheteria de 2019: *Os Vingadores Ultimato*. Nesta película o clímax é alcançado quando o personagem Capitão América é considerado digno pelos deuses de Asgard¹¹ de utilizar o martelo do Deus Thor. Qualquer semelhança com a ideologia de supremacia de Donald Trump é mera coincidência.

Temos uma das questões fundamentais da reprodutibilidade técnica em Benjamin (1992): a estetização da política. Esta estava laureada na máquina como elemento reprodutor capaz de seduzir e manipular as massas por meio de imagens audiovisuais. Dessa forma o cinema é concebido como um espaço de espetacularização de ideologias e do consumo simbólico. Quando se reflete o cinema como um elemento de (re)produções de imagens, lançamos um holofote para um sistema virtual complexo; controvertido do ponto de vista artístico, social e tecnológico, em que as textualidades e o hipertexto das câmeras, as sobreposições técnicas desde o jogo luminotécnico, a manipulação dos cenários as abstrações sonoplásticas e todo um jogo de edições constroem um produto cultural com forte carga estética, ideológica e política.

O cinema projeta corpos e objetos visuais, todavia virtuais e imaginários; os dispositivos audiovisuais possibilitam o reconhecimento imagético como uma manifestação teleológica real, dinâmica e em estado de excitação. As produções cinematográficas transcendem a relação maniqueísta entre o real e o virtual, o visível e o invisível, o significado e o significante, gerando um produto cultural híbrido em sua essência técnica e fluido em suas formas e conteúdos.

¹⁰ Neste ponto é importante chamar atenção para como as imagens digitais têm sido utilizadas de forma semelhante na contemporaneidade, por meio do fenômeno das Fakes News difundidas nos meios digitais. Este tema será retomado e aprofundado quando esta tese for discorrer sobre imagem digital e política.

¹¹ Asgard é um reino fictício dentro do Universo Marvel baseado em Asgard da mitologia nórdica e é lar do Deus Supremo Odin que designa como dignos aqueles capazes de serem superiores aos demais, normalmente seus filhos, portanto deuses.

É possível concluir que a fotografia e o cinema são reflexos do advento da Revolução Industrial e da consolidação ideológica do capitalismo e dos valores mercantis, os quais ansiavam por uma nova estética representativa. Desde a aurora da fotografia até a consolidação do cinema não houve qualquer alteração das estéticas representativas que alterasse a relação cultural entre o homem e a tecnologia como a ruptura estética, cultural e social decorrente da revolução da teleinformática que, com a popularização do computador e dos dispositivos informacionais portáteis, passa a simbolizar as representações e as realidades de forma completamente digital, transformando o virtual em sinônimo de ambiente concebido e pré-fabricado por meio da simulação computacional.

1.3. Digital: o espaço tempo das máquinas

A etimologia da palavra digital é paradoxalmente interessante, pois a palavra vem do Latim *digitus*, que por sua vez significa dedo, uma parte do corpo humano ligada à habilidade, à produção de sentido, à escrita, à pintura, enfim, praticamente toda a produção cultural está de uma certa forma ligada aos dedos. Porém, o que se entende como um sistema digital transcende a filosofia como produção de sentido existencial e reduz o *digitus* a uma fria relação de 0 e 1.

Um sistema digital, aos olhos da matemática e das engenharias, é um conjunto de estruturas eletrônicas com capacidade para processar, armazenar e/ou transmitir sinais que usam valores discretos (descontínuos), portanto, digitais (combinações 0 e 1) que podem ser interpretadas por máquinas e circuitos. Já os sistemas não digitais (ou chamados de analógicos) usam um intervalo constante de valores materiais (físicos) para manifestar a informação, ou seja, não há racionalidade numérica nem transmissão de valores exatos, é um sistema material.¹² Embora as representações digitais sejam numéricas, a informação representada pode ser recodificada pelas máquinas, como números, letras, ou ícones, ou podem representar um fluxo digital contínuo, como sons, imagens, outras medidas de sistemas contínuos.

¹² Um disco de vinil é um exemplo de um sistema analógico, não há processamento de dados em um disco, à medida que duas matérias físicas (a agulha e a ranhura do disco) se encontram, uma vibra na mesma frequência que a outra e o som é refletido por contato mecânico e amplificado através das caixas sonoras.

Será discutido ainda nesta tese o fluxo com um elemento epistemológico dos Estudos Culturais, que se articula com o tempo e com a forma como o homem se insere na cultura líquida (Bauman, 2008). É interessante chamar a atenção para como a área de exatas concebe o fluxo dentro de um sistema digital. À luz da engenharia, a digitalização enquanto um complexo equacional numérico possui em sua origem conceitual a transformação da informação em um fluxo eletrônico, uma combinação técnica envolvendo um pulso elétrico que, ao ser decodificado pelas máquinas nos entrega elementos íntimos à produção de sentido humano, como as imagens e os sons.

O advento do digital, sob os olhos da cultura, torna-se relevante a partir da inserção e da popularização do computador como dispositivo de produção de representações virtuais, fato que mudaria completamente o cenário estético das realidades, dos objetos, enfim do imaginário. Por meio da expansão popular da informática, o cenário da computação, que nos anos de 1960 e 1970 era confinado às grandes corporações e instituições de ensino, passa a uma realidade comercial e corporativa nos anos 1980 e 1990 (Lopes, 2017). O advento das redes computacionais por intermédio da internet no final da década de 1980 e consequente consolidação nos anos 1990 mudaria as formas sensíveis de relacionamento, representação, e de produção criativa em todo ocidente. Essa mudança na socialização ocidental radicalizaria a relação do homem com a máquina. Os dispositivos digitais inerentes do avanço computacional e da evolução das redes passaram a ser parte relevante da vida e do corpo social individual e coletivo.

Uma das grandes alterações na digitalização das relações do homem com a máquina foi a ausência de matéria e a supremacia das telas como materializadoras de simulacros imateriais. Tudo que se produz de forma digital somente existe nas telas e com a ampliação da capacidade de processamento dos computadores tende-se à digitalização da maioria das produções de sentido da humanidade. Um fato que ilustra de forma clara esta situação é o ato de escrever e publicar um livro na época atual, o livro obrigatoriamente deve existir de forma digital antes que se materialize em celulose. A contemporaneidade está subvertendo a marcha histórica da própria digitalização: com o surgimento da computação era necessário digitalizar a produção humana para que as redes se povoassem de bits informativos, em menos de 30 anos esta dinâmica se inverteu, a produção humana está sendo criada de forma digital para então ser plausível de materialidade. Do ponto de vista filosófico seria como se a consciência precedesse o sujeito.

Por meio da capacidade dos computadores e dos dispositivos móveis de processar informações binárias, tornou-se possível manipular e criar imagens por meio do

computador. Estas imagens perdem sua essência analógica e se tornam digitais, não é mais necessária a manipulação física e o uso de elementos químicos para a obtenção de uma fotografia e muito menos de um negativo de uma câmera fotográfica, aliás, as novas gerações consideram as máquinas fotográficas como peças de museu. Qualquer dispositivo informacional utilizado atualmente possui um sensor de captura de imagens que, do ponto de vista técnico, não pode sequer ser chamado de câmera.

A revolução do silício, novo logos material da tecnologia, os chips de processamento de dados proporcionaram a materialização digital de uma fotografia por meio das telas instantaneamente. Embora alguns puristas e críticos ainda se manifestem em prol de uma verdadeira essência da fotografia analógica, não há como contestar que a fotografia em seu formato potencializou a (re)produtividade técnica da imagem levando-a ao seu apogeu. É relevante construir uma linha teórica epistemológica que situe, a partir dos anos de 1990, a criação e o manuseio de imagens digitais como nova forma de relações sociais, as quais superaram os postais, o correio e, sem dúvida, os sistemas lógicos e semióticos de comunicação de todo o ocidente (Lopes, 2017).

Da manipulação das imagens em uma plataforma digital surgem as realidades virtuais digitais.¹³ Definir a as realidades virtuais é inserir o uso de computadores e interfaces de interação para criar o efeito ilusório de mundos virtuais e tridimensionais, os quais são dotados de uma forte sensação de pertencimento e de participação deste ambiente (Santaella & Arantes, 2008, p. 89). Além disso, a realidade virtual é o somatório de uma série de técnicas e tecnologias digitais que permitem aos usuários a pseudossensação de interação com representações complexas nesse simulacro de ambiente em que o tempo da interação é real, a consciência é suprimida e não existe no usuário a sensação cognitiva de que está sendo mediado por interface homem-máquina. A relação só é possível por meio do processamento digital, toda esta relação vem de uma máquina cognitiva que em uma análise técnica está tratando de combinações de 0 e 1 para explodir nos dispositivos tecnológicos imagens digitais que são a essência de toda realidade virtual (Santaella & Arantes, 2008, p. 94).

As realidades virtuais digitais nos transportam ao ponto de ruptura das representações. Desde que a tecnologia criou a possibilidade de se produzir simulações digitais, o que está em jogo não são mais as formas de se representar ou de se virtualizar as realidades e objetos por meio de uma produção humana artística ou técnica (Lopes,

¹³ O virtual na atividade cultural humana ainda será conceituado neste capítulo.

2017). A realidade virtual permite a digitalização das próprias artes. Santaella e Arantes tratam desta questão como sendo a possibilidade de se produzir cultura fora do corpo (Santaella & Arantes, 2008, p. 95).

Desde o advento da Primeira Revolução Industrial, com a maximização do corpo por meio do uso das máquinas, bem como da maximização da reprodução das linguagens, abre-se caminho para conceituar um cérebro fora do corpo, especialmente na externalização dos signos visuais e auditivos (fotografia, cinema, fonógrafos, gramofones). Esse processo de produção de sentido desencarnado intensificar-se-ia na revolução eletrônica (rádio, TV, vídeo, eletroacústica) e alcançaria níveis impensáveis na revolução teleinformática (computador, redes, telecomunicações), em que a digitalização dos signos passa a representar a relação de significado e significante em uma relação tecnológica. (Arantes, 2008, p. 27).

A realidade virtual digital está sendo usada como um instrumento de empoderamento do capitalismo financeiro (que também é um capitalismo digital, pois vive do capital financeiro das bolsas eletrônicas), pois ela se vende como uma extensão do sistema psico-sensório-motor, legando ao virtual e ao digital os sentidos (tato, paladar, olfato), as formas e os estilos de se viver e consumir (Lévy, 2001). Os dispositivos computacionais, as info redes e o advento da internet 2.0 despiram, no início do século XXI, a retórica da virtualização do próprio corpo e, em certa medida, parte significativa das relações sociais. Os cibercorpos completamente digitais, comumente chamados de avatares (que somente possuem vida no ciberespaço) são legítimos representantes da cultura digital na qual a subjetividade e a identidade são expressas por meio de seu cibercorpos (Facebook, Instagram e Twitter representam claramente esta proposição), que possuem legitimidade nas relações culturais, sociais e políticas apenas dentro do mundo digital, mas que para o sujeito são a mais pura realidade, aliás, de que vale uma viagem ou um jantar senão pela quantidade de visualizações, *likes* e compartilhamentos.

Stelarc (2007, p. 45) apresenta uma proposta teórica para o humano no século XXI, para este autor o ser humano alcançou um patamar na evolução digital em que não consegue mais lidar com o volume informacional e tomar ações necessárias à própria existência fora da realidade digitalmente mediada. Diferentemente de autores como Derrida, Maffesoli e Agamben, Stelarc (2007, pp. 45-54) propõe uma solução por intermédio da própria tecnologia, para ele é preciso criar próteses tecnológicas para realizar o que o corpo não é capaz. A única possibilidade estratégica para sobreviver a essa

evolução seria suplantar o corpo com a tecnologia digital, criando um ser humano que de fato sejam um híbrido entre o orgânico e o inorgânico. (Stelarc, 2007, p. 48).

As representações digitais por meio das redes multiusuários apresentam ciladas para a subjetividade, pois tanto em humanos quanto em máquinas existem processos sógnicos que se hibridizam e podem ser percebidos tanto em sistemas orgânicos quanto em sistemas digitais (Santaella & Arantes, 2008, p. 70). Portanto, pode-se propor uma teoria sobre o funcionamento do individualismo e da coletividade no ambiente virtual, pois o sujeito que se encontra multiplicado em bancos de dados através de combinações de 0 ou 1, dissolvido e rematerializado em pontos diversos da rede é um sujeito transformado em luz, sendo que as telas são a forma como a coletividade existencial e o corpo digital podem ser experimentados e socialmente representados. Essa é forma como o digital age na transformação do corpo subjetivo em fluxos de luz e do corpo coletivo em telas. Essa existência, apesar da claridade que naturalmente a luz evoca, é uma existência mórbida e sombria: a coletividade pertence a uma dinâmica que está presente na etimologia do digital, pois um dedo pode ligar e desligar este templo imagético da coletividade.

A congregação do digital com as redes teleinformáticas possibilitaram a experiência de criar um simulacro da vida. As simulações numéricas e os jogos computacionais abriram a possibilidade para que as obras de arte, pioneiras das representações das realidades, se tornassem digitais e pudessem ser digitalmente fruídas. As visitas aos museus de forma virtual, as quais este autor se propôs a estudar há mais de 10 anos, expressam como a tecnologia digital se transformou em um presbitério da reprodutibilidade técnica. Mas é importante que se ressalte que o carácter local/ temporal dessa reprodução, quando proposto de forma digital, perde sua referência. Tal constatação é possível, pois o acesso digital não possui uma definição de tempo e/ou espaço, o limite está ao alcance dos dedos, e pode ser acessado de qualquer lugar a qualquer momento. Mas é importante observar que esta ausência de tempo espaço existente no universo digital soa muito mais como uma prisão panóptica do que como uma liberdade voyeurista.

A representação cultural das realidades consolidada no Renascimento - ressignificada e popularizada no período denominado por Benjamin (1992) de (re)produtividade técnica (Revolução Industrial) - transmuta-se em uma linguagem numérica tecnologicamente mediada pela digitalização na era da teleinformação.¹⁴ O

¹⁴ Período caracterizado pela ascensão do Computador, que une a tecnologia da informação digital às telecomunicações.

advento da tecnologia digital é a grande novidade cultural do século XXI, sua evolução é o reflexo dos avanços simbólicos do capitalismo financeiro e sob o vento mercantil está se expandindo e evoluindo em uma velocidade que o corpo humano é incapaz de acompanhar: o “ser” e a consciência estão em um processo de digitalização. Já o humano e suas liberdades individuais encontram-se em um processo de simbiose digital, com reflexos em todos os aspectos sociais, culturais e políticos da desfragmentada e melancólica sociedade contemporânea (Martins, 2011b).

Essa revisão conceitual permite entender como a virtualização e a digitalização enquanto objetos de representação imagéticos e visuais, sedentos por legibilidade, podem ser aplicados à conceituação da imagem digital como um produto da mediação tecnológica que possibilita a interação necessária entre cultura e tecnologia, as quais serão objetos de análise deste trabalho.

Referências bibliográficas

- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1996). *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Editora Zahar.
- Arantes, P. (2008). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac.
- Argan, G. C. & Fagiolo, M. (1994). *Guia de História da Arte*. Lisboa: Editorial Estampa.
- Arnheim, R. (1997). *Arte & Percepção Visual: Uma Psicologia da visão criadora*. São Paulo: Pioneira Editora.
- Bauman, Z. (2008). *Vida para consumo: transformações das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Editora Zahar.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Coli, J. (1990). *O que é arte?* São Paulo: Editora Brasiliense.
- Couchot, E. (2003). *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual* (S. Rey, Trad.). Porto Alegre: Editora UFRGS. (Trabalho original publicado 2003).
- Francastel, P. (1987). *Imagem, Visão e Imaginação*. Portugal: Edições 70
- Francastel, P. (1990). *Pintura e Sociedade*. São Paulo: Editora Martins Fontes.
- Gomes Filho, J. (2008). *Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma* (8ª ed.). São Paulo: Escrituras Editora.

- Lévy, P. (2001). *A conexão planetária*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lopes, F. A. (2017). *Imagem digital: Significação cultural do acesso virtual ao museu*. (Dissertação de mestrado não publicada). Universidade FUMEC: Belo Horizonte.
- Maffesoli, M. (1995). *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Martins, M. L. (2011a). *Crise no castelo da cultura: Das estrelas para os ecrãs*. Coimbra: Grácio Editor.
- Martins, M. L. (2011b). Technologie et rêve d'humanité. *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire*, 3, 56-61. Retirado de: <http://hdl.handle.net/1822/24245>.
- Marx, K. (2001). *O Capital: Livro I - Crítica da Economia Política* (18ª ed.). São Paulo: Editora Civilização Brasileira.
- Melot, M. (2015). *Uma breve história da Imagem* (A. A. Alves, Trad.). V. N. Famalicão: Editora Húmus.
- Miranda, J. B. de. (1999). Fim da mediação? De uma agitação da metafísica contemporânea. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 25, 293-330.
- Santaella, L. & Arantes, P. (2008). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Editora Educ.
- Stelarc. (2007). *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. São Paulo: Editora UNESP.
- Vilches, L. (1997). *Teoría de la Imagen periodística* (2ª ed.). Barcelona: Paidós.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen* (1ª ed.). Madrid: Cátedra.