

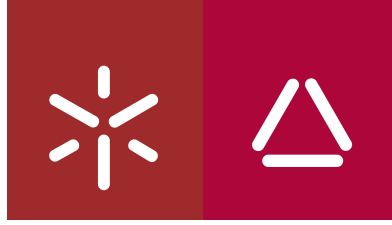


Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Fernando Augusto Silva Lopes

**Cultura e Tecnologia: A Imagem Digital
Como Signo Cultural Contemporâneo**





Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Fernando Augusto Silva Lopes

Cultura e Tecnologia: A Imagem Digital Como Signo Cultural Contemporâneo

Tese de Doutoramento
Doutoramento em Estudos Culturais
Área de especialização em Sociologia da Cultura

Trabalho efetuado sob a orientação do
**Professor Catedrático Doutor Moisés de Lemos
Martins**

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição
CC BY

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Uma tese não é realizada de forma isolada. Somente pela ajuda dos professores, da família e dos amigos é possível cumprir este objetivo. Apesar de apresentar uma linguagem na terceira pessoa, o hipertexto de uma tese de doutoramento sempre é mediado por um “nós” que ratifica a linguagem do pesquisador. Este momento de agradecimento soa como a canção *Don't Stop Me Now (Queen)*, que anuncia não o fim, mas a vontade resiliente de prosseguir com esta caminhada.

Início meus agradecimentos por meus pais, Fernando e Cláudia, meus primeiros apoiadores e orientadores, pelo amor imensurável e por uma vida dedicada aos filhos. Agradeço em especial à minha mulher Fernanda, minha primeira leitora, pela resiliência, compreensão e carinho durante este doutoramento que, para nós, representou um projeto de vida. Agradeço ainda a meus irmãos, Felipe e Fabrício, pelo companheirismo durante o período em que estive longe de casa e da família.

Um agradecimento singular e fraternal vai para meu orientador, mentor e grande amigo, Professor Moisés. Nossa maravilhosa relação proporcionou não somente a construção deste trabalho, mas a consolidação de projeto de vida, que se iniciou ainda no Brasil com o incentivo do meu outrora orientador Professor Paulo Bernardo, a quem também não posso deixar de agradecer. Professor Moisés, com seu grande intelecto, se tornou uma referência em minha vida.

Aproveito para reverenciar em agradecimento a Universidade do Minho pela confiança em meu projeto de pesquisa e pela acolhida como estudante estrangeiro. Congratulo a todos os professores do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (nosso querido CECS) que, por meio de vários debates, ajudaram na construção deste trabalho. Agradeço especialmente à Isabel Macedo, uma pessoa de rara sensibilidade e com um enorme coração que se tornou uma referência para mim e para minha mulher em Portugal.

Declaro ainda minha gratidão a todos os colegas do doutoramento, que muito contribuíram para que fosse possível chegar até aqui: Sr. José, Ivna, Annalisa, Raquel, Patrícia Posch, Patrícia Figueiredo e Teresa. Não poderia deixar de agradecer à D. Rosalina pelo apoio incondicional desde que chegamos a Portugal.

Sem todos vocês, não seria possível concluir este árduo, mas extremamente prazeroso, trabalho. Esta tese é dedicada a vocês!

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Cultura e Tecnologia: A Imagem Digital Como Signo Cultural Contemporâneo

RESUMO

As imagens digitais podem representar ideologias e culturas, uma vez que travestem o “lobo” da intencionalidade e das vozes hegemônicas no “cordeiro” da interatividade, que transmite a pseudossensação de neutralidade e individualidade.

Ao construir um imaginário oriundo das imagens digitais, a produção cultural desloca a legitimidade imagética para a dinâmica das redes. Este poder supera a capacidade memorativa das imagens estáticas como a fotografia; e a interatividade transcende a sensoriedade de movimento do cinema. Como na cultura digital, as experiências virtuais representam por meio de um algoritmo as inúmeras possibilidades que serão acionadas pelos usuários, estas podem compor sua subjetividade dentro das ferramentas digitais.

O reconhecimento e a identidade nas plataformas digitais estão latentes na aculturação digital experimentada pela sociedade contemporânea. O fato de grande parcela das redes sociais construir a representação do sujeito por meio de imagens digitais ilustra a necessidade de pertencimento virtual. A cultura digital se forma majoritariamente por meio das imagens digitais e a virtualização potencializa o imaginário por meio da experiência cultural.

Como todo elemento cultural, a tecnologia possui a capacidade de (re)significar as relações simbólicas. A apropriação cultural das telas (ecrãs) apresenta-se como “um turbilhão no rio”, que necessita de uma nova teoria capaz de situá-las dentro da realidade fluida das redes digitais, local de pertencimento e de representação identitários na sociedade contemporânea. Diante da produção cultural nas redes digitais, tornou-se latente o reconhecimento das telas (ecrãs) como extensão das percepções sensoriais, sendo inconscientemente reconhecidas como próteses sensorio-cognitivas capazes de transmitir sensações, gerar memórias, e de ser um ator cultural relevante.

Essa relação híbrida entre o homem e os dispositivos evidencia a capacidade de reconhecimento, a produção e o consumo de signos através da mediação tecnológica, especialmente pelo reconhecimento das telas (ecrãs) como uma extensão da visão.

Nem totalmente “apocalíptica” e muito menos completamente “integrada”, esta investigação buscou o entendimento das relações culturais por meio dos dispositivos tecnológicos podendo concluir que está em gestação uma nova “pele” cultural. Esta “pele” híbrida (silício + carbono) anseia pela reformulação ética, estética, social e política do “eu” e do “outro” em uma época em que o logos e o regime da analogia estão em processo de vertiginosa decadência, transferindo para a tecnologia a simulação do “ser”, do “ter” e do “sentir” humanos.

Palavras-chave: Artes Virtualizadas, Cultura Digital, *Google Arts and Culture*, Imagem Digital, Visibilidade.

Culture and Technology: The Digital Image as a Contemporary Cultural Sign

ABSTRACT

Digital images can represent ideologies and cultures as they traverse the "wolf" of intentionality and hegemonic voices in the "lamb" of interactivity, which conveys the pseudo sense of neutrality and individuality.

By constructing an imagery from digital images, cultural production shifts imaginary legitimacy to the dynamics of networks. This power overcomes the memory capacity of still images such as photography, and interactivity transcends motion sensor motion. As in digital culture virtual experiences represent through an algorithm the innumerable possibilities that will be triggered by the users, these can compose their subjectivity within the digital tools.

Recognition and identity within digital platforms are latent in the digital acculturation experienced by contemporary society. The fact that a large part of social networks constructs the representation of the subject through digital images, illustrates this need for virtual belonging. Digital culture is formed mostly by digital images and virtualization enhances the imaginary through cultural experience.

Like all cultural elements, technology has the capacity to (re)signify symbolic relations. The cultural appropriation of the screens presents itself as a "whirlwind in the river", which needs a new theory capable of situating them within the fluid reality of digital networks, place of identity belonging and representation in contemporary society. Faced with cultural production in digital networks, the recognition of screens as an extension of sensory perceptions became latent, being unconsciously recognized as a cognitive sensory prosthesis capable of transmitting sensations, generating memories, and being a relevant cultural actor

This hybrid relationship between man and devices evidences the ability to recognize, produce and consume signs through technological mediation, especially through the recognition of the screens as an extension of vision. Not entirely "apocalyptic," much less completely "integrated," this research sought to understand cultural relations by means of technological devices and may conclude that a new cultural "skin" is in the making. This hybrid "skin" (silicon + carbon) yearns for the ethical, aesthetic, social, and political reformulation of the "I" and the "Other" at a time when the logos and regime of analogy are in the process of vertiginous decay, technology the simulation of human "being", "having" and "feeling".

Keywords: Digital Culture, Digital Image, *Google Arts and Culture*, Virtualized Arts, Visibility.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
CAPÍTULO 1 - CONTEXTUALIZAÇÃO E ENQUADRAMENTO TEÓRICO: IMAGEM, VIRTUAL, DIGITAL E IMAGINÁRIO	13
1.1. Imagem: uma narrativa do visual das cavernas ao Renascimento.....	13
1.2. Quadros: da imagem cultuada à cultura da imagem.....	17
1.3. Virtual representação/virtualização do século XV ao século XXI.....	21
1.3.1. <i>O virtual artístico: da arte renascentista à ruptura do Impressionismo</i>	27
1.3.2. <i>Imagem técnica: a virtualização através do olhar das máquinas</i>	29
1.4. Digital: o espaço tempo das máquinas.....	34
1.5. Imaginário contemporâneo: uma proposta digital.....	39
1.5.1. <i>Modernidade em crise: um imaginário melancólico</i>	46
CAPÍTULO 2 – MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA: DAS REPRESENTAÇÕES CULTURAIS À TECNOLOGIA	49
2.1. Mediação tecnológica: uma análise cultural.....	50
2.2. Cultura Digital: das massas às digitalizações.....	52
2.3. Tecnologia e Comunicação: do positivismo ao pragmatismo trágico.....	67
2.4. O cotidiano midiático digital contemporâneo.....	71
2.5. Da cibernética ao ciberespaço.....	76
2.6. Internet: o culto à tecnológica em rede.....	79
2.7. Interações entre mídia e tecnologia digital: uma travessia híbrida.....	82
2.8. Museu Virtual da Lusofonia: o português como língua do conhecimento.....	86
CAPÍTULO 3 – RACIONALIDADE CULTURAL: DA TÉCNICA À TECNOLOPSICOLOGIA	91
3.1. Da técnica a tecnologia: por uma metafísica da representação digital.....	92
3.2. Tecnologia, mídias e Estudos culturais.....	98
3.3. A pele digital: a lógica midiática da cultura tecnológica.....	101
CAPÍTULO 4 – A VISUALIDADE DA IMAGEM DIGITAL: UMA RESSIGNIFICAÇÃO EPISTEMOLÓGICA ..	109
4.1. O império digital da cultura: <i>Google Arts and Culture</i>	110
4.2. Mediação tecnológica: a imagem digital em ação.....	116
4.3. Imagem Digital: artes em representação.....	121
4.4. Imagem Digital: uma proposta de visibilidade e legibilidade.....	125
4.5. Imagem Digital: ressignificações e sobrevivências.....	130
4.6. Culto, sacralidade e autenticidade: o aqui e agora digital.....	144

4.7. Imagem: estética e poder	154
CAPÍTULO 5 - PODER DA IMAGEM: CONTRAPONTO E POLÍTICA	160
5.1. Poder: imagem e representação	161
5.2. Imagem: violência e erótica	167
5.3. Contrapontos: significações e variações imagéticas	172
CAPÍTULO 6 - A IMAGEM DO OUTRO: A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE BRASILEIRA SOBRE A SOBRA DE UMA HERANÇA IBÉRICA	181
6.1. A origem da imagem identitária na relação Brasil Portugal	183
6.2. Opinião pública: a mídia na construção da imagem da continuidade com Portugal	190
6.3. A moral patrimonialista: a imagem da continuidade com Portugal	196
CAPÍTULO 7 - ESTUDO EMPÍRICO: HOMEM E TECNOLOGIA, IMAGEM E INTERAÇÃO	203
7.1. Estudo Empírico: Epistemologia	204
7.2. Metodologia: amostra e técnicas	208
7.2.1. <i>Metodologia: Laboratório de Imagens Digitais</i>	210
7.2.2. <i>Metodologia: a pesquisa com o grupo focal</i>	212
7.2.3. <i>Estudo empírico: análise</i>	217
7.2.4. <i>Análise: grupo focal</i>	217
7.3. Análise objetiva: aplicações e ferramentas em rede	218
7.4. Análise objetiva: Laboratório de Imagens Digitais.....	229
7.5. Análise subjetiva: Laboratório de Imagens Digitais.....	234
7.5.1. <i>Análise subjetiva: as imagens</i>	240
7.5.2. <i>Imagens brasileiras e portuguesas: culturalismo x institucionalidade</i>	252
7.6 Imagem política: manifestações em rede de portugueses e brasileiros.....	262
CONSIDERAÇÕES FINAIS	270
ANEXO I – DADOS DA PESQUISA	278
REFERÊNCIAS.....	281

ÍNDICE DE FIGURAS, ESQUEMAS E TABELAS

Tabela 1 – Composição do Grupo Focal	218
Tabela 2 – Imagem e justificativa de apresentação do Grupo Focal	235
Tabela 3 – Imagem e justificativa do subgrupo composto por residentes no Brasil	253
Tabela 4 – Imagem e justificativa do subgrupo composto por residentes em Portugal	257
Tabela 5 – Imagem e justificativa do subgrupo composto por residentes em Portugal	278

INTRODUÇÃO

Esta tese inicia-se com uma história que se tornou realidade: um pesquisador apaixonado pela cultura e pelas imagens estava entregue à faina, cujo principal objeto era a tecnologia informacional, em especial, a engenharia de telecomunicações. Apesar de sua vida laboral estar há mais de 15 anos ligada aos projetos de rede informacionais, às fibras ópticas, à transmissão de dados, à Data Centers, dentre várias outras disciplinas ligadas à tecnologia da informação, esta vida dedicada aos números e a projetos técnicos não representava seus ideais e sonhos... Como forma de materializar a sua lubricidade e mudar seu destino, este pesquisador buscou nas artes plásticas a inspiração que o levaria ao descobrimento dos Estudos Culturais. A descoberta iniciar-se-ia pela paixão pela leitura e desembocaria no rigor da relação de investigação.

Com o passar dos dias, a leitura e a investigação - que representavam a esperança - passaram a simbolizar a necessidade de liberdade intelectual e do rompimento com o labor de natureza puramente racional e técnica. Dessa forma, como toda memória é imagética; e os desejos tendem a manifestar-se pela imaginação; a cultura e a tecnologia tornaram-se signo de uma necessidade.

Alguns anos depois, este autor iniciaria o Programa Doutoral em Estudos Culturais como um visitante que, no Louvre, dá as costas à *Monalisa* para apreciar a *Madonna das Rochas*. A pequena produção simbólica de Leonardo da Vinci, tão genial quanto a *Monalisa*, mas virtualmente entregue ao contraditório, tanto em sua imagem, quanto em sua posição no museu, se tornaria uma referência conceitual para unir os três principais elementos investigados por este autor: imagem, tecnologia e cultura.

O pano de fundo desta tese encontra-se justamente nos desdobramentos dos três elementos que, ao se hibridizarem, transformam-se em fluxos que permeiam e constroem a modernidade contemporânea. A tecnologia é capaz de transformar a cultura ao virtualizar as representações por meio de imagens sintéticas, matematicamente concebidas e digitalmente projetadas em telas (ecrãs), que se tornaram o grande dispositivo tecnológico da contemporaneidade. A tecnologia informacional, ao se hibridizar com as telecomunicações, abre caminho para o eixo epistemológico investigado: a capacidade de (re)significar a partir de uma imagem - uma construção simbólica sintética - na qual a tecnologia e a cultura se fundem em um fluxo, capaz de iluminar as relações socioculturais do tempo atual.

A pesquisa empírica acrescentou uma boa dose de *poivre* a esta investigação, pois a variável digital (especialmente aplicada às redes sociais e aos aplicativos tecnológicos), de forma autoportante, carregando em sua cangalha um pesado arcabouço cultural, político e estrutural, foi testada por uma

proposta metodológica totalmente virtual. A proposta metodológica de uma pesquisa puramente imagética possui o objetivo de gerar uma desconstrução interativa, em que o produto final investigado depende do observador e das formas como este sujeito interage com o objeto imagético digital. Essa dinâmica possui o objetivo de transcender a hermenêutica construída pelas redes digitais, pois entrega a construção da virtualização ao observador, que, nesta investigação, tornou-se também um produtor.

Marcel Proust (1871-1922), em sua obra *Contre Sainte-Beuve*, apresenta um panorama interessante a respeito do papel do observador (neste caso do leitor) em relação às obras de arte. Essa obra inacabada tenta demonstrar que os conceitos e os elogios de *Sainte-Beuve* eram mal fundados, do que resultava enaltecer escritores de segunda categoria (Molé, d'Alton Shée, Daru, etc.) em detrimento dos grandes autores do século XIX como Nerval, Balzac, Baudelaire, Stendhal, Flaubert, não lhes sabendo reconhecer a originalidade e a grandeza. Todavia, já chegando às suas conclusões, Proust discorre sobre a individualidade (do artista e do espectador), da qual depende a percepção das obras artísticas, do espectador; e a das obras literárias, do leitor. A forma como cada indivíduo interage, contempla e observa uma imagem, seja ela analógica ou digital, está intimamente ligada à sua subjetividade.

Ao hibridizarem-se as experiências de um indivíduo, que manifesta seus desejos por meio de uma imagem, às aspirações subjetivas de interação do criador e do observador demonstradas por Marcel Proust; e se colocarmos o resultado desta hibridização em uma tela digital de um computador, de um *smartphone* ou de qualquer outro aparato tecnológico capaz de reproduzir digitalmente uma imagem, encontraremos o principal objeto de pesquisa desta tese: a possibilidade/ capacidade de uma imagem digital colocar, em representação, o humano e suas produções simbólicas.

Atentemos para o fato de as imagens digitais, em representação do homem e de suas produções culturais, estarem a viver um processo mundial de institucionalização, adotadas pelo Estado em seus documentos e protocolos de reconhecimento facial, passando pela produção científica que deve estar disponível em arquivos digitais (imagens digitais de produções acadêmicas); até desembocar nos principais museus do planeta, os quais estão a construir seus duplos digitais nas redes digitais. Perguntamos, então, como a subjetividade pode ser afetada em um momento em que não é mais necessário se dirigir a um indivíduo para tomar ciência de fatos cotidianos de sua vida? Ou, mesmo não tendo qualquer interesse no jantar de outra pessoa, sabe-se o que ela comeu, em que restaurante estava e até mesmo a apresentação do prato degustado. Essas informações se apresentam voluntariamente à nossa percepção por meio de uma imagem digital em uma rede social. Vive-se uma época em que basta o deslizar do dedo para acessar uma obra de arte virtualmente no mesmo dispositivo tecnológico que é

usado para falar, enviar uma mensagem de texto, ou mesmo acessar os dados bancários e realizar um pagamento. As telas estão a totalizar e a sugar a experiência humana.

A maior fabricante de telas e de *smartphones* do planeta, a sul-coreana Samsung, por meio de seu presidente DJ Koh, em uma comunicação pública, realizada em maio de 2019, eleva, às últimas consequências, o esgarçamento do humano por meio da relação com as telas digitais: “Em mais ou menos cinco anos, as pessoas não vão nem se dar conta de que estarão “vestindo telas””. A afirmação mercadológica, quando observada aos olhos dos Estudos Culturais, demonstra a relevância de se discutir as imagens digitais como signos culturais contemporâneos. Afinal, o mercado é o principal impulsionador do *design* tecnológico e de sua aplicação prática na cultura do consumo capitalista.

Martins (2011a, p. 17) apresenta a tecnologia como elemento que altera radicalmente o estado do *logos* que construiu a narrativa judaico-cristã, baseada na razão da palavra, a qual o *logos* vem significando até a erupção da civilização do ecrã. Citando Virilio (2001: p. 135), Martins (2011a, p. 17) conclui que os ecrãs são “ligações frias, que nos desligam do calor do corpo”. A relação entre tela e corpo será epistemologicamente construída e empiricamente testada, neste trabalho, de forma a evidenciar que tipo de relação cultural e representativa ocorre quando o homem se coloca em representação em uma tela.

Martins (2011a, p. 19) discorre sobre a circum-navegação como uma metáfora para caracterizar a atual experiência tecnológica. O sextante, o astrolábio e a esfera armilar eram os elementos que guiavam o homem nas travessias das grandes navegações clássicas, nas quais o homem ainda olhava para as estrelas para se guiar. No momento atual, a tecnologia das telas está a substituir as estrelas, não se olha mais para o céu, e sim para as telas digitais. Está a se viver uma travessia tecnológica em que a alteridade e o corpo assumem uma matriz existencial tecnológica.

As imagens digitais são os seres inorgânicos que ganham vida nas telas, as imagens digitais são os novos astrolábios que direcionam o indivíduo para o consumo simbólico mediado, transformando-os em usuários. A tecnologia das telas somente é sensível ao homem por meio de uma imagem digital, as redes digitais, os aplicativos informacionais, os *smartphones*, o ambiente da internet, enfim, a cultural digital contemporânea somente se manifesta e é tangível à cognição pelas imagens digitais. Essa relação é definida por Martins (2011a, p. 19) como um “híbrido humano que nos espelha nos ecrãs” em “uma navegação que já não é mais sustentada pela palavra, nem pelo brilho das estrelas, mas pelo número”. A racionalidade numérica será especialmente investigada neste trabalho, pois existirá alguma possibilidade positiva para o humano em colocar-se diante de telas tecnológicas que estão a colocá-lo

em representação? Estará a cultura contemporânea fadada à errância tecnológica em um oceano informacional?

Qual é a verdadeira crise que a tecnologia digital está a desenrolar na cultura do tempo atual, será que se está diante do fim da experiência do “ser”? Existe uma metafísica específica a ser moldada quando o sujeito se mostra por meio de uma imagem digital que o coloca em representação em uma rede social? Essas questões permearão a evolução epistemológica deste trabalho.

Quando a humanidade se coloca diante do conhecimento mediado tecnologicamente, surge a necessidade de discutir a técnica como instrumento epistemológico. Significar a técnica a partir de uma imagem digital torna-se necessário para conceituar a imagem digital como um produto semiológico. Dessa forma, será necessário buscar na multidisciplinaridade e na desconstrução empírica o lugar cultural da imagem, que não mais obedece à semelhança do tempo-espaço capturado, à representação manual humana ou ao imaginário, e sim a um algoritmo capaz de reagir a um estímulo numérico. O caminho realizado durante toda a investigação basear-se-á nessa relação que desconstruirá a tecnologia em busca da técnica que altera a percepção simbólica da imagem em tela.

A percepção simbólica da imagem em tela está descrita por Martins (2011a, p. 21) como uma crise da cultura em transição “da palavra para o número, do logos para o ícone, da ideia para a emoção, do uno para o múltiplo, enfim, das estrelas para os ecrãs”. Olhamos de forma peculiar para estas transições, todavia, o caminho percorrido não tomou, como norte referencial, a crise, mas sim a transição da analogia para a simulação numérica. A tecnologia como elemento cultural está a evoluir, em ordem cronológica, a uma razão geométrica, de modo que investigar a transição e o local da cultura imagética, nessa dinâmica, torna-se o cerne para esta tese doutoral. Afinal, a transição da palavra para o número dissolve a cultura e transforma o movimento cultural da atualidade em um fluxo a circular pelos meandros da tecnologia digital.

Martins (2011a, p. 23) apresenta o fluxo como chave para se compreender a transição cultural da atualidade, pois é portador de capacidade de transformar-se em um turbilhão e retornar à calma, todavia não corresponde a uma metáfora que represente a estabilidade, pois em fluxo a cultura tende a hibridizar-se ao longo de seu curso social e político. Como um fluxo está sujeito a impulsos, que não são contínuos e podem perder-se ou voltar ao curso natural ao longo de um caminho, conceber o movimento cultural transpassado pela tecnologia como um fluxo torna-se elemento analítico fundamental para o percurso metodológico que será traçado no presente trabalho.

Quando se vive um momento cultural em que a palavra está a ser substituída pelo número, ao se observar que a atual era cultural está baseada na imagem e no visual, como perceber o imaginário e

as ideias em uma dinâmica baseada na simulação numérica cuja realização material está nas telas? Esta questão leva à necessidade de se discutir e de se conceituar as ideias e o imaginário diante de uma dinâmica cultural nova, tecnológica, descontínua e, sobretudo, fluida. Esse debate construirá a linha teórica deste trabalho, no qual as ideias deste tempo, sobretudo às ligadas ao capitalismo financeiro e às tecnologias da informação serão questionadas e reconstruídas para se conceber a imagem digital como uma entidade que seduz, domina, se entrega à criação e se coloca em representação por meio da pseudo interatividade que, factualmente, é resultado de uma pré-disposição tecnológica que abarca os interesses do mercado e da tecnologia informacional.

Reconhecidos os elementos (capitalismo financeiro e mercado), a pesquisa empírica os reduziu ao máximo, pois não é possível eliminar por completo a influência dessas duas fontes ideológicas a fim de colocar o sujeito em interação criativa com a tecnologia digital. O sujeito foi inserido em um contexto tecnológico digital previamente criado para este trabalho, sem influências comerciais ou em consonância com os interesses puramente técnicos informacionais, para criar uma imagem digital que o represente. A experiência permitiu analisar a imagem digital em representação como um produto simbólico comum, criado e desenvolvido por uma multiplicidade identitária, capaz de realizar uma análise crítica da própria criação. Ao colocar a identidade em xeque, em uma proposta tecnológica, este trabalho pretende investigar a imagem e a tecnologia como elementos culturais sensíveis à relação homem e máquina, orgânico e inorgânico, olhar e tela digital, simulacro e realidade por meio de um espaço virtual em rede.

A rede informacional é o maior ente cultural do sistema, no sentido da razão liberal descrita por Lyotard (1986), o ente que garante a segurança, assegura o progresso e é o pilar da evolução. Estar em rede assumiu o status social do homem contemporâneo, todavia o estar em rede significa ceder às imagens digitais, o papel de representante virtual da subjetividade, em que não há riscos; e a simulação digital garante um ambiente próspero em constante evolução. Afinal, a evolução assumiu-se como “atualização”, é necessário estar sempre atualizado com a mais recente tecnologia para que o status social nas redes permaneça elevado. Nesse sentido, é necessário realizar uma análise cultural a respeito das redes sociais, que representam o indivíduo por meio de uma imagem digital dele mesmo e de um alter ego, ou até mesmo de um farsante, e verificar como essas redes estão sendo utilizadas na construção e na reprodução das identidades; e ainda verificar como a política está sendo representada nas redes sociais, que construíram um contrato social próprio e em alinhamento com os valores culturais do espaço virtual digital.

Os valores culturais em rede foram investigados como forma de se conceber a cibercultura dentro de uma matriz imagética, a qual está diretamente ligada ao cotidiano das mídias, que, ao se transferirem

para a esfera digital, se tornaram portadoras de uma realidade trágica e melancólica, pois, com a explosão da técnica, o tempo está em uma ascendente aceleração, que aliena o homem de sua condição propriamente histórica (Martins, 2011a, pp. 147-148). O tempo tecnológico efêmero, definido por Agamben (2015) como um “tempo de meios sem fins”, será desconstruído com o objetivo de se entender o tempo das imagens digitais, pois o ciberespaço é totalização da imagem digital. Se o ciberespaço é a mobilização total das imagens digitais, como será concebido o imaginário da cibercultura? Existirá uma finalidade representativa nas imagens digitais que compõem o ciberespaço?

A representação cultural no ciberespaço torna-se um elemento fundamental para a semiologia da imagem digital. Discutir como as produções culturais estão sendo transferidas para a cibercultura e como estão sendo apropriadas por imagens em telas elevam a discussão desta tese para além das críticas à cibercultura. Investigar espaços virtuais de consumo simbólico como o *Google Arts and Culture* e refletir a respeito do papel dos museus virtuais na cultura contemporânea abrem caminho para um novo olhar entre a fusão entre *bios* e *techné* (Martins, 2011a, p. 150). A relação entre o homem e a máquina; e entre as ideias e a sensibilidade assumem um estatuto diferente, quando é possível vislumbrar a existência de fruição e aura em vertentes virtuais. Esses conceitos foram trabalhados em consonância com a estrutura epistemológica dos Estudos Culturais.

O debate político a respeito da imagem e da identidade construídas por meio das redes sociais, a utilização das imagens digitais em manifestações ideológicas e a estetização política (Benjamin, 1992) transportada para a esfera digital, foram temas abordados neste trabalho a partir de uma proposta imersiva, em que as manifestações imagéticas de temática ideológico-políticas, postadas em perfis públicos de brasileiros e portugueses, foram os elementos constituintes do debate.

As manifestações políticas abrem espaço para a discussão da vigilância e do controle no mundo digital (Santaella, 2016, p. 99), pelos quais as intimidades e a privacidade estão sendo absorvidas pelos dispositivos digitais. Santaella (2016, p. 100) apresenta a capacidade psicopolítica das redes informacionais como um sistema de segurança capaz de ler pensamentos e controlá-los. Embora essa afirmação seja radical, é necessário discutir o papel das redes informacionais, especialmente das redes sociais, no controle e no direcionamento ideológico da contemporaneidade. O debate foi realizado a partir das imagens coletadas nas redes sociais, bem como pela experiência empírica realizada por meio de grupo focal, o qual teve acesso a um Laboratório de Imagens Digitais, totalmente virtual, disponível na Internet. Cada participante do grupo realizou a construção de uma imagem digital capaz de representá-lo. Além dessa experiência, foram realizados debates virtuais com os membros do grupo focal.

Portanto, a proposta deste trabalho é investigar a capacidade de a imagem digital representar um recorte representativo da identidade, do imaginário, da produção simbólica e das manifestações políticas por meio dos dispositivos culturais contemporâneos. Pretendeu-se olhar as representações digitais a partir das experiências entre o sujeito e a tecnologia digital-virtual. Buscou-se um contraponto entre as representações imagéticas e políticas dos residentes em Portugal e no Brasil, procurando entender de que forma as representações de residentes em ambos os países se contrapõem e se completam. Que tipo de experiência simbólica a imagem digital foi capaz de construir no mundo virtual digital que está edificando uma cultura digital que vem sendo conceituada como cibercultura?

Para conseguir alcançar os objetivos, foi traçado um caminho que se inicia com uma revisão histórica, passando por considerações e conceituações teóricas, pela pesquisa empírica realizada em um espaço totalmente virtual-digital e, por fim, por meio da análise dos dados coletados. O primeiro capítulo fez uma revisão histórica a respeito do virtual e da virtualização como elementos representativos que, ao longo da história da arte, se tornaram as principais formas de se configurar o tempo-espaço, a partir das reproduções imagéticas. A breve revisão histórica teve como principal objetivo demonstrar que a memória e o imaginário não podem ser separados da história da virtualização. A própria história da arte, em suas análises e releituras contemporâneas, assume o virtual como a principal forma de representação ao partir da invenção da fotografia e do cinema. A construção analítica da pesquisa pressupõe uma memória imagética que permite contrapor a cultura digital à experiência humana, considerando aquilo que o observador aproxima ou afasta da memória quando se encontra diante de uma representação digital.

O segundo capítulo apresenta uma revisão bibliográfica em busca da construção de novos conceitos capazes de localizar a mediação tecnológica pela qual a mídia e a tecnologia são colocadas em tensão para se poder conceber, do ponto de vista cultural, a relação entre conhecimento, informação e tecnologia. O capítulo parte do pressuposto de que a tecnologia está presente desde a gênese da institucionalização comunicacional, sendo uma das principais ferramentas que possibilitaram a ascensão de dispositivos midiáticos, pois possibilitou a terceirização dos signos primitivos: da fala ao discurso, da analogia à digitalização informacional.

O viés teórico do segundo capítulo está ligado ao pressuposto da experiência cabal de se contemplar e (re)significar uma imagem a partir de uma tela que, por sua vez, está conectada a uma rede informacional, que vem sendo gestada e solidificada a partir da vaga tecnológica de cada época, desde o advento da imprensa até as redes sociais. Para chegar a esse ponto, foi necessário voltar ao advento da cultura de massas e entender como esta cultura centralizada e heterogênea foi sendo

substituída por uma dinâmica cultural capilarizada e subjetiva: de poucos para muitos e de muitos para muitos.

O terceiro capítulo realizou uma reflexão epistemológica a respeito da racionalização da técnica e da matemática na cultura contemporânea. Buscou-se compreender a tecnologia como portadora e transmissora de signos, de modo a permitir discorrer a respeito da técnica e da ciência da cultura. Para se realizar esta reflexão, foi realizado um recorte empírico, por meio da sensoriedade do olhar, como forma de tornar legíveis as representações imagéticas digitais. A partir deste recorte, foram contrapostos o olhar e a racionalidade numérica como formas de conceituar o imagético-digital que se encontra em consolidação nas redes informacionais por meio dos dispositivos tecnológicos. A relação entre imagem e tecnologia foi o principal pano de fundo teórico deste terceiro capítulo.

O supracitado recorte empírico permitiu o desenvolvimento conceitual da significação da imagem digital em sua representação tecnológica, podendo-se discutir como a capacidade de criação do homem encontra-se em processo de relativização a partir do momento histórico-cultural no qual a tecnologia passa a pleitear um papel semiológico nas relações humanas. Finalmente, o terceiro capítulo realizou uma análise da crescente necessidade de pertencimento virtual, em uma razão filosófica segundo a qual o “ser” encontra-se em migração para um duplo representativo nas redes nas quais, por meio de imagens digitais, as identidades estão a ser virtualizadas em aplicações e dispositivos tecnológicos, sobretudo, por meio das redes sociais. O quarto capítulo busca construir uma teoria a respeito da imagem digital, pois a imagem ao longo do desenvolvimento da humanidade assumiu diferentes papéis culturais e sociais, sendo que muito já se discutiu a respeito da imagem artística, da técnica e, recentemente, vem sendo discutida a imagem tecnológica desde o viés da representação. Todavia, ainda é carente na literatura a construção de um arcabouço teórico da imagem digital.

O quarto capítulo irá discutir a imagem a partir de uma construção algorítmica, pois uma imagem criada a partir de uma racionalidade numérica é portadora desde sua gênese de inúmeras possibilidades conceituais. Uma imagem digital pode representar uma fotografia analógica digitalizada, uma mediação tecnológica digital (pela qual todos os programas e aplicativos informacionais são imagens digitais em simbiose algorítmica), a virtualização do tempo e do espaço (que permite aos sistemas operacionais se tornarem sensíveis ao toque) e, finalmente, pode representar o homem e sua materialidade por meio de um perfil em uma rede social.

No âmago do capítulo quatro, foram apresentadas as imbricações entre a informática e as telecomunicações, investigando como esta união está a alterar a reprodutibilidade técnica (Benjamim, 9 1992), pois a produção digital não se encaixa em um conceito de reprodução pelo fato de não existir um

original, o que leva à dificuldade de discernimento cognitivo entre imagens e imaginário. Logo, conceber teoricamente essa nova relação reprodutiva tornou-se fundamental para o desenvolvimento do capítulo.

Por fim, o capítulo quarto buscou construir estruturas epistêmicas para inserir a imagem digital em uma proposta representativa em que foram evidenciados o valor de culto e a aura (Benjamin, 1992, p. 79) em uma dinâmica digital. Como último ato, o capítulo destacou a capacidade de representação do humano por meio da tecnologia digital-virtual, a fim de que fosse possível discutir a visualidade e a legibilidade da fruição digital em museus e espaços culturais virtuais-digitais.

O quinto capítulo abordou as relações de poder as quais estão submetidas as imagens, especialmente as imagens digitais. Foram ainda discutidas propostas conceituais de relevantes investigadores da imagem, os quais se contrapõem à construção teórica desenvolvida nesta tese. A relevância de abrir-se ao contraditório torna-se fundamental em uma investigação inerente aos Estudos Culturais. A inserção da imagem em um jogo de poder permeou o desenvolvimento do capítulo, o qual se dedicou às novas formas de se conceber (ou destruir) a alteridade imagética na cibercultura.

O capítulo quinto iniciou a discussão abordando o poder efetivo das imagens, lançando um olhar cultural entre as relações de poder e as significações. Em um segundo momento, a imagem digital é colocada no divã com o objetivo de discutir a erótica que a tecnologia lhe atribui, evidenciando a relação de sedução entre o orgânico e o inorgânico que ocorre entre uma representação digital e o observador humano. Finalmente o capítulo abordou as relações simbólicas a partir da filosofia da técnica na imagem, buscando relacionar estas relações com “tela global” (Lipovetsky & Serroy, 2009) a simbolizar as representações gerais das imagens tecnológicas.

O sexto capítulo realizou uma inversão do eixo temático deste trabalho, buscando, por meio de um recorte histórico, discutir a imagem do outro e a utilização das redes sociais como elementos de representação política e de construção da imagem social. O recorte histórico discutiu a construção do mito nacional brasileiro, contrapondo-o com a pseudo imagem de uma continuidade patrimonialista com Portugal. O capítulo foi uma forma intelectual de protestar contra a falsa imagem criada, e atualmente em profusão nas redes sociais, da herança ibérica que supostamente seria responsável pela cordialidade e pela imagem naturalmente corrupta do brasileiro.

O objetivo do capítulo sexto foi, por meio de uma reconstrução cultural, discutir o momento atual e a singular simbiose entre o ciberespaço e os veículos tradicionais de mídia, os quais assumem funções sociais difusas em Portugal e no Brasil, culminando em uma estrutura de poder capaz de provocar uma crise na imagem política brasileira, a qual é injustamente justificada pela corrupção patrimonial herdada de Portugal.

A análise realizada no sexto capítulo foi fundamental para o entendimento dos dados coletados durante a pesquisa empírica, pois atualizou a aplicação das imagens digitais em função do poder e trouxe consigo a denúncia de imagem errônea em relação à contribuição portuguesa para a construção da sociedade brasileira. A intimidade temática desenvolvida, que abarcou brasileiros e portugueses, foi deveras relevante na clarificação deste mote que visa atribuir à Portugal uma herança que na realidade não foi transmitida, mas que factualmente é uma construção originalmente brasileira.

O sétimo capítulo apresenta a pesquisa de campo e a análise realizada. De forma preliminar, foram apresentadas as metodologias da pesquisa, bem como foi descrito o Laboratório de Imagens Digitais, por meio do qual foi realizada a pesquisa. Por se tratar de uma tese que aborda a imagem digital e as relações entre homem e tecnologia, toda a pesquisa foi realizada com mediação tecnológica, utilizando-se a internet como ferramenta comunicacional e o ciberespaço como o locus que abriga o Laboratório de Imagens Digitais. As orientações de acesso ao Laboratório de Imagens Digitais estão descritas detalhadamente no capítulo 7.

Com o objetivo de elucidar questões referentes à subjetividade das representações em rede trabalhou-se culturalmente a imagem digital em sua relação visceral com a tecnologia. A relação homem-máquina (computador e dispositivos móveis) esteve no cerne da análise empírica proposta, que selecionou participantes residentes em dois países lusófonos: Portugal e Brasil.

Além da experiência realizada no Laboratório de Imagens Digitais, o site que o abriga tornou-se o portador de todas as imagens digitais analisadas, citadas e comentadas nesta tese, o mesmo se aplica aos demais dados utilizados durante a pesquisa empírica, os quais se encontram disponíveis no site que abriga o Laboratório.

Particionadas no recorte empírico entre a experiência das representações no Laboratório de Imagens Digitais e das experiências compreendidas por meio da coleta de imagens de temática política, essas imagens foram coletadas de perfis públicos de redes sociais de residentes em Portugal e no Brasil. A partir de uma metodologia de pesquisa-ação foram realizadas experiências de criação simbólica virtual nas quais o participante deveria construir uma imagem digital que o representasse. Após a entrega da imagem, seria necessário justificar a temática e simbologia utilizada. Em uma segunda etapa, foram discutidos (com o grupo focal) os mecanismos que influenciam a utilização de ferramentas de acesso aos acervos digitais e a produção simbólica nas redes. Ali se discutiu, ainda, os processos de consumo simbólico no ciberespaço, realizando um paralelo final entre a experiência de ser um produtor de conteúdo digital. Foram realizadas ainda visitas virtuais à aplicação Google Arts and Culture como uma forma de discutir fruição e contemplação pela mediação tecnológica digital.

Para concluir a experimentação, foi realizada uma extensa coleta de imagens de temática política em perfis públicos de redes sociais, durante o período aproximado de um ano, em especial envolvendo o período eleitoral brasileiro de 2018 e pré-eleitoral de 2019 em Portugal. Estas imagens foram culturalmente analisadas de forma comparativa buscando evidenciar as convergências e as disparidades entre as manifestações portuguesas e brasileiras. A análise possuiu como objeto o comportamento político por meio das redes sociais, sobretudo no que se refere à alteridade e ao reconhecimento dos valores democráticos do ciberespaço.

Em linhas gerais, de forma conclusiva, a investigação analisada no sétimo capítulo foi conduzida de forma interdisciplinar, utilizando-se de técnicas que passam pelo Design, pela Engenharia e pelo conhecimento das áreas dos Estudos Culturais, Estudos Visuais, Filosofia, Sociologia, História, Semiótica, Geopolítica com o objetivo de obter uma resposta cultural para a (re)criação e a manipulação imagética digital experimentadas durante a pesquisa empírica. Investigar, de forma interdisciplinar, tecnologia e imagem e analisar os dados de modo a evidenciar a subjetividade e sobrevivência cultural do humano foram as principais linhas investigativas desenvolvidas neste capítulo.

Como finalização do trabalho, no capítulo derradeiro, conclusivo, apresentamos os descobrimentos e as revelações desta tese, apresentando os desdobramentos epistemológicos nos quais imagem digital, tecnologia e cultura irão se encontrar. A intenção contida na gênese desta tese, que era investigar se a imagem digital seria um signo cultural contemporâneo, foi ultrapassada no desenvolvimento teórico e empírico da pesquisa, na qual se pode demonstrar muito mais que a hipótese.

Para todos os sujeitos que viveram uma experiência de produção virtual, para todos os indivíduos que vivem parcelas de suas vidas mediadas por imagens digitais em dispositivos tecnológicos; ou para aqueles usuários que se relacionam e se comunicam por meio de redes sociais, enfim para aqueles que se relacionam de alguma forma com uma tela digital, propomos esta reflexão: a experiência do humano, da relação com o outro, do desejo, da mais simples e elementar comunicação oral pode ocorrer por meio de uma tela? Uma imagem digital deve colocar-se em representação de um corpo? Para aqueles que não refletiram a respeito da realidade cultural, na qual a subjetividade está sendo delegada à tecnologia imagética digital é um convite para realizar esta complexa e profunda reflexão. Afinal, caminha-se para um futuro no qual as telas serão vestidas, conforme nos informa, em 2019, a maior produtora de telas digitais da humanidade.

Muito além de uma análise imagética tecnologicamente mediada, esta tese possui como premissa também dar voz às redes, em suas construções, que podem ser positivas e culturalmente relevantes, sem que se fechem os olhos para as relações de poder que elas podem representar. Como

o ciberespaço e as imagens digitais estão a estibordo da ideologia das grandes mídias institucionais, vive-se um momento no qual não é mais possível seccionar a tecnologia da produção cultural. Inevitavelmente o imaginário se tornou virtual e a memória está a incorporar representações imagéticas digitais que fisicamente jamais existiram. Para além de uma crise provocada pelo avanço incomensurável da tecnologia, a cultura está a passar por uma de suas maiores transformações, pois está a seguir dinâmicas que superam as limitações do homem.

É necessário estar preparado para uma viagem tecnológica no sentido de que as soluções ou respostas referentes ao avanço contumaz da tecnologia não pode ser encontrado através de fórmulas prontas e/ou desgastadas, mas dirimidas em fluxos ou suggestionadas em meio às próprias realidades contemporâneas, que propõem a aquisição de novos saberes ao longo de uma instigante jornada. A permissão para se deslocar por este território está no olhar que cada leitor lança ao compor seu mosaico de construções culturais. Está também na aceitação de um real muitas vezes transmutado pelo cacimbo vacilante do imaginário.

A tecnologia digital transforma nossas vidas em uma terra que sonambula, e do seu sonho que limita um quase andar acordado brotam pequenas vidas como as do velho Siqueleto a desejar mais do mesmo. Ou também novos olhares que germinam das telas digitais e na alma dos que se colocam diante dela, logo em seguida, para entranhar a vida: o ventre infértil das redes digitais gerado por senhas e logins que despertam falsos desejos dentro de cada um de nós. O sonho da tecnologia digital que se faz realidade pela força inusitada da luz nas telas: gestos e expressões virtuais.

Esta tese irá se lançar ao mar para realizar a travessia do mar cultural que está a passar por essa grande tormenta tecnológica. Dessa forma, será através de mares agitados turbulentos que este trabalho irá navegar. A única certeza que se coloca a esta travessia é que o “ser” que se lança nas águas tecnológicas, por meio da nau do conhecimento, chegará ao final da viagem modificado e hibridizado pelos diversos fluxos culturais que agitam o oceano.

Resta-nos a entrega total a uma travessia em busca do (re)descobrimento da humanidade nesse imenso mundo tecnológico, no qual os oceanos se tornaram algoritmos digitais e o horizonte e a esperança são projeções de imagens em tela capazes de trazer a tempestade e a bonança de acordo com os estímulos matematicamente interpretados. Que as tramas digitais nos guiem por essa travessia.

CAPÍTULO 1 - CONTEXTUALIZAÇÃO E ENQUADRAMENTO TEÓRICO: IMAGEM, VIRTUAL, DIGITAL E IMAGINÁRIO

Neste capítulo será apresentada uma contextualização dos principais conceitos que nortearão o desenvolvimento do trabalho, bem como serão apresentadas, sob análise teórica, 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.

Será necessário, por meio de uma revisão bibliográfica e da conseguinte construção de uma teoria própria, multidisciplinar, híbrida e, portanto, legítima representante dos Estudos Culturais, propor um conceito de imagem digital que seja verossímil diante do desafio contemporâneo de uma realidade cultural fragmentária, líquida e, sobretudo, norteadada pelos fluxos das redes.¹

1.1. 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 e 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 se acredita 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 âmago deste trabalho, é compreender a imagem como um produto cultural humano, que 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

¹Todas as vezes que esta tese se referir ao vocábulo "rede", está-se referenciando a rede informacional, cujo expoente máximo e exemplo cabal é a internet.

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 amálgama 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, mesmo 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*² 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. No entanto,

² Embora existam registros do Homem de Neandertal em algumas figurações em cavernas, este trabalho irá se ater às representações do *Homo Sapiens*

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 ela 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 se convencionou 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.

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 valor³. 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

³ A mesma analogia pode ser observada na numeração arábica.

e de verossimilhança, o mapa é um exemplo clássico da união entre a analogia e o código. A mesma analogia pode ser observada na numeração arábica.

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.

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 medo⁴ 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 XV⁵.

⁴ 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.

⁵ 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.

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, 1995a). Gomes Filho (2008) e Melot (2015) chamam a atenção para o fato de 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.

1.2. 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 deságua 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 a 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 das lentes dessas duas invenções do século XII 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 conseqüente 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 cancelar 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.

1.3. 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 IOT⁶) 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).

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

⁶ 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.

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 que 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 o 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 imageticamente 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-espaço 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, oferecendo-se 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, a 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.

1.3.1. 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.

1.3.2. 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 câmera escura, inicialmente desenvolvidos para observar eclipses. De forma poética, a origem da câmera 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 câmera escura, surgiu 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 (conseguiram 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.

Outra questão a ser teorizada a partir das virtualizações, por meio do cinema e da fotografia, é o caráter técnico de (re)produtividade. Benjamin (1992) observa como a capacidade reprodutiva aproxima a obra de arte das grandes massas:

Multiplicando as cópias, [as técnicas de reprodução] transformam o evento produzido uma só vez em um fenômeno de massas. Permitindo ao objeto reproduzido oferecer-se à visão e audição em quaisquer circunstâncias, conferem-lhe a atualidade permanente. (Benjamin, 1992, p. 51).

A dinâmica retórica da fotografia pode ser percebida no cinema. Benjamin (1992) apresenta o poder catártico do cinema como capaz de liquidar a aura nas obras de arte:

De modo diverso do que ocorre, em literatura ou em pintura, a técnica de reprodução não é para o filme uma simples condição exterior a facultar a sua exibição maciça; a sua técnica de produção funda diretamente a sua técnica de reprodução. A arte de representar como reconhecimento do mundo a reprodução. Ela não apenas permite, de modo mais imediato, a difusão maciça do filme, mas exige-a. (Benjamin, 1992, p. 52).

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”:

Sua natureza ilusionística é de segunda ordem, o resultado da montagem. Em outras palavras, no estúdio, o aparelho impregna tão profundamente o real que o que aparece como realidade pura, liberta do corpo estranho da máquina, é o resultado de um procedimento especial, a saber, a imagem é filmada por uma câmera disposta num ângulo especial e montada com outras similares. A realidade aparentemente depurada de qualquer intervenção do aparelho torna-se aqui o máximo do artifício: a visão da realidade imediata tornou-se uma flor azul (Blaue Blume) no jardim da tecnologia (Benjamin, 1992, p. 57).

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 amálgama entre técnica e arte, o mundo em que o homem está inserido se torna virtualmente concebível:

(...) Procedendo ao levantamento das realidades através de seus primeiros planos que também sublinham os detalhes ocultos nos acessórios familiares, perscrutando as ambiências banais sob a direção engenhosa da objetiva, se o cinema, de um lado, nos faz enxergar melhor as necessidades dominantes sobre nossa vida, consegue, de outro, abrir imenso campo de ação do qual não suspeitávamos. Os bares e as ruas de nossas grandes cidades, nossos gabinetes e aposentos mobiliados, as estações e usinas pareciam aprisionar-nos sem esperança de libertação. Então veio o cinema e, graças à dinâmica dos seus décimos de segundo, destruiu esse universo carcerário, se bem que agora abandonados no meio dos seus restos projetados ao longe, passemos a empreender viagens aventurosas. (Benjamin, 1992, p.62).

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 despóticas⁷.

Lançando um olhar contemporâneo ao texto de Benjamin (1994), pode-se concluir que a política iniciou, em seu tempo (primeira metade do século XX), a apropriação de carácter 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 Asgard⁸ 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 (1994): 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

⁷ 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.

⁸ 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.

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 os conteúdos.

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.

1.4. 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 material⁹. 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.

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

⁹ 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.

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 digitais¹⁰. Definir 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 pela interface homem-máquina. A relação só é possível por meio do processamento digital e 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, 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

¹⁰ O virtual na atividade cultural humana ainda será conceituado neste capítulo.

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 seja 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 a 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 teleinformação¹¹. O 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, 2011c).

Essa revisão conceitual histórica 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.

¹¹ Período caracterizado pela ascensão do Computador, que une a tecnologia da informação digital às telecomunicações

1.5. Imaginário contemporâneo: uma proposta digital

Conceituar o imaginário dentro de uma proposta cultural contemporânea é um objetivo que somente pode ser cumprido por meio de um arranjo multidisciplinar. É fato que o imaginário contemporâneo supera a definição que o restringe às estruturas de pensamento subjetivos e objetivos, que perdurem apenas na imaginação de um corpo social individual ou coletivo, nem tampouco pode ser generalizado como sendo um espaço do pensamento e da memória individual e coletiva que se imagina como tal (Maffesoli, 1995b).

Desde a segunda metade do século XX, o imaginário vem sendo trabalhado por grandes autores das ciências humanas como a forma híbrida, multifacetada e permeada por uma pele tecnológica (Kerckhove, 2009) capaz de transformar o pensamento e suas projeções em um presente contínuo, em um fluxo imaterial desprovido de um comprometimento único com a cultura e a produção de sentido desta época.

Um dos grandes teóricos do imaginário contemporâneo foi Gilbert Durand (2002), que, já no final da década de 1960, discordou da proposta teórica de desvalorização das imagens por meio de uma teoria dominante que enfatizava a consciência racional, em detrimento daquilo que não pode ser explicado de uma perspectiva da realidade, a qual também não pode ser interpretada exclusivamente à luz da razão, como o inconsciente, a fantasia, o lúdico, a imaginação, a mitologia e diversas subjetividades. Dessa forma, aplicando a semiótica ao conceito de imagem (imagem simbólica), Durand constrói uma proposta de imaginário como uma estrutura psicológica individual ou coletiva sustentada por imagens simbólicas: “o conjunto de imagens e relações de imagens que constitui o capital pensado do homo sapiens” (Durand, 2002, p. 18).

A proposta de imaginário de Durand (1968, pp. 131-136) pode ser concebida como uma catedral ou museu imaginário, portanto simbólico, o qual transcende a ideia de colecionismo ou de sacralíssimo, pois é necessário trazer para esta dança a subjetividade. O elemento subjetivo é o que irá possibilitar para Durand (2002) a construção da coletividade que, ao superar a fragmentação, é capaz de compor um quadro das esperanças e temores de toda a humanidade, possibilitando a universalização do conhecimento e do reconhecimento de cada indivíduo por meio do imaginário de sua época.

Ainda é relevante considerar o papel do mito para Durand (2002), pois, para este autor, o mito é a união de imagem e símbolo, que se unem para transmitir uma proposta de verdade por intermédio das narrativas, as quais se encontram repletas de simbolismos. O mito durandiano é um esboço de

racionalização que utiliza o fio do discurso, em que os símbolos se resolvem por meio de palavras e arquétipos de ideias (Durand, 2002, pp. 62-65).

Esse panorama de construção de imaginário baseado na construção de um grande museu simbólico, no qual as subjetividades são evocadas para construção da coletividade é deveras relevante para construir o imaginário contemporâneo, porém é necessário superar o conceito de Durand (2002) no que se refere ao carácter analógico das imagens simbólicas. Durand (2002, p. 29) afirma que o “*analogon*” constituído pela imagem em seu aspecto simbólico não é nunca um signo arbitrariamente escolhido, é sempre intrinsecamente motivado. Todavia como é possível criar uma relação simbólica “intrinsecamente motivada” em uma imagem digital? Se ela irá reagir a uma construção matemática em prol de uma racionalidade algorítmica que, dependendo da ação do usuário, ocorrerá uma alteração pontual matematicamente motivada? Em outras palavras, não cabe uma proposta de analogia em algo que se materializa de forma pontual e potencialmente diferente para cada usuário, mesmo que a imagem, nesse caso digital, possua o mesmo arquétipo. Infelizmente, a racionalidade numérica, quando aliada à tecnologia digital, é uma assassina fria dos regimes e das construções teóricas baseados no regime da analogia.

Martins (1998) lança uma flecha no coração do imaginário contemporâneo ao deslocar para o campo do conhecimento universal as relações teóricas entre a tecnologia, a eletrônica e a mediação matemática dos hipermedias. Para Martins (1998, p. 236) o imperativo tecnológico da teoria da comunicação dispensa o imperativo ético da racionalidade comunicativa, dispensa a “razão do outro”, dispensa o “corpo” que é preciso dar à comunidade. Esta conceituação é muito relevante quando se pensa o papel das imagens digitais na construção de um imaginário contemporâneo, pois, como essas imagens nos sufocam em uma existência tecnológica, o cotidiano do ocidente não pode mais ser pensado sem as imagens digitais. Ao se observar as dinâmicas de um dia comum de um cidadão ocidental, estamos diante de um processo de comunicação, produção e reprodução de conhecimento, totalmente mediada pelo imperativo tecnológico, destarte, pelas imagens digitais. Não há espaço para outro, quando se está sentado na mesma mesa, desfrutando de um jantar ou de um almoço e cada elemento da mesa somente se comunica por meio do *smartphone*. O silêncio da mesa de jantar é o grito do imperativo ético que já não possui mais razão de ser, pois não possui mais um corpo, tornou-se o líquido que arrefece os semicondutores de silício que processam matematicamente os dados materializados nas redes sob a forma de imagem digital.

Martins (1998) prossegue seu raciocínio, denunciando a ideia de comunicação alienada pela razão liberal. A comunicação seria um espaço aberto no qual o discurso fosse o de livre participação, em

que bastassem o talento e o mérito para universalizar o acesso e a produção informacional, quando bem é sabido que tal relação ocorre por meio da mobilização para a competitividade no mercado. Este ponto é fundamental para situarmos o imaginário contemporâneo: a *dura lex sed lex* do mercado.

É possível ilustrar tal relação tensa por intermédio de um dos principais pilares do imaginário contemporâneo: o Google. Não é possível ser inerte a este gigante tecnológico, o Google é onipresente na sociedade contemporânea, uma parcela significativa de toda a produção de conteúdo da humanidade está de alguma forma capilarizada em algum servidor físico ou virtual do Google. Mas qual é a razão principal da criação deste *locus* atemporal e imaterial do conhecimento? A razão é clara, cada usuário é um consumidor em potencial, e nada mais eficaz que transformar conhecimento e acesso à informação em variáveis que podem ser utilizadas com potencial mercantil. O que é importante não é a forma nem o conteúdo, mas sim o potencial da informação digital em se transformar em capital financeiro ou simbólico, capaz de ser financeiramente ou culturalmente consumido. O imperativo do mercado está travestido de sensibilidade informativa nas redes digitais, com o objetivo de colonizar o imaginário contemporâneo, nesta dinâmica não há como pensar no tempo do outro, o mercado em sua intencionalidade radical por meio das redes digitais desconhece e ignora a alteridade como exigência ética.

Martins (1998) continua sua explanação justificando que o esquema informativo vem agora ajustar o homem à tecnologia informativa, sendo o paradigma informativo um projeto de modernidade racionalizador do tempo e do espaço. Uma questão indiscutível é que de 1998 até 2019 esta dinâmica explodiu e fragmentou-se, o paradigma informativo, ironicamente criado por dois matemáticos Shannon e Weaver, se perdeu na razão matemática radical da chamada Web 3.0. Não é mais possível identificar o locutor e o destinatário, nem há como eliminar os ruídos comunicacionais, pois, dentro das redes sociais, os ruídos é que formam as comunicações. Tome-se como exemplo uma postagem no Instagram, ela é a soma simbólica de ruídos comunicacionais e seu fim já está programado para 24 horas, tenha chegado ao destinatário ou não. Depois desta relação fragmentada sobrarão apenas um eco ruidoso nos meandros da rede social, que fez do ruído e da subversão da racionalidade informativa sua fórmula de sucesso. Nesse ponto, a posição de Martins (1998, p. 237) corrobora com os acontecimentos que estariam vigentes 20 anos após a publicação do citado texto: o imediatismo existencial decorrente da globalização do tempo torna a razão comunicativa fragmentária, e as novas tecnologias (atualmente já consolidadas no imaginário contemporâneo) criam os grandes ídolos da modernidade contemporânea.

É necessário ainda observar que as tecnologias computacionais, segundo Martins (1998 e 2011), produzem a ideologia da transparência, a qual desencadeia o declínio das grandes narrativas e a

crise da legitimidade. Estes dois valores trançam os portais de acesso ao imaginário contemporâneo e estão embreados na razão relacional entre os grandes *players* do imaginário digital como o Facebook, Twitter, Instagram e Google. É fácil observar que as redes sociais são portais digitais baseados em narrativas de seus usuários, porém são narrativas de fins sem meios, “zumbis” digitais errantes de um sentido, uma origem e uma finalidade. Estas narrativas errantes, embebidas em uma crise existencial, mas efervescentes apenas dentro do contexto das redes sociais, formam boa parte da ilusão e do ideal reprodutivo do imaginário digital contemporâneo.

Lyotard (1986) já pronunciava esta crise da condição que ele julgou ser a pós-modernidade, a qual este trabalho prefere classificar como modernidade¹² contemporânea, pois é o desdobramento linear das tecnologias que estão no cerne da concepção de modernidade. Vattimo (1992) apresenta a modernidade mediada pelas “novas tecnologias” como obscura, complexa e, enfim, caótica, cabendo ao caos a esperança da emancipação desta complexidade degenerativa.

A grande questão em se ter esperança no caos é o valor mercadológico que a profusão informacional caótica possui. É justamente no obscurantismo, na complexidade da vida em rede e na desorganização estrutural provocada pelo excesso informacional que estão os principais meios de produzir capital financeiro e cultural nas redes, os algoritmos analíticos das formas de consumo só podem ter sucesso por intermédio do caos. O jogo de possibilidades deve ser caótico, obeso e sufocante para que, dentre os sem número de opções de consumo, cada usuário seja categorizado de acordo com suas preferências. A individualidade proposital das plataformas digitais, de forma sagaz e masoquista, se alimenta do caos para tornar sua página inicial um baquete de signos, prontos para serem consumidos e/ou compartilhados. São os bits que, na contemporaneidade, mediam o sonho e a realidade, desde desejos até a racionalidade do cartão de crédito.

Martins (1998) demonstra que a passagem de um imaginário de átomos para um imaginário de bits desmaterializa a relação homem máquina, pois contraria a visão de violência centrada na carne e no sangue, mas destaca que não há transparência na relação, pelo contrário, não se trata de um novo humanismo, citando Paul Virilio (1998, p. 238), este “tempo de luz” impõe a exclusão e procede por desbaste. De acordo com a argumentação, é importante chamar a atenção para uma questão que se

¹² O conceito de Pós Modernidade pode ser explicado pela semântica da língua portuguesa, em que o pós de origem latina significa posteridade, um acréscimo na linha temporal. Tende-se a concordar com o conceito de modernidade de Max Weber (2004), pois ele marca o fim do credo na salvação e no espírito de pertinência e coesão da comunidade, iniciando-se com a modernidade o *zeigeist*, um desencadeamento factual que culmina na institucionalização, baseados em duas correntes teóricas fundamentais: a corrente “emancipatória” e a corrente “tecnológica”. A pós-modernidade é conceito ainda em definição, fato que o coloca em xeque. Todavia reconhece e não se questiona a proposta de Jean-François Lyotard (1996), que reflete seu profundo descontentamento com a modernidade e a rejeição à epistemologia racionalista e repúdio à fronteira entre ciência e tecnologia, e na fragmentação da realidade pessoal, fator que rompe com a noção de grupo social. Outros autores trataram da questão da pós-modernidade com grande relevância como Jameson (1984), Maffesoli (1993), Latour (2003), Nowotny, Scott e Gibbons (2001) e Gibbons et al. (1994). Contudo, acredita-se que está a se viver o desenrolar da modernidade, assente no desenvolvimento tecnológico, no qual o conceito de modernidade contemporânea não é uma negação à literatura pós-moderna, mas sim uma forma de absorvê-la e afirmá-la na modernidade que está a se vivenciar no tempo atual.

torna deveras preocupante no tempo atual. Com o avanço voraz dos aplicativos de *smartphones*, especialmente o WhatsApp, inaugura-se uma dinâmica comunicacional que gera a exclusão por meio da prevaricação da inclusão. A violência simbólica que vem ocorrendo pela difusão de notícias tendenciosas, ideologicamente travestidas de verdade absoluta, ou até mesmo a mentira deslavada e visceralmente transmitida, está mudando a cor deste “tempo de luz”. Quando a exclusão e o preconceito passam a fazer parte de dispositivos tecnológicos comunicacionais, a violência pode voltar a ofender a pele e o desbaste já pode ser atribuído à própria tecnologia, que se transforma na mediadora de um contrato social capaz de julgar, condenar e ofender.

O imaginário contemporâneo construído pelo excesso de informações tecnologicamente mediadas e disponíveis sem uma barreira física e temporal é um imaginário iluminado por uma luz negra, que evoca o masoquismo e a perversão. O efeito WhatsApp nas eleições americanas de 2016, brasileiras e húngaras de 2018, demonstram como a estetização política desta ferramenta tecnológica pode ser eficaz na construção de um imaginário que enalteça valores detestáveis como a misoginia, a homofobia e o racismo em suas mais diversas facetas.

A violência simbólica neste “tempo de luz” está em um processo ascendente e merece especial destaque, pois muito se têm debatido na mídia e nos meios acadêmicos a respeito do efeito das *Fake News*, mas a discussão da violência simbólica e a influência direta e instrumental de dispositivos como o WhatsApp, o Facebook e o Twitter necessitam de melhor visibilidade e maiores discussões. O que pode se observar, desde 2016¹³, é que essa discussão existe de forma pontual na literatura acadêmica e eventualmente em algum colóquio ou congresso, mas ainda não há uma articulação intelectual a respeito da questão, que, de fato, é personalíssima quando se discute o imaginário contemporâneo. Em um momento em que os presidentes dos Estados Unidos da América e do Brasil se dirigem à população, demitem ministros e anunciam decretos presidenciais por meio do Twitter, as relações de poder e a violência simbólica entronizadas nessas plataformas digitais merecem total atenção, pois são dispositivos tecnológicos capazes de modificar o imaginário contemporâneo.

É por meio de um olhar crítico que se torna importante questionar a relação entre mensagem, notícia, atualidade e informação (Martins, 1998, p. 238). Quando a internet se consolidava esses quatro conceitos poderiam ser sinônimos. Em um mundo de plataformas digitais essa dinâmica sobreviveria? É relevante constatar que, em uma visão oligopolista das comunicações sociais, nessa dinâmica relacional por sinônimo, como apresentado por Martins (1998), a mensagem é uma estrela que ofusca e faz cegos

¹³ A pesquisa empírica presente nesta tese iniciou-se em março de 2016

na terra dos homens. Mas quando o oligopólio passa a representar majoritariamente as mídias¹⁴ tradicionais (TV, rádio, jornais e até portais na internet), a mensagem não possui mais uma fonte e uma origem factual conhecida. Tomemos como exemplo o WhatsApp: nessa plataforma como classificar mensagem como sendo notícia, atualidade ou informação? Não há como classificar a informação como notícia quando esta pode ser puro engodo, previamente concebida sem qualquer relação com um fato ou evento que tenha sido experimentado, vivenciado ou imaginado. O imaginário contemporâneo está povoado de codificações textuais absurdas, surreais que não são mensagens, notícias, informação ou atualidade, mas sim devaneios digitais que somente possuem algum valor de significância ou verdade quando materializados nas telas, porém, são absorvidas para a construção da subjetividade tecnologicamente mediada.

Gerir a informação é gerir o poder (Martins, 1998), contudo, com a descentralização das plataformas digitais, esta gestão torna-se permeável e de difícil definição. Quem gere as informações que são enviadas pelo WhatsApp, as publicações do Facebook, as postagens no Twitter? Não se pode ser ingênuo de pensar que não existe uma gestão. O ponto crucial é que essa gestão já não segue as regras do gerenciamento informacional humano, ela passa a ser algorítmica e matemática, podendo concluir que quem gere os algoritmos gerencia o poder simbólico do universo digital. Morin (2015, pp. 56-87) apresenta a questão como a “colonização do espírito”. Atualizando esse conceito, pode-se dizer que: quem gerencia as redes digitais “coloniza o espírito”. A colonização espiritual, quando colocada sob a égide dos dispositivos informacionais, não possui mais uma fronteira física ou metafísica, é uma colonização que tende a ser do tamanho que o universo digital é. Assim também é o imaginário na era digital, sem fronteiras, sem esperança, sem limites, contemplado pela pseudoliberalidade, porém matematicamente orientado e direcionado, sem uma relação institucional reconhecida.

Se a intuição que norteava o imaginário do ocidente nos últimos duzentos anos era a democracia, esta perde a referência no imaginário da era digital, quando se transmite a liberdade e a representação como valores acessíveis aos dedos, em que não existe um corpo real, não existe a alteridade e o tempo do outro não interessa mais. A relação social na rede como um valor imaginário supera a necessidade subjetiva de se imaginar a democracia como um valor subjetivo. A crise de representação experimentada pelos tempos atuais reflete a desinstitucionalização do imaginário na era digital. Neste ponto, é importante teorizar sobre o conceito de historicidade como elemento imaginário (Lyotard, 1996).

Lyotard (1996, p. 92) define a historicidade como o imaginário moderno do tempo. Martins (2002a, 2002b e 2009) define o carácter da historicidade como sendo legitimador do sujeito em uma

¹⁴ Todas as vezes que este trabalho se referir às mídias para os leitores fluentes em português europeu deve se ler mídia

sociedade democrática, atribuindo à historicidade os dispositivos legitimadores como nação e república. Estes elementos carecem de um tempo histórico, o qual é comandado pelo princípio da escatologia, que traz luz às imperfeições e insuficiências do sujeito, porém, profetiza que haverá uma salvação no fim dos tempos, em que o mal é superado pela redenção da morte (Martins, 2002a, p. 74).

Michel Maffesoli (1994, pp. 37-49) relaciona a história moderna à história do cristianismo. Martins (2002a, p. 74), seguindo a linha teórica de Maffesoli e retomando a clássica formulação do heideggeriano Karl Löwith, remonta a Santo Agostinho a origem da escatologia como uma forma de pensamento. Dessa forma, busca-se, na esperança, o princípio redentor do cristianismo, que somente é possível pela escatologia, pois é na salvação final que se supera o classicismo pagão.

A razão escatológica está ligada ao pecado, pois se um dia o homem pecou, cabe-lhe o compromisso devido de pedir e conceder o perdão a Deus ou ao “outro”. Segundo Martins (2002a, p. 74) “é no perdão que o exercício moderno da razão possui sua ética.” O autor destaca ainda que este princípio da ética do perdão não é considerado por filósofos como Nietzsche, para quem o perdão não passa de um desequilíbrio ou abrandamento da razão, “uma moral de escravos”.

Lyotard (1986) atribui à modernidade laica o princípio da temporalidade, um princípio ligado a uma grande narrativa, que promove o encontro ou o reencontro entre o “eu” e a alteridade, entre o sujeito e a sua subjetividade. Martins (2002a e 2002b) constrói uma retórica apresentando o Iluminismo, o Romantismo, o Marxismo e atualmente a Cibercultura¹⁵, que possuem, segundo o pensamento de Lyotard (1986), o conceito da historicidade do cristianismo, no qual a escatologia foi laicizada, mas manteve-se enquanto um princípio redentor. Segundo Martins (2002a, p. 74) seria o imaginário um “círculo hermenêutico, onde se projeta a legitimidade para adiante, mas funda-se numa origem perdida”, sendo a escatologia uma volta à casa do pai, no sentido cristão. Nessa dinâmica, o imaginário da cibercultura seria o espaço amplo e irrestrito ao conhecimento nas palavras de Martins (2002a, p.75), a árvore do conhecimento universal.

Tende-se a concordar com essa construção a respeito do imaginário da cibercultura, mas é fundamental acrescentar um princípio que Canclini (2008) apresenta em sua proposta de cultura híbrida. A visão centrada da historicidade e na escatologia é fundamental ao se pensar a cultura contemporânea (cibercultura) a partir de uma visão eurocêntrica. Quando as periferias e seu pensamento cultural são levados em consideração se observa que a redenção e o retorno à casa do pai não são valores que podem ser observados como construtores de um imaginário contemporâneo. Na realidade, a redenção

¹⁵ Cibercultura é a cultura que surgiu, surge, ou está surgindo, a partir do uso da rede de computadores, e de outros suportes tecnológicos (como, por exemplo, o *smartphone* e o *tablet*) através da comunicação virtual, a indústria do entretenimento e o comércio eletrônico.

não está disponível como valor em sociedades periféricas, pois existe um inconsciente social que inibe esta salvação. Construção teórica semelhante pode também ser observada em Orozco (2006).

Dessa forma, tende-se a teorizar que a proposta da hibridez na construção de um imaginário contemporâneo seja extremamente útil, pois o que está se propondo é construção de uma proposta de imaginário digital que ultrapassa o conceito de cibercultura. A cibercultura pode ser considerada o resultado (os produtos e formas culturais cibernéticas) da manifestação contemporânea. Para que seja possível propor a construção de um imaginário digital, é necessário que a cibercultura se hibridize com as realidades e dispositivos digitais, pois, para se conceber a cibercultura, é necessário estar ligado à mesma por dispositivos tecnológicos, os quais são reflexos de uma dinâmica do mercado financeiro e das indústrias culturais.

A proposta de um imaginário digital está ligada à mediação da racionalidade subjetiva e imagética a uma proposta matemática e algorítmica, que rende o sujeito e o pensamento contemporâneo em uma redoma, majoritariamente escatológica, mas que também pode ser errante. Sem uma redenção final, como pode ser observado por meio dos milhões de miseráveis no ocidente, incapazes de se integrar às redes por um dispositivo tecnológico, mas mesmo estes são hibridizados pela racionalidade numérica do digital, pela relação com a sociedade e com os outros que estão mediados pela tecnologia. A racionalidade numérica cria as demandas para excluir, por meio da inclusão, e, dessa forma, o imaginário se torna um emaranhado de historicidade, escatologia e racionalidade numérica.

É a racionalidade numérica, que não observa o sujeito, inclui pela exclusão e se interessa pelo apelo binário (0 ou 1) das periferias, o elemento novo, que será capaz de transpassar e subverter a historicidade e a escatologia. Neste ponto, é possível refletir sobre a crise da modernidade e melancolia proposta de forma clara por Martins (2002a e 2002b). Afinal, o conceito de melancolia está intimamente ligado ao imaginário digital que se encontra em um movimento errante sem a certeza cristalina da salvação final.

1.5.1. Modernidade em crise: um imaginário melancólico

Refletir a respeito do imaginário em uma era digital é uma tarefa que, conforme proposto, só pode ser alcançada através da multidisciplinaridade, portanto, compreender a construção do imaginário em uma proposta midiática é instrumentalmente relevante para entender a proposta teórica de um imaginário da era digital, o qual esta tese denomina de imaginário digital.

Refletindo sobre a sociedade midiaticizada, Martins (2002a, p. 75) revela que esta midiaticização é responsável pela crise da modernidade, logo uma crise da historicidade. O espírito escatológico perde sua razão existencial e as esperanças se esvaem, a sociedade midiaticizada releva o trágico como o imaginário contemporâneo preponderante, em uma época (atual) sem utopia e sem redenção, cabendo às tecnologias acentuarem esta crise.

Benjamin (1985) apresenta a relação entre produção e avanço tecnológico como sendo a crise da experiência, caracterizada por uma relação tensional entre o material e o imaterial, que abre espaço para a reflexão da superação do natural e, como apresentado por Martins (2002a e 2009), superar as deficiências humanas e superar a morte. Nesse contexto, reinaria a fantasia das tecnologias como as controladoras do imaginário (Martins, 2002a, p. 75). Acrescenta-se que a racionalidade numérica corrobora com a proposta de Martins (2002a), pois um imaginário matematicamente mediado somente pode ser um imaginário em total descontrole, portanto, o corpo deste imaginário somente pode ser grotesco.

Quando elevamos a sociedade midiática para a realidade da digitalização das mídias, a sufocante relação informacional nesta sociedade é ampliada a uma condição totalizante, não sobra sequer oxigênio para um último suspiro. Na era digital, o indivíduo se encontra no ponto mais profundo de uma fossa informacional, e sobre ele recai um turbilhão informacional e imagético sem fim. Dessa forma, a assepsia social (Martins 2002b), a degradação da subjetividade e a corrupção moral e material se tornam o Basilisco do imaginário contemporâneo. Este monstro quer banir o risco subjetivo, ao mesmo tempo em que quer impor pelo terror a distância social pragmática.

Martins (2002a, p. 76) demonstra que a assepsia social, baseada na tolerância zero e no risco - utilizando a expressão de Lyotard (1996) - criando um “íntimo terror” assombra as *polis* modernas, trancafiando as individualidades em um condomínio fechado em nome da segurança, para eliminar o animal que vive no homem, exorcizando os medos e as angústias do corpo coletivo. É o que Agamben (2005, p. 134) denomina como a crise da subjetividade experimental, que destrói a experiência e a reflexão sobre o humano em sua relação histórica com o corpo coletivo.

A crise da experiência também é relacionada por Benjamin (1992, p. 28) como uma redução crescente com o “compromisso com a época e com as ideias que a motivam”, definição também citada por Martins (2002a, p. 76). Martins (2002a, p. 76) continua construindo uma relação casuística deste descompromisso com o cotidiano contemporâneo, no qual se arrisca a pele, se encontra emaranhado em desesperança, em que uma falsa felicidade parece emanar das tecnologias, da mídia e dos grandes centros comerciais, o risco é reduzido e os indivíduos podem transitar por um caminho exótico e

fantástico no qual as pedras são o “terror sem horror, comoção sem emoção e compaixão sem paixão” (Teresa Cruz, s.d., p. 112, citada por Martins, 2002a, p. 76), simulando uma “euforia puxada à manivela” (Martins, 2002a, p. 76).

Essa crise da experiência abre espaço para o trágico como uma forma de imaginário contemporâneo. Martins (2002a, p. 77) abre espaço para uma discussão a respeito de como a racionalidade numérica de um imaginário, digitalmente estruturado por meio de redes sociais e plataformas tecnológicas, também bebe desta fonte. Se os telejornais exploram o trágico em suas aberturas para criar a sensação de segurança e tranquilidade para quem os assiste no conforto do lar, as redes sociais e o WhatsApp irão explorar essa dinâmica como elemento que maximiza o acesso e entregam para os algoritmos os receios, medos e angústias de cada indivíduo, podendo retornar em sua *Front Page* uma agradável imagem digital com uma oferta que minimize ou que tente mitigar suas angústias e medos, que fazem parte da repressiva dinâmica dos *likes*, *dislikes* e dos compartilhamentos.

A falta de ética na exploração do trágico em plataformas como o WhatsApp, além de grotesca, é sádica, desumana, desprovida de empatia, mas não enfrenta qualquer tipo de barreira. Basta ocorrer uma tragédia que imediatamente as imagens e vídeos digitais rivalizam por intermédio do compartilhamento de mensagem. As imagens e vídeos compartilhados, especialmente os trágicos, transpassam o caráter mítico da narrativa jornalística. O futuro que o telejornal narra no passado e não promete nenhuma esperança é jogado para o presente com os compartilhamentos em tempo real. Se a narrativa mítica do jornalismo televisivo anuncia um futuro sem esperanças, as imagens transformadas em narrativas midiáticas em tempo real pelas plataformas de compartilhamento de mídias digitais já trazem a desesperança para o presente e o futuro já nasce sem esperança no próximo compartilhamento digital.

É dessa forma trágica, grotesca, em que o futuro é o agora desprovido de esperanças, mediado por racionalidade numérica, sem narrativa e sem qualquer compromisso com a época e suas ideias é que se constrói o imaginário da era digital. Este imaginário é subserviente a dois entes fundamentais: o mercado e a tecnologia informacional. O mercado sedento por materializar seus ganhos por meio das plataformas digitais, pela produção e sedução, sintéticos nas necessidades por novos produtos tecnológicos: se até o dinheiro transformou-se em moeda digital, como esperar que o mercado não seja uma válvula de escape deste imaginário? E, por fim, a tecnologia que possui o papel de mediar por algoritmos a produção e o consumo de bens simbólicos, elementares para a estratégia do mercado, ao mesmo tempo em que sensualiza em uma relação incestuosa o amor do homem pelos signos maquímicos construindo uma relação amorosa entre o homem e o imaginário digital.

CAPÍTULO 2 – MEDIAÇÃO TECNOLÓGICA: DAS REPRESENTAÇÕES CULTURAIS À TECNOLOGIA

Para se construir uma relação possível entre a imagem digital e a cultura contemporânea, é necessário que se realize uma reflexão a respeito da mediação, buscando arcabouço teórico na área da comunicação. Ao partir do princípio de que a tecnologia (como instrumento) está presente desde os primórdios nas relações comunicacionais e midiáticas como elemento que terceiriza os signos primitivos e imprime valor de discurso à fala, pode-se concluir que o signo (primitivo) da fala seja uma manifestação digital. A técnica da linguagem imprime valor de comunicação a todas as relações de trocas informacionais ocorridas na construção do falar. Logo, a comunicação já surge de uma mediação tecnológica, em que a técnica da linguagem medeia a fala.

O olhar que este capítulo irá construir a respeito da mediação tecnológica está justamente nas relações de construções simbólicas e relacionais que a tecnologia cria e (re)significa na concepção de uma subjetividade cultural. Barthes (1990, p. 31) apresenta uma teoria que ilustra, de forma clara, a construção cultural da subjetividade, o autor demonstra que, em cada sujeito, existe uma pluralidade de léxicos, sendo a subjetividade a manifestação da “bagagem cultural” que esta pluralidade edifica ao longo da formação do *ethos* do sujeito.

Refletindo a respeito da afirmação, no âmbito deste capítulo, a tecnologia pode ser entendida como exponencializadora de tal pluralidade, uma vez que se torna elemento de mediação da “bagagem cultural” de cada sujeito. Ao analisar uma imagem digital, a tecnologia será o elo da relação de contemplação, da experiência virtual e do imaginário. A possibilidade de uma contemplação virtual é um fato que, no atual estágio de desenvolvimento tecnológico, não pode ser descartado. Ainda não é possível experimentar uma construção imagética e virtual sem que a mesma seja intermediada por uma plataforma tecnológica, que assume a dinâmica do ato de vivenciar, enquanto o observador interage com a plataforma, e não com a imagem em sua concepção visual.

O olhar que este capítulo se dignará a construir estará intimamente ligado ao preposto da experiência cabal de se contemplar e (re)significar uma imagem, a partir de uma tela que, por sua vez, está conectada a uma rede. A materialidade da imagem na tela sempre será representante de uma construção midiática previamente elaborada e mediada tecnologicamente de forma que a pseudosubjetividade da interação estará ligada a uma identidade cultural que se constrói na grande rede (Hall, 2007). Para chegar a esse ponto, será necessário voltar ao advento da cultura de massas e entender como esta cultura centralizada e heterogênea foi sendo substituída por uma dinâmica cultural capilarizada e subjetiva: de poucos para muitos e de muitos para muitos.

O fato da proposta deste capítulo, às vezes, se afastar do objeto de pesquisa desta tese é intencional, pois trabalhar mídia e cultura é teoricamente necessário para se entender o cenário produtivo em que ocorrem as imagens digitais e seus potenciais desdobramentos imagéticos e imaginários. Uma análise sobre a técnica e tecnologia será realizada no próximo capítulo.

2.1. Mediação tecnológica: uma análise cultural

Ao se refletir sobre o papel da mídia, especialmente o discurso midiático, fica claro que não se trata de um discurso naturalmente crítico. Martins (2002a, 2002b e 2009) o classifica como melancólico, que sobrevive em um imaginário trágico sem uma perspectiva de redenção. Quando se está sob o domínio de uma plataforma tecnológica, exemplarmente os produtos digitais do Google, existe uma relação de mediação que extrapola uma análise discursiva.

Quando se toma como exemplo o produto Google Notícias, a primeira mediação que ocorre é lógica, por meio do MAC Address¹⁶, que consegue identificar o local físico da rede que o computador ou dispositivo de acesso se encontra. Com base nessa localização, o Google Notícias realiza um filtro algorítmico para remeter as notícias que sejam referentes ao local que o usuário se encontra. A segunda mediação é geográfica, a qual leva em consideração as 20 últimas localidades que o usuário já se conectou via MAC Address e também os locais onde já foram realizados o login na rede. Com base no perfil de deslocamento, é aplicado o segundo filtro lógico, para formatação da imagem digital que será aberta com uma configuração prévia de notícias disponíveis para o usuário. A partir desse ponto, encerra-se a etapa lógica da mediação e inicia-se a etapa subjetiva.

A primeira mediação subjetiva se refere às preferências de notícias do ponto de vista cultural, ideológico e social. A análise leva em consideração todos os acessos que o usuário já realizou enquanto estava logado na rede, ou seja, é criada uma pré-disposição para notícias que se alinhem com o histórico e preferências de leituras de cada indivíduo. A segunda mediação subjetiva leva em consideração o perfil de consumo na rede. São analisadas todas as pesquisas de produtos físicos e simbólicos que o usuário realizou nos últimos meses, logo, é aplicado um filtro que alinhe o perfil de notícias e os produtos anunciados juntamente com as mesmas. Como a gama de ofertas do Google abrange praticamente todos os bens materiais e simbólicos disponíveis na rede, é possível realizar a mediação entre histórico e desejo, para que suas sugestões estejam alinhadas com o perfil de consumo de cada usuário.

¹⁶MAC é a sigla de Media Access Control, ou seja, o Endereço MAC é o endereço de controle de acesso de uma placa de rede cabeada ou wireless. É um endereço único, com 12 dígitos hexadecimais, que identifica o computador ou o dispositivo computacional dentro de uma rede. Em uma linguagem clara é como se fosse o documento digital de identificação de um dispositivo digital na rede.

A última mediação é um misto de ideologia e mercado patrocinador, levando em consideração o tipo e o valor de contrato que alguns anunciantes de determinados produtos materiais e/ou simbólicos assinaram com o Google, de modo que os produtos destes anunciantes serão ofertados de forma prioritária. A oferta dos anunciantes com vínculo contratual de elevado valor monetário é realizada com uma forte carga subliminar, pois estes produtos serão sutilmente inseridos entre as opções de notícias materializadas digitalmente na tela, especialmente naquelas de maior destaque e relevância.

Em paralelo, é realizada a mediação ideológica, pela qual os principais veículos midiáticos disponibilizam notícias para a construção da plataforma Google Notícias. Alguns desses veículos de comunicação possuem contratos milionários com o Google, fazendo com que determinadas mídias sejam adaptadas para que o enunciado seja atrativo e alinhado com o perfil do usuário, já previamente traçado nas mediações anteriores.

Todo o processo ocorre em uma fração de segundo, nos diversos e poderosos servidores de rede do Google, que, por meio de algoritmos de alta complexidade, conseguem direcionar, moldar e manipular os usuários em uma espécie de farsa digital. Essa proposta discursiva (não é possível pensar um discurso matematicamente mediado, o que ocorre é um simulacro discursivo) tende a maquiar a melancolia do discurso midiático, uma vez que sempre que uma notícia é buscada nessa plataforma a mesma irá soar agradável, mesmo as mais trágicas já serão filtradas para remeter a um veículo ou notícia mais bem adaptada ao perfil do usuário.

Por meio dessa dinâmica, o usuário consegue perceber uma falsa redenção, pois uma proposta alinhada com seu perfil tende a criar uma falsa esperança comunicacional. Porém, o caráter de manipulação ideológica deste tipo de dinâmica é extremamente voraz, já que tende a minimizar o contraditório e elevar o debate a uma nulidade. A lógica também pode ser observada na falsa redenção que os *likes* e *dislikes* causam nos usuários das redes. A salvação está diretamente ligada a conseguir um *like* de um ídolo ou de uma referência subjetiva para aquele usuário.

Não se pode deixar enganar por essas perversas mediações da era digital, pois elas se travestem de alegria e redenção, quando, na realidade, apenas aprofundam a melancolia e o trágico no imaginário digital. É como se fossem distribuídas máscaras digitais que ocultassem o verdadeiro caráter imaginativo que as redes constroem: a manipulação, o trágico, a melancolia e a falta de esperança, especialmente aquela que se refere a um dia voltar à experiência do puramente humano.

É necessário entender, todavia, o processo midiático, em busca de uma concepção que supere esse carácter negativo e nefasto, pois cabe exatamente à comunicação social o dever de humanizar o imaginário que, nesse momento, se encontra em escuridão. Essa é uma característica do imaginário

humano em períodos de grandes mudanças sociais e ideológicas e, normalmente, passada a transição, a tendência é que o imaginário seja novamente iluminado e ressignificado. Para melhor entender o processo, é necessário realizar uma revisão teórica do papel da comunicação social como fomentadora da produção cultural, que culminará na atual era digital e todas as suas controvérsias, indefinições e re(significações).

2.2. Cultura Digital: das massas às digitalizações

Refletir sobre a cultura moderna é realizar uma leitura crítica da comunicação social enquanto veículo capaz de fomentar e instrumentalizar as identidades individuais e coletivas. Realizar uma revisão contemporânea da transição da cultura, classificada como de massas, para a explosão informacional na era da cultura digital é uma cláusula indispensável para a compreensão dos dispositivos que materializam e causam sedução ao interagir com uma imagem digital. As estruturas que evoluem para que se possa pensar na plausibilidade de interagir com uma imagem tecnológica estão umbilicalmente ligadas às estruturas culturais que o imaginário necessita para interpretar imagens digitais como signos em uma relação de significância visual, capaz de integrar, por meio da interatividade, com outras formas do universo digital, como o vídeo e o texto em busca de novos significados capazes de alterar a subjetividade da imagem criando uma nova proposta imagética que só pode ser concebida e observada enquanto imagem no plano digital.

Santaella (2003) apresenta um panorama teórico dos eventos tecnológicos e sociais que possibilitaram a transição da cultura de massa para a cultura das mídias, especificamente o controle do pensamento baseado nas transformações sociais, desde menores e superficiais até as majoritariamente representativas. Três vieses que estruturam essas mudanças podem ser observados: o político, o econômico e o cultural (Santaella, 2003, p. 51). A interação entre três pilares enaltece a posição da cultura na sociedade ocidental. A relevância da cultura é justificada por sua fundamental subjetividade, sendo responsável pela construção e pela consolidação das identidades e por proporcionar o capital simbólico necessário para a edificação da economia e da política. A cultura pode ser vislumbrada e teorizada por duas vertentes estruturantes: a humanística e a antropológica.

A vertente humanista apresenta-se como seletiva, pois confere a classificação de cultura para um grupo restrito de atividades da produção humana, restringe ao campo cultural as produções artísticas visuais, a produção musical e as obras literárias. A vertente antropológica concede à cultura um aspecto plural, trazendo à baila toda produção subjetivada da humanidade. As tensões e as ressonâncias de

ambos os pilares formaram o arcabouço teórico do conceito de cultura desenvolvido durante o século XX, sendo ligeiramente ultrapassada pela proposição teórica do hibridismo cultural que vem refundando a cultura desde a revolução cultural da década de 1960 (Santaella, 2003, p. 51).

A cultura digital foi um turbilhão em um rio, pois gerou redemoinho no que se referem aos bens simbólicos, estes se tornaram efêmeros, fluidos, permeáveis e dispostos a se hibridizarem em detrimento dos valores de mercado e da produção cultural midiaticamente digitalizada. A profusão cultural rotativa e caótica permitiu teorizar a imagem digital como mediadora elementar do consumo e da produção cultural. Sem embargo, para teorizar sobre esses movimentos culturais deslocados e compósitos reflexos da revolução digital contemporânea, torna-se necessária uma análise digressiva retomando a concepção da cultura a partir da segunda metade do século XIX.

Em meados do século XIX, a literatura apresentava a cultura como elemento novo em termos epistemológicos no qual podiam ser observadas duas formas conceituais de cultura: a erudita e a popular (Hall, 2003, pp. 23-87). Esta segmentação possuía uma relação clara com a luta de classes, inerentes ao período histórico, pois era atribuída à elite a cultura erudita, e às massas trabalhadoras e camponesas a cultura tida como popular. Esse período histórico assiste à quebra da divisão dual no conceito de cultura. Com a capitalização dos meios de comunicação, era necessário que todas as classes se tornassem em potenciais consumidores, o que se tornaria uma realidade com a ascensão dos meios de eletrodifusão. Com o poder do capital monetário aliado à produção simbólica, em especial os jornais, o telégrafo e, posteriormente, o rádio, já no início do século XX, o cenário cultural se torna, de tal forma complexo, que conceituá-lo como erudito e/ou popular já não era sustentável (Eco, 1993). Surgia o conceito de cultura de massas.

A cultura de massas é o resultado antropofágico entre o popular e o erudito, um composto entre a tradição e a modernidade, no qual sobrevieram o industrial e o artesanal, gerando um puzzle cultural que se transformaria em bens simbólicos ao serem veiculados pelos meios de comunicação massivos. O século XX é palco principal para a cultura de massas em que o discurso assistia ao espetáculo da coxia, o homogêneo era a plateia deste espetáculo e o consumo cultural seguia as regras da audiência, a mensagem era direta em um fluxo único (partia apenas do emissor midiático). Este espetáculo cultural, do ponto de vista da transmissão, seria um monólogo em que o ator seria o veículo de comunicação, cabia às massas o papel de consumidor passivo.

A cultura de massas vive seu apogeu social até os fins da década de 1980, período em que o espetáculo cultural começa a ser questionado em seu formato de monólogo. A produção simbólica começa a fomentar um pouco de subjetividade, não por um amadurecimento social, mas sim por um

esgarçamento financeiro do modelo comunicacional em vigência desde o início do século. Inicia-se a proposta de consumo na qual são plausíveis algumas opções de bem simbólicos (Santaella, 2003, p. 52).

As novas formas de produção simbólica estavam refletidas em tecnologias que proporcionavam a imediata disponibilidade e a efemeridade do consumo (produtos culturais descartáveis), como as fotocópias, videocassetes, videoclipes, videogame, o sensual controle remoto, acompanhado rapidamente pelo desenvolvimento do CD e da televisão via cabo, com a possibilidade de mudar de estação em uma forma gozosa de consumo simbólico.

Ao trazer elementos subjetivos para cultura, o conceito unilateral e passivo da cultura de massas entra em declínio. As tecnologias analógicas de interatividade transformam os produtos simbólicos em opcionais, estes podem ser trocados de acordo com o interesse do indivíduo. Apesar de não serem interativos e nem possibilitarem que o indivíduo seja um locutor, esta transformação, nas formas de produção e consumo cultural, levava em consideração o heterogêneo e simulavam uma possível personalização das demandas culturais. (Santaella, 2003, p. 52).

A verdadeira mudança seria observada nos anos de 1990. Naquela década já se prenunciavam, cristalinamente, os fluxos e as miscigenações entre a maioria dos meios de comunicação. Os que não fossem plausíveis de hibridização estavam fadados ao fim, o videocassete seria um dos primeiros a sofrer o impacto. Apesar de já existir nas forças armadas e em algumas universidades norte-americanas e europeias, nos primeiros anos da década de 1990, o conceito de rede de telecomunicações, sob a influência das redes a interdependência cultural dos bens simbólicos em relação ao seu meio de produção e consumo já prenunciavam as mudanças que estavam por vir. Esse período é denominado pela literatura como o da cultura das mídias.

É importante salientar que essa cronologia evolutiva em relação à concepção teórica de cultura não deve ser encarada de forma pontual, a tipificação constitui apenas um marco teórico para esta tese. Invariavelmente, um tipo de cultura se encontra contida, miscigenada ou hibridizada na cultura que a precede, bem como na cultura que desponta. Não existe um marco histórico que defina a transição exata da cultura massiva para a cultura das mídias. O que pode ser claramente observado é o fenômeno da aculturação que paulatinamente assume características *latu sensu* a nortear, teoricamente, uma gênese que permita conceituar uma nova etapa da cultura ocidental.

Ao conceber o termo cultura das mídias, Santaella (2003) e Castells (1999) tentavam embarcar as novas tecnologias que davam voz à opção de escolha de consumo cultural e a uma suposta subjetividade dos produtos simbólicos, os novos processos de produção e consumo cultural saltavam

aos olhos quando comparados à massividade dos meios de comunicação que, até então, era a regra no cenário cultural. O desabrochar da era computacional, no início dos anos 1990, havia insurrecionado a concepção de cultura de massas. Destarte, os meios de comunicação, a tecnologia da informação e as telecomunicações, em escala global, possibilitavam que as produções assumissem um aspecto divergente, ao ser possível que isocronicamente transitassem por diversas mídias. A cultura das mídias disferiu um forte golpe nos médios, ao pôr em xeque a homogeneidade do espetáculo comunicacional e ao despertar a necessidade de dinâmica nas comunicações. Valores como interação e interdependência excitam os médios para que a oferta simbólica possa ocorrer de forma individual e, para que existam vozes alternativas. Porém não se deve ser ingênuo quanto a essa individualização, pois ela se transformará em uma falsa interatividade: a manipulação e a violência simbólica serão uma constante na dinâmica da cultura das mídias.

A profusão e a existência dos mesmos bens simbólicos em diferentes mídias marcam e são elementos que caracterizam a portabilidade midiática. Logo, a mesma informação perambulava e saltava de uma mídia para outra: estava no rádio ao mesmo tempo em que se manifestava na televisão, refletia nos jornais, “ressuscitava” nas revistas, era relevante para fomentar um documentário na TV via cabo, possuía a mesma via de mão dupla em um livro e/ou em uma película. (Santaella, 2003, p. 53). Quando o intercâmbio entre os meios de comunicação de massa torna-se extremamente permeável, deslocalizou as camadas culturais outrora chamadas de populares e eruditas. A produção literária ganha outro patamar em termos de vendas e edições traduzidas para diversos idiomas, após as adaptações de livros para o cinema, novelas e, já no final dos anos 1990, para as séries de TV. A produção musical e o consumo de discos em formatos compactos (CDs) criam uma relação visceral com a produção televisiva, a série global dos Acústicos MTV é um exemplo claro da interdependência existencial das mídias.

Cada tipo de mídia, individualmente considerada, seja o livro, o jornal impresso ou televisivo, a televisão, o rádio, os discos, entre outros, é concebida com uma função semiológica específica. Contudo, o consumo cultural somente se torna eficaz quando todas as formas de mídia estão dispostas em uma rede, subvertendo o tempo em velocidade e possibilitando o tráfego entre as diversas formas, tempos e espaços midiáticos disponíveis nessa época (Santaella, 2003, p. 53).

Por essa dinâmica, as tramas entre as mídias vão se fortalecendo, a hegemonia da cultura de massas, vigente até então, começa a ser questionada, pois, epistemologicamente, não se sustenta mais. A derradeira concepção da cultura de massas irá finalmente sucumbir, quando este cenário da cultura das mídias passa a absorver a nova onda tecnológica. A informatização digital, sob a égide do computador pessoal, penetra em todas as camadas da vida social, econômica e privada (Santaella, 2003, p. 53).

Sibilia (2002) discorda do posicionamento de Santaella (2003). Para a autora, não existe uma cultura das mídias, e sim um aparelhamento tecnológico dos meios massivos de produção e consumo simbólico. A proposição não deixa de possuir um lastro verdadeiro, pois, como já se elucidou, não existe o desaparecimento de uma cultura e o início da outra. A ideia de aparelhamento tecnológico, apesar de plausível, não leva em consideração a hibridização, que é o centro existencial e racional da cultura digital e, de fato, a transição para uma produção simbólica majoritariamente digitalizada se inicia com a intercambialidade das mídias analógicas, o próprio princípio da digitalização das mídias, que precisava ser legível aos sistemas digitais em rede.

À medida que as mídias migravam para o universo computacional, o conceito de mídia perde sua materialidade. Basta observar os notebooks contemporâneos, que já não mais possuem qualquer *hardware* para mídias como CDs, DVDs, Scanners. Todas as mídias passaram para o universo digital e o computador passa a ser a máquina simbólica plena, capaz de reproduzir a parcela de maior relevância da produção simbólica da humanidade. Dessa forma, o conceito de cultura das mídias possui maior relevância para a proposta teórica desta tese.

Walter Benjamin (1985, p. 35) ensaia sobre a dinâmica cultural. Sua proposição se torna elementar na concepção da mídia como fomentadora de proposta cultural audiovisual, a qual torna plausível conceber a imagem digital como um signo cultural contemporâneo. Para Benjamin, o elemento primordial para a proposição de uma dinâmica cultural é o produtivo. A partir da relação entre produção e representação, a cultura arraiga-se em quatro níveis fundamentais que formam uma amálgama: a produção humana como elemento criativo, a sobrevivência através da memória, a circulação e a difusão comunicacional e, por fim, a recepção e o consumo simbólico. (Santaella, 2003, pp. 53-55). Partindo desta proposta, é possível trabalhar o conceito de produção e atualizá-lo para o universo das produções culturais digitais virtuais.

A racionalidade matemática e o algoritmo, como elemento mediador da cultura digital, não modificam os quatro pilares que criam a estrutura produtiva benjaminiana. O que se altera são factualmente o tempo e o espaço de acesso à produção e a possibilidade de interagir com o bem simbólico, o que lança uma claridade sobre a proposta teórica da possibilidade da produção imagética fora do cérebro e além da alma. É possível que este seja um dos pilares estruturantes das redes digitais como mediadora da produção cultural. O nível e a origem da produção simbólica estão sendo deslocados, as redes ressignificam o consumo cultural. Não é mais plausível conceber o “freguês” cultural por meio das relações de audiência. Ao transferir a comunicação para a esfera digital, o espectador passou a ter

voz, não é mais possível pensar a cultura digital sem pensar na figura do usuário que se manifesta, interage e também é um produtor midiático.

Se for possível vislumbrar um lado positivo na era digital, este lado é justamente o fim da passividade na comunicação social e nos mídias, *data vênia*. Na era digital, a voz do consumidor simbólico não deve ser menosprezada. Embora a interatividade seja usada como instrumento de poder e manipulação ideológica, pela primeira vez, as minorias podem se manifestar sem um entreposto físico por meio das redes digitais (Redes Sociais). Se suas vozes são ouvidas, é outra discussão que não cabe no recorte empírico desta tese, mas que a possibilidade é real e plausível não se discute.

O *locus* existencial da cultura de massas residia no receptor, que absorvia a informação do emissor. A interatividade das primeiras mídias analógicas, sequencialmente, das aplicações digitais deixa latente a característica híbrida que a cultura assumiria na era das mídias, com a exponencialização da interatividade e da participação produtiva a concepções culturais pós-massivas, ressignificando as fronteiras culturais, as quais tendem ao desaparecimento na cultura digital ou cibercultura (Maffesoli & Martins, 2012).

Analisando a cultura, até o final do século XIX, é plausível e delineável a determinação de códigos e a observação de uma tipologia cultural: artes plásticas (Belas Artes), Artes do Espetáculo (apresentações em palcos) e literatura (Belas Letras), eruditas e folclóricas. Essa classificação colecionista seguia a mesma ordem racional desde o século XV. As novas tecnologias da modernidade capitalista complexificaram o cenário a ponto de não ser mais possível realizar uma proposta tipológica para as diversas formas de manifestação cultural. Vem a calhar, para definir a cultura na era digital, o pensamento complexo de Morin (1967, pp. 28-45), pois a produção e a hibridação cultural são reflexos da instrumentalização tecnológica e da racionalização matemática dos algoritmos que constituem as principais estruturas das aplicações digitais em redes. O resultado da confluência entre o simbólico e o tecnológico são multiplexação e transformação em fluxos dos elementos epistemológicos que compõem a cultura e as formas de produzir e consumir bens culturais.

A tecnologia tende a ampliar as capacidades físicas e cognitivas do homem. Desde a invenção do vapor ela vem alterando a práxis cultural econômica e política da humanidade. O contraponto cultural está diretamente ligado a essa dinâmica atroz, sagaz e sedutora que o avanço tecnológico enseja, e que o espírito “iluminado” do capitalismo transforma em culto. O mercado e seus valores são os responsáveis por, em apenas um século, a produção cultural saltar da arte representada (belas artes, artes cênicas e literatura) para a massificação midiática (fotografia), jornais, cinema, rádio e TV. Seguindo o trem da história em um salto espetacular de aproximadamente 45 anos, o avanço tecnológico, ao tornar-se o

motor elementar do desenvolvimento capitalista, transpassa a dinâmica da cultura de massa iniciando a cultura das mídias que, em um salto de 10 anos, se transforma na cultura digital, que permeia o imaginário contemporâneo.

A grande reviravolta para se chegar à cultura digital está ligada à rebeldia conceitual que o digital impõe à cultura, pois, até o surgimento das mídias compartilhadas, a produção cultural seguia uma razão linear e cumulativa, reflexo de uma continuidade histórica, na qual existem em constante tensão: o tradicional, o excepcional, a persistência e o espírito da transformação. O que mantinha esses elementos em uma tensão controlada, sem que houvesse uma revolução, eram os elementos ideológicos fomentadores dos meios de produção. Quando a tecnologia chega a um nível evolutivo em que a produção e o consumo cultural passam a fazer parte do seu âmago; e que o dispositivo tecnológico passa a ser o principal mediador desta relação incestuosa, a apropriação cultural por parte do capitalismo é total. Basta observar os grandes produtos de sucesso nos últimos 20 anos, a maioria dos lançamentos está ligada à produção e ao consumo simbólico, basta refletir a respeito das funcionalidades do *Ipod*, *Iphone*, *Ipad* e todos os seus concorrentes de mercado.

A cultura digital desloca o “enunciado” para o dispositivo tecnológico, como já discorrido por meio da cultura digital, todos têm voz e podem interagir de forma midiática, mesmo que esta voz não seja um “microfone” capaz de atingir o mesmo público que os media. A indústria cultural, apresentada por Adorno e Horkheimer (1996, pp. 17-34), está se travestindo de dispositivo tecnológico. Contudo, os valores e interesses de controle e manipulação permanecem intocados em uma parte obscura dos algoritmos, mais profundos e protegidos que os fantasmas que rondam a *Deep Web*.

É esse o cenário no qual floresce a cultura midiática, em sua vertente digital, a celeridade do tráfego de dados, das hibridações, das fluidificações, da aceleração temporal está deslocando as identidades, os tempos e os espaços culturais. O que transmuta a cultura das mídias em uma cultura digital, entretanto, são os dispositivos da globalização que criam as bases fundamentais que possibilitam os investimentos em tecnologias digitais, ao mesmo tempo em que reduzem as distâncias, capitaneiam as subjetividades.

Em uma era na qual impera a mídia digital, as redes trazem o prazer, a corporalidade, a fantasia, o afeto e o desejo para dentro de seus dispositivos e o sujeito passa a ser fruidor de seus próprios devaneios. O jogo já não se restringe a um problema de interpretação das mensagens, mas sim a questões de percepção e sensibilidade, a textualidade deste tempo é imagética, sendo significada por meio das imagens digitais. Benjamin (1985, pp. 45-46) já profetizava essa nova relação, quando demonstra que “novas formas comunicativas criam novas formas de ver e de compreender o mundo”.

A ascensão das mídias digitais é uma resposta clara ao pensamento benjaminiano, pois são necessárias novas formas de ver e compreender o mundo digital, mundo que não mais é orientado pelo céu e pela astronomia estelar, mas sim pelas imagens digitais. Quando se reflete sobre a cultura de 25 atrás, não era verossímil idealizar o acesso às redes informacionais e à conta bancária, ou mesmo realizar a compra de um produto qualquer por meio de um dispositivo que cabe na palma da mão e que não possui qualquer tecla. O *smartphone* é a apoteose tecnológica da imagem digital.

Os produtos culturais da atualidade estão, em essência, norteados pelo princípio da ingerência assim como está o capital. Suas dinâmicas não obedecem a uma ordem comunicacional retilínea, pois seguem a dinâmica do marketing e da ideologia de mercado. Em uma relação mercadológica, as marcas, inicialmente utilizadas para designar um fabricante, transmutam-se em signos culturais com potencial de mudanças estruturais nas relações sociais e políticas, sobretudo, na construção das identidades. O desejo manipulado de consumir uma marca específica funciona como um cartão e acesso ao imaginário contemporâneo, edifica a subjetividade e molda o corpo individual e coletivo por meio de uma erupção visual digital que domina as redes virtuais, desde o primeiro acesso até o fim da existência do sujeito.

O processo de hibridização entre produto e imagem constitui o verdadeiro valor de mercado de uma imagem digital. A primeira imagem digital de todos os dispositivos digitais, praticamente sem exceção, é a logomarca do dispositivo ou da plataforma que está a acessar: basta verificar o que ocorre quando se liga um *notebook* Dell ou se acessa o Google. Em um segundo momento, o dispositivo ou a plataforma apresenta a imagem digital de seus principais parceiros comerciais ou patrocinadores. Após a logomarca do fabricante do notebook, irá se materializar a imagem digital da logomarca do sistema operacional do notebook: no caso do Google. Após a primeira busca, serão apresentadas as logomarcas dos demais produtos do próprio Google e dos parceiros algoritmicamente escolhidos. Em toda navegação pelas redes, podem ser observadas imagens digitais de logomarcas ou de links comerciais que direcionam os usuários para produtos ou ofertas de parceiros e patrocinadores. Essas nuances estrategicamente inseridas na lógica de programação/produção das indústrias culturais digitais (cibercultura) permitem inquerir o ordenamento estético e cultural destes produtos.

A trama midiática algoritmicamente manipulada demonstra a voracidade e intencionalidade prévia do capitalismo em rede que, ao mesmo tempo em que explode, homogeneiza os produtos culturais travestidos da pseudo sensação de escolha (Santaella, 2003, p. 59). Um grande expoente do consumo simbólico camuflado de opção é uma pesquisa no Google e os possíveis retornos apresentados, que, em

vez de realmente disponibilizarem escolhas, apresentam um cardápio já pré-selecionado e com claras intenções venais¹⁷.

Compreender esse momento de transição híbrida entre a cultura das mídias e a cultura digital, portanto, se torna fundamental para compreender a mudança do local da cultura. As antinomias que tendem a romper a heterogeneidade abalam as mídias de comunicação de massa, que trazem em sua origem a homogeneização dos produtos simbólicos. Com a convergência das mídias, a tensão quanto ao *locus* cultural chega a tal ponto que novos dispositivos são necessários para que as diversas mídias possam ser interpretadas e processadas por um conjunto de dispositivos que não possuem mais um limite ou uma fronteira definida. Dessa tensão surgem as multimídias digitais, que são o desabrochar dos produtos simbólicos da era teleinformática, portanto da cultura digital.

A cultura das mídias, nas décadas de 1980 e 1990, era baseada em meios de transmissão por sinal analógico, que funcionam em *broadcast*¹⁸. Nesse tipo de sinal, a transmissão continuava seguindo apenas o sentido da fonte emissora para a fonte receptora, as subjetividades que cabem neste tipo de sistema são simuladas, pois o receptor não consegue transmitir uma mensagem em um sistema analógico.

Em fins da década de 1990, os sistemas que uniam informação e telecomunicação, por meio das transmissões digitais¹⁹, passam a ser onipresentes na sociedade. É importante observar que a rede digital foi sendo expandida de forma silenciosa. Quando se tomou ciência deste fenômeno, o acesso às redes já estava disponível para boa parcela da população das Américas, da Europa e de parte significativa da Ásia. Quando as redes estão espalhadas por toda parte, a vida social, política e econômica migram para as redes e tem-se o início da controvertida revolução digital.

O digital é espaço virtual sem preconceitos para qualquer tipo de conhecimento: imagens, vídeos, linguagens textuais, sonoridades. Toda a produção de conteúdo intelectual e artístico pode ser reduzida à matriz binária, transformando-se em arquivo eletrônico, à disposição para acessos, utilizações e rematerializações por meio de qualquer equipamento com acesso à rede²⁰. A digitalização das informações e dos meios de reprodução em telas digitais convencionou-se nomear de efeito de convergência das mídias (Santaella, 2003; Barbero, 2006; Orozco, 2006; Musso, 2006).

¹⁷ Interessante notar que este termo utilizado no inverso digital tenha a denotação de corrupção dentro do português de protocolo europeu. Realmente algo que está disposto na rede com a intenção de se vender está em uma relação de corrupção.

¹⁸ Sistema de transmissão de sinais normalmente UHF, VHF, AM e FM, onde um emissor envia o mesmo sinal para vários receptores.

¹⁹ O protocolo de comunicação Ethernet permite que os fluxos de sinais sejam interpretados pelos dispositivos e aparelhos que compõem a rede digital. Este protocolo altera completamente a lógica da comunicação uma vez que as transmissões do tipo Ethernet permitem que todos os dispositivos que se comuniquem dentro de uma rede sejam emissores e receptores da mesma informação.

²⁰ Computadores, *tablets*, *smartphones*, *smart grids*, *smartglass*, *smart TV*, internet das coisas, relógios interativos etc.

Diante do arcabouço teórico traçado até esse ponto, torna-se deveras pertinente classificar o efeito de convergência das mídias como sendo o fenômeno da digitalização das mídias. Tal classificação apresenta-se como a mais adequada, pois a convergência incontestavelmente ocorreu, porém, os elementos que estavam se convergindo eram os meios, não ocorreu uma convergência no sentido da produção, dado que pode ser comprovado pelas plataformas de digitalização que dominaram a ciência da computação no final da década de 1990 e início da década de 2000. Nessa fase, a indústria cultural apressou-se para digitalizar-se, em outras palavras vestiu um fato digital.

A voracidade mercadológica preferiu, em razão de custos, digitalizar-se. O desenvolvimento de conteúdo, originalmente digital, ocorreu em um segundo momento, e encontra-se hoje totalmente estabelecido. É reflexo da digitalização uma série de tipografias digitais que surgiu com o intuito de digitalizar o conteúdo que se encontrava disperso em diversos formatos de mídias. O MP3 transformava LPs e CDs em arquivo de digital, o MP4 desempenhava a mesma função para vídeos, o JPG transformava imagens analógicas em imagens digitais por meios de scanners e máquinas fotográficas digitais, o OCR transformava impressões textuais em arquivos de texto editável, a mesma função era obtida pelos arquivos em PDF. Toda essa dinâmica trazia os conteúdos analógicos para a materialização nas telas por meio da imagem digital, até o som por meio dos arquivos musicais deveriam ser precedidos por um ícone, que nada mais é que uma imagem digital que direcionava o arquivo para o reproduzidor de áudio.

Quando ocorre a transição da rede para a sociedade civil²¹, as interpolações imagéticas e virtuais foram delegadas à programação comunicacional por meio de algoritmos binários. Lévy (1999, p. 99) reflete categoricamente a respeito desse período. Para este autor, estava a nascer a antropologia digital. Após a onipresença das redes se consolidar como uma razão social e onipresente, o próximo passo da evolução tecnológica estaria ligado à psicologia do consumo.

Ao transformar consumidores em fãs, as telecomunicações se uniriam à informática e à comunicação social para desenvolver próteses sensoriais sem as quais não é mais possível pensar a comunicação, o homem e a sociedade. Os grandes grupos de comunicação mundial, que podem ser reduzidos a no máximo 6 conglomerados, estão no esteio do desenvolvimento de conteúdos para serem consumidos por meio das extensões tecnológicas do corpo, transformado a comunicação social em um ato orgânico. Ler uma notícia ou receber uma mensagem nessa dinâmica é pueril, está para a vida do homem contemporâneo disposta como uma capacidade sensorial. Basta observar a postura dos indivíduos de forma geral, em qualquer lugar e a qualquer momento estão com os *smartphones* em punho, sem qualquer preocupação ritualística, cívica ou comportamental.

²¹ Inicialmente as redes eram restritas às Forças Armadas e aos setores estratégicos de universidades norte americanas.

A nova relação comunicacional desencadeou o colapso do exclusivismo da mídia tradicional, especialmente a televisiva. Nos dias atuais, qualquer emissora de televisão possui uma programação paralela nas redes, e a maioria das rádios está sendo simultaneamente transmitida por *live* no YouTube. O conceito de mídia (media em Portugal) está vivendo um processo de ressignificação, pelo qual o signomídia passa a representar toda produção, recepção, interação informacional mediado pelo computador. (Salcedo, 2012).

Está a se passar, nas práticas comunicacionais, por uma revolução maior que a prensa manual do século XIV e tão sagaz quanto a fotografia no século XIX, respectivamente as mudanças do século XV e XIX alteraram a cultura enquanto o *locus* da produção humana. (Santaella, 2003, p. 64). A comunicação sob a égide do digital está a mudar e a radicalizar todas as formas de produzir, distribuir os bens simbólicos. A semiologia está enfrentando uma crise em sua estrutura significativa. O pedágio entre a produção e a distribuição não cabe mais somente ao homem. A mediação computacional já se torna este pedágio capaz de alterar a relação clássica entre significado e significante, sendo que o resultado da relação é um signo digital, que primeiro existe como bits e bytes no âmago das máquinas, para então poder ser materializado por meio de uma imagem digital.

Canclini (1995, pp. 45-98) já discutia essa nova relação, porém em uma análise que não leva em consideração a semiótica. Este autor relaciona os meios informacionais digitais à leitura da cultura contemporânea, tanto a cultura como os meios informacionais digitais são fronteiros, fluidos e sem território. Dessa forma, não há como seccioná-los, pois a cultura contemporânea existe como tal devido à aculturação dos meios informacionais digitais.

É necessário acrescentar à proposta de Canclini (1995) a questão das identidades em rede, pois a identidade é fundamental na construção cultural de qualquer época e ainda mais relevante na contemporaneidade, que está a viver a crise da experiência (Benjamin, 1992 e Agamben, 2005). Uma crise da experiência enseja uma crise identitária. Ao se tomar como exemplo o Google, quantas manifestações identitárias e heterogêneas podem ser localizadas pela ferramenta? Não é possível chegar a um número, mas essas manifestações não conseguem compor um alento, pois, sem a intencionalidade maquiavélica dos algoritmos, são apenas um sem número de manifestações à deriva na rede.

Pode-se afirmar que praticamente toda a produção humana, desde os anos 2000, somente se torna válida e visivelmente sensível, caso possua um arquivo que a corresponda na rede. No entanto, sem a interação algorítmica capaz de direcionar esse conteúdo para um usuário, toda e qualquer produção pode se transformar em uma nau sem rumo e sem perspectivas de um dia chegar à terra firme. Essa é uma das nuances teóricas que possibilitam refletir a imagem digital na concepção cultural

contemporânea. Ao mesmo tempo em que se torna um signo digital, necessita de uma razão matemática para ser culturalmente produzida e consumida. A visibilidade e a vitalidade das imagens digitais estão na razão algorítmica das redes, as quais, do ponto de vista comunicacional, se valem da efemeridade e do consumo instantâneo. São imagens que funcionam como notícias, em outras palavras, instantes informacionais, efêmeros e para consumo imediato, com um prazo de validade determinado pela próxima notícia. Marcelo Nova, ao compor a letra da música “Banquete no Lixo”, mostra um panorama poético interessante para tratar dessa relação: um agora que representa “um furo no futuro, por onde o passado começa a jorrar”.

O universo digital propôs uma nova prática social, que passa a existir como um poder paralelo. Parcelas da liberdade social (no sentido iluminista e contratualista) estão a ser delegadas para as redes digitais em prol da possibilidade de habitar e participar das mesmas. Está-se diante de um novo estatuto social, porém a área do conhecimento responsável pela liberdade e pela democracia nas redes não é o direito, são as comunicações sociais. As regras comunicacionais, o poder coercitivo das notícias, o valor da mensagem, a produção mediática são a constituição e os códigos processuais, da Pasárgada onde a vida digital acontece e que a literatura denomina ciberespaço.

O ciberespaço (espaço ou universo digital) é um fenômeno complexo. Foi no ciberespaço que as grandes mudanças que transpassaram as culturas de massas ocorreram. Se, em um primeiro momento, o ciberespaço era anárquico²², o deslocamento do eixo comunicacional para as redes acarretou a admissão de supostas leis e códigos, pois não existe potencial mercantil em um ambiente sem leis e regras. Por meio da institucionalização comunicacional do ciberespaço, foi concedida cidadania aos usuários que, dentro de uma rede, representa: visibilidade e liberdade para criar e consumir produtos simbólicos e materiais e ainda foi aberta uma parcela ínfima de liberdade para distribuir os produtos. A institucionalização que transformou e solidificou a internet como o maior mercado do mundo foi chamada pela mídia e pelos acadêmicos da área de exatas como WEB 2.0.

A única e verdadeira institucionalidade democrática que ocorreu com a WEB 2.0 foi a alteração da dinâmica da comunicação, alterando em essência a relação comunicacional, em que a produção e a distribuição de informação passam para uma relação de “muitos para muitos”. Uma pluralidade de vozes produz, distribui e consome. Não há qualquer alteração em relação aos interesses da indústria cultural. As identidades, as minorias podem ter suas vozes representadas nos meandros do ciberespaço, mas não há qualquer sublimação democrática. As parcelas de liberdade são matematicamente racionadas

²² A Ficção do Ciberpunk concebida pelo autor William Gibson explora o caráter anárquico e sem leis das redes digitais em sua origem

por esta indústria que, diga-se de passagem, está se sentindo completamente à vontade nas redes digitais.

Outro fator que é muito relevante, ao se analisar a dinâmica comunicacional no ciberespaço, são as redes sociais, que se transformam em ambientes de embate político²³, o “eu” filosófico e seus desdobramentos podem ser ouvidos pela rede do usuário e há a expectativa de que uma publicação viralize e expanda sua abrangência além dos limites da rede social deste usuário. Essa é uma das maiores ilusões de quem publica um conteúdo em uma rede social: a possibilidade imaterial de uma visibilidade plena.

De ilusões como essa as redes digitais estão completamente povoadas, dado que a liberdade na rede será a liberdade do mercado. Todos os agentes sociais que almejam contribuir para o avanço social contemporâneo devem habitar o ciberespaço, especialmente quando a capacidade de produzir enunciados está à disposição da maioria dos usuários. Os polos de enunciação podem constituir núcleos de resistência no qual sobrevivem as lutas identitárias, embora majoritariamente renegadas pela indústria cultural em rede. O heterogêneo, as minorias encontram nas redes um espaço plausível para a articulação política, em suma, o que se quer grifar é que existe um espaço nas redes para a manifestação do anti-hegemônico, de forma atemporal e sem a necessidade de um espaço determinado.

Destarte as recentes discussões sobre oligopolização midiática do ciberespaço, a sua composição estrutural contemporânea ainda permite que algumas minorias se articulem e se posicionem. Dar voz às minorias, buscar uma alternativa à hegemonia midiática, valorizar o heterogêneo são valores éticos fundamentais para os Estudos Culturais, e merecem destaque nesta tese.

Não é plausível, contudo, conceber o ciberespaço como um espaço emancipador, mas sim uma arena política e intelectual jamais experimentada por uma parcela tão grande da sociedade ocidental (Santaella, 2003, pp. 67-74). Apesar do real interesse econômico das indústrias culturais, o ciberespaço permite que uma grande quantidade de vozes se articule a custo mínimo. Contudo, não há qualquer garantia que estas vozes sejam ouvidas e que suas demandas sejam atendidas. O ciberespaço deve ser concebido como um universo comunicacional excepcional, no qual organizações, culturas, artes, política e sociedade possuam um potencial de visibilidade sem correlato em qualquer outro espaço comunicacional.

O debate empírico acerca de mídia e da cultura permite conceber a imagem digital como um produto direcional do ciberespaço, forjado sobre interesses mercantis. A interação existente entre um usuário e uma imagem digital é o reflexo invertido dos espaços virtuais digitais, os quais delegam à

²³ Este assunto será retomado e aprofundado no subcapítulo Imagem Digital e Política.

imagem digital a máscara do consumo simbólico, cabendo a ela a obrigação de vender-se ao usuário desde o primeiro acesso que este fizer a rede.

Contrariando a proposta mercadológica do ciberespaço e colateralmente das imagens digitais, Barbero apresenta a comunicação digital como um novo local do público e de cidadania, onde habilitam uma pluralidade de atores de leituras críticas. Para Barbero (2006, p. 53), o ciberespaço é emancipador e criador de uma cultura política de resistência e fomentadora de alternativas, logo as imagens digitais seriam um elo capaz de criar e construir a emancipação das minorias.

Amaral (2006) reflete a respeito do potencial cultural, político e de resistência que é inerente às manifestações que a humanidade tende a seguir nas representações em rede. Para Amaral (2006, pp. 21-56) por mais que se concorde com as transformações e as deformações decorrentes da proposta do ciberespaço, ao se virtualizar a produção humana, a visibilidade da manifestação e a intenção original não serão suprimidas pelos interesses da grande mídia. Trata-se de uma fragmentação comunicacional que somente pode ser construída pelo olhar do homem.

Arantes (2008, p. 53) concebe a comunicação como uma estratégia para os novos modelos de sociedade que se formam a partir do universo digital. Na ótica de Arantes (2008, p.34), o espaço comunicacional é o motor de reorganização e inserção de culturas. Dessa forma, é responsável pela hibridez cultural e possui o dever de mediar as relações étnico-raciais, migratórias, fronteiriças e identitárias.

Analisando essas posições contraditórias, é possível conceber as redes como um território fecundo ainda em definição, porém já é unanimidade que as redes representam o espaço contemporâneo da comunicação social. O objeto das redes digitais e da cultura digital são as mediações imagéticas. São elas que constroem a hegemonia da imagem na sociedade e no imaginário contemporâneo. As ideologias, as representações sociais, as manifestações políticas ou uma simples viagem, na contemporaneidade, somente possuem relevância estética e instrumental se estiverem disponíveis para o acesso em rede, por meio de uma imagem digital. Chega-se ao ponto de o indivíduo se indagar de que valeria uma viagem ou um jantar se não for possível compartilhar estes momentos em sua conta do Facebook, do Twitter ou do Instagram?

As imagens digitais são uma saída para a crise do discurso que o universo digital entronizou. As campanhas políticas contemporâneas se fazem por imagens digitais. As redes são pura imagem digital. O silêncio diante dos dispositivos tecnológicos é sepulcral. O Twitter transformou-se em plataforma de governo. As rádios possuem imagens ao vivo por meio do YouTube. Já é possível visitar um museu virtualmente. As cidades digitais colocam os serviços públicos em um aplicativo de *smartphone*. Enfim,

as imagens digitais atravessam e silenciam os homens, como disse Barbero (2006, p. 67), “as imagens espetacularizam o discurso até o ponto de poder-se confundi-lo com a farsa”.

Todavia, é por meio das imagens que a visibilidade social pode ser alcançada, uma vez que as imagens evidenciam as demandas de reconhecimento. Barbero (2006, pp. 68-69) demonstra uma crescente preocupação com o escoamento das utopias políticas quando são subvertidas por utopias que alinham tecnologia e comunicação. Termos como “Aldeia Global”, “Mundo Virtual” e “Ser Digital” são formas totais que tendem a deslocar a vida humana para uma vida em que o sentido e a razão existencial só podem ser experimentados pela imersão nas redes. Barbero (2006, pp. 69-70) ainda chama a atenção que está se vivendo uma rápida superação da representação da tradição e dos costumes locais por uma representação digital, imbuída apenas de valores mercantis e homogêneos.

Torna-se deveras importante salientar que as indústrias culturais não estão em relação de neutralidade ideológica (Adorno, 1977). Quando migram para uma dinâmica digital, estas indústrias representam condensações de interesses mercantis, sociais. Ao se colocarem como mediadoras de conflitos sociais e simbólicos, na realidade estão agindo em conformidade com interesses já pré-estabelecidos. Um rápido acesso aos sites da Rede Globo e/ou da SIC pode esclarecer pontualmente tal questão, basta que se foque na parte interativa de ambos os sites, respondendo aos questionários e tomando nota do conteúdo que está sendo sondado. Após este acesso, basta aguardar o próximo telejornal e assisti-lo com um olhar crítico.

A amálgama criada entre globalização e teleinformática está a configurar um novo sistema de linguagens e escritas, o visual e o imagético são os embaixadores desse novo cenário semiológico, no qual a imagem digital encontra-se em evidência (Barbero, 2006, pp. 70-71). O imaginário digital busca a sua legibilidade por intermédio das tecnologias capazes de construir uma imagem a partir de um algoritmo.

As culturas, a comunicação e as mídias estão, portanto, a vivenciar uma avalanche conceitual, resultando em profundas mudanças nas formas de conceber e criticar a cultura sob o domínio do digital (Miranda, 1998). O objeto de pesquisa desta tese pode ser concebido como resultante da complexidade paradoxalmente efêmera da cultura digital. A reprodutibilidade foi alvo de profundos questionamentos durante o reinado da cultura de massas, em sua vertente digital questionar a reprodutibilidade não é razoável: afinal como conceber a originalidade e a reprodução em uma dinâmica digital?

Conceituar a imagem digital no ambiente das comunicações digitais é pensar que o acesso e o consumo de imagens perdem o aspecto de contemplação e até de fruição. Desde que as comunicações e a cultura abandonaram o esquema matricial em que poucos detinham o poder de enunciar e todos

recebiam e consumiam a mesma informação, para uma relação na qual muitos podem enunciar, e muitos podem escolher o que receber, a imagem digital torna-se o único meio sem fim capaz suportar toda a cadeia simbólica.

A imagem digital é a forma cabal da significação da era digital. Simplesmente toda mediação entre o homem e a máquina teleinformática só pode ocorrer por meio de uma imagem digital. Mesmo os dispositivos que possuem teclados, mouses ou outros periféricos, estes existem para que se possa interagir com a imagem digital. Não há qualquer relação possível com as redes que não passe por uma tela digital, mesmo que a experiência não seja visual. A origem de qualquer interação com a rede passa por um algoritmo que naturalmente é um programa, assim como são os editores de texto, nos quais a imagem digital projeta números, equações e simulações lógicas que tornam possíveis todas as relações, experiências, interações, enfim, em qualquer tipo de utilidade que uma rede possa possuir, material e/ou imaterial, a imagem digital é a estrutura de sustentação principal. O esgarçamento da subjetividade e essa abnegação da existência fora das redes transbordam, em delírio e tragédia, o pensamento contemporâneo.

2.3. Tecnologia e Comunicação: do positivismo ao pragmatismo trágico

A modernidade, que permitiu o advento da tecnologia digital, também possui uma racionalidade não numérica, que se refere àquela relação pós-material que não está nas telas, mas sim a olhar para a tela. Esse homem que, apesar de conectado, é dotado de paixões e sentimentos que extrapolam a mediação tecnológica. O homem que, para poder se conectar e viver a experiência virtual, superou várias necessidades elementares, desde a fome até o sufrágio total, isto é, retomando as palavras de Lyotard (1996) superou seu “íntimo terror”, ou, como citado por Martins (2002b, p.2), deixou-se de morrer de fome para morrer de tédio.

Nesse momento em que impera uma realidade paralela, virtual-digital, a ordem está sempre em evidência ou, na realidade, isolada por muros e grades, e, psicologicamente, garantida pelas trágicas notícias que fazem lembrar que dentro das casas e condomínios o perigo e a desordem estão distantes, são perceptíveis apenas pelas notícias e fantasmagorias do WhatsApp ou dos telejornais.

A razão positiva torna-se uma *outsider* ou, como citado por Martins (2002b, p.3), uma fora da lei, uma razão que concebe o cérebro não apenas como sendo criado por cima do corpo, mas também a partir dele e junto com ele (Damásio, 1996), e a capacidade que um indivíduo tem de identificar os

seus próprios sentimentos e os dos outros, (Goleman, 1995), não passem de um pequeno sismo ao pensamento positivista.

O pacto democrático de plenitude e igualdade, como que se tivesse sido realizado em uma conjuração demoníaca, vem agora cobrar seu preço: a alma dos homens. Martins (2002b) demonstra que a crise de assepsia social cria um cotidiano higienizado, atolado no indiferentismo e no absentismo político e da já comentada crise da experiência (Benjamin, 1992) e da perda da condição histórica que torna o cotidiano insuportável (Agamben, 2005, 19-32).

É possível concluir que a razão pura, o conhecimento científico como solução final e os desdobramentos que levaram à quebra da razão em prol da senilidade como “*O Erro de Descartes*” (Damasio, 1998) ou a “*Inteligência Emocional de Goleman*” (1995) foram todos absorvidos por uma dominação tecnológica pela qual a razão, a cognição e a emoção são atributos que se tornam secundários, sendo por isso trágico o cotidiano da modernidade. A tecnologia é responsável pela crise da experiência e, na era digital, é possível vislumbrar o fim da experiência. A saída dessa condição trágica tende a ser falseada pela transparência midiática e sua torrente de emoções, mas que são superficiais. É necessário desligar-se das tecnologias para buscar as essências e o reconforto, as mídias não se apresentam como alternativas, pelo contrário, são condutoras de falsas esperanças que acentuam o trágico na modernidade.

Lyotard (1996) chama a atenção para a seleção natural da humanidade por meio da competição, que culmina como uma prática de organização social. A seleção é reflexo direto do capitalismo liberal, que suga o humano e os valores sociais. Martins (2002b) denomina a ordem neoliberal como sendo um mundo raso e da troca total. Essa afirmação vem completamente a calhar, pois a razão tecnológica e o espírito do capitalismo constroem um mundo raso, em perfeita sintonia, no qual se despreza o contraditório e o consenso é ordem. Os valores democráticos são de ordem única e não precisam se basear na alteridade. É inevitável contradizer Sartre (1970): o inferno não são os outros, o inferno somos nós, tecnologicamente mediados.

As relações humanas estão em uma ordem midiática, a ordem da audiência. Não adianta ter sucesso, se não for acessível a muitos. O amor é para ser vivido pela janela, a morte tem que ser banida, não interessa, a não ser para aqueles que não participam do jogo midiático. Martins (2002b, p. 4) demonstra que o humano está a acabar-se no mundo da troca total. É justamente nessa dinâmica que está disposta nas redes a imagem digital, perfazendo-se em falsa sedução, sempre aberta ao escambo e sedenta por audiência, mas cobrando, em troca, o espírito de quem com ela negociar.

Michel de Certeau (1995) atribui a perda da alma ao exílio do ideal democrático, cabendo às instituições serem administradas por aqueles que já apenas vagueiam sem compromissos com a representação. O espírito que iluminava o ideal democrático burocratizou-se e deixou apenas o corpo a caminhar sem qualquer responsabilidade política e compromisso com o outro. A conhecida operação Lava Jato forjou-se como uma grande farsa, ao encontrar um país inteiro sem alma política. A mídia brasileira expulsou a alma democrática de quase toda uma nação, as tecnologias digitais de edição e o espetáculo apresentado a cada Jornal Nacional conseguiram retirar a esperança e a crença democrática de toda uma nação, abrindo caminho para a estetização política, mas sob uma nova roupagem, a do herói messiânico que resgatará a moral de toda a nação. Porém, com o desenrolar do tempo, os fatos demonstram que este messias midiático era leproso, somente sobrevivia pela sucção da ética e da sobrevalorização da estética midiática²⁴.

Martins (2002b, p. 5) apresenta uma relação segundo a qual a dissociação entre o ideal democrático e aqueles que o deixaram de habitar rasgam lentamente o tecido cultural e geram uma irracionalidade coletiva que multiplica nas instituições homens exilados de espírito, sendo que os vencedores desta cruel realidade são o indiferentismo e absenteísmo. Retoma-se o Brasil como referência, mas podendo estender esta relação para a Hungria e para a Espanha. A ascensão de uma figura humana, cujo discurso é baseado na intolerância, no racismo na misoginia e enfermo de um transtorno explosivo intermitente no que se refere à homossexualidade são reflexos do esvaziamento do ideal democrático e do corte no tecido social.

A inversão do princípio democrático transmitido pela mídia brasileira. ao condenar um indivíduo pela manchete do jornal, e não por um crime. A destruição de uma das maiores empresas do planeta para vendê-la ao mercado privado por preços módicos se tornaram desejos recorrentes de boa parcela da população. A veiculação de barbáries como a morte indiscriminada de criminosos ou a imagem de um governador de estado acompanhando um atirador de elite dentro de um helicóptero a atirar a esmo, atualmente são situações consideradas corriqueiras, racionais e legítimas por diversas instituições. Esses fatos demonstram a precisão cirúrgica do comentário de Martins (2002b, p.5): está-se diante de uma situação de absenteísmo e indiferença ou diante do retorno ao trágico de Maffesoli (2003, p. 169).

Maffesoli (2003, pp. 167-171) classifica o retorno ao trágico como sendo um princípio duradouro e perene da modernidade contemporânea, uma modernidade que sublima o prazer ao horror das guerras e conflitos a serem veiculados pelos jornais. Martins (2002b, p. 6) afirma que a modernidade e o imaginário contemporâneo estão higienizados e morrem de aborrecimento, as políticas se transformaram

²⁴ A figura humana em questão é Sérgio Moro

em estratégia e as guerras em operações policiais. As rivalidades e as intolerâncias estão sendo dicotomizadas, os países se dividem em grupos antagônicos. Em anos eleitorais, cada lado é inimigo do outro, chegando às vias de fato. Dessa forma, a política esgota-se em estratégia de gestão e em operação policial, a alternância é a regra, mas a alternativa não é uma opção (Martins, 2002b, p. 7) e terceiriza às mídias a componente emocional, libidinal e retórico.

A modernidade contemporânea está baseada no princípio capitalista da competição, o que importa é a vitória, a apoteose da vitória plena com a qual o espírito do capitalismo coloniza todo um planeta. A televisão e mais recentemente as plataformas de vídeo digital como o YouTube são os ilustradores desta retórica da vitória. Como comenta Martins (2002b, p. 8), as mídias “são instrumentos que o sistema de sucesso encontrou para se dar em exibição e se reproduzir”.

Para além do YouTube, as plataformas de vídeo e de premiação coletivas, como os jogos para *smartphones*, refletem de forma elementar esse espírito. Se observarmos pontualmente os jogos eletrônicos em rede, eles são moldados para a cognição da vitória e evocam a meritocracia como regra principal. Entretanto, na maioria desses jogos, somente é possível evoluir associando-se a outros jogadores de maior reputação na rede do jogo ou pelo uso do cartão de crédito: Ou você se submete simbolicamente a um ente do jogo de maior reputação (leia-se poder digital) ou cede à pressão do capitalismo puro por meio da troca monetária.

Dessa forma, a legitimidade está na construção, na compra e nas trocas simbólicas. O pragmatismo midiático povoa as relações em rede e refletem o cotidiano da modernidade da época atual. Martins (2002b, p. 8) apresenta a legitimidade contemporânea como deitada em berço esplêndido da troca total no fato de se autoconstruir a partir de uma mobilização total. E ao se autoconstruir esse mundo raso de imaterialidades, baseados na audiência e no sucesso, suscitando diferenças e disparidades, vai tornando-se mais complexo (Certeau, 1992). Na retórica midiática pragmática, o amor e a paixão passam para uma ordem valorativa quando suscitam e elevam a audiência do veículo comunicacional A, para o veículo comunicacional B (Martins, 2002b, p. 9). As ponderações de Martins (2002b) suscitam uma questão que pôde ser observada durante a pesquisa empírica realizada no âmago deste trabalho.

As relações e os sentimentos mais íntimos da humanidade estão sendo utilizadas como motores midiáticos. A maioria dos participantes da pesquisa não se sente constrangida em disponibilizar suas intimidades por meio de imagens nas redes sociais. Esse fato pode ser relacionado com a audiência e o uso pragmático do amor e da paixão como alavancas de audiência. Neste caso, ocorre apenas um desvio do meio de comunicação, mas a crueldade sentimental corrobora para a afirmação que está a se

experimentar um mundo raso de imaterialidades e complexo ao ponto de sugar algumas das espiritualidades mais elementares do homem, como a paixão e o ódio. Tudo em nome de estar em evidência midiática, portanto, em produção/competição (do ponto de vista capitalista), nas redes e nas mídias. Este pragmatismo midiático está de tal forma a suscitar a competição e a necessidade de vencer que, em relação de pura troca e desejo pela vitória, não sobram mais espaços para a alteridade e para a individualidade.

Martins (2002b, p. 10), refletindo a respeito da individualidade e da alteridade, identifica no tempo atual, operações de caça ao animal que habita o homem, agindo de forma pragmática para exorcizar o corpo individual e coletivo que anda assombrado pelo fantasma da assepsia. Exemplos dessas operações sociais são as campanhas para redução dos riscos à nulidade da forma sensual e limpa pela qual a tecnologia se apresenta ou, como postulado por Martins (2002b), falta a esta sociedade da assepsia uma erótica gozosa, baseada nos sentimentos mais tenros, como o amor e o afeto, até os mais viscerais como a paixão e o desejo: “é *eros* a deixar-se possuir por *thanatos*” (Martins, 2002b, p. 10).

Pode-se concluir que a relação com as mídias está a esvaziar de sentimentos e, de humanidade, o cotidiano moderno da época atual. O cotidiano que está a dissolver-se na relação de puro consumo material e simbólico é trágico e contribui para a redução da experiência. A efemeridade vazia das notícias e o excesso informacional tecnologicamente mediado estão a ressignificar a História e a relação do homem com a mesma. Abre-se espaço para a discussão de uma crise da historicidade, a qual merece ser melhor abordada.

2.4. O cotidiano midiático digital contemporâneo

O processo de informatização tem como seu principal dispositivo o computador - ainda que, nos últimos 10 anos, este protagonismo tem sido dividido com os *smartphones* - vem revolucionando os métodos e as formas pelas quais ocorrem a comunicação e, sobretudo, a forma como se vive no ocidente. Os dispositivos passaram a atuar como próteses, sem as quais não é mais possível viver. O tempo atual se tornou uma era na qual o homem não consegue se desvincular de seus dispositivos eletrônicos. Pode-se dizer que, assim como as lentes que corrigem uma miopia, sem as quais não é possível enxergar, os dispositivos tecnológicos são as novas lentes, sem as quais não é possível sobreviver na selva digital, cujo cotidiano se desbrava por meio da mediação tecnológica.

Martins (2003b, p.97) citando Celan (1996) apresenta um questionamento deveras relevante para se refletir acerca do cotidiano midiático cuja historicidade está em interrogação. A questão

apresentada se refere aos dias atuais: “o agudo da atualidade, o grave da historicidade e o circunflexo da eternidade”. O cotidiano presente está ausente de potência, acrescentaria ausente de ressonância, pois é pela ressonância que se pode alterar o curso das ondas eletromagnéticas, que se tornaram o cerne deste universo ligado às redes wireless, ondas eletromagnéticas que também difundem rádio e televisão. A questão é interessante, pois, quando se refere à fluidez de nosso tempo, raramente é associado que, além da fluidez cultural, a comunicação humana do ponto de vista da Engenharia e da Física, factualmente se propaga em fluxos irradiantes de ondas eletromagnéticas.

O aumento indiscriminado dos dispositivos informacionais, os quais estão sedentos para receber Hertz e transformá-los imediatamente em notícias e mensagens a brilhar nas telas, em um movimento circular sem fim, acelerou o tempo. A experiência do humano, conforme já discutido neste capítulo, está a evaporar. O tempo acelerado que é resultado do avanço tecnológico está destruindo a condição histórica da humanidade. Martins (2003b, p. 99) acrescenta que, além do avanço do tempo, ao ser imbuído da técnica, vive-se atualmente assombrado pelo novo, ou melhor, pela “fantasmagoria do novo”. Citando Antônio Guerreiro (2000, p. 87), Martins (2003b, p. 99) ilustra que “nenhuma outra época produziu em tão pouco tempo tanto passado como a nossa”.

A questão de produção de passado, quando observada do ponto de vista da Engenharia Computacional, aciona um alerta que deve ser inserido na pauta das Ciências Sociais e Humanas. Produzir passado, em um período em que basicamente toda produção humana é digital, significa produzir arquivos (ficheiros) em bits e bytes. Estes arquivos estão disponíveis nos repositórios, múltiplos, nos discos rígidos dos computadores, nos servidores de pequeno, médio e grande porte, na nuvem e na chamada Deep Web. É para essa internet profunda que as Ciências Sociais e Humanas devem estar em alerta total. Já existe um cotidiano além das mídias tradicionais e digitais a se consolidar no universo da *Deep Web*.

A *Deep Web* é uma espécie de internet secreta ou inacessível para um usuário sem conhecimentos específicos em programação ou informática avançada. A revista *Carta Capital* de 15 de maio de 2019, no artigo de Ruschel (2019, pp. 38-39), trouxe a informação que, em 2008, já havia cerca de 1 trilhão de páginas indexadas nesse submundo digital, sendo que a estimativa atual é exponencialmente maior. A quantidade colossal de conteúdo é praticamente impossível de ser rastreada pelas autoridades, pois não são construídas segundo o protocolo HTML²⁵. Não se acessa a *Deep Web* por meio de uma página “.com”, logo este conteúdo não está indexado aos motores dos sites de busca.

²⁵ Abreviação de *HyperText Markup Language*, em tradução livre: Linguagem de Marcação de Hipertexto. Em uma descrição simplista trata de uma linguagem computacional com marcadores textuais, utilizada para construção de páginas de Internet.

O lado obscuro e profundo das redes digitais se transformou em um submundo anárquico, no qual vagam desde curiosos estudantes de informática a pederastas, terroristas, traficantes de armas e de drogas, assassinos de aluguel, facções terroristas, fascistas e conspiradores. Trata-se de uma marginalidade cibernética a circular livremente em uma rede paralela, na qual o dinheiro são as moedas digitais, que não são regulamentadas, portanto, não passam pelo sistema financeiro tradicional. Não há limites, em termos criminológicos e sociais, quando se navega por estas profundezas da web.

O cotidiano midiático obscuro não figura como objeto empírico nos principais centros de pesquisas ligados às humanidades, gostaria de chamar a atenção, pois, como no filme de Ingmar Bergman, está em gestação uma serpente do mal que pode trazer consequências extremamente relevantes em um futuro próximo. A noção de superioridade digital encontrada na *Deep Web* é impressionante. Existe uma ideologia clara de supremacia, o acesso garante o pertencimento a uma suposta raça digital superior. Esse tipo de ideologia supremacista em um ambiente sem leis, no qual quem tem a maior reputação é quem domina o poder, aliado ao convívio com psicopatas e sociopatas que podem livremente manifestar seus devaneios e até mesmo conseguir poder por meio de reputação. É uma grande questão a ser discutida, pesquisada e evidenciada pelas Ciências Sociais e Humanas.

A questão se torna deveras relevante quando se verifica que os dois estudantes que realizaram os ataques na escola Raul Brasil, no estado de São Paulo, matando 7 alunos, estavam, segundo a polícia, planejando o massacre pela *Deep Web*. Após o massacre, vários seguidores destes estudantes estavam enaltecendo-os como heróis nessa rede

A falta de informações inerentes à própria construção da *Deep Web* não permite aprofundar de forma mais relevante nessa temática, mas um trabalho que trata da confluência entre cultura e tecnologia não pode deixar de evidenciar e denunciar esse cotidiano paralelo, nefasto e sombrio que está a gestar uma perigosa ideologia supremacista. Diferente do que ocorreu nas primeiras décadas do século XX, o desenvolvimento dessa ideologia na *Deep Web* não está ligado a um território, mas sim encontra-se capilarizado por todo o planeta.

Retornando a discussão a respeito das mídias tradicionais e a digital e, diferentemente do que ocorre na *Deep Web*, Martins (2003b, p. 99) sugere que a efemeridade, o excesso informacional e o tempo em aceleração transformam as rotinas e tendem a negar o cotidiano enquanto uma dimensão em que se arrisca a pele. Martins (2003b, p.99) ainda qualifica a notícia midiática como superficial e infecunda, apenas uma novidade com tempo de existência programada, sem qualquer compromisso com a época e as ideias desta.

A profusão de notícias e informações que é parte inseparável do cotidiano da época atual faz com que o tempo, segundo Martins (2003b, pp. 99-101), perca seus acentos, o acento grave da historicidade evidenciando a falta de responsabilidade do humano com o estado do mundo. Nietzsche (2005) classifica como “doença histórica”. A salvação para esta enfermidade estaria em submeter a própria história aos elementos não históricos, pois, segundo o autor (2005, p. 75), “o excesso de história mata o homem”. Da mesma maneira, o excesso informacional está a acabar com a historicidade, pois a obesidade informativa é uma sobredose de não história, portanto, o mesmo remédio proposto por Nietzsche (2005) em excesso acaba por se transformar em um veneno para a historicidade.

Martins (2003b, pp. 99-100) demonstra que a razão histórica, da forma que foi concebida pelo Iluminismo, baseada nos princípios da linearidade, da continuidade e do progresso, é uma “doença” que impede o acesso à verdadeira temporalidade, isto é, “da apreensão do mundo como experiência.” Como consequência dessa doença da historicidade, a atualidade está em produção (*in actō*) simbólica, o segundo acento do tempo é de forma osmótica subtraída. Logo, o acento circunflexo que representa a expansão e o eterno não se sustenta, é perdido, não mais um verbo que se fez carne, esvai-se “essência, substância, sujeito consciência, existência, Deus, homem, transcendência...” (Martins, 2003b, p. 100). A crise da razão histórica também elucubra uma crise subjetiva e uma crise valorativa nas quais os valores universais e as grandes narrativas (Lyotard, 1996) não fazem mais sentido, portanto, a crise da historicidade, tão bem teorizada por Martins (2003b), é a razão fundamental da sublimação do tempo da época atual.

Maffesoli (1994, pp. 112 -132) atribui à modernidade midiática e tecnológica uma razão automática, o desenrolar da própria dinâmica moderna e baseada na técnica possui uma lógica própria na qual o indivíduo não é capaz de intervir. A proposição de Maffesoli (1994) é fundamental para compreender a dinâmica das mídias digitais, uma vez que não existe mais a possibilidade de eleger o homem como o único significador da realidade. Quando se recebe uma mensagem pelo WhatsApp, quando a televisão apresenta uma enxurrada informativa para que, em 15 minutos, a razão midiática da morte do motorista que se acidentou na estrada seja também uma notícia morta. O que emerge são realidades fabricadas por meios tecnológicos, o espectador ou o usuário se torna passivo diante desta realidade. Por mais que ele (usuário e/ou expectador) possa interferir na informação, através dos meios digitais, não é possível interferir no curso da realidade, quer dizer, no curso da história.

Maffesoli (1994) apresenta um panorama interessante a respeito das épocas em que o progresso se torna latente, épocas de estagnação, ou seja, o tradicional e o passado são colocados em evidência em períodos de crise, da mesma forma que as épocas progressistas privilegiam o futuro. Todavia, as

épocas de grandes mudanças, como a queda do Império Romano e o Iluminismo privilegiam o presente. Segundo Maffesoli (2003, pp. 09-43), a pós-modernidade está em uma tensão com o presente, a “transfiguração do político” e a afirmação do agora “da existência” são os cânones desta época atual. A pós-modernidade enseja que se deve aceitar e amar o mundo tal qual ele é. Maffesoli (2003, pp. 37) chama atenção para a formação elementar de sua pós-modernidade, qual é soma do arcaico com a tecnologia. Esta última seria o elemento que traria a estabilidade ao oferecer doses de integração ao arcaico, reconhecendo uma lógica de tradução. Martins (2003b, p. 102), comentando Maffesoli (2003), atribui a essa integração a marca do sentido trágico da vida.

Nesse sentido, o presente, aquilo que existe, é em Maffesoli (2003, pp. 21-132) um “tempo místico”, cíclico, caracterizado pela repetição, ou seja, um instante eterno, um paganismo errante, a espera de um messias que perdeu o seu *telos*. O presente em Maffesoli (1991, 1994, 2003) é despolitizado, portanto, sem resistência ou manifestação, impera na sociedade uma aceitação da realidade, simplesmente a aquiescência da vida, diante de um mundo que está posto, e que, dessa forma, permanecerá. Somente por meio da tecnologia, este presente trágico encontrará a felicidade e reencontrará o encanto, pois ela é o encanto, o pitoresco, a festa do presente (Maffesoli, 2003, pp. 191-196).

Martins (2003b, p. 100) encerra seu raciocínio afirmando que “nossas experiências de vida obedecem hoje a um esquematismo de produção crescente tecnológica”. Esta afirmação vem muito a calhar com o cotidiano midiático híbrido o qual está a se viver. As produções e as reproduções, que chegam aos pacotes e pelas quais não é possível absorver nem a décima parte, estão sendo desenroladas em um nível de processamento de dados de um computador e não do cérebro humano. Qualquer usuário do *Google Chrome* passa pela experiência das notificações que saltam em pequenas imagens digitais na extremidade direita das telas. Somente enquanto esta página estava a ser redigida devem ter sido materializadas pelo menos 10 notificações, com notícias e informações que vão desde a política, passando por suplementos sexuais que, sabe-se lá por qual razão, estão sendo ofertados.

Não há como questionar. Todas as experiências contemporâneas obedecem a um esquema de produção tecnológica. No momento atual, cabe ao homem adaptar-se aos volumes de produção das máquinas. Isso posto, o cotidiano pode ser pensado como um trem (comboio), no qual a locomotiva é a tecnologia, os vagões são a mídia e, caso o homem (passageiro) não consiga conceber as proporções do tempo e do espaço tecnológico, ficará condenado a sempre esperar na estação, pois somente será passageiro se aceitar as condições e as regras do esquema tecnológico. Dentro desse trem, os

acontecimentos já não são visíveis, simplesmente não existem mais, transformaram-se em notícias: só almejam 5 minutos de audiência ou pelo menos o espetáculo de 20.000 *likes*.

2.5. Da cibernética ao ciberespaço

A dinâmica das informações em rede, mediadas pela tecnologia, em uma mobilização total, em que tudo é notícia e o valor buscado é a audiência e a evidência digital, é resultado de um amadurecimento técnico cultural que vem sendo discutido desde meados do século XX.

O pioneiro em teorizar a respeito de uma proposta cultural que unia a tecnologia em rede à produção cultural, a qual denominou de cibernética, foi Nobert Wiener (1894-1964) que, já em 1950, propõe a confecção de um modelo teórico que unificava o inorgânico (máquinas e tecnologias) ao orgânico (humano) para a produção de sentido e conhecimento. Wiener, de forma quase profética, estava propondo um modelo técnico-ideológico, o qual somente se transformaria em práxis cultural algumas décadas depois, com a associação entre as tecnologias digitais e as telecomunicações (Wiener, 1970, pp. 23-47).

A teoria conceitual do cibernético seria epistemologicamente consolidada em meados da década de 1960, o conceito de entropia seria fundamental para se construir o pensamento cibernético²⁶. A entropia, segundo a epistemologia da cibernética, se refere ao papel das tecnologias enquanto representantes naturais do desenvolvimento humano, serem responsáveis sinteticamente por trazer o ordenamento e dizimar socialmente a desordem natural da sociedade.

A proposta intelectual da cibernética se baseia no equilíbrio entre entropia e progresso: quanto maior for a entropia menor será o progresso. A partir desta construção teórica, com lastro empírico nas leis atuais, a informação passa a significar um sinal físico, como um pulso elétrico em uma rede de cablagem estruturada, na qual a tecnologia será a tradutora do sinal, podendo convertê-lo em linguagem inteligível dentro de um sistema inorgânico. Por meio da interação entre sinal e tecnologia possibilitar-se-á a minimização da entropia (Wiener, 1970, pp. 79-123).

Obviamente o conceito de informação não pode ser aplicado à dinâmica das redes digitais atuais. O conceito de Wiener (1970, p. 112) leva em consideração os sistemas analógicos de transmissão de dados como o telefone e as redes de radiodifusão, mas seu conceito de entropia é muito relevante, pois irá simbolizar, de forma perene, o conceito de ciberespaço (Kischinhevsky, 2007, p. 56). A cibernética, conforme pensada por Wiener (1970), não considera que as máquinas viriam a adquirir capacidade de

²⁶ Princípio termodinâmico e tendência natural dos corpos, matérias que tende à movimentação, ou seja, à desordem.

se comunicarem de forma autônoma, cabendo ao homem o papel semelhante ao de um piloto de um avião que conduz o voo, mas não consegue, do ponto de vista subjetivo, voar.

Nesse sentido em que a tecnologia é o meio, ao mesmo tempo em que representa a informação; a entropia, segundo a cibernética, entra em colapso, pois quanto mais se aumenta a tecnologia em um sistema digital, maior é entropia, maior a desordem, justamente pelo fato que cabe ao homem o papel de traduzir os sinais visuais (imagens digitais) em informação, função que, na proposta da cibernética, cabia à tecnologia.

A internet, contrariando o princípio cibernético, é o reinado da entropia. As redes digitais são canhões informativos, ampliando (até o limite do processamento de dados instalado em uma rede) a dinâmica da informação. Já os meios físicos de transmissão da informação, como a fibra óptica que transforma dados em luz, reduzem, de forma drástica, a entropia dos modos de transmissão, o que possibilita que a informação, por meio dos sinais digitais, vá cada mais longe em total ordem.

O ciberespaço nasce justamente desse conceito, é criado um espaço digital que irá receber toda a informação e irá eliminar a entropia, única e exclusivamente, sob o ângulo das ferramentas de acesso, jamais sobre a produção, reprodução e interação. O ciberespaço representa a racionalidade da convergência das redes informacionais, especialmente a internet em plataformas de acesso que permitam qualquer dispositivo a ter acesso às redes.

Deve-se esclarecer que não é possível concordar com Pierre Lévy (1999) o qual, em resumo, classifica o ciberespaço como uma virtualização da realidade na qual o mundo real migra para um mundo de interações virtuais. A proposta teórica de virtualização, desenvolvida nesta tese, clarifica esta discordância. O conceito de Lévy (1999) deixa em aberto uma lacuna no que se refere à bagagem cultural, pois, ao considerar o ciberespaço uma virtualização total da realidade, escora-se no erro de não considerar que a realidade é construída segundo a subjetividade individual e coletiva e, portanto, a cultura subjetiva de cada usuário é relevante.

Na proposta de ciberespaço de Lévy (1999), não seria possível existir uma rede paralela como a Deep Web. A própria virtualização da realidade abarcaria todas as manifestações digitais da rede em um único ciberespaço. Nas redes, existe uma vivência trágica, carente de valores e caótica, mas tal questão não elimina o divergente e o obtuso; e a relação que cada indivíduo mantém no ciberespaço está diretamente ligada à subjetividade simbólica, pois somente pode ser experimentada, fruída e acessada por meio de uma imagem digital.

Barthes (1990, pp. 32-46) demonstra o potencial da subjetividade cultural, quando teoriza que a visibilidade, portanto a interpretação, do obtuso da imagem, ocorre de acordo com a bagagem cultural

do observador (neste caso usuário) e não pelo aspecto puramente visual da imagem (neste caso, o código informativo materializado por uma imagem) que se encontra em uma estrutura tecnológica (ciberespaço) capaz de virtualizar a mesma. O ciberespaço, como um espaço constituído elementarmente por imagens, não pode ser caracterizado como a virtualização total da realidade. Isso significaria eliminar por completo o humano sem o qual, nos tempos atuais, ainda não é possível ser concebido.

O ciberespaço é um espaço de convergência digital, não representa a virtualização total da realidade, e sim as diversas possibilidades de se relacionar, interagir, criar e distribuir conteúdos virtuais, que sempre representarão parcelas, fluxos de realidades, que nunca completam uma totalidade. Porém, existe uma proposição de Lévy (1999, pp. 34-78) quanto à dinâmica política do ciberespaço que é deveras relevante e verossímil: o ciberespaço é regido e governado por estruturas e regras próprias, pois não reflete a estrutura do espaço social humano.

Essa divergência conceitual ocorre pelo fato de a cibernética possuir sua matriz teórica ligada à engenharia da computação, que concebe a informação como uma interface homem-máquina, a máquina emite um sinal para outra máquina e o homem insere e retira a mensagem do sistema, sendo concomitantemente o emissor e o destinatário. O pensamento cibernético concebe a informação como dado, isto é, um sinal eletrônico controlável. Ao conceber o ciberespaço como um desdobramento cibernético tende a transformar a virtualização em um dado controlável, eliminando totalmente a subjetividade, que factualmente está em declínio na era digital, mas ainda resiste e é a esperança neste tempo de aceleradas e profundas mudanças socioculturais.

A imagem digital é a porta de entrada para o ciberespaço. O sujeito, munido de sua bagagem cultural, ao interagir com o espaço digital e seus interesses mercadológicos, cria a cibercultura. Esta irá seguir o seu caminho em uma relação de tensão entre sujeito, ciberespaço, mercado, mídias, sociedade, política, enfim, com todas as instituições individuais e coletivas. A cibercultura cria uma pegada digital no ciberespaço que serve essencialmente aos interesses mercadológicos.

O resultado dessa interação é a construção de um banco de dados no qual todos os hábitos de consumo, comportamentos ideológicos, pensamentos sociais e posições políticas vão se acumulando, criando um dossiê coletivo que instantaneamente pode ser individualizado por meio da identidade do indivíduo na rede. Essa sim é a verdadeira virtualização que constrói o ciberespaço, em que o interesse está nos hábitos e nos comportamentos, e não na realidade. Basta refletir sobre quem são os investidores financeiros do ciberespaço.

O ciberespaço, portanto, possui sua matriz geradora nas telecomunicações, o que ocorre em seu interior, enquanto espaço digital de acesso, interatividade, produção, reprodução e distribuição de

bens materiais e simbólicos é construção de arquivo digital de vigilância e gestão social. Não é possível ser ingênuo a ponto de conceber o ciberespaço como um *locus* da democracia e da liberdade. Tal fato pode ser observado ao se comentar verbalmente, próximo a um computador *logado* à rede, em um domingo em família, quais são os planos para a próxima viagem. Na próxima vez que for acessar um email, ou for visitar o *Facebook*, ofertas de hotéis e passagens para o destino comentado no bucólico domingo estarão saltando em sua tela, como se atendessem às orações. Todavia, o deus da tecnologia consegue ouvir todos e a eles responder.

A união entre tecnologia digital e telecomunicações fez do ciberespaço um aparelho ideológico, a informação em rede é um dispositivo tecnocrático. As indústrias culturais em oligopólio, a democracia e a maioria das instituições sociais estão a utilizar o ciberespaço como forma de raptar e adaptar os interesses e valores, segundo os seus projetos de reprodução de poder. As mídias, sobretudo a televisão (que está clonada no ciberespaço), receberam a missão social de tornar a manipulação ideológica como inexistente; e quando vaza alguma informação como no caso do *Wikileaks*, travestem o fato como falsidade e conspiração. De uma música intitulada “Arrombou a Mídia”, da grande compositora Rita Lee, concluo o tema com quatro versos: “*Editoriais* são pura megalomania; Manipulando minha vida todo santo dia; Os *Big McCoisa* fazem mal e dão sequela; Dietas, malhações, botox saem pela goela”.

2.6. Internet: o culto à tecnológica em rede

Caso os utilizadores e programadores de computadores da década de 1960 fossem tementes a Deus, provavelmente dirigiriam as suas orações para que fosse desenvolvida uma forma prática para que os computadores fossem dotados de componentes intercambiáveis. Essas orações serão ouvidas e prontamente atendidas pelas “santas” entidades estratégicas do governo norte-americano.

Durante o clímax da *Cold War*, com a crise dos mísseis de Cuba na década de 1960, o exército norte-americano, atendendo a uma demanda do Departamento de Defesa, apresentou um projeto para interconectar os grandiosos e extremamente dispendiosos computadores que, devido ao risco de ataque nuclear, estavam dispersos pelo território nacional. Com a necessidade de acessar o conteúdo de forma remota, sem o deslocamento de pesquisadores, principalmente os que estavam envolvidos em projetos de novos armamentos nucleares, buscou-se, em um primeiro momento, uma solução baseada nas comunicações analógicas, o que obviamente não pode ser concretizado em razão das limitações dos meios físicos de transmissão (Lovink, 2002).

A pressão do Departamento de Defesa em nome de um projeto de convergência informativa, e da redundância da informação, que garantisse a continuidade dos projetos de pesquisa em armamentos, caso houvesse um ataque da União Soviética, fez com que o governo liberasse uma pomposa verba para o desenvolvimento de uma solução plausível. Unindo interesses do Estado e das Forças Armadas foi desenvolvida a ARPANET, uma limitada rede informacional, tendo como princípio técnico a ligação física entre os computadores, mas que conseguia efetivar a transferência de um dado binário do computador A para o computador B (Sibilia, 2002, pp. 45-55).

As mudanças tecnológicas necessárias para que a ARPANET se transformasse na internet ocorreria em poucas décadas. Assim que a ARPANET se tornou viável, foi disponibilizada para um seleto grupo de universidades e instituições ligadas ao Departamento de Defesa que possuía infraestrutura e autorização para utilizá-la. A grande mudança ocorreria em meados dos anos de 1970. Por meio de um incentivo público, os departamentos de pesquisas de diversos centros acadêmicos passaram a compartilhar os resultados das pesquisas na ARPANET. Com o surgimento dos computadores comerciais, por volta de 1984, empresas privadas que desenvolviam tecnologias como a CSNET, NFS e BITNET se tornaram provedoras de acesso a compartilhamento de dados por computador e se expandiram para além dos limites norte-americanos. Todavia, ainda não era possível classificar essas redes de troca do final da década de 1980 como Internet, por não existir o protocolo de acesso por meio de *software* que permitisse o acesso livre às redes informacionais (Castells, 2003, pp. 9-22).

Ao observar a dinâmica de troca informacional em crescente expansão, o setor público passou a demandar a interconexão de computadores e, como o volume de computadores crescia em proporção geométrica, era necessário padronizar uma plataforma que permitisse o intercâmbio informacional em um sistema de rede que não dependesse de que todos os computadores estivessem ligados ao mesmo tempo para a troca de dados. Ao analisar esta demanda específica, Tim Berners Lee (1955-), no ano de 1989, aplica ao conceito de rede o protocolo de convergência endereçável que ficou eternizado como *World Wide Web*, o famoso WWW que precede a maioria dos sites disponíveis na internet. Ao inserir este protocolo, a internet assumiria a forma e a estrutura com a qual é possível utilizá-la até o tempo atual (Castells, 2003, pp. 20-25).

De proposta defensiva e de ideologia militar, nascia a rede das redes que radicalizaria o meio e os modos da troca informacional e ressignificaria a comunicação social. Após a internet, a relação entre homem e máquina jamais seria a mesma. A teoria bélica por trás da Arpanet era a disponibilidade e continuidade *ad infinitum* das informações estratégicas do estado, mesmo que uma parcela da rede fosse inutilizada por um ataque bélico. Essa teoria fez com que a estrutura elementar da rede fosse

aberta em termos de acesso e conteúdo, pois, em uma possível guerra, não seria possível prever qual parte da rede iria colapsar ou ser factualmente destruída (Castells, 2003, pp. 25-40). O princípio da Arpanet foi ideologicamente mantido durante o desenvolvimento e implantação do protocolo WWW, evitando qualquer tipo de censura prévia ou restrição de acesso à Internet. Com o passar do tempo, a Internet, já em regime global, passou a ser regulamentada por diversos estados. Avaliando tecnicamente, a censura à internet é um risco à sua lógica material de existência, somente por meio do acesso irrestrito é que a rede se sustenta. Caso contrário, ela se torna apenas um deserto virtual. A possibilidade irrestrita de acesso é justamente o contraponto e a face de dois gumes da internet. É nessa liberdade total que residem os interesses e as manipulações mascaradas pela sensação de liberdade de acesso e de manifestação, conforme já discorrido no presente capítulo.

Observado pelas lentes da Sociologia, o despertar da internet pode ser concebido como uma proposta cultural civilizatória dos Estados Unidos da América, através do pioneirismo da pesquisa científica, com a popularização do computador como o grande marco da civilidade humana. Desenvolveu-se à luz do imperialismo americano uma rede capaz de repercutir uma ideologia neoliberal e colonizar quase todo um planeta por meio de um padrão único de consumo simbólico na Web 1.0 e material com advento da web 2.0 (Sousa, 2003, pp. 12-25). O que se pode afirmar é que o sonho capitalista norte-americano de expandir sua área de influência em todo o planeta subiu um considerável degrau com a consolidação da internet ao se tornar o maior provedor de informações do planeta.

Prover a informação em uma rede de troca de dados significa ampliar o poder sobre o conteúdo que se disponibiliza e, sobretudo, sobre as informações individuais que se colhe. A grande disputa dos EUA com a Huawei não é sobre propriedade intelectual. A verdadeira guerra é pela informação, pois os sistemas da empresa vão muito além de aparelhos telefônicos. A Huawei está se transformando na maior empresa da infraestrutura tecnológica do planeta. Isso quer dizer que a informação trafega através de infraestruturas como rádios emissores, fibras ópticas, satélites, switches, roteadores etc. A Huawei está assumindo o mercado da Cisco e da Motorola, duas empresas americanas que dominavam o mercado até então. Como quem domina a informação detém o poder, a guerra com a Huawei é uma disputa de poder, de modo que, do ponto de vista financeiro, os equipamentos das empresas norte americanas são em torno de 40% mais dispendiosos que os equipamentos da empresa chinesa. As conclusões a respeito das reais intenções do governo norte-americano ficam a cargo de cada leitor. Este autor pode apresentar os dados com extrema fidelidade, pois está há mais de 10 anos trabalhando diretamente com infraestrutura tecnológica em todo o território brasileiro.

A internet, portanto, é um espaço virtual no qual os primeiros valores que o sustentam são os mercadológicos, em seguida trata-se de um campo fértil para a exploração das indústrias culturais, que transferiram todos os seus ativos para esta rede das redes. Por meio da internet, o capital cultural torna-se onipresente, sendo o maior vendedor de falsas liberdades e adúlteras distinções, pois, quando um despercebido usuário se regozija com o prazer da liberdade de navegar pela web, ele está consagradamente cedendo a opções pré-fabricadas e involuntariamente cedendo suas preferências e valores ao grande algoritmo que suga gratuitamente a felicidade e se propõe a vendê-la novamente por um elevado valor financeiro e por um impagável valor simbólico.

2.7. Interações entre mídia e tecnologia digital: uma travessia híbrida

Já se passaram 10 anos desde a primeira vez que se projetou a possibilidade de se transformar um grande Museu de Minas Gerais (Brasil) em um museu virtual, a primeira proposta uniu engenheiros e artistas em uma jornada até o Museu da Língua Portuguesa em São Paulo. Ao chegar ao Museu da Língua Portuguesa, aquela época recém-inaugurado, houve um choque cognitivo, toda a equipe se viu diante de uma área de mais de 4 mil metros quadrados na qual a tecnologia e a linguagem se imbricavam e construíam uma realidade lúdica e de deleite.

Uma língua é, desde o advento da semiologia, uma construção virtual. Quando a tecnologia se une a esta língua, ela assume uma estrutura virtual digital. Logo, uma reflexão deve ser retomada: o que de fato se altera em uma proposta midiática digital? Martins (2012, p. 50) responde a esta questão discorrendo que novas práticas de comunicação significam uma nova forma de olhar, ou uma alteração no sentido da leitura. Segundo Martins (2012, p. 50), as novas tecnologias de comunicação modificaram as formas de assistir à televisão, ler o jornal ou visitar um museu virtual. Neste tempo digital, sobressaem as novas estratégias de consumo midiáticas sob a égide da navegação WEB e das inúmeras possibilidades de novas sensibilidades e leituras que o ciberespaço, por meio da internet, permite. O que de fato Martins (2012) está demonstrando são as novas facetas híbridas, materializadas pelas novas mídias, por meio da técnica digital-virtual, que abre espaços para seres virtuais e mundos simulacrais.

A profusão híbrida das mídias anseia por novas formas de leitura e novas formas de fruição. Elas são apresentadas por Henry Jenkins (2008, pp. 36-45) como sendo a “cultura da convergência”. Para este autor, a característica fundamental do cenário cultural contemporâneo é a (re)apropriação de temáticas e ideias e a realização midiática solidária (no sentido de cooperação), a qual hibridiza: a mídia tradicional, as novas mídias, os consumidores midiáticos e os agentes tecnológicos. Dentro dessa

dinâmica, os bens culturais das antigas mídias e nas novas mídias, de forma simbiótica e antropofágica, reconfiguram, por meio de um produto midiático hibridizado, as mídias massivas e as mídias alternativas, o que caracteriza em Jenkins (2008) a “convergência midiática”.

Em análise das proposições, Jenkins (2008) observa que é necessário superar o conceito de convergência midiática e revisá-lo pontualmente para teorizar a respeito das novas mídias abaixo da linha do Equador. Em países cujos principais veículos de comunicação não são públicos, e sim concessões públicas, a ideologização das novas mídias seguiu um caminho inverso.

É importante destacar que não houve uma convergência midiática nos países do sul do planeta, isso ocorreu de forma difusa. Em grande parte destes países, mídias tradicionais foram responsáveis pela introdução das novas mídias, por meio de seu exacerbado poder econômico. Tal questão pode ser justificada pelo fato de o maior patrocinador do ciberespaço, e o maior portal de notícias na Web, o maior jornal impresso, a maior rede de TV a cabo, a maior rede das rádios e o maior canal aberto de televisão no Brasil pertencem à Rede Globo. Na Argentina, o mesmo ocorre com a Telefe (que, aliás, é parceira comercial da Globo); no Chile, com a rede El 13; com a Televisa, no México etc. Já a África subsaariana está a viver a gênese das novas mídias de forma completamente pulverizada e majoritariamente em dependência de países europeus. Portanto, na maioria desses países, a convergência de produtos e meios se deu dentro de um mesmo conglomerado midiático, o que elimina a tensão natural e desejável do processo de hibridização cultural.

Quando Jenkins (2008, p. 65) define que “a convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e público”, no que se refere à indústria e mercados, a estrutura das mídias nos países periféricos não permitiu esta alteração. Na realidade, em vez de interação houve uma apropriação.

O grande contributo de Jenkins (2008, pp. 38-67) refere-se aos estudos a respeito da convergência midiática à informação. Portanto, o conteúdo midiático é reflexo do “fluxo de conteúdos por múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação”. Martins (2012, p. 51) atribui o fluxo (“metáfora da vida”) como sendo a melhor metáfora para definir o atual estado tecnológico, pois é pelo fluxo que se torna possível prolongar e expandir a narrativa, inserindo-o no jogo cultural da tecnologia digital em rede (ciberespaço).

O fluxo representa a tensão, representa a descontinuidade, acelera-se de acordo com o meio no qual circula, assim como pode colocar-se em lentidão quando o espaço no qual circula se torna plano, mas não para, sempre segue em frente. Há algo de poético na metáfora do fluxo, pois, ao mesmo tempo

em que um conjunto de fluxos pode gerar um turbilhão, também pode desembocar em uma grande represa, tornando-se suaves, mas basta que a represa abra suas comportas para que novamente retome a agitação original. Martins (2012, p. 51) complementa: “fluir ao ritmo da vida é viver um caos energeticamente, e noutros quase desfalecendo”.

A descentralidade do fluxo se torna deveras relevante, pois o fluxo remete ao paradigma do tempo e da audição, são ressonâncias, durações e vibrações (Martins, 2012, p.52). Estar em fluxo é uma condição visceral para a definição das mídias na era digital. Somente é possível pensar em convergência quando os produtos e os meios de produção simbólica se liquefazem e seguem um curso em “delta”, no qual, impreterivelmente encontrarão outros fluxos para formar o rio caudaloso e agitado, ampliando e ressignificando as narrativas, construindo uma grande onda que irá alimentar o oceano do ciberespaço.

O ciberespaço cria o paradigma da cibercultura, reflexo das formas culturais a navegar no ciberespaço. A pedra fundamental da cibercultura é a hibridez temporal, em que a força em fluxo (energia) dos maquinários e “as emoções do homem” se fundem em uma amálgama (Martins, 2012, p. 53).

Ao propor uma metáfora de um oceano midiático, imediatamente é necessário elucubrar uma forma razoável para nele navegar ou ainda em uma proposta ambiciosa para atravessá-lo. Martins (2012, p. 53) utiliza a metáfora da circum-navegação eletrônica (tecnológica) para elucidar uma maneira cultural de realizar a travessia do “infoceano” que se tornou a cultura contemporânea. Martins (2012, pp. 52-54) chama a atenção para a cabal relevância que a circum-navegação possui para o advento da modernidade. Por meio desta proposta de expansão, alteram-se as percepções, os costumes e, sobretudo, a cultura dos desbravadores e dos nativos de terras distantes. Martins (2012) vale-se desse momento de grande efervescência cultural para relacioná-lo com a navegação eletrônica, que também está a ressignificar, de forma radical, a cultura atual, modificando condutas de vida e alterando os imaginários sociais. A circum-navegação é figura de linguagem que ajuda a pensar na travessia que deve ser feita na “experiência tecnológica, que é a experiência contemporânea por excelência”. (Martins, 2012, p. 53).

Dessa forma, a experiência tecnológica, assim como a circum-navegação é uma experiência de travessia (Martins, 2012, p.53), pois a essência de desbravar um oceano está ligada ao desconhecido, a magia do novo, a expectativa do que não se pode ver o fim, enquanto a passagem enseja enxergar a outra margem, é uma experiência controlada, sem mistérios, decadente de poesia, sem medos ou transtornos (Martins, 2012, p.53).

Completaria que a luz das estrelas que iluminavam o céu agora ilumina a fibra óptica, propiciando, por meio da luz, a transmissão da maioria dos dados que serão disponibilizados nas telas. A virtualidade narrativa das estrelas, as quais conduziram os reis magos a fundarem a tradição cristã e que, posteriormente, seriam a referência para atravessar os desertos, se lançar ao mar e ampliar o horizonte do mundo, estava inscrita em uma história de sentido, entre “uma gênese e um apocalipse” (Martins, 2015b, p. 42). Ao olhar para as telas, está-se diante de um novo tipo de travessia que enseja um novo paradigma para a circum-navegação eletrônica, baseada na cibercultura (Martins, 2015b, p. 42). 85

A metáfora da circum-navegação eletrônica é utilizada por Martins (2015b) como uma proposta de construção de um novo paradigma da cibercultura, que se coloca como um desafio filosófico de redescobrir as Américas por meio de uma nova experiência cultural, a qual deve ser capaz de unir as bagagens culturais já construídas, portanto, arcaicas às bagagens que serão acumuladas ao longo da travessia. O fato é que a travessia é demasiada obscura e não é possível vislumbrar seu fim. No ciberocéano, as Américas mudaram de lugar e não se sabe se o GPS das telas destas naus tecnológicas estão a conduzir pelo caminho correto. Afinal, elas não possuem luz própria como as estrelas. Trata-se de uma travessia em que somente se pode ter uma única certeza: estar-se lançando ao oceano onde as estrelas não são mais referência e não há mais água, apenas fluxos de informação, eletricidade e luz.

As novas mídias digitais são de fato um novo paradigma que ainda está a ser conhecido e potencializado, não se sabe quando um novo aplicativo surgirá e radicalizará o paradigma comunicacional vigente, como recentemente protagonizou o WhatsApp. As radicalizações as quais ocorrem sem qualquer possibilidade de intervenção ou de negação por parte do indivíduo evidenciam as características “autônomas, autotélicas programáveis” (Martins, 2012, p. 54) das mídias digitais. As novas mídias não se constroem sob o regime da analogia do mundo, não são constituídas sob imagem e semelhança, mas sim sob o que Baudrillard (1997, p. 17) denominou de “tela total”, simulação e simulacros do mundo construídos por design e representados, sobretudo, por imagens digitais.

Pois bem, nesse ponto, deve se retomar a visita da equipe de engenheiros e artistas ao Museu da Língua Portuguesa. Terminada a ótima experiência de conhecer as diversas galerias, a equipe se reuniu para tratar da proposta de virtualizar o museu de Minas Gerais. A grande questão posta era: o Museu da Língua Portuguesa não era um museu virtual como se imaginava, tratava-se, na realidade, de uma nova forma midiática de se conceber um museu. A equipe conseguiu perceber que se tratava de um museu baseado nas novas mídias digitais, a proposta experimental do Museu da Língua Portuguesa

era a união do erudito, do arcaico e da tecnologia informacional em um espaço conceptual de excelente qualidade, capaz de produzir um impacto simbólico de proporções jamais experimentadas.

Portanto, conclui-se que a proposta de virtualizar um museu deveria ser realizada em conformidade com os objetos artísticos e com a proposta temática, pelo qual o virtual digital, nas palavras de Perniola (2005), deveria ser capaz de produzir desejo (*sex appeal*). Logo, as mídias digitais são uma profusão interpretativa em que signos verbais são interpretados e reproduzidos por signos não verbais (Jakobson, 2008, p. 45), um “caos semântico” (Scolari, 2008, p. 72), resultado do fluxo híbrido da convergência simbólica, mediados por uma razão algorítmica na qual o arcaico, o tradicional o novo e a inovação são hibridizados para produzir simulacros midiáticos capazes de despertar sentimentos e desejos por meio de seus produtos simbólicos.

2.8. Museu Virtual da Lusofonia: o português como língua do conhecimento

O regime comunicativo do tempo atual, em que a informação e o conhecimento estão em fluxo, e o efêmero e o híbrido permeiam a esfera cultural, a língua enquanto um signo digital primitivo (Saussure, 2006, p. 49), quando exposta a essa realidade complexa, híbrida e envolta em um movimento simbiótico entre o orgânico e o inorgânico, somente pode ser compreendida por meio de narrativas multi, inter e transculturais (Martins, 2015b, p. 33).

As mídias digitais possuem a capacidade de delinear uma fronteira muito tênue entre o real e o virtual, pois mesclam e convergem as produções em diversas plataformas, nas quais o fluxo entre as diversas mídias consegue construir uma sensação de pertencimento do que se controle virtualmente. Neste ponto, a socialização digital, assim como a socialização familiar, possui uma forte carga na definição da relação do sujeito com o objeto virtual. As gerações que nasceram já nos últimos anos da década de 2000, a chamada geração *millenium*, já foram socializadas em um mundo sob a mediação multimídia digital. Logo, a sensação de realidade, quando imersas em ambientes virtuais, é completamente diferente do que em relação a gerações anteriores.

Tal contestação pode ser cientificamente comprovada por meio da pesquisa de mestrado realizada por este autor, que explorou a temática da Visita Virtual ao Museu como uma forma de significação cultural. Durante essa pesquisa, tornou-se eloquente observar que, de forma unânime, todos os participantes da geração *millenium* prefeririam a visita virtual em detrimento da visita presencial. Estes

participantes alegaram que a visita virtual é suficiente e, em um caso específico, a Galeria Garaicoa²⁷ (Museu Instituto Inhotim) onde a obra “*A hora juguemos a desaparecer*” encontra-se virtualizada, por uma imagem de altíssima resolução, a versão virtual é mais profunda e mais realista que a própria obra de arte, quando fruída presencialmente (Lopes, 2017).

Dessa forma, ao se pensar em uma proposta de um Museu Virtual, no qual a convergência dos meios e dos objetos constroem a realidade virtual por meio de imagens digitais e a textualidade das imagens encontra-se em fluxos; a sociabilização digital se torna um elemento extremamente relevante, para que este Museu seja não apenas um repositório, mas um espaço atrativo em alinhamento constante com as principais plataformas mediadoras. Caso contrário, cairá na armadilha da socialização digital, que joga, às sombras, experiências que até então estavam canonizadas nas manifestações culturais, como a contemplação e a fruição presencial de uma obra de arte. De fato, é possível pensar que a imagem digital possui um estado aurático, o qual será ainda teorizado nesta tese.

As línguas enquanto signos são objetos culturais de localização indeterminada, transitivas e sempre estão em metamorfose; e devem atender aos anseios semiológicos daqueles que a utilizam como dispositivo comunicativo, artístico e lúdico. Portanto a língua é um *puzzle* que se consolida por meio de fragmentos, de aculturações e se desdobra em uma “bricolagem mitopoiética”, para utilizar o conceito de Derrida (2010, p. 426). Martins (2015a, p. 36) apresenta as narrativas transmidiáticas da língua como sendo fundadas no “abandono declarado em relação ao centro, a um sujeito a uma referência privilegiada, a uma origem a uma *arché* absoluta”, isto é, uma construção sem um mito, dotado de “unidade ou sentido absoluto” (Derrida, 2010, p. 426). É também essa a concepção que Martins (2015a, p. 37) atribui à língua portuguesa, que se encontra dentro de um processo de expansão transmidiática, em busca de uma narrativa comum capaz de transpassar os fantasmas neocoloniais, descentralizada a “deixar-se habitar pela memória de todos os seus falantes”.

A língua portuguesa insere-se no contexto da circum-navegação tecnológica, pois deve estar em fluxo para poder transpassar as barreiras tecnocratas do passado glorioso português e seguir nessa travessia em busca de se tornar uma língua do conhecimento, superando a pseudopoética do mito fundador da portugalidade. Aos olhos de um brasileiro, a língua portuguesa representa, sobretudo, um elo cultural de pertencimento, que possibilita de forma mágica o reconhecimento e a comunicação em um país de dimensões continentais. Embora o conceito de Lusofonia não seja de conhecimento da maioria dos brasileiros, pode-se atribuir à dinâmica de união e de igualdade pela língua portuguesa, em

²⁷ A obra “*A hora juguemos a desaparecer II*” pode ser acessada através por meio do seguinte link: https://artsandculture.google.com/asset/ahora-juguemos-a-desaparecer-ii/mwGe0ZMNEuj_5Q?hl=pt-br

um contexto de complexidades e divergências culturais, a grande proposta cultural da lusofonia. A língua portuguesa é a maior, senão o único elo cultural comum entre todos os brasileiros. Assim, deve ser pensada a Lusofonia: um forte elo cultural que sobrevive e expande-se ao conviver com a diversidade e com o contraditório. Acredita-se que tal conceito tenha maior representatividade que o de “comunidade imaginada” (Anderson, 2008, p. 8), conceito de forte relevância e perfeitamente aplicável, porém a experiência brasileira é mais simbólica, pois parte de uma parcela dos próprios falantes da língua que transpassaram o mito da colonização e construíram uma relação de pertencimento e significância por meio dela.

Na circum-navegação da língua portuguesa quem chega não é o colonizador, mas sim o mediador cultural, que traz consigo uma proposta de união e colaboração, na qual o estatuto máximo é a igualdade sociocultural de todos os falantes deste idioma. Para se chegar a tal proposta, é necessário superar a razão pura pré-iluminista da qual os grandes navegadores portugueses foram os pioneiros. Contrariando o argumento de Carvalho (1974, p. 76), não são necessários “renascentistas não humanistas”, pois a ordem da razão pura, positivista, é uma matriz geradora do “equivoco lusocêntrico²⁸” (Martins, 2011a), no sentido crítico da Dialética do Esclarecimento (Adorno & Horkheimer, 1996).

A travessia da experiência tecnológica tem este carácter de transpor a unicidade em detrimento de uma multiplicidade não controlada e aberta às descobertas, trata-se da magia do desconhecido, do novo, da paixão de lançar-se em um universo de imagens digitais como quem se lança em uma viagem rumo ao devir. Martins (2015b, p. 41) descreve a cultura do uno como sendo uma cultura logocêntrica, etnocêntrica, portanto, imperialista e colonialista. A cultura do uno possui como ética instrumental a exclusão, pois tende a eliminar as diferenças.

Ao discorrer a respeito da cultura do uno, Martins (2015b, p.41) relembra a tradição judaicocristã, que impõe “*o sun/bolé* (imagem que divide) ao *dia/bolé* (imagem que separa)”, da mesma forma que a tradição greco-latina sobrepõe o “*logos* (como instância soberana da decisão) ao *pathos* e ao *ethos*. Em contrapartida, conclui Martins (2015b, p.41), a cultura do múltiplo associa-se “à participação, à comunicação intercultural, à diferença, a uma cultura pós-colonial. As palavras de Martins (2015b) vêm muito a calhar com a proposta de uma Lusofonia como elo de pertencimento através da língua, com a devida manutenção da diversidade, do contraditório, das minorias, enfim, reza a Lusofonia como mantenedora da interculturalidade entre os diversos povos que falam o idioma.

Martins (2015b, p. 42) ainda acrescenta, citando Kerckhove (2009), que, na travessia digital, é atribuída uma “pele tecnológica”, uma pele de afeição que nada mais é que transitividade “de estar

²⁸ Conceito que cria uma relação entre colonizador dominador como um prolongamento simbólico do período colonial (Martins, 2011a).

junto, para ser-com o outro.” Ao refletir a respeito da travessia tecnológica para a qual a Lusofonia está a ser desafiada, é necessário que os falantes do português estejam mobilizados para uma jornada de interconhecimento, e ainda dispostos a levar a língua portuguesa como a principal bandeira desta expedição, e que, por todo o tortuoso caminho, ela seja apresentada como uma auriflama do conhecimento. Somente imbuídos desse espírito coletivo é que será possível questionar legitimamente a pluralidade linguística na produção de conhecimento, pois além dos interesses imperialistas e mercantis, não há razão lógica que justifique a hegemonia do inglês

Seguindo com a metáfora da circum-navegação tecnológica, uma Nau Digital que se propõe a realizar essa travessia é o Museu Virtual da Lusofonia²⁹, projeto internacional de cooperação cultural e linguística. Por uma plataforma web digital, vem a ser uma proposta de capilarização do espírito lusófono para os falantes do português, bem como uma proposta de expansão da produção de conhecimento para diversas línguas e culturas, em uma modernidade contemporânea de “meios sem fim” (Agamben, 2015). A humanidade está a viver um momento de sensíveis mudanças quanto à produção e à distribuição de conhecimento. Nesse cenário transitivo, plataformas como o Museu Virtual da Lusofonia se tornam extremamente relevantes, pois ao disponibilizar, por meio de um Museu Virtual, um espaço de partilha e colaboração entre os mais de 250 milhões de falantes da língua portuguesa³⁰, está se dando um enorme passo para a interculturalidade lusófona.

Martins (2015b, p. 45), ampliando o debate a respeito da Lusofonia, lança um olhar especial para o papel das redes, que constroem um refúgio imaginário, um novo mundo por meio do qual é possível buscar de forma pontual um lugar de sonho em que prospera o pensamento coletivo estabelecido. Esse sentido de pensar o convívio social nas redes difere do pensamento de Castells (1999, 2003), ao defender que as redes simbolizam e reproduzem espaços imaginados (Anderson, 2008) de grupos de pertença. Dispositivos de reconhecimento como etnias, religiões, línguas criam o sentido necessário à partilha em determinado espaço, como, por exemplo, nas redes. É importante salientar que, em tempos de pulverização e aceleração do tempo, a realidade se torna fluida e fragmentária. Destarte, o imaginário e a possibilidade de conceber um pensamento coletivo em rede tornam-se mais relevantes e necessários à concepção de plataformas interculturais, as quais possuem, sobretudo, o objetivo de transpor um espaço imaginado e representar um espaço em constante expansão. Somente dessa forma é possível pensar a Lusofonia como um espaço linguístico de produção de conhecimento.

²⁹ O Museu Virtual da Lusofonia pode ser acessado através do link: www.museuvirtualdalusofonia.com

³⁰ Atualmente os países que adotam o português como língua oficial são Portugal, Guiné-Bissau, Angola, Cabo Verde, Brasil, Moçambique, Timor Leste, São Tomé e Príncipe e Guiné Equatorial, além da região da Galícia, de Macau de Goa, nas quais o português é falado de forma não oficial.

Isso posto, concorda-se com a proposta de Martins (2015b) a respeito do papel das redes na construção de um espaço intercultural.

Não há como conceber a sociedade civil atual sem o papel das redes. As sociedades estão a se organizar em rede e, como consequência, a legitimidade individual e coletiva passa a ser buscada por meio das redes, nas quais desabrocham novos atores sociais e novas formas de poder. É a respeito dessa linha epistemológica que Lovink (2008) constrói o conceito de empoderamento na WEB 2.0. Vale lembrar que a WEB 2.0, tecnicamente, é uma evolução para uma rede informacional baseada nas imagens em ação. São as imagens digitais em relação reativa aos comandos sensíveis das telas (*smartphones* e *tablets*) ou dos periféricos no caso dos computadores. Logo o que se possui de empoderamento emana da interação com as imagens digitais, que, nesse prisma, são as mediadoras do poder na Web 2.0.

A interculturalidade digital está diretamente ligada ao poder de mediação das imagens digitais, em plataformas como o Museu Virtual da Lusofonia tornam-se essenciais, a priori, por não serem concebidas sob a necessidade de representar o poder das mídias na rede, e, como consequência, estão abertas ao contraditório e ao heterogêneo. Logo, nas palavras de Martins (2015b, p. 46), não possuem o objetivo de transferir uma comunidade para a rede, mas sim garantir a preservação e o fortalecimento desta comunidade. A análise permite conceber o princípio sociológico da interatividade das mídias digitais, ou seja, a possibilidade de criar práticas sociais por meio das mídias digitais, contrariando uma interação retórica, pois não é possível alterar o meio pelo qual a interatividade se manifesta (Martins, 2015b, p. 47). Embora este conceito não seja plausível tecnicamente, pois a engenharia concebe a interação como possibilidade alfa numérica de se introduzir a partir de elemento complexo uma textualidade não prevista em um algoritmo, a proposta de Martins (2015b) é deveras relevante do ponto de vista social. A proposta é ainda fundamental para se refletir a interculturalidade cibercultura em plataformas digitais como o Museu Virtual da Lusofonia, que representa uma nova forma de comunicação digital interativa, fonte geradora de hipertextualidades semióticas, na qual estão amalgamados ativismos, automatismos, conhecimento e entretenimento a girar em torno da produção de conhecimento pela língua portuguesa.

O Museu Virtual da Lusofonia é um legítimo representante das novas mídias digitais, nas palavras de Martins (2015b, p. 50), projeto de programação e *design*, união de *mimesis* e *ludus* e também recreação e montagem. É interessante notar que a montagem, no sentido benjaminiano, é *mimesis* realizada por meio de técnicas de reprodução (neste caso, mecânica), capaz de produzir um conteúdo a partir de conteúdos, fragmentos, capaz de trazer excitação ao mesmo tempo em que garante a

organização (Benjamin, 1992, pp. 150-155). Logo, o Museu Virtual da Lusofonia é uma montagem que busca, por meio da universalização do acesso em rede, a promoção e a participação de toda a comunidade lusófona na construção de um elo cultural, capaz de estabelecer alianças duradouras na produção de sentido e conhecimento em um momento em que se enfrentam as mais profundas crises do real e das noções do autor e do espectador (Benjamin, 1992, pp. 99-151). Em conclusão, acredita-se que o Museu Virtual da Lusofonia represente um legítimo projeto legitimador dessa comunidade fragmentada, em busca da construção de uma identidade lusófona capaz de constituir um sentimento de pertencimento cultural àqueles que se comunicam e produzem conhecimento em português. Ademais, sob o domínio das mídias digitais, a falta de uma identidade coletiva esvai-se em fluxos e ressonâncias, transformando a aventura da travessia tecnológica da lusofonia em uma odisseia, enfim, em uma deriva digital sem fim.

CAPÍTULO 3 – RACIONALIDADE CULTURAL: DA TÉCNICA À TECNOLOPSICOLOGIA

Neste capítulo, será realizada uma reflexão epistemológica a respeito da racionalização matemática na cultura contemporânea. Buscar-se-á compreender a tecnologia portadora e transmissora de signos que permite discorrer sobre a técnica e a Ciência da Cultura. Logo, este capítulo também possui como proposta pensar a consumação da cultura por intermédio de algoritmos, verdadeiros dispositivos de tradução da linguagem matemática, portando uma linguagem das máquinas para uma linguagem legível à comunicação humana.

Pretende-se ainda evocar a sensoriedade do olhar (do visível) que torna legível as representações culturais, realizando recorte empírico para discutir o poder simbólico da imagem digital e sua relação semiológica em uma relação cultural contemporânea. Este recorte é o que permite focar na significação da imagem digital em sua representação tecnológica, em que a capacidade da criação se encontra relativizada, pois a tecnologia vem assumindo um papel semiológico. A relação do homem com os dispositivos tecnológicos está alterando o panorama da produção cultural, além das mídias, as quais já foram contextualizadas no segundo capítulo.

A identidade vem sendo reconhecida no âmago das plataformas digitais pelas imagens digitais ao assumirem o papel de representar o homem no ciberespaço, em especial as redes sociais, as quais são legítimas representantes da aculturação digital vivenciada nos tempos atuais. A necessidade social de pertencimento virtual está delegando às imagens digitais um papel metafísico, no qual a natureza primacial do “ser” está a ser terceirizada a uma racionalidade numérica. Essa ressignificação de valores

filosóficos atravessa a cultura digital e potencializa o imaginário por intermédio da experiência virtual digital.

Conceber a tecnologia como elemento cultural é reconhecer a capacidade da técnica de ressignificar as relações semiológicas, portanto, simbólicas. O apoderamento cultural das telas digitais constitui “um turbilhão” que necessita de uma nova proposta teórica, interdisciplinar, que consiga posicioná-lo dentro deste fluxo digital. De modo igual, é necessário discutir o pertencimento e a identidade social contemporânea no movimento híbrido que constitui o ciberespaço.

A produção cultural que está a correr nas redes digitais necessita laurear as telas como extensão da sensoriedade, pois o inconsciente humano já está a considerar a tela como uma prótese sensorio-cognitiva, por meio da qual é possível experimentar sentimentos, produzir memórias, logo, não pode ser desconsiderada enquanto uma personagem cultural de considerável relevância (Gonçalves, 2009, p. 37).

3.1. Da técnica a tecnologia: por uma metafísica da representação digital

O filme “*2001 Uma Odisseia no Espaço*” (1968), baseado no livro de Arthur C. Clark (1968), é dividido em quatro seções, ater-se-á à primeira secção intitulada “A Aurora do Homem”. Uma tribo de primatas evoluídos está a procurar por alimento no deserto, quando um membro do grupo é ferido mortalmente por um grande felino, momento em que outra tribo os encontra e se impõe fisicamente, dispersando o primeiro grupo de primatas. Este primeiro grupo então se retira e passa a noite em uma gruta. Quando eles acordam, estão diante de um monólito preto perfeitamente retangular. Diante do monólito desconhecido, a tribo entra em total euforia, logo eles descobrem que podem utilizar o osso como ferramenta, garantindo-lhes superioridade e poder. Em seguida, ocorre a última cena desta seção: o primata lança o osso para o alto e lentamente o movimento circular deste osso se transforma em uma estação espacial internacional.

O que chama a atenção, nessa primeira seção de “*2001 Uma Odisseia No Espaço*” é justamente o papel da técnica na evolução do homem e de seu meio, bem como o fato de os homens, desde seus ancestrais primitivos, se colocarem em estado de euforia diante do desconhecido. Poder-se-ia dizer que a técnica é a resposta do homem ao se ver diante do desconhecido? Uma possível resposta para a questão pode ser encontrada em Heidegger (1977, 2001), que buscava na tecnologia a chave para entender a contemporaneidade.

Heidegger (1977, pp. 32-39) apresenta o primeiro argumento para definir a tecnologia. Segundo este autor, “a tecnologia não é um instrumento”, plausível apenas de instrumentalidade neutra,

instrumento neutro, desta forma uma possível forma de entender o mundo. Mas o fato de se buscar um olhar instrumental neutro já representa uma forma tecnológica de conceber e tentar interpretar o mundo. O exemplo da geração de energia é elementar para entender a visão de Heidegger (1977, pp. 41-52): um moinho ficará estático até que o vento possa colocá-lo em estado de excitação, gerando assim a energia. Não há uma racionalidade em relação aos meios, pois o vento pode ou não estar disponível para a geração de energia. Fato diferente é encontrado quando se utiliza um rio para formar uma barragem e, portanto, gerar energia hidrelétrica. Tal fato faz com que o rio seja uma tecnologia, em outras palavras, uma matéria bruta pronta para manipulação.

É possível conceber a essência da tecnologia em Heidegger (1977, pp. 52-67). Trata-se de enxergar a matéria disponível no meio natural como uma “reserva permanente” a ser aplicada ou readaptada para satisfazer a necessidade do homem. A definição pode ser aplicada ao osso do primata de “*2001 Uma Odisseia no Espaço*” que, em um salto de 50.000 anos, lentamente se transforma em uma estação espacial internacional. As reservas naturais passam a ser manipuladas em constante transformação. A análise filosófica de Heidegger (1977), ao não considerar a tecnologia como dispositivo, coloca o osso, a água e o silício como reservas tecnológicas permanentes, as quais, pela manipulação humana, se transformarão respectivamente em bastão de ataque, energia elétrica e chip de processamento de dados.

O que ocorre, segundo a concepção heideggeriana, é o desbloqueio da “energia oculta da natureza”. Logo, sempre que um elemento é desbloqueado, ele é intimamente transformado, segue-se então uma dinâmica em cadeia, pela qual o que é transformado é armazenado, em sequência, é distribuído e reajustado (Heidegger, 1977, pp. 42-60). Logo, esta cadeia, capaz de liberar a energia oculta da natureza, é uma maneira de revelar as potencialidades da transformação física pelo desejo metafísico de sublimar a natureza através de sua modificação. Pode-se pensar a energia oculta da natureza como o monólito de “*2001 Uma Odisseia no Espaço*” o qual, estático, desperta a necessidade da transformação do espaço e das relações por meio do apoderamento e da transformação da matéria, disponível de acordo com a potência da necessidade humana.

Seguindo sua concepção tecnológica, Martin Heidegger (1977, pp. 63-79) apresenta a tecnologia como não sendo uma atividade humana, pois ela se desenvolve além do controle humano: é uma maneira de conceber e interpretar o mundo. Logo, não é cabível ao humano a decisão de como entender o mundo ao seu redor. A contemporaneidade, segundo Heidegger (1977, p. 78), é marcada por estruturas de interpretação que não podem ser escolhidas. Neste ponto, a tecnologia em Heidegger (1977) define a época atual, assim como a religião definia a forma de conceber o mundo durante a Idade

Média. É a partir dessa análise que se pode conceber a natureza como uma “reserva permanente” a ser modificada.

Ao conceber a cultura tecnológica da contemporaneidade como uma “reserva permanente”, portanto, uma matéria prima, Heidegger (1977) constrói uma crítica a este tempo tecnológico. Partindo de uma lógica filosófica, ele define o homem, o ser que se desenvolve através dos tempos, como sendo controlado pelo evento tecnológico e não como um possível controlador, ou o verdadeiro ente capaz de modificá-lo. A atual sociedade projeta uma conjuntura na qual o “ser” está colocado como uma “estrutura tecnológica”. É possível se relacionar com o mundo por meio do controle e da dominação (Heidegger, 1977, p. 82). Logo, o mundo moderno atual encontra-se preso e sempre à disposição da lógica de manipular, absorver e rejeitar (Heidegger, 1977, p. 91).

Mais uma vez a lógica heideggeriana pode ser verificada em analogia com o filme “2001 Uma Odisseia no Espaço”, quando o primata consegue infringir seu oponente com o osso que foi transformado em ferramenta, o desencadeamento progressivo não mais lhe pertence e nem pode ser controlado por ele. A ferramenta já não pode mais ser controlada, ela assume o protagonismo, ao ponto de ela ser descartada, em um movimento circular, o qual absorve o tempo e o espaço para, por meio da manipulação, poder chegar à criação da vida fora dos limites naturais do planeta.

Concluindo a argumentação a respeito da tecnologia, Heidegger (1977, pp. 134-189) constrói uma dialética sobre o perigo da tecnologia, ao inserir a “razão do ser” inserido em um processo que, por ele, não pode ser controlado, porém, concebendo o mundo apenas pelo pensamento tecnológico, é possível que se caia em uma armadilha euclidiana. Não é a tecnologia que é perigosa, é a relação de poder que ela representa, pois a tecnologia não é instrumental, logo está-se diante de uma armadilha filosófica. Esta armadilha é justamente o fato de poder o homem e sua relação de alteridade estarem enxergando-se mutuamente como matéria prima a ser manipulada (Heidegger, 1977, p. 179). O homem já está posto à imagem e semelhança de Deus, mas sim é um recurso com potencialidades de ser transformado em uma matéria prima humana.

Heidegger evidencia que não há como fugir diante da razão tecnológica que emana controle e poder como os principais pilares de sua constituição. O trágico da proposta heideggeriana, que traduz cristalinamente a realidade dos tempos atuais, é o fato de que há uma busca para uma nova forma de enxergar a “razão do ser”, portanto, o mundo já nascerá com o vício tecnológico (Heidegger, 1977, pp. 186-189). Seria uma tentativa de manipular a manipulação, uma busca por poder dentro do poder exercido. A única saída em Heidegger (1977, pp. 189-218) é a “vontade de não querer”. É necessário estar em uma relação de confiança existencial com a tecnologia, mas sem a ela se submeter (viver em

plena dependência), passando a entendê-la e problematizá-la como uma expressão compreensiva do “ser”, e não constitutiva da razão existencial. A saída para o dilema somente pode ocorrer pela incorporação da liberdade diante da tecnologia, dizendo sim a ela, ao mesmo tempo em que se diz não (Heidegger, 1977, pp. 219). As palavras do próprio Heidegger tornam-se fundamentais para a conclusão da definição de uma proposta teórica de se conceber técnica e tecnologia em um ambiente virtual digital:

Assim, pois, a essência da técnica também não é de modo algum algo técnico. E por isso nunca experimentaremos nossa relação para com a sua essência enquanto somente representarmos e propagarmos o que é técnico, satisfizermo-nos com a técnica ou escaparmos dela. Por todos os lados, permaneceremos, sem liberdade, atados a ela, mesmo que a neguemos ou a confirmemos apaixonadamente. Mas, de modo mais triste, estamos entregues à técnica quando a consideramos como algo neutro, pois essa representação, à qual hoje em dia especialmente se adora prestar homenagem, nos torna completamente cegos perante a essência da técnica (Heidegger, 1977, pp. 220).

Analisando os textos de Heidegger (1977) fica evidente seu retorno à metafísica, um passo atrás em relação à proposta de Nietzsche (2001) de superá-la. A análise crítica da contemporaneidade realizada por Heidegger (1977) realça o caráter enigmático do ser humano e o abismo existencial e representativo que o cerca. O progresso está a cercear o *télos* da humanidade, e a deslocá-lo para uma constituição existencial em simbiose com a máquina. A relação de uma existência simbiótica concretizar-se-á, caso a liberdade relacional com a tecnologia não seja implementada como uma proposta alternativa à entrega e ao deleite total à mediação do “ser” por um processo de poder tecnológico, o qual não pode ser alterado pela simples vontade individual, mesmo que se tenha pleno conhecimento da razão tecnológica, pois ela é, sobretudo, uma forma de ser, ver e estar no mundo.

Tal questão é fundamental pois, segundo Heidegger (1977), as descobertas técnicas foram igualmente utilizadas para a construção e para a destruição, figurando a técnica, dessa forma, acima do maniqueísmo relacional entre bem e mal. A técnica se coloca como aparentemente neutra, ao poder ser concebida ao longo da história como fornecedora de bens e serviços cada vez mais avançados e de melhor qualidade. Sendo a tecnologia o ente que é atravessado não pela técnica em si, mas sim pela essência que a define no tempo atual. Portanto, a tecnologia em Heidegger (1977) é forma possível de se revelar a existência, um valor construtivo do mundo nas condições em que ele se encontra no presente, ao processar dinamicamente matéria e pensamento. Esse seria para Heidegger (1977) o real motivo para que o pensamento reflexivo fosse perpassado pelo pensamento do cálculo e da razão matemática. Acrescenta-se ao pensamento de Heidegger (1977) que a tecnologia está contaminada pelo

determinismo da eficácia, pois o pensamento tecnológico é lastreado pela certeza científica e pela superação do pensamento social e político, em uma correlação com a estética kantiana, estaria a tecnologia pela tecnologia assim como a arte pela arte.

A dominação da técnica presente em todas as esferas da vida está a determinar a humanidade. Adorno e Horkheimer (1996) criticam o pensamento da técnica como um caminho que conduz à maquinização, e que leva o “ser” ao esquecimento. É interessante notar que a era tecnológica, conforme concebida por Heidegger (1977), vem a contradizer a superação da metafísica justamente por meio do domínio do não humano. A submissão ao pensamento moldado em uma razão matemática é uma lógica ligada ao funcionamento das máquinas. Dessa forma, pode-se dizer que a imagem digital é expressão instrumental desse pensamento, pois ela não depende do homem, tornou-se um elemento técnico puro, rompeu inclusive com a máquina analógica que permitia capturar o espaço através de uma câmara escura.

A imagem digital é mediação tecnológica máxima, é a interpelação de algo que não é possível conceber nem controlar, basta pensar que, diante de um *smartphone*, o homem se torna reativo às imagens que ele não pode controlar. Pode-se rapidamente realizar uma rápida pesquisa empírica para determinar este fato. Tente de alguma forma controlar as imagens que estão no Front Page de seu *smartphone*, você somente pode reagir a elas e jamais determiná-las ou controlá-las. Elas seguem a dinâmica da *Gestell*³¹ de Heidegger (1977, p. 24). As imagens digitais estão a ignorar a condição humana, impondo uma ordenação própria e automática. Quantos indivíduos, na atualidade, estão a viver segundo o ordenamento das imagens digitais de seu *smartphone*? A *Gesttel* ainda representa, em instância última, a superação da morte, dinâmica pela qual a imagem digital tecnicamente se propõe a materializar. Basta pensar na eternidade digital que hoje significam os dados postos em um servidor do Google. É a superação da morte pela sobrevivência digital. Basta acessar o Google Imagens, pesquisar o nome de qualquer pessoa e verificar o que será retornado.

A superação digital é diferente da proposta de Barthes (1984) em *A Câmara Clara*. Trata-se de uma superação atemporal e sem uma relação sentimental. A fotografia, como um instante que já morreu, faz sentido para aqueles que podem, por meio daquela imagem, manifestar uma emoção. As imagens digitais não estão relacionadas a um instante memorativo, estão a aguardar o chamado de um comando alfanumérico para se apresentarem em brilho e luminescência, sem qualquer relação com os sentimentos de um instante. As imagens digitais são mediações técnicas que representam o ente

³¹ " *Gestell*" significa a força de reunião daquele por que põe, ou seja, que desafia o homem a descobrir o real no modo da disposição, como disponibilidade. A Composição (*Gestell*) denomina, portanto, o tipo de descobrimento que rege a técnica moderna, mas que, em si mesmo, não é nada de técnico (Heidegger, 1977, p. 24).

supremo do qual o restante das coisas são mera consequência. As imagens digitais são as iscas para a armadilha ontológica de Heidegger (1977, p. 62), pois são a solução do destino nas plataformas da WEB. Estarão armazenadas em discos e servidores, mesmo que o homem não esteja mais a caminhar pela face do planeta. São materiais, portanto, não sofrem o processo de envelhecimento ou de finalidade. Heidegger (1977, pp. 34-65) atribui a metafísica ao próprio pensamento, sendo a responsável pelas relações e posturas do homem frente ao mundo.

A metafísica do ciberespaço é a imagem digital. Ela possui a capacidade de orientar as posturas e o pensamento inorgânico dos algoritmos ao sempre materializar uma espécie de pensamento numérico das realidades virtuais. Não se está a afirmar que um algoritmo possui a capacidade de pensar, mas inegavelmente os algoritmos que constroem uma realidade virtual são um simulacro de pensamento que cria uma realidade imaginada a partir de uma série de códigos encontrados em um banco de dados. Estes podem escolher, de acordo com o estímulo do usuário, qual imaginário digital será materializado nas telas. Em outras palavras, está a se falar tecnicamente dos mecanismos que compõem a inteligência artificial a qual, segundo a proposta Heideggeriana (1977, p. 167), pode ser conceituada como uma essência (inicialmente humana) que foi ultrapassada pelo procedimento técnico. Diante dessa lógica, é possível conceber a conversão do mundo em imagem, e nos tempos atuais este mundo em imagem está a ser ressignificado através dos fluxos de mediação de imagens digitais.

É possível retomar a cena final de “*2001 Uma odisseia no espaço*”, quando o astronauta concebe que seu tempo se esgotou em tecnologia, metáfora apresentada por um espaço (uma sala) de luz irradiante, portanto, de fluxo. Diante do espaço luminescente, o astronauta se percebe como a *Gestell* de Heidegger (1977), um simples estoque de recurso, imbuído em cálculo e mediado pela máquina, e totalmente entregue à razão matemática que lhe permite respirar. Quando o astronauta percebe que não é possível escapar do processo de tecnificação e que a única saída é aceitá-la, ele se vê diante do tempo. Em uma extremidade da sala, é possível se enxergar uma criança e na outra extremidade ele se enxerga em avançada idade (Rüdiger, 2006). Diante deste dilema temporal, a única saída que o astronauta consegue conceber é a humanidade e a capacidade de se humanizar em relação à tecnologia, portanto a total simbiose entre homem e máquina não é possível, logo o astronauta pode renascer como um ser de luz.

3.2. Tecnologia, mídias e Estudos culturais

Seguindo essa construção multidisciplinar, é necessário localizar a imagem digital em um contexto dos Estudos Culturais. É relevante notar que as últimas revoluções que trouxeram novas formas de sentir e, portanto, edificadoras dos Estudos Culturais foram a Revolução Industrial e a Revolução Informática. Logo, é fundamental lançar um holofote sobre a produção simbólica de cada período. A Revolução Industrial, assente na produção de coisas e de estados de coisas (e que se veem) não pode ser confundida ou diretamente relacionada à revolução informativa. Esta última produz fluxos (de luz, som e sensibilidade) os quais, tendencialmente, convertem o mundo em emoções, dando-lhe uma tonalidade estética. Nesse contexto, a visão articula-se com o espaço e com coisas que ocupam espaço; os fluxos articulam-se com o tempo (com a duração, a memória, o ritmo, a cadência, a sonoridade, as ressonâncias).

Somente por meio dessa diferenciação é que é possível conceber a imagem digital por uma compreensão midiática (McLuhan, 1969) e, atribuída à imagem digital, uma pele cultural (Kerckhove, 2009). Afinal, pensar a imagem digital no âmbito dos Estudos Culturais é concebê-la dentro de um espaço midiático em que os interesses e valores da indústria cultural se unem à técnica para gestarem produtos culturais de alto valor de consumo com o objetivo de edificar um público consumidor homogêneo, cativo e dotado de uma falsa sensação de democrática liberdade; e inconsciente no que se refere à mediação.

Bragança de Miranda (2011, pp. 29-37) chama a atenção para a utilidade social do processo de produção, que deixa de ser um processo predominantemente de massa para abarcar a dinâmica do mercado (do comprador) e o conseqüente esmaecimento dos produtores, os quais transformaram-se em imagens, e a imagem está relacionada, às vezes, à totalidade dos produtos. Martins (2012, p. 56) alerta para a crescente mediatização e digitalização dos interesses econômicos. Os interesses mercantis tendem a hibridizarem com os interesses dos produtores culturais, sendo que a “a monetarização é crescentemente mediada pelo *design*” (Miranda, 2011, pp. 35- 37). A figura do *design* é extremamente relevante para a concepção dos Estudos Culturais, pois, quando se há economias de escala, o custo de produzir reduz drasticamente e o que atribui valor a um produto material ou cultural passa a ser basicamente o *design* (Flusser, 2010, p. 22). Vale salientar que, em uma formação de preços de um projeto de engenharia, o design representa de 55% a 65% do valor de venda. Esta dinâmica não é diferente quando se trata de um bem simbólico.

Bragança de Miranda (2011, pp. 36-37) discute a metamorfose da sociedade do espetáculo, proposta por Guy Debord (1997/1967), em relação ao sistema midiático de produção dos tempos atuais. Para Bragança de Miranda (2011, p. 37), a sociedade moderna está a dormir diante do espetáculo, cabendo a este ser o guardião do sono, pois a técnica e o *design* acabaram por apagar a lanterna mágica do cinema, que projetava o espetáculo proposto por Debord (1997/1967). Logo, o *design* proposto por Bragança de Miranda (2011, pp. 35) é união da técnica e da estética.

O *design* tem o poder de mobilizar pela inanição, trata-se de uma mobilização letárgica que transforma as pessoas em consumidoras de uma necessidade inventada e que se despedaçará assim que uma nova invenção midiática lhe saltar aos olhos de forma brilhante por meio de uma imagem, em especial se estiver a ser figurada em uma tela digital.

Martins (2012, p. 56) apresenta o fato que os dispositivos tecnológicos estão disponíveis para aparelhar os homens, em uma reformulação da experiência, no que se refere à subjetividade e à emotividade, trazendo por esses dispositivos “uma feição retórica libidinal: hoje consumimo-nos em emoção, sensação e sedução”. É justamente este o ponto fundamental para se poder elaborar uma construção teórica da imagem digital dentro dos Estudos Culturais: trata-se de uma projeção técnica que está a mobilizar a sociedade por emoções que as tornam mais dóceis ao consumo e à manipulação midiática. Caso as imagens estejam sendo fruídas por meio de um dispositivo tecnológico, logo se verá que seu poder está sendo construído por meio da amálgama tecno-estética a que se refere Bragança de Miranda (2011, p. 37).

Nesse ponto, é importante retornar a McLuhan (1969). Este autor apresenta uma proposta teórica em que é evidenciado que não é ao nível da consciência e do pensamento conceitual que a tecnologia apresenta sua eficácia, mas sim, por meio da capacidade sensória, dos sentidos e dos paradigmas da percepção. Estes paradigmas vão sendo paulatinamente alterados, sem que sequer sintam os efeitos. Afinal, para McLuhan (1969, pp. 21-34), a tecnologia não é neutra. Deleuze e Guattari (1976, pp. 231- 233) confirmam a proposta de McLuhan (1969) ao discorrem sobre a relação, incestuosa, entre corpo, máquina e desejo, na qual existe, por excelência, a “máquina desejanter” e o “desejo maquinado”. Dessa forma, elas apresentam a construção teórica de que habitam “seres vivos nas máquinas” como existem “máquinas nos seres vivos”. A erotização entre técnica e estética está a ser edificada pelo advento da imagem digital, que não é totalmente máquina nem totalmente humana. Porém, pode culturalmente representar ambos em desejo e euforia, sem ser, em essência, nenhum dos dois, e sim uma manifestação resultante da simbiose entre técnica e estética.

Martins (2012, p. 57) discorre que a linguagem dos dispositivos tecnológicos parece ser a única linguagem que resta atualmente para humanidade, pois são eles os principais responsáveis para ligar e desligar o homem do mundo e dos outros, um efeito do funcionamento da máquina no homem. É nesse contexto que a imagem digital se apresenta como mediador supremo da relação entre homem e dispositivo, o que se está a pensar é que a ligação cultural entre o ser e máquina ocorre por meio da imagem digital. Os grandes navegadores WEB já perceberam a capacidade cultural de consumo instantâneo. Ao observar-se um navegador WEB de 20 anos atrás, tratava-se de uma imagem digital a figurar um navegador que possuía o seu design estruturado para figurar textos (mesmo que se apresente como imagem digital na tela); os navegadores atuais passaram pôr uma total reconfiguração, o novo (e atual) *design* está voltado para uma leitura da imagem.

Os novos navegadores são autoprojetores (pois não projetam, apenas materializam a imagem) de imagens, e a programação de sites para a WEB figuram-se como verdadeiros editores comerciais de imagens. Ao se tomar como exemplo as últimas ferramentas das redes sociais, como os *Stories* (fonte máxima de êxtase no Facebook e no Instagram em 2019), observa-se que são estruturas para postagens que eliminam a textualidade, puramente imagéticos (embora recentemente pequenos textos possam ser inseridos, eles são supérfluos, pois a visibilidade do *story* continua em essência imagética). O próprio advento do YouTube migrou o texto escrito para o texto falado, em vez de apresentar um texto sobre um autor, cantor ou para apresentar um tema político, um dilema social, ou até uma produção artística, grava-se um vídeo.

Uma inegável prova da mudança que levou à derrocada da textualidade na internet foi o fim das salas de bate papo, as quais eram textuais por excelência. As salas de bate papo decaem à medida que alguns aplicativos precursores das redes sociais, como o ICQ, assumem o protagonismo. A caminhada rumo ao império da imagem foi sendo solidificada pela miniaturização e pela portabilidade dos dispositivos tecnológicos até a total supressão dos teclados físicos, que, de forma surpreendente, se tornaram imagens sensíveis ao toque. Logo, a própria cultura alfanumérica, em formato de teclas que se deslocam com a pressão dos dedos, entra em declínio. Está-se diante do declínio físico e simbólico da textualidade nas novas mídias.

Dessa forma, pode-se dizer que os Estudos Culturais também estão sendo envoltos nesta hibridéz tecnológica e, sobretudo, imagética. Os trabalhos que se iniciaram na Escola de Birmingham, inicialmente como reflexo da literatura comparada, assumindo uma temática culturalista no que se refere à ideologia, à nacionalidade, à etnia, ao gênero e à classe social. Atualmente, encontram-se em efervescência, pois essas temáticas, ao migrarem para as redes, despiram-se de um *locus*, e

pulverizaram-se no tempo acelerado dos dispositivos tecnológicos. Como podem ser observados nos trabalhos do *Center for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), sempre houve uma grande preocupação com a interdisciplinaridade.

A interdisciplinaridade pode ser considerada o grande contributo dos Estudos Culturais para este tempo digital. A era digital é compreendida apenas por meio da imbricação de grandes áreas do conhecimento, como a economia política, a teoria da comunicação, a sociologia, a teoria social, a crítica literária, o cinema, a antropologia cultural, a filosofia e o estudo dos fenômenos culturais nas diversas sociedades. São justamente essas áreas do conhecimento que formam o *puzzle* teórico e empírico dos Estudos Culturais.

Este autor entende os Estudos Culturais como um sistema inter e multidisciplinar, no qual a convergência de várias áreas do conhecimento constrói uma teoria cultural. Esta tese segue proposta sistêmica, fato pelo qual não apresenta um capítulo específico de enquadramento teórico dentro do âmbito epistemológico dos Estudos Culturais, pois considera que todo o trabalho desenvolvido possui a visão interdisciplinar necessária à adequação teórica no campo dos Estudos Culturais.

É justamente a visão culturalista que permite trabalhar estética, técnica e dispositivos tecnológicos em uma dinâmica que constrói um cotidiano trágico e uma realidade citadina anestesiada, na qual não se arrisca a pele (Martins, 2012, p. 56).

3.3. A pele digital: a lógica midiática da cultura tecnológica

McLuhan (1969, pp. 22-56) foi um dos pioneiros na construção de uma teoria crítica capaz de discutir os reflexos culturais da união entre comunicação e tecnologia. A construção de seu pensamento parte do princípio de que os meios de comunicação não devem ser concebidos como tecnologias neutras, pois é evidente que cada meio possui potencialidades diversas que são instrumentalizados para afetar diretamente a psique humana. O autor (1969, pp. 56-61) demonstra que a inserção de um novo meio de comunicação, inevitavelmente, irá gerar transformações no âmbito social e econômico.

O conceito de mensagem em um ambiente tecnológico de McLuhan (1969, p. 22) é deveras interessante quando se teoriza a respeito da imagem digital como uma mensagem que medeia o homem e o dispositivo tecnológico: “a ‘mensagem’, de qualquer meio ou tecnologia, é a mudança de escala, cadência ou padrão que esse meio ou tecnologia introduz nas coisas, humanas”.

Outra questão relevante é apresentada por McLuhan (1972, p. 36), quando o autor discorre a respeito da influência da natureza dos meios na comunicação. Mais uma vez esta descrição torna-se fundamental para contextualizar a mobilização (total) comunicativa-cultural-digital nos tempos atuais: “As

sociedades sempre foram moldadas mais pela natureza dos meios que os homens usam para comunicar-se que pelo conteúdo da comunicação”.

Quando McLuhan faleceu, em 1980, ainda não era possível vislumbrar o que seria a era digital, mas seus conceitos quanto aos meios de comunicação podem ser facilmente transpostos para a contemporaneidade em sua marcha digital-virtual. A imagem digital mudou completamente a escala e a cadência com as quais o homem se relaciona com os meios de comunicação digital. Os dispositivos tecnológicos portáteis, inclusive, levam a ressonância às últimas consequências, pois a mensagem codificada que os dedos transmitem ao tocar em uma tela (em uma imagem em tela) é pura ressonância, não é textual, é reativa e ocorre pela própria fluência da imagem em tela. De forma quase sarcástica, quando se repousa o dedo em uma tela de um *smartphone* ou de um *Tablet*, a imagem digital ao redor do dedo parece estar se liquefazendo. Comunicar-se por meio de imagens digitais é de fato um novo padrão, é a mudança de escala entre a forma e a tecnologia, no sentido preconizado por McLuhan (1969, p. 22). Basta pensar na significação de uma conversa pelo WhatsApp. Todo o processo tecnológico e comunicativo ocorre pelo toque dos dedos nas telas e a consequente reação matemática projetada por uma imagem digital. Esta dinâmica é válida para o envio de áudios e vídeos pelo supracitado aplicativo, pois para tanto deve-se interagir com ele por meio da ressonância entre a pressão física dos dedos em uma tela, cuja imagem digital sintetiza a sensibilidade do toque. Comunicar-se por meio de imagens digitais, indiscutivelmente, mudou a relação do homem com a máquina, portanto, com a tecnologia.

Em relação à natureza dos meios de comunicação, não há dúvida de que a grande mudança social ocorrida nos últimos 30 anos está diretamente ligada às dinâmicas comunicacionais em rede. Ao transferir grande parcela da produção de sentido e de conhecimento para o ciberespaço, as formas pelas quais as sociedades estão sendo moldadas entraram em total radicalização. As mudanças foram tão radicais, que abarcam desde o modo pelo qual se compra um produto qualquer, até a forma de se locomover pelo planeta, mudou de concepção a partir da era do digital. A sociedade contemporânea é moldada pelo processo expansivo da tecnologia digital virtual. A espera pelo novo produto tecnológico é o fim da esperança no homem, é delegar para as máquinas a produção de sentido, é mobilizar-se não em prol do bem-estar coletivo ou do outro, mas sim entregar-se ao individualismo social da tecnologia.

É deveras relevante pensar na natureza individualista dos meios tecnológicos sob a ótica de McLuhan (1972, p. 36), pois as novas tecnologias digitais (em uma análise macro, somente o videogame não segue esta proposta) são dispositivos para uso individual, a sociabilidade somente se torna possível por meio da interconexão dos dispositivos. Este é um instrumento de poder, com alto potencial manipulativo que a sociedade contemporânea simplesmente aceitou como um dogma religioso. A

sociedade não se questiona sobre o destino do conteúdo comunicacional realizado no ciberespaço, nem quando escândalos como o do Wikileaks ou da influência russa nas eleições norte-americanas escancararam que todas as mensagens trocadas na rede são rastreáveis e acessíveis, o meio comunicacional não é questionado. Portanto, o conteúdo e os seus usos por meio comunicacional pouco interessam, já que o meio digital já domina em mobilização uma sociedade que possui a necessidade de estar em evidência do ciberespaço. Para além de uma sociedade digital, está-se diante da sociedade do *Fake News*.

Outra questão que é relevante ressignificar em McLuhan (1969) é a classificação do tipo³² de meio que representaria a comunicação em rede. É fato que o ciberespaço é visceralmente dependente do visual, mas a relação do usuário com a rede necessita de outros sentidos como o tato, e o inconsciente (imaginário digital) para que a inteligibilidade e a transferência da informação sejam completas. Assim, não é possível classificar o ciberespaço como um meio quente, ou um meio frio, pois se trata de um meio que se forma pela da convergência, multimídia e hibridez. Portanto, seria mais apropriado dizer que o ciberespaço, um meio eletrônico, pode ser concebido como um meio morno, resultado da miscigenação entre os meios quentes e os meios frios.

A reflexão a respeito do ciberespaço como meio eletrônico, “morno”, abre uma discussão sobre a sobrevivência comunicacional do indivíduo na selva eletrônica. Concerne justamente a como sobreviver ao imediatismo imagético do mundo digital, no qual a produção e a distribuição de informação já ultrapassaram a velocidade do pensamento. É difícil que se admita que o volume de informações gerado em apenas um dia no ambiente da internet é impossível de ser absorvido ou apenas apreciado de forma superficial por um único ser humano durante toda vida.

A psicologia está também a atravessar um momento de grande profusão, pois as novas tecnologias estão se apresentando como extensões da *psique* humana. A mesma analogia pode ser estendida ao sistema nervoso central que, com a evolução da tecnologia digital, acelera o controle do corpo pelas próteses tecnológicas; aqueles que já experimentaram uma realidade virtual tridimensional ou que participaram de um jogo de realidade aumentada têm plena consciência da capacidade de apropriação do sistema nervoso central. Por fim, o nosso corpo encontra-se em um processo de transcendência digital, está a ser projetado para dentro dos dispositivos tecnológicos, e o uso de próteses tecnológicas torna-se uma realidade inquestionável. Para tentar responder a questões como essas,

³² Os meios quentes prolongam a percepção através dos sentidos e são dotados de alta definição, dispensam um alto grau de abstração para sua compreensão. São exemplos de meios quentes: cinema, alfabeto (falado), rádio e fotografia. Por outro lado, os meios frios são aqueles que demandam uma maior abstração, uma interação como forma de completar a percepção da informação. São exemplos de meios frios: o telefone, a televisão, a fala e a caricatura (McLuhan, 1969, pp. 67-98).

Kerckhove (2009) apresenta um interessante panorama teórico ao qual ele denomina “A pele da cultura”. Pele que é necessária habitar para se mover entre os diversos meios de comunicação, e que notavelmente deve assumir uma característica camaleônica, capaz de se adaptar ao meio e de hibridizar-se diante das potencialidades tecnológicas.

Kerckhove é considerado seguidor do pensamento de Marshall McLuhan e lança um olhar especial para as tecnologias como fomentadoras da mediação comunicacional. Kerckhove (2009) dirige o holofote de sua análise para mecanismos de funcionamento tecnológico que permitem que a maioria das mídias construa suas estruturas de produção simbólica. Em *A pele da cultura* (Kerckhove, 2009) observa as principais imbricações intermediáticas para propor uma teoria cultural da nova realidade eletrônica. A análise deste autor se torna relevante justamente pelo fato de analisar tecnologias diversas em dinâmicas híbridas como: aparelhos televisores, em fusão com computadores, a experiência digital virtual, em simbiose com as redes neurais, em que chips de processamento de dados e as interfaces de acesso ampliam a mobilização entre diversas tecnologias e o espaço cultural do homem (Kerckhove, 2009, pp. 21-34).

Para construir esse espaço técnico, mas também dotado de alguma magia (Kerckhove, 2009, pp. 35-47) desenvolve alguns conceitos híbridos, que, à época da publicação de seu trabalho (1995), se tornaram referências diante da novidade virtual digital que estavam a ser concebida. Esses conceitos sobreviveram ao acelerado tempo tecnológico, deixando claro sua relevância, razão pela qual valem ser abordados: “Tech-lag”, Tecnofetichismo, Tecnopsicologia e a Psicotecnologia.

“Tech-lag” se refere ao domínio técnico de uma tecnologia para o público receptor. Por mais que esta tecnologia seja importante e útil, se um público não estiver preparado para recebê-la, a mesma não conseguirá se impor (Kerckhove, 2009, p. 23). Kerckhove (2009, p. 24) apresenta a história do fax que, após lançado, demorou a ser assimilado e de fato utilizado. Em seguida, é apresentada a realidade virtual como uma tecnologia que se encontra em estágio probatório. Como a obra foi escrita em meados dos anos 1990, factualmente a realidade virtual ainda se encontrava em um estágio embrionário, o que não mais ocorre atualmente.

A realidade virtual está presente de forma clara no ciberespaço em aplicativos como o *Second Life*. Neste simulador de realidade virtual, vive-se uma vida paralela em um ambiente completamente virtual, desde o espaço físico, passando pelas necessidades fisiológicas básicas, pelas sensações humanas, pela *psique* e pelo *eros* são possíveis de serem experimentados dentro do mundo virtual. Ainda podem ser utilizados como exemplos concretos de realidade virtuais, com milhões de usuários em todo o planeta, os seguintes aplicativos: *EVE: Valkyrie*, *Job Simulator*, *Ace Combat 7*, *Fly Simulator*. Vale

lembrar que os terroristas que pilotavam os dois aviões que se chocaram contra o *World Trade Center* em 2001 realizaram os treinamentos de pilotagem em um simulador de realidade virtual da Microsoft.

Um exemplo atual do conceito de “Tech-lag” de Kerckhove (2009, p. 23) é o *Google Glass*, um dispositivo acoplado a um par de óculos, o qual disponibiliza pequena tela acima do campo de visão, na qual são projetados sistemas de GPS, músicas, previsão do tempo; sendo possível ainda tirar fotografias, efetuar chamadas de telefone e compartilhar dados na internet. Apesar de alinhado com o universo digital, este dispositivo foi lançado em 2012, momento em que a sociedade não estava preparada para transferir uma parcela das atividades do seu *smartphone* para um dispositivo de realidade aumentada. Acredita-se que, em alguns anos, o *Google Glass* será um dispositivo tecnológico relevante, por enquanto está submetido aos desígnios do “Tech-lag” de Kerckhove (2009, p. 23). Assim esteve a imagem digital em inícios dos anos de 1990, em uma época em que a sociedade não possuía a quantidade de dispositivos informacionais necessários a atual universalização, os discos rígidos eram de elevado custo e baixa capacidade, e a própria interface dos dispositivos tecnológicos informacionais não eram gráficos e sim alfanuméricos, além, é claro, da convivência com a imagem analógica, especialmente a fotografia, como paradigma da imagem capturada. Seriam necessárias mudanças de ordem técnica para que a imagem digital se transformasse no signo máximo dos dispositivos tecnológicos, a ponto de ela própria tornar-se significado e significante de um sistema digital como o Android (Google) e o IOS (Apple).

Já o Tecnofetichismo (Kerckhove, 2009, pp. 24-26) é um conceito que se tornou uma das grandes realidades da indústria tecnológica contemporânea: designa o desejo e o vício em determinados produtos, pelo sentimento de estar no controle de determinada tecnologia. Caso o indivíduo não possua o controle de determinado produto ou de determinada tecnologia, o mesmo se sente limitado, em outras palavras, frustrado.

A Apple é uma das grandes propulsoras do Tecnofetichismo (Kerckhove, 2009, p. 26) da contemporaneidade, basta lembrar-se do frenesi e da histeria que os anúncios de novos produtos por Steve Jobs provocavam em seus futuros compradores. Em tempos recentes, ainda existe um fetiche tecnológico quando um novo Iphone é lançado ou quando uma nova versão do IOS é disponibilizada por meio de uma atualização.

É relevante ainda discorrer a respeito do Tecnofetichismo. (Kerckhove, 2009, p. 26) afirma que as imagens digitais mediam: o caso do Iphone já é um belo exemplo, pois o que é este produto senão um processador que disponibiliza suas variáveis por meio de imagens digitais. Mas existe um Tecnofetichismo (Kerckhove, 2009, p. 26) nas redes sociais que representa, de forma elementar, o desejo tecnológico: a necessidade de estar em sintonia com a rede. O fetiche tecnológico está se

tornando tão latente que o existir na rede social passa a ser uma necessidade existencial: atores, grandes desportistas, professores, alunos, enfim, uma grande parcela da sociedade possui o fetiche de mostrar suas realizações, conquistas, tristezas, indignações pela rede social. É possível notar o quão bizarro é um perfil em uma rede social anunciar a morte do humano que este simulacro imagético digital representa? O estar representado por uma imagem digital de si mesmo tornou-se um produto cultural de significativa relevância social, não basta “ser” humano, não se é mais a imagem e semelhança de deus. É necessário ser em imagem digital, o ente teleológico da modernidade atual.

A tecnopsicologia (Kerckhove, 2009, p. 23) pode ser considerada o processo psicológico relacional entre o homem e máquina, as palavras do autor são esclarecedoras para a apreensão deste conceito:

A tecnopsicologia é o estudo da condição psicológica das pessoas que vivem sob a influência da inovação tecnológica. A tecnopsicologia pode ser ainda mais relevante agora que existem extensões tecnológicas para as nossas faculdades psicológicas (Kerchove, 2009, p.23).

É importante notar como o conceito de Tecnopsicologia (Kerchove, 2009, p.23) está ligado ao campo de estudos da psicologia que faz a análise do ser humano influenciado pela tecnologia. As faculdades psicológicas estão a ser suplementadas por tecnologias de tal forma que os atuais padrões do pensamento, dos sentimentos, da conduta (no sentido de agir), da individualidade pessoal e coletiva estão sendo formatadas por aplicativos técnicos. As atuais gerações se espelham nas atitudes das redes sociais. A construção da personalidade contemporânea passa pela mediação das redes, é como se o ego fosse um reflexo do Twitter, o superego uma projeção do Facebook e o ID uma mediação digitalizada entre as duas redes sociais (Freud, 1980).

Já a Psicotecnologia (Kerchove, 2009, p.25) é a ampliação do poder da mente por meio de ferramentas tecnológicas, possuindo a mesma raiz etimológica da palavra biotecnologia, são efeitos potenciais da tecnologia capazes de mimetizar, estender ou descomplexificar o poder da mente humana. Essa questão de natureza inorgânica que, aplicada ao homem, amplia sua capacidade psicológica, abrange praticamente todo o universo virtual digital, pois é somente dessa forma que se torna possível às tecnologias, inconscientemente, serem desejáveis e fomentadoras de um projeto tecnológico capaz de modificar a percepção, pavimentar simulacros da vida e como consequência da realidade. O cerne da proposta de Psicotecnologia (Kerchove, 2009, p.25) é fato de que a relação entre máquina e mente abala o status quo, da subjetividade, pois possibilita a criação de paradoxo subjetivo, ao ser ampliada pela tecnologia, a mente entra em uma relação na qual sua potencialidade somente existe em conjunto ou por meio da máquina. Então, o indivíduo estará a vivenciar duas realidades psicológicas: uma pela

ampliação tecnológica e a outra inerente ao encontro íntimo do “ser”, que existe quando se está desconectado das tecnologias.

Dentro da proposta de Kerchove (2009, p.25), a imagem digital pode ser concebida como um dispositivo psicotecnológico, pois, em diversas situações, especialmente nos simulacros de realidade virtual e nas redes sociais, ela possui a função de representar o sujeito, de substituí-lo digitalmente, subvertendo o status da subjetividade. A concepção de uma imagem digital estar em relação de substituição da subjetividade é um reflexo da atual maquina-dependência e, sobretudo, da supremacia imagética do ciberespaço. Vale destacar ainda o potencial da imagem digital em rede poder representar e/ou potencializar os mais íntimos desejos, atrações, fetiches, traumas, fantasias, psicopatias, em suma, ser um duplo do sujeito dentro do universo digital.

Ao analisar a televisão, Kerchove (2009, p. 37) chama a atenção para as emoções criadas pela tela, que pouco atingem a mente, chegando à conclusão de que a televisão fala ao corpo e não à mente. Para Kerchove (2009, p.58), o processamento de informação se realiza na tela do aparelho televisor e não na mente. O ponto de vista do autor é plausivelmente aplicável à dinâmica de transmissão e audiência da televisão, porém, esta dinâmica ocorre de forma diametralmente oposta nas telas digitais. Estas não são apenas receptoras, funcionam como interface entre o homem e a imagem digital.

A dinâmica faz com que os dados sejam processados em conformidade com as emoções e reações dos usuários. Quando se está conversando, discutindo ou debatendo com alguma pessoa pelo Skype, por exemplo, os sentimentos estão sendo mediados por uma imagem digital, mas eles estão ocorrendo na esfera subjetiva, em suma, humana. Qualquer indivíduo que já experimentou falar com um ente querido por uma ferramenta como o Skype, ou encontrou um amigo distante, por meio do Facebook, testemunha que o nível dos sentimentos é subjetivo e, por meio da interação, a tela é transpassada por uma imagem capaz de produzir sentimento.

Uma questão polêmica desenvolvida por Kerchove (2009, p.78) é o conceito de “consciência grupal” a qual será o resultado da evolução tecnológica em futuro próximo, capaz de ser uma extensão do corpo e da mente. Não é possível concordar com a proposição, uma vez que uma “consciência grupal” acarretaria conceber a transferência completa da mente humana para as máquinas. Mesmo que se desenvolva uma tecnologia com essa capacidade (nos níveis de desenvolvimento atual a possibilidade ainda é remota), a própria dinâmica capitalista depende da subjetividade e da consciência individual para que o seu par ideológico, o liberalismo, se efetive. Quando Kerchove (2009, pp.78-145) propõe uma “consciência coletiva”, ele está a pensar em uma realidade virtual capaz de abarcar a existência humana e se tornar uma parte de nosso corpo. Porém, o que pode ser observado é que o desenvolvimento das

realidades virtuais tende a representar o homem no ciberespaço e não substituir ou tornar-se parte biotecnológica do mesmo. O que é plausível de se conceber no tempo atual é a possibilidade de se produzir cultura, conforme proposto por Santaella e Arantes (2008, p. 95), por meio de uma mediação racional matemática e não do ponto de vista da consciência, que se espera que sempre esteja restrita à esfera humana.

Kerchove (2009, pp. 148-167) explora ainda a relação entre computador e televisão em dinâmica híbrida; e o papel da videoconferência como capacidade de conectar indivíduos. Todavia, as dinâmicas de vídeo na rede seguiram um caminho difuso dessa proposta, pois o computador e os dispositivos portáteis, por meio de aplicativos específicos, acabaram por totalizar as agora chamadas de vídeo.

Kerchove (2009, pp. 170-247) atribui ao design a responsabilidade de delinear a identidade cultural, pois é por meio dele que se torna possível identificarmos padrões e perceber a mudança nos padrões da cultura de uma época. Dessa forma, o design é o responsável pelo marketing e pelas relações públicas da tecnologia, é o portador da capacidade de apresentar os artefatos (produtos materiais e simbólicos) e as tradições (no sentido de costume) de uma sociedade. Para o autor (2009, pp. 175-179), a arte deve assumir o papel de balança sobre os efeitos das novas tecnologias no indivíduo, sendo um ponto de fuga cultural. Assim como Santaella (2003), Santaella e Arantes (2008) afirmam que, em momento de grandes mudanças, é fundamental estar junto às artes e aos artistas. Santaella e Arantes (2008) e Kerchove (2009) concordam que a forma mais eficaz de se contrapor à rápida expansão e ao domínio completo das novas tecnologias é integrá-las à psicologia subjetiva e personalíssima. De qualquer forma, um novo homem está a florescer dessa relação.

A profusão entre tecnologia, sensibilidades, psicologias humanas e técnicas movidas por um mercado em rápida expansão, com reflexos imediatos nos investimentos, portanto, na aceleração do processo de evolução tecnológica é a responsável pela necessidade de uma pele cultural capaz de serpentear nesse universo, no qual os meios eletrônicos se tornam próteses do corpo e acessórios para a expansão da mente. Logo, imagens digitais conseguem representar o homem em espaços virtuais e redes sociais, como se a imagem significasse no universo digital a presença do de um corpo de luz, à espera de materializar-se ao estímulo de algoritmo tecnológico.

Algumas questões se colocam diante de uma representação total e de um novo homem: seria esta uma representação visual ou visível? Qual a lógica instrumental de uma imagem tecnológica representar um homem? Existirá algum valor de culto em uma representação total? Factualmente existe alguma relação que emana das imagens digitais para que elas figurem no lugar do homem?

Quando se posta uma mensagem desejando um feliz aniversário para um amigo no Facebook, quando se passa uma mensagem de Boas Festas pelo WhatsApp, ou quando o presidente de um país posta um vídeo de teor erótico em sua conta no Twitter, as sensações psicológicas que estão a ser transmitidas não são puramente técnicas. Neste caso, o mágico imagético, o imago está em uma relação que transpassa a digitalidade e despista uma espécie de originalidade, um “aqui e agora” no sentido que Walter Benjamin (1992, p. 79) atribuiu à obra de arte, mas que se manifesta em uma espécie de ressonância entre o homem e as telas digitais.

O assunto merece ser mais bem teorizado, pois a humanidade está a delegar seus sentimentos, seus pensamentos e suas razões a uma racionalidade tecno-numérica que se torna a responsável por mediar os processos mentais através do ciberespaço. Não há como fechar os olhos para a mediação tecnologia dos processos mentais na rede, destarte, a carga sentimental que as imagens digitais estão a simbolizar nas redes sociais. Está-se a vivenciar uma drástica mudança cultural nas relações psicossociais, nas quais está-se a ressignificar as relações culturais por meio das redes sociais no ciberespaço. Portanto, vive-se uma nova travessia tecnológica (Martins, 2015a, p. 38) cujos ocupantes da nau estão a postar suas novas realizações e seu último jantar a bordo, sem sequer conseguir dirigir seu olhar para o céu e pasmar-se com a tempestade que está a chegar!

CAPÍTULO 4 – A VISUALIDADE DA IMAGEM DIGITAL: UMA RESSIGNIFICAÇÃO EPISTEMOLÓGICA

O presente capítulo será responsável por abordar a imagem digital do ponto de vista epistemológico. A imagem assumiu diferentes papéis culturais e sociais ao longo da história, sendo que muito já se discutiu sobre imagem técnica e recentemente vem sendo discutida a imagem tecnológica sob o viés da representação.

Ainda é muito incipiente a discussão teórica e metodológica a respeito da imagem digital, a imagem em tela digital e suas multiplicidades que vão de uma fotografia analógica digitalizada, passam pela mediação tecnológica digital, em que todos os programas e aplicativos informacionais são imagens digitais em simbiose algorítmica, virtualizam o tempo e o espaço em ambientes virtuais, transformam-se em sistemas operacionais sensíveis ao toque e, finalmente, representam o homem e suas materialidades em uma rede social. Buscar-se-á a definição de pilares gnoseológicos indispensáveis à discussão da pesquisa empírica realizada no âmago desta tese. Serão discutidos ainda conceitos e empachos sobre imagem digital em representação, valor de culto e aura (Benjamin, 1992, p. 79). É objetivo do presente

capítulo apresentar a capacidade de representação do humano por meio da tecnologia digital-virtual, em que se possa discutir a visualidade e a legibilidade inerentes às imagens digitais.

A união entre a informática e as telecomunicações revolucionou e transpassou a reprodutibilidade técnica, o processo de digitalização não pode ser considerado um processo de reprodução, simplesmente pelo fato que o original pode não existir materialmente. A imagem digital, em especial a imagem digital em rede, proporcionou a experiência da interação e da delegação representativa, dificultando a distinção cognitiva entre imagens e imaginário (Santaella & Nöth, 1999). Tornou-se impossível referenciar a imagem digital como sendo uma digitalização de algo material ou uma matriz puramente numérica e virtual. As tecnologias digitais estão transformando imagens em fluxos de luz que, por meio de um ordenamento algorítmico, se materializam em pixels.

A racionalidade numérica de uma imagem, capaz de produzir signos imagéticos, por meio de processadores de dados, viabilizou ao homem (usuário) “penetrar”, imiscuir e interatuar com a imagem. É por essa relação que traz à baila o cálculo numérico, a *Psique* e o *Eros* que a realidade virtual (ou uma rede social) pode simular a interação entre uma imagem digital e o corpo. De uma visita virtual ao museu a um *Like* no Facebook, parcelas do corpo estão sendo mediadas tecnologicamente por meio de imagens digitais. As experiências virtuais estão a cercar o homem, não é mais possível conceber o *western way of life* sem olhar para uma tela digital. A experiência estética do olhar está sendo ressignificada pela erótica teleológica das imagens digitais.

Por conseguinte, ambiciona-se pautar, neste capítulo, a releitura cultural de dispositivos tecnológicos, de processos cognitivos, de construções imagéticas compondo uma música capaz de disseminar em fluência as imbricações entre o corpo e a tela digital.

4.1. O império digital da cultura: *Google Arts and Culture*

A pesquisa empírica do presente trabalho possui uma premissa tecnológica, pois a imagem digital e a forma como ela se coloca diante da representação simbólica somente tornam-se possíveis pela mediação tecnológica, em especial a que ocorre no ciberespaço. Nesse ponto, torna-se relevante discutir o imperialismo imagético do Google no ciberespaço. É elementar realizar um recorte epistemológico diante do gigantismo desta plataforma. Ao contrapor a proposta desta tese com as diversas ferramentas/ aplicativos disponíveis pelo Google, a plataforma *Google Arts and Culture*³³ se

³³ O *Google Arts & Culture*, é o sucessor do *Google Arts Project*, trata-se de uma plataforma do grupo Google em parceria contratual com as principais instituições culturais do planeta. A plataforma replica a estrutura tecnológica do *Google Street View*, disponibilizando visitas virtuais, sem custos, a todas as instituições parceiras. Atualmente a plataforma *Google Arts & Culture* abarca uma grande parcela das obras de arte disponíveis nos principais Museus do Mundo. A plataforma encontra-se disponível em 18 idiomas. A plataforma pode ser acessada através do Link: <https://artsandculture.google.com/>

apresenta como a mais adequada, pois trata-se de uma ferramenta concebida e desenvolvida para apresentar as produções culturais de forma digital-virtual.

A Plataforma *Google Arts and Culture* é o resultado tecnológico de um ambicioso projeto de transformar em espaço virtual as maiores instituições culturais do planeta; e em imagens digitais as obras de arte e produções artísticas presentes nos diversos museus, galerias de arte, espaços públicos e projetos culturais. A plataforma está a transformar o *locus* virtual da cultura, é uma janela digital em que a estética, a fruição e o ato contemplativo saltam para a esfera virtual-digital, transformando o aqui e agora das obras de arte e ressignificando o valor de culto de uma manifestação artística. Trata-se de uma nova forma de se conceber a sensibilidade e a representação.

É desnecessário enfatizar que, apesar da melancolia inerente a uma modernidade trágica e a um cotidiano vazio (Martins, 2002a), resultado do advento da tecnologia e da era digital, o projeto *Google Arts and Culture* é uma esperança para o resgate do humano e uma possibilidade de utilização do ciberespaço de forma positiva e próspera. Não se deve esquecer de que se trata de uma nova mídia digital e que a lógica comercial não se afasta da concepção instrumental da plataforma. Todavia, a proposta de ampliação do acesso cultural e a criação de um *locus* digital, cujo objetivo é totalmente dedicado às produções culturais merece ser destacado de forma positiva. Talvez seja o *Google Arts and Culture* um ponto de fuga no ciberespaço e, com um pouco de otimismo, o início de uma via alternativa à voracidade mercantil digital.

É justamente por meio de experiências como as que podem ser fruídas através do *Google Arts and Culture* que se inicia a concepção de uma nova proposta de aura no sentido benjaminiano (que será abordado posteriormente), porém em uma dinâmica em rede. O *Google Arts and Culture* racionaliza, por uma proposta tecnocultural, a possibilidade de ressignificar o “aqui e estar da obra” em formato digital. Portanto, o *Google Arts Project* é uma resposta aos anseios da cultura contemporânea, que, inicialmente, quer se estabelecer por meio do ciberespaço.

Dentro dessa plataforma digital artística, a tecnologia pode ser pensada como uma ferramenta que potencializa a técnica da representação e não da reprodução. Está-se diante de um acessório técnico capaz de ampliar os sentidos, pois aparelha a visão levando-a para um espaço virtual onde “o corpo” não se encontra e em alguns casos jamais se encontrará. Está-se a pensar na capacidade produtiva humana, a qual não pode mais ser concebida ou conceituada sem que a tecnologia seja levada em consideração.

Musso (2006, p. 191) discorre a respeito da técnica sob a ótica das redes informacionais, as quais ele classifica como a locução total de uma inversão polar, capaz de deslocar a tecnologia da física

das telas para uma virtualidade própria que se realiza no interior das delas e, portanto, cria uma relação sentimental entre o usuário e os fatos que estão a ser virtualizados. Acrescenta-se que, além dessa inversão polar, a própria tecnologia encontra-se subvertida. Nas entranhas digitais das redes, a tecnologia é o meio que processa as tramas virtuais, ao mesmo tempo em que a tecnologia projeta signos decorrentes de uma racionalidade numérica, que são digitais em sua origem, mas, ao serem tocados pela sensibilidade humana, que se encontra em interação com imagens digitais, estes signos assumem aspectos memorativos e imaginários.

Já Martin Barbero (2006, p. 54) realiza uma leitura do advento da tecnologia, como sendo uma construção do cotidiano social, mas em um sentido diferente, pois ele não atribui às mídias nem à aceleração do tempo os dilemas de um cotidiano tecnologicamente mediado. Para Barbero (2006, p. 54), o que está a ocorrer é novo tipo de relação entre os processos simbólicos, que está modificando as formas de produzir e as formas de comunicar, logo, a associação entre novas formas de produção e novas formas de comunicação possui a capacidade de transformar o conhecimento em uma força produtiva direta. O *Google Arts and Culture*, segundo a argumentação de Barbero (2006, pp. 54-55) pode ser considerado uma transformação do conhecimento em força produtiva direta. Somente pelo conhecimento tecnológico adquirido e consolidado, foi possível construir uma plataforma que, para as instituições culturais, se transformaram em força produtiva. A Associação de Museus de Portugal e o Museu Virtual da Lusofonia são exemplos contumazes do potencial produtivo direto necessário à migração de seus conteúdos para a plataforma *Google Arts and Culture*.

Ao trazer essa plataforma cultural para a luz dos conceitos de Barbero (2006), fica evidente que existe um potencial positivo ainda a ser explorado pelas mídias digitais. O valor simbólico de virtualizar uma parcela significativamente relevante de toda a produção artística da humanidade é, realmente, uma conversão do conhecimento em força produtiva. É necessário refletir sobre os desdobramentos do *Google Arts and Culture*. Seus reflexos, em termos culturais, turísticos e artísticos são imensuráveis.

Não há dúvida, existem enormes possibilidades produtivas e os desdobramentos internos, nas instituições, ainda adquirem um papel social de grande relevância. A partir dessa tecnologia, é possível gerar empregos, ampliar a socialização artística, ampliar o senso crítico, expandir e universalizar o acesso ao patrimônio artístico, histórico e cultural. Talvez essa seja uma saída para a modernidade em fluxo: a associação transformar o conhecimento tecnológico em força produtiva.

É necessário repensar o local da cultura quando se defronta com o potencial da tecnologia de ir além da mediação. O que está a ser discutido é a tecnologia sendo transformada em uma espécie de estrutura capaz de sustentar a produção cultural. No estágio atual de evolução, tendo sido desvendados

e debatidos os principais dilemas tecnológicos e seus desdobramentos sociais e culturais, já é hora de conceber a tecnologia como estrutura cultural além das máquinas, aparelhos, computadores e dispositivos móveis (Barbero, 2006, p. 54). A tecnologia pode e deve ser concebida como fomentadora de novos modos de percepção, de linguagens, de imaginários e de textualidades (o hipertexto sendo concebido do ponto de vista semiótico).

Coube à tecnologia, em seu protagonismo moderno, pulverizar o conhecimento, construir um estatuto cognitivo baseado na mediação, conseqüentemente aproximar razão e imaginação, informação e saber, orgânico e inorgânico, erudição e artes (Barbero, 2006, p. 54). Estes estatutos conceituais que se relacionaram de forma maniqueísta, a partir da dinamização do ciberespaço, assumiram um novo estatuto cognitivo digital, que somente pode ser experimentado, ao despir-se de velhos conceitos e academicismos. Somente se colocando nu como “*o homem nu*” de Lévi-Strauss (2004), é possível conceber uma visita virtual ao museu materializada pelo *Google Arts and Culture* (por meio de imagens digitais), como um dispositivo tecnológico tácito, um algoritmo capaz de despertar novas formas de cognição e sensibilidade para a produção e o consumo cultural.

Embora observada com outras lentes, a tecnologia, como transformadora de conhecimento em produção, permeia o conceito de “tecnologia da inteligência” (Lévy, 1993, p. 23), que vislumbra a associação das estruturas construtivas (imaginárias) humanas a uma capacidade cognitiva de produção, capaz de amalgamar o imaginário e o hipertexto, em processo de permanente ressignificação, o qual é resultado da hibridização entre homem e os dispositivos tecnológicos (Lévy, 1993, p. 24).

É elementar classificar o *Google Arts and Culture* como uma fração do maior conglomerado tecnológico do ciberespaço que lança mão da tecnologia digital para realizar, por meio de uma técnica imaginária e simbólica, a projeção da sensibilidade humana pelas imagens digitais, capazes de transportar a imaginação e a fruição para dentro de uma tela digital. Seria como se essa tela ganhasse profundidade no que se refere à manifestação do deleite e do puro gozo de se entregar a contemplação artística.

Não está a propor que uma tela seja capaz de substituir a fruição diante de um objeto artístico, mas não é possível se calar ou simplesmente não reconhecer que há algo de novo a ocorrer com a sensibilidade diante da tecnologia que pode transportar o espírito (no sentido da moral platônica) de um usuário nos confins da Ilha de São Miguel nos Açores para a contemplação artística do Instituto Inhotim, no “coração” do Brasil. Como permanecer inerte diante dessa circum-navegação cognitiva, capaz de realizar a travessia do oceano em milésimos de segundo? Como não repensar o conceito tradicional de fruição? Como não conceber a possibilidade de que aura digital possa estar a ser formatada? Conceber

o “aqui e estar” que edificam a aura deve factualmente, em nossa contemporaneidade, serem elementos exclusivos à obra e ao artista? Seria a aura, em uma mediação digital, uma nova sustentação, para uma nova forma de fruição? Plataformas como o *Google Arts and Culture* requerem novas formas de conceber a fruição e a sensibilidade?

As redes, os computadores, dispositivos portáteis, estão carnavalizando os símbolos ao criarem ambientes capazes de converter corpo e tecnologia em um sistema complexo. Esse sistema é formado pela união entre o homem e a tecnologia, em uma relação final, como quando se está a realizar uma reunião via Skype e o consciente acaba por inserir o indivíduo na reunião, a distância é simplesmente suprimida da razão. Tal situação simbiótica ocorre pelo meio tecnológico e não pela máquina, diferente da proposta de Deleuze & Guattari (1976, pp. 231-233) de “máquina desejante” e o “desejo maquinado”, pois esta relação que supera o racionalismo da máquina está ligado ao que Maffesoli (1998, p. 65-77) denominou de razão orgânica, que se processa nem *a priori* nem *a posteriori* (o denominado monoteísmo valorativos) mas a fortiori (o politeísmo valorativo), edificado por meio dos vértices de ângulos iguais formados pelo homem, pelo social e pela natureza que enlaçam o mundo com o furor da potência imanente. É provável que essa seja a melhor forma de conceituar a tecnologia em rede, pois é possível observá-la como uma potência que forma um triângulo perfeito com o homem, o social e a natureza, retirando a distância que se tende a manter da dinâmica tecnológica, uma vez que é possível afastar a necessidade visceral de construir conhecimento técnico para discorrer a respeito da dinâmica da rede. E, como natureza, a tecnologia em rede pode se tornar uma extensão social do homem, sem a necessidade de substituí-lo, mas sim de instigá-lo a maximizar a potência desse triângulo.

Maffesoli (1998, p. 66) afirma que essa potência pode ser encontrada nas possibilidades de interação ao atribuir à tecnologia a capacidade instrumental que vem sendo sua principal característica nos tempos atuais. Como instrumento contemporâneo de mediação, as potencialidades sistêmicas, ao hibridizar sonoridades, textualidades e imagens, o eixo da produção humana está a deslocar-se de uma rotação sensório-motora para uma rotatividade sensório-simbólica (Barbero, 2006, p. 57). Em uma análise produtiva, uma visita virtual ao museu, por meio de imagens digitais em tela, não pode ser considerada como uma experiência sensório-simbólica.

Essa potência imanente (Maffesoli, 1998, p. 66) resulta de uma multiplicidade de verdades, não podendo ser reduzida a uma única verdade universal que possua em sua essência onipresença e onipotência, antagonicamente, existe uma pluralidade de valores que se relativizam, ora se opondo, ora se complementando. As redes são o reflexo do processo evolutivo sem verdade absoluta que, em seu estágio digital, está hibridizando e em oposição e complemento à psique, ao eros, ao *ethos* e ao *logos*,

ao produzir novas relações sociais e novas formas de linguagem. A tecnologia em rede consolidou-se, concomitantemente, como estrutura, ferramenta e meio pelo qual a representação humana pode estar em evidência de produção, modificação e consumo.

A tecnologia em rede está a empoderar o simbólico, ao transportar o imaginário e os sentidos para dentro das telas. A imagem digital é o simbólico da tecnologia em rede. Todos os sentidos humanos encontram-se em aguçada expansão por meio da tecnologia digital, mas a porta de entrada para essas potencialidades é por meio da visualidade. A legibilidade é constituída pelo visual, portanto, a imagem digital é o pavio tecnológico para a explosão dos sentidos. Uma das principais sensibilidades tecnológicas ocorridas no *Google Arts and Culture* é a posição de observador quando as visitas virtuais ocorrem. Ao virtualizar a partir do ponto de vista de um observador de frente para as obras, a tela é transmutada em uma espécie de olho inorgânico e as imagens digitais se transformam em íris técnicas.

É por meio desse arranjo virtual que o observador é conduzido pelo museu. A sensação de mobilidade, a observação de texturas e sons denuncia a soberania da visão. Por meio de imagens digitais, uma plataforma em rede é capaz de teletransportar o indivíduo de sua front page no Instagram ao *Gemäldegalerie, Staatliche Museum*, em Berlim; do Louvre, em Paris; para um organizador de e-mail e, caso este indivíduo seja um apreciador de arte contemporânea, poderá saltar de sua caixa e-mails e deslocar-se ao Museu de Serralves, na cidade do Porto.

Essas múltiplas possibilidades tecnológicas, de fato, não podem seguir a lógica da razão única e universal, não se pode realizar a leitura das tecnologias em rede de forma cartesiana. O “erro de Descartes” (Damásio, 1996) ainda não é suficiente para traduzir a profusão imaginária e emocional que está a ser construída nas redes tecnológicas. Está-se a elevar o “sex appeal do inorgânico” (Perniola, 2005) ao ponto que se poderá vislumbrar o sex appeal do transorgânico. Afinal, as ferramentas, como o *Google Arts and Culture*, redes sociais e jogos digitais, quando colocadas em rede, estão na verdade conectando a sensibilidade a um circuito que somente será energizado por meio da união dos polos tecnológico e humano. Não se trata de uma relação de possessão, mas uma tensão harmônica entre a parcela orgânica do circuito com a parcela inorgânica.

A visita virtual possível de ser experienciada através *Google Arts and Culture* é passível de ser concebida como a apoteose contemporânea das culturais-digitais, nas quais a imagem digital assume um papel radical na mediação: o de ser o híbrido tecnológico entre a plataforma e os olhos humanos. Um rápido acesso ao *Google Arts and Culture* é esclarecedor quanto à proposição, sendo que a hibridez neste caso ainda é cultural, pois a experiência da visita virtual a um museu somatiza a bagagem cultural

e a memória afetiva ao mesmo tempo em que aguça os sentidos de forma digital e, sobretudo, ressignifica o imaginário e a memória.

4.2. Mediação tecnológica: a imagem digital em ação

Desde os primórdios dos estudos de audiência, se discute a mediação como um processo concernente aos meios de comunicação, porém a mediação tecnológica tende a ser estruturalmente diferente, em especial a imagem digital, a qual possui a função de mediar o algoritmo, as telas e o humano. A ação de mediar, em sua proposta original (erudita), se refere a uma característica de um meio de comunicação, o qual se torna um interposto entre a origem da informação e seu destino, tradicionalmente concebido como receptor. Porém, a mediação realizada por uma imagem digital, ao tomar-se como exemplo uma visita ao museu, acaba por extrapolar o conceito informacional, pois entra em jogo o papel do usuário, que poderá escolher caminhos diferentes e obras diferentes. Logo, valores, sentimento e ideologias serão interpostos entre a ação do usuário e as imagens digitais, aqueles que se sensibilizam com uma obra de Jean-Michel Basquiat talvez não se sensibilizem com a obra de Caravaggio. Dessa forma, a mediação dentro da mesma mídia ocorre de forma difusa para cada usuário. Em suma, em uma mediação tecnológica, normalmente o interlocutor é substituído por uma tecnologia, que não é neutra em seu papel mediador, mas reage aos estímulos matemáticos gerados pelo usuário através dos dispositivos utilizados para acessar o espaço digital.

Em uma dinâmica digital-virtual, é necessário rever o conceito de mediação como sendo uma propriedade dedicada em plenitude aos meios: *mediation*. Orozco (2006), em uma tentativa de releitura conceitual, utilizou o termo para designar a descentralização comunicacional-midiática, atribuindo à cultura o papel de mediadora fundamental (Orozco, 2006, p. 81). Resignificar a mediação diante de um viés tecnológico apresenta uma desconstrução conceitual fundamental: é necessário deixar de concebê-la como um produto inerente aos meios comunicacionais, e sim como uma matriz capaz de relacionar os meios, a informação, as sensibilidades, as culturas e as racionalidades numéricas do universo algorítmico.

A mediação, concebida através da tecnológica digital, é um processo estruturante, a tecnologia pode mediar a própria tecnologia, como no caso da relação entre tela, imagem e algoritmo. Portanto, a mediação tecnológica trabalha diversas fontes: comunicacionais, tecnológicas, psicológicas, cognitivas e sociais. É essa relação que está a ocorrer de forma sistêmica no *Google Arts and Culture*.

A ferramenta trabalha como uma mediadora geral de conteúdos e acervos. As imagens digitais são a mediação entre o acervo e o algoritmo que permite a simulação de uma visita virtual. Portanto, até que se materializem na tela, diversas estruturas da rede digital e diversos dados armazenados no grande acervo do *Google Arts and Culture* precisam ser logicamente organizados para que a resposta seja uma imagem digital legível e desejável. Caso contrário, não será possível a projeção pelo usuário de uma espécie de “sensibilidade virtual”, a qual deverá ser consumida em gozo por intermédio da experiência tecnológica. De outra forma, a visita virtual não passará de um simples olhar para a tela. É justamente essa relação passional com a tecnologia que interessa investigar.

Remeter a mediação tecnológica a uma dinâmica puramente representativa ou a uma simples projeção capitalismo financeiro, conforme apresentado por Hart (2005), não é a questão fundamental a ser discutida. O que é factualmente relevante são os conjuntos e arranjos de meios que uma ferramenta digital consegue materializar pelas imagens digitais. O que há de novo em uma mediação tecnológica digital é a capacidade simbólica de condensar dados, interesses midiáticos e estratégias sociais em uma construção imagética capaz de prover acesso virtual entre uma instituição, seu acervo e o usuário.

A ferramenta *Google Arts and Culture* se torna um relevante agente cultural, pois consegue se interpor aos interesses e desejos dos três atores (intuição, acervo e usuário). O gerenciamento realizado pelo Google é multilateral, pois, por meio de uma lógica de programação e de inteligência artificial, é possível miscigenar as tensões entre os três atores. O resultado da lógica de programação é a projeção de imagens digitais a criar um espaço virtual específico para cada usuário concebendo, a datar dele, uma visita virtual a uma instituição cultural.

A discussão a respeito da ferramenta *Google Arts and Culture* se torna relevante, pois ela significa uma nova forma de conceber o espaço virtual. Não se trata de um ambiente imersivo por meio de óculos 3D, em que o espaço virtualizado se apresenta como um videogame. Trata-se de virtualizar os espaços como eles são e trazê-los para o usuário sem camuflagens ou efeitos. Não é objetivo da ferramenta alterar a percepção em função das limitações visuais das telas digitais e nem tampouco há a pretensão de superar a tela. O que se faz de forma muito sagaz é virtualizar os espaços seguindo a mesma dinâmica de outras ferramentas Google, ou seja, à luz da tecnologia que o usuário já conhece e domina, o que acaba trazendo uma pseudo naturalidade à experiência virtual. Trata-se uma exploração da crise da experiência do humano (Martins, 2002a, p. 75) em detrimento da rasteira experiência virtual.

Ao criar um simulacro reativo e com doses consideráveis de inteligência artificial, o *Google Arts Project* consegue conceber digitalmente uma condição que tradicionalmente se restringia ao presencial. Está se diante de uma nova forma de mediação, pois, pelas imagens digitais, é possível a reprodução

total do ambiente. Não se trata mais de mediar a informação e sim de mediar o espaço. Ao tornar possível o deslocamento das imagens na tela, seguindo a lógica do olhar e do caminhar, a cultura visual defronta-se com um novo paradigma da visualidade técnica.

Diferente situação, para a qual se chama a atenção, é a mediação humana que ocorre em instituições culturais e museus. Gama (2012, p. 20) descreve a mediação humana como uma provocação: desperta o “ser” para difusos e ângulos culturais, desencadeando concepções diferentes à senioridade do visitante. A mediação humana em uma exposição cultural insere o mediador em um contexto de provocação e insinuação, uma rota alternativa entre o visitante e as obras, suscitando predileções e mistérios. A mediação tecnológica, seguindo a mesma analogia, é uma corrente. Todavia, seus elos são pré-fabricados, não instigam o mistério e o interesse, dentro da mediação tecnológica o interesse e a interrogação são exclusividades do usuário. Ao realizar a pesquisa empírica, essa questão se tornou clara. Mesmo havendo a possibilidade de utilizar uma ferramenta de acesso virtual às artes, somente pelo incentivo humano é que os participantes da pesquisa fomentaram a curiosidade e o mistério de utilizar uma plataforma digital para conhecer uma instituição cultural. Paradoxalmente, a mediação tecnológica pode assumir o papel de um elo entre obra e usuário, mas subtrai-se o estímulo subjetivo. Provavelmente esse seja o maior desafio técnico e estrutural para o *Google Arts and Culture*: conseguir despertar pela dinâmica digital o interesse pelo obtuso e instigar a interrogação subjetiva diante de um objeto artístico representado.

Gama (2012, p. 29), partindo de uma práxis no museu Oi Futuro³⁴, tem uma preocupação clara com a sacralidade do museu, consolidada ao longo dos anos, a qual cria um grande preconceito artístico sobre as artes apresentadas em exposições virtuais. Gama (2012, p. 29-31) discorre a respeito das reais dificuldades em se propor novas formas de fruição para uma parcela da população com idade superior a 40 anos, que possuem o costume de consumir cultura através de exposições de arte e de museu. De fato, não se questiona a experiência da fruição presencial, mas é essencial discutir novas formas de fruir um objeto artístico, pois o universo espacial que se abre diante de uma virtualização é severamente representativo.

Questões referentes à socialização cultural não podem ser descartadas. Um museu virtual é sensivelmente mais atrativo e intuitivo que uma ilustração e, portanto, não pode ser descartado, o mesmo

³⁴ “O museu das telecomunicações do Oi Futuro foi um criado para ser um espaço para vivenciar a interatividade. Viajar pela aventura da comunicação humana, com olhos abertos para o passado, para o presente e para o futuro. Inspirado no conceito de hipertexto, as camadas de informação são reveladas aos poucos, em um formato lúdico e interativo, pioneiro no Brasil. Dessa forma, cada visitante pode viver uma experiência diferente, descobrindo os conteúdos no seu próprio tempo e respeitando sua própria curiosidade. Visitar o museu é uma viagem surpreendente e divertida pela história da comunicação no Brasil e no mundo. Atualmente, o Museu das Telecomunicações existe apenas no Rio de Janeiro. Após oito anos de atividade, o projeto Oi Futuro foi encerrado em Belo Horizonte”. Disponível em <http://www.oifuturo.org.br/cultura/museu-das-telecomunicacoes/>

vale para condições financeiras de determinadas classes sociais as quais não possuem rendimentos capazes de fomentar o consumo cultural. A viabilidade de se acessar instituições culturais em escolas, ou em qualquer agremiação social, quando metodologicamente trabalhadas, reduz a distância entre arte e público. Nas instituições de ensino, a mediação tecnológica pode ser uma potencializadora do consumo cultural e um estímulo à fruição e à crítica artística. Quando se sabe que estaticamente uma razoável parcela da população mundial não possui acesso retilíneo às artes e/ou às intuições culturais, a ferramenta de acesso virtual se torna extremamente relevante.

Um exemplo contumaz do formato da mediação tecnológica como instrumento de grande relevância cultural foi experimentado pelo Museu Virtual da Lusofonia com a experiência de trazer programas de rádio que simbolizavam a comunicação intercultural e a música no universo lusófono. Sem a presença de um educador, os programas estimularam a discussão sobre a lusofonia em diversos eventos e universidades. No Brasil, quando o programa Lusofonia ia ao ar, os acessos ao Museu Virtual da Lusofonia aumentavam. Esta experiência clarificou, para a equipe do museu, a potencialidade da tecnologia em aproximar os públicos dos diversos países falantes do português, com o objetivo de construir uma comunidade virtual baseada no pertencimento linguístico.

Bretas (2012, p. 41) concebe a experiência virtual em instituições culturais como uma proposta aberta ao acaso, em que a bagagem cultural de cada indivíduo deve ser o guia da experiência. O diálogo (do ponto de vista do conhecimento) com a tecnologia é definido por Bretas (2012, p. 42) como base estrutural para o triunfo da experiência virtual, pois possui a capacidade de ampliar as possibilidades e o espectro das partilhas culturais entre as imagens e o usuário. Tais observações são fundamentais para se pensar imagem digital, pois a mediação tecnológica põe a imagem digital em ação, não no sentido de um vídeo, mas no que se refere às questões de identidade e diversidade.

Honorato (2012, p. 51) traz à tona uma questão relevante quanto ao papel da tecnologia na mediação: o enunciado. Tratar do enunciado em uma mediação tradicional é evidenciar a textualidade de quem fala e o que se fala para o outro. Com raras exceções, o papel do enunciado em um sistema comunicacional está ligado às possibilidades de respostas textuais que se encontram no algoritmo. Portanto, o quem fala é sempre um ente inorgânico. Preso à sua raiz numérica, o enunciado sempre estará a falar (o que e para quem) para um banco de dados, resultado de uma análise do perfil do usuário como já evidenciado no subcapítulo 2.1.

Honorato (2012, p. 52) deixa claro seu desconforto diante de um mediador tecnológico, para este autor/artista, a tecnologia não consegue instigar a percepção, ela apenas racionaliza o imaginário. Tal questão possui cabal relevância, pois a mediação tecnológica não é neutra, ela de fato é, logicamente,

programada em conformidade com o imaginário já concebido. Quando o Google seleciona uma instituição para estar em representação no *Google Arts and Culture* é realizada uma análise cultural de enquadramento que, sobretudo, leva em consideração a adequação ao imaginário da instituição Google.

Não se deve cair na armadilha da presunção da neutralidade de qualquer meio de comunicação. O *Google Arts and Culture* está em uma posição oblíqua nesse sentido. A dinâmica da plataforma subleva a mediação subjetiva, simulando que a mediação está a ocorrer pela instituição, e não pela ferramenta virtual. A instituição cultural é responsabilizada por todas as informações, direitos autorais e disputas judiciais que eventualmente ocorram. É uma falsa neutralidade em relação ao conteúdo. Ironicamente, não há qualquer flexibilidade em relação ao formato em que a mediação irá ocorrer. Esta inflexibilidade é reflexo da proposta da literacia digital a qual o Google vem investindo massivamente durante os últimos anos. Trata-se de uma literacia das imagens digitais. Independentemente do idioma, um indivíduo não terá dificuldades de operar o *Gmail*, saberá se localizar no *Google Maps*, conseguirá traçar uma rota no *Google Street View*. Essa dinâmica pode ser aplicada a todas as ferramentas e plataformas do Google. Um teste prático se refere à operação dos *smartphones* e, em sua maioria, utilizam a plataforma Android (Google). Lança-se um desafio, para que se encontre uma escola que ensine a operar este sistema operacional! Embora muito mais complexo que os computadores do final dos anos 1990, esses sistemas utilizam a sensoriedade para criar a literacia, enquanto os sistemas operacionais tradicionais valiam-se da cognição.

A padronização formal do *Google Arts and Culture* é uma evidência clara da proposta de literacia digital em que, mais uma vez, o protagonismo é das imagens digitais, pois a literacia do ciberespaço é imagética. Basta considerar que a página inicial do Google é universal e a imagem digital desta página já está de tal forma entronizada no imaginário contemporâneo que não conseguimos observar as mensagens textuais que ali estão postas. Essas são duas das maiores propostas do Google: a universalidade e a literacia digital. Com a consolidação da WEB 3.0, nessa era digital, a tecnologia está se tornando uma mediadora do social. A busca pela literacia e pela universalidade é uma busca em nome da consolidação do consumo. Conceber o processo evolutivo da mediação tecnológica que culmina na mediação suprema das imagens digitais é entender que se está a tentar digitalizar, portanto, transformar em dados binários. É viver o simbólico em todos os seus desdobramentos culturais e sociais.

4.3. Imagem Digital: artes em representação

A epistemologia, em todas as áreas de conhecimento, passou por grandes mudanças estruturais com o processo de digitalização; as instituições culturais não foram exceção. O *Google Arts and Culture* está a digitalizar as principais instituições culturais no planeta, as esferas culturais e artísticas estão a viver uma revolução silenciosa: o acesso aos acervos caminha para estar ao alcance do tato de qualquer portador de um dispositivo tecnológico. Essa revolução permite estar ao mesmo tempo em uma instalação virtual de Tarsila do Amaral, ou em uma galeria a exibir uma exposição de Michelangelo.

A literatura sobre História da Arte concebe o museu com um templo sagrado de fruição e contemplação. Para a maioria dos autores, trata-se da expressão máxima dos mestres do bom gosto, espaço no qual a intelectualidade se encontra com a sensibilidade. Levando em consideração a pulverização cultural e a forma como as novas gerações, a partir da *Millennials*, se relacionam com as redes digitais, uma caminhada virtual pelos inúmeros meandros do *Google Arts and Culture* evidencia que a sacralidade erudita desses templos de fruição pode começar a ruir. No capítulo quinto, discutir-se-á as relações pessoais de um grupo focal com as imagens digitais em representação de espaços e objetos. Porém, é necessário elucidar que o prodígio da virtualização digital está a romper as balizas e os pilares simbólicos dos museus, bem como está a ressignificar a fruição. Basta, para isso, perceber que se vive em um tempo em que alguns museus já surgem de forma completamente digital, como é o caso do Museu Virtual da Lusofonia, do Era Virtual, do Museu Virtual do Cartoon, do Museu Virtual da Informática, dentre vários.

A proposta de Gama (2012, p. 20) para museu, baseada na experiência em se imbricar arte e tecnologia no projeto Oi Futuro, se torna deveras fecunda para a proposta desta tese:

Museu: laboratório de experiências a partir de interações com objetos e onde podemos refletir sobre sua dimensão social, sobre as relações sobre a materialidade das coisas e as experiências que elas possibilitaram nos tempos passados e presentes, os museus oferecem uma oportunidade de refletir sobre os objetos e seu papel privilegiado na sociedade, nos permitem repensá-los e percebê-los e a nós mesmos de maneira renovada (Gama, 2012, p. 20).

Ao se tratar de um museu materializado por imagens digitais, a proposta conceitual de Gama (2012) é inovadora e suaviza a tensão entre presencial e virtual. Pensar um museu como um locus de experiência, em que novas experiências podem ocorrer, liberto de sacralidades, capaz de ditar o compasso entre cultura e tecnologia, e ainda vislumbrar nessa relação novas formas de poder se

contemplar e fruir um objeto artístico, é uma proposição teórica relevante para se definir um museu em sua vertente virtual.

Sem sombras de dúvida, um museu virtual é um espaço que deve ser liberto de proselitismos, caso contrário ficará preso ao dilema retórico de afirmar que o virtual não substitui o presencial. Aliás, essa é uma questão clara. A experiência física sempre superará a experiência virtual. Afirmar o contrário é negar ao homem sua parcela animal, seus instintos primitivos de sondar a natureza. O que está a se argumentar são as novas possibilidades de se poder construir um museu sem estrutura física, ou transformar a estrutura física existente em uma alternativa virtual. As novas possibilidades não podem ser culturalmente desconsideradas e nem devem se acabar em críticas. Deve se reconhecer, na diferença e no contraditório representativo, as relevâncias das instituições. Afinal, nada mais ligado aos Estudos Culturais que o reconhecimento do difuso e das vias culturais alternativas.

Não há como realizar uma experiência sensível e gozosa no *Google Arts and Culture* - ou em qualquer outra instituição virtualizada como o Museu Virtual da Lusofonia - estando vestindo o manto da sacralidade museológica, nos termos judaico-cristãos. Mesmo despedido desse manto, ainda é necessário estar aberto a uma nova proposta de fruição. Não se trata de se render ao pornográfico representativo, a interação entre a tela e o público existe apenas para o deleite imediato e para a satisfação momentânea do prazer. É necessário estar metafisicamente preparado para experimentar os objetos artísticos e culturais à luz da paixão, mesmo que se esteja diante de uma tela.

Apesar de envolto na temática da técnica analógica de reprodução, Benjamin (1992, p. 82) foi um precursor da necessidade de novas formas estéticas para conceber novas formas técnicas. Da mesma maneira, diante de uma virtualização técnica de instituições culturais, passando a imagem digital a ser a materializadora de espaços e objetos artísticos, torna-se necessário propor uma estética digital. Ao se conceber um momento e uma realidade virtual capazes de vislumbrar uma estética digital, é possível vislumbrar a existência da fruição e da aura por meio de uma experiência artística virtual.

Apesar de não existir uma proposta teórica disponível ao público, o Google desenvolveu a ferramenta *Google Arts and Culture* como um espaço público da rede, capaz de representar os objetos artísticos para serem fruídos, logo se trata de uma fruição digital. A proposta da ferramenta está baseada no design, que reconforta ao mesmo tempo em que amplia detalhes, permite a aproximação e o afastamento, mas, sobretudo, se projeta de forma a construir uma experiência prazerosa desde o primeiro acesso, em uma acepção mais ampla, é o design sendo utilizado em função do prazer da contemplação artística. Uma forma clara de conceber a estética digital é pelo design da ferramenta

Google Arts and Culture. A construção desse caminho epistemológico, ainda pouco explorado pela literatura, leva à possibilidade de vislumbrar a aura digital.

A proposta de espaço virtual, à semelhança da concepção do Google, é uma duplicação da racionalidade da atual sociedade em rede. É necessário que se busquem alternativas à inércia humana dessa modernidade tecnológica. É necessário que alternativas como esta, um ponto de fuga digital, proporcionado pelas artes, se tornem projetos aglutinantes, capazes de criar parques de tranquilidade dentro da voraz dinâmica mercadológica das redes digitais. Concebendo o *Google Arts and Culture* como um ponto de partida, destarte as proporções que este projeto está a tomar, as possibilidades alternativas são quase infinitas e severamente pouco exploradas. Uma preocupação que aflige no momento este autor é que o oceano de possibilidades seja apropriado exclusivamente pelos interesses dos mercados (sem dúvida, o mercado já está presente), pois a possibilidade de utilização do *Google Arts and Culture* como ferramenta de acumulação de capital e como uma mídia social encontra-se em encubação. A digitalização das instituições culturais não pode ser mais ser tratada como proposta de marketing, que impele a divulgação de conteúdos na rede e sentencia toda instituição a estar sempre a inserir conteúdos novos nos sites. A cultura, através de suas instituições virtualizadas, torna-se um fato cibernético o qual merece esmerada atenção.

É importante tomar como referência, a essa altura, uma pesquisa empírica realizada no Instituto Inhotim³⁵. De acordo com Salcedo (2012, pp. 77-97) foram formados dois grupos de alunos: o primeiro grupo encontrava-se em Brumadinho (Brasil), e o segundo grupo em Londres. A proposta era que estes jovens alunos trocassem experiências cotidianas e artísticas. O grupo de Brumadinho estava ligado ao Instituto Inhotim e os jovens londrinos ligados ao *Turbinegeneration do Tate Modern London*. A comunicação entre os grupos era possível por meio de ferramentas tecnológicas como Skype, e-mails e através do *Google Maps*, enfim, foi uma experiência mediada tecnologicamente por imagens digitais.

A conclusão primária e óbvia dessa experiência destaca que não é possível eliminar totalmente a distância entre Brumadinho e Londres pela utilização de ferramentas tecnológicas (Salcedo, 2012, pp. 78). Os objetos das trocas de experiências entre os jovens estavam ligados ao relevo, à climatologia, às semelhanças e diferenças culturais entre a socialização familiar, geopolítica e artes. O artista colombiano Nicolás Parisintroduzia a ambos os grupos as temáticas de reflexão, sempre focado na concepção teórica da hibridização da tecnologia com as artes.

³⁵ O Instituto Inhotim é um museu a céu aberto, composto por várias galerias e possui um volumoso e relevante acervo de arte contemporânea. O museu encontra-se na cidade de Brumadinho, em Minas Gerais – Brasil.

Cada grupo realizava experiências contemplativas e de fruição em suas respectivas instituições. Após a conclusão das atividades, usando ferramentas tecnológicas, debatiam sobre a experiência realizada (Salcedo, 2012, pp. 82). Nicolás Paris incentivou os grupos a realizarem as atividades a partir da vivência (bagagem) cultural de cada elemento. Os grupos registravam a informação em um servidor virtual (também chamado de nuvem). Dessa forma, brasileiros e britânicos podiam acessar mutuamente as experiências.

Para facilitar o contato e o acesso, verificou-se que seria mais vantajosa a construção de um blog, o qual passou então a ser alimentado diariamente por ambos os grupos (Salcedo, 2012, pp. 85). Ao final do projeto, os dois grupos se encontram fisicamente. A grande surpresa observada foi o fato de os grupos, ao se encontrarem fisicamente, estarem intimamente ligados às subjetividades de cada um, conseguirem se conhecer em semelhança, bem como constituíram um respeito pela diferença, ou seja, a alteridade foi desenvolvida pela mediação digital imagética.

A conclusão que se pode conceber para esta pesquisa é que a representação do ser pelas imagens digitais é plausível e, de fato, quando em uma rede social a imagem está a representar o “ser”, mesmo que ela não anule a distância e a necessidade da presença física, é possível estabelecer uma relação sentimental e de reconhecimento. A mesma dinâmica pode ser aplicada às artes, as quais podem ser mediadas por imagens digitais sem que se perca a capacidade de fruição e contemplação. A interação entre artes e tecnologias demonstrou nessa experiência uma grande capacidade em construir uma prática de ensino capaz de difundir, explorar e produzir conhecimento empírico e com clara aplicação social e educacional.

O experimento empírico foi realizado por Salcedo (2012, pp. 77-97) entre os anos de 2011 e 2012, antes que a plataforma *Google Arts and Culture* estivesse disponível. Caso fosse possível incluir as funcionalidades da ferramenta para as trocas culturais entre os grupos, os londrinos e os brumadenses conheceriam ambas as instituições (*Tate Modern London* e Inhotim), o que teria tornado a experiência ainda mais fecunda. Mas a grande questão é que o experimento foi definitivo para que o Instituto Inhotim decidisse pela virtualização de seu acervo.

O início da pesquisa de Salcedo (2012) ocorreu ainda por meio do *Google Arts Project*, um precursor do *Google Arts And Culture*, porém a essência do resultado do estudo estaria presente na proposta inicial, bem como se tornaria uma máxima do próprio *Google Arts and Culture*: ao se virtualizar um espaço e uma obra de arte, caso não desperte no observador virtual uma sensibilidade subjetiva, de pertencimento, a forma como se virtualizou deve ser retificada. À época, este autor cunhou uma frase

que se aplica a este conceito: “se a imagem digital de uma virtualização artística não tiver nada a lhe dizer e lhe parecer muda, trata-se de uma imagem morta” (Salcedo, 2012).

A proposta de virtualização do Museu Inhotim demonstrou a possibilidade de construção de um espaço virtual capaz de produzir cultura em uma dinâmica híbrida entre arte e tecnologia e, sobretudo, aberta à criatividade, à alteridade pelas quais os limites e as fronteiras não possuem mais relevância. Ao estar-se diante de tais possibilidades, é impossível não pensar na imagem digital como um dispositivo capaz de conduzir a sensibilidade e criar relações subjetivas. Isso enseja o reconhecimento da dinâmica da fruição em uma representação artística digital.

A imagem em uma existência digital, ao ser dotada de capacidades tecno-instrumentais capazes de visualizar uma intuição, por meio de ferramentas como o *Google Arts and Culture*, torna-se portadora de capacidades culturais que superam a mediação e passam a caracterizar-se como uma ponte que permite a passagem para a esfera digital. A travessia está assegurada pelos acervos e pelas instituições culturais, nas quais a imagem digital, por meio da instrumentalidade tecnológica, se abre às práticas, à interação, aos processos híbridos entre cultura, tecnologia e subjetividade. Nessa proposta virtual em rede, perde-se a relação de espaço e de tempo, a contemplação e a fruição podem ser gozadas de forma fortuita.

As instituições culturais, especialmente os museus, tendem a perder a sacralidade enquanto *locus* máximo da sensibilidade contemplativa, pois passaram a ter que conviver com as telas, especialmente com o advento das novas gerações, que possuem com as telas uma relação visceral de confiança. A experiência física está muito distante de ser suplantada em plenitude pela experiência virtual, acredita-se que jamais será. Ainda assim, não é mais plausível conceber uma instituição cultural sem considerar o potencial simbólico de sua representação virtual.

4.4. Imagem Digital: uma proposta de visibilidade e legibilidade

Trabalhar visibilidade e legibilidade exige retomar os textos de Foucault (1982, 1987, 2001 e 2005) a partir dos quais será realizada uma releitura, considerando a imagem digital como o dispositivo gerador da mediação tecnológica nas redes digitais. A imagem digital pode ser considerada como uma potência cognitiva, reflexo direto do advento da cultura digital (cibercultura). Em formato digital, a imagem assume uma característica discursiva fundamental para a literacia digital, consumando-se como o signo completo de uma representação em rede, e sem qualquer possibilidade de ser encaixada no

tempo-espaço. A imagem digital é um signo em fluxo, apenas a esperar o chamado numérico de um algoritmo para se manifestar em luz através de uma tela.

Para situar a imagem digital como um signo completo, pode-se novamente recorrer à dinâmica do *Google Arts and Culture*, pois, nessa plataforma, a imagem digital assume uma textualidade imagética de infinitas possibilidades. Não há um limite para a imagem digital, em uma representação virtual. Ela pode ser alterada, ressignificada ou até mesmo destruída. Posteriormente, aos dissabores da matemática será novamente projetada em uma tela ou então, de forma mística, esmaecer e vir a repousar dentro de um paletó, ou sobre a mesa de trabalho. Uma imagem digital possui um ciclo discursivo em *looping* ou, para usar uma expressão da engenharia de telecomunicações, segue uma topologia em barramento³⁶. Logo, o discurso de uma imagem digital pode ser restabelecido a todo o momento. Trata-se de um desencadeamento simbólico sem limites. Por meio do aumento e do acúmulo dos acessos, a visibilidade e a legibilidade das imagens digitais se ampliam, e as ressignificações dentro das plataformas algorítmicas são automáticas.

Foucault (1999, pp. 19-92), ao abordar a economia discursiva evidenciando a latente lógica imperativa das imagens, atribui a elas uma nova forma de visibilidade e a nova identidade lógico-numérica. A visibilidade de uma imagem digital é uma consequência dinâmica, disposta em rede, da economia discursiva (Foucault, 1999, p. 34) que, ao virtualizar-se, estabelece um estatuto imagético cuja identidade lógico-numérica não segue uma racionalidade subjetiva, mas se entrega ao automatismo algorítmico. A lógica algorítmica é uma potencializadora da economia discursiva de Foucault (1999) e a aceleração algorítmica que está a ocorrer nas redes digitais leva essa característica discursiva às últimas consequências.

Barbero (2006, p. 72), lançando um olhar contemporâneo sobre a proposta discursiva de Foucault (1999, p.34), chama a atenção para a emergência de se conceber uma nova figura de razão, capaz de localizar o discurso em uma realidade tecnológica, na qual dispositivos capazes de processar dados passam a participar da roda discursiva. Vale destacar que o nexos discursivo em rede é resultado de variáveis algorítmicas que se materializam pelas imagens digitais, as quais podem ser concebidas como o panóptico das redes (Foucault, 1987). As imagens digitais são a visualidade discursiva do ciberespaço (o ciberespaço só se disponibiliza ao homem por meio de imagens digitais em telas) a qual

³⁶ Topologia em barramento é uma forma ligação em rede que conecta todos os dispositivos sem uma centralização. Quando um dispositivo emite uma informação, a mesma passa a circular pela rede sem um destino definido, apenas circula indefinidamente até que um dispositivo possa absorvê-la. Esta topologia foi superada pela topologia em estrela, que configura quase a totalidade das redes informacionais contemporâneas. Topologia em estrela é uma definição técnica para um tipo de rede de computadores na qual toda informação passa por uma Central (Core da rede), que se conecta a todos os dispositivos da rede. Cada estação irá receber do Core a informação que foi destinada a ela.

somente pode ser legível por um sistema tecnológico de mediação (computadores, notebook, *smartphones*, tablets etc.).

Engendrar a discursividade e a visibilidade de uma imagem digital significa atribuir às plataformas e às ferramentas tecnológicas (o Internet Explorer e *Google Arts and Culture* são referência exemplares) a capacidade de interpretar e responder aos estímulos lógicos dos usuários que estão a acessá-las. Esse ponto torna-se crucial na releitura da proposta de Foucault (1999), pois somente é possível conceber a visibilidade e a legibilidade de um sistema digital em rede quando são atribuídos ao discurso a interação e a hibridação inerentes aos dispositivos tecnológicos. Esses dispositivos recebem a informação (enunciado) por meio de comandos táteis ou alfanuméricos, originados pelos usuários, e completam a prática discursiva por meio de materializações em telas, por meio de imagens digitais. Ressignificando a discursiva de Foucault (1999, pp. 32-41), em uma dinâmica cibernética os dispositivos tecnológicos em simbiose com as imagens digitais representam uma formação discursiva.

A relevância da proposta discursiva de Foucault (1999) para a cibernética reside em uma questão que chegou a ser alvo de críticas por parte da literatura, mas que, na modernidade contemporânea, ganha enorme relevância. Está a se falar da definição discursiva em Foucault (1999, p. 42) em que a representação culturalmente constituída pela realidade, e não uma cópia exata da realidade, define o discurso. Como se trata de uma proposta imaterial, ela pode ser ressignificada no âmbito das comunicações e das construções sociais que estão a ocorrer no ciberespaço, no qual o material e o imaterial estão dispostos de forma híbrida.

Tal hibridização transcende a visualidade das imagens digitais e as colocam como uma espécie de hipertexto digital, o qual não permite realizar uma disjunção de imagens, sonoridades e textualidades. As imagens digitais em luz a florescer nas telas tecem uma condenação simbólica que remete a uma abstração numérica. Logo a visualidade das imagens passa por uma simbiose entre o material e o imaterial, uma conexão entre o real e o virtual, uma representação cultural da realidade de uma época que evoca a hibridez entre o orgânico e inorgânico.

Infelizmente, Foucault não viveu tempo suficiente para perceber a imaterialidade do discurso realizado por meio dos dispositivos tecnológicos em rede. Esses dispositivos cibernéticos estão dispostos como “enunciados” e possuem a capacidade de depurar a discursividade e a visualidade a uma representação numérica em essência e legíveis apenas por meio de um dispositivo digital capaz de transformar a linguagem da programação em uma linguagem imagética digital, que será representada pelas telas.

É importante compreender que dispositivos como o Google estão a desenvolver plataformas capazes de engendrar uma dinâmica discursiva, na qual a visibilidade é o somatório do diálogo entre o humano e a razão numérica. A visibilidade de uma proposta discursiva digital transpassa o imperativo lógico das imagens, metaforizando-as em um enunciado imagético digital, cuja dialética resulta das linguagens binárias (0 ou 1), portanto, a economia discursiva sublima-se em aceleração na monstruosa taciturnidade das redes digitais.

Os regimes de visibilidade nos tempos atuais encontram-se em reordenação. Provavelmente, o “espaço” seja o regime visual que se encontra em maior regime de alteração estatutária, pois o ciberespaço se constitui enquanto representação por meio de tecnologias digitais. Os conceitos de “ver” e poder “ser visto” não estão mais relacionados ao encontro do objeto com a visão, os dispositivos dotados de telas digitais ligados às redes, estão a figurar como os meios primeiros de exercer a visibilidade. A cultura digital contemporânea se molda na possibilidade de tornar-se visível por meio de ferramentas e aplicações em rede. As redes sociais clarificam e exemplificam a demanda por visibilidade digital. O viver só faz sentido se for visível para os contatos do Facebook, a intelectualidade deve ser visível pelo Instagram e os segredos devem estar bem guardados em um grupo do WhatsApp.

As correspondências entre visibilidade e vigilância (Foucault, 1987) na cibercultura estão a ser efusivamente confundidas. Ao panótipo digital não interessa mais observar o entorno, sua forma virtual não serve mais a uma sentinela, mas sim a um banco de dados que registra todas as atividades que um indivíduo realiza nas redes. Enquanto se desfruta da liberdade sem limites da navegação da WEB, na verdade, o usuário encontra-se em regime de total vigilância. Desde o advento da modernidade que se vive em um regime de visibilidade em relação às tecnologias vigentes. O momento atual experimenta ferramentas e plataformas capazes de desenvolver o próprio regime de visibilidade, que segue regras próprias e define a sociabilidade de acordo com os interesses de seus programadores, *Google, Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, YouTube e WeChat* são representantes desta esfera digital, os quais construíram seus próprios estatutos culturais.

Portanto, a proposta de uma visibilidade universal, tema de alguns gurus das redes sociais, não passa de parvoíce, pois, em nome do capital e dos interesses mercantis, cada plataforma se desenvolve segundo interesses próprios. A verdadeira universalidade visual se refere à forma, pois não há como se representar no ciberespaço de outra maneira que não seja o formato digital. Logo, o “discurso imagético” é o verdadeiro responsável pela legibilidade e pela literacia que se propõe a construir no ciberespaço.

Não seria viável conceber a imagem digital como a embaixadora de uma visibilidade universal? Em um regime imagético, regido pela visualidade, a visibilidade não está no que é visto, e sim no que é

visível ao imaginário. É justamente essa relação que garante às redes a possibilidade de ser ao mesmo tempo um *locus* de vigilância e de visibilidade.

Os grandes players do ciberespaço, como o Google, ao mesmo tempo em que tornam possível a ampliação da visibilidade das imagens artísticas por intermédio de ferramentas como o *Google Arts and Culture*, simultaneamente estão a criar um dossiê digital de todas as atividades do indivíduo na rede. Isso significa dizer que o Google está em regime de vigilância constante, nada escapa aos desígnios de estar em comunhão com a rede por meio do “santíssimo” *login*.

Refletir-se-á a respeito de outra aplicação de visibilidade (Foucault, 1987, pp. 34-65), também do Google, que permite o acesso e o monitoramento de câmeras, sem qualquer barreira temporal ou limite físico: o YouTube. Este expoente máximo do vídeo digital nas redes é, na prática, o maior sistema de vigilância já concebido pelo homem. Ao se inscrever no YouTube, uma das primeiras permissões que são concedidas ao aplicativo é o acesso às câmeras de todos os dispositivos que se encontrarem “*logados*” nesta aplicação.

O mais interessante deste processo de vigilância que ocorre no YouTube é o fato de os usuários não perceberem essa macabra característica. A maioria dos usuários autoriza o aplicativo, de forma involuntária, a acessar sua câmera e seu microfone. Eles o fazem pensando na gravação de vídeos para a plataforma. Os youtubers³⁷ concebem o espaço como uma forma de aquisição de poder simbólico e material, mas, para isso, passam a viver sob vigilância constante tanto da ferramenta quanto dos seguidores do canal. Atualmente, segundo dados do Site Tecmundo³⁸ (um dos maiores sites brasileiros dedicados à tecnologia informacional), o YouTube possui mais de 2 bilhões de usuários, são mais de 2 bilhões de câmeras (normalmente, um usuário possui mais de um dispositivo com câmera digital) com autorização de acesso pela plataforma. Não é possível fechar os olhos para este império da vigilância. Foucault ficaria espantado diante do potencial de produção de conhecimento sobre os vigiados desse dispositivo digital de “vigilância hierárquica” (Foucault, 1987, p. 64)

A visibilidade e a legibilidade de uma imagem digital são reflexos dos meios (dispositivos), os quais criam, através de *softwares*. Um discurso virtual simultaneamente permite a construção de um relacionamento amoroso mediado por uma rede social, torna visível a experiência de fruir digitalmente uma obra de arte, ao mesmo tempo em que se coloca em vigilância pelo mapeamento de perfis de acesso ou até mesmo por câmeras digitais, como ocorre no YouTube.

³⁷ Youtuber é o indivíduo que possui um canal na plataforma do YouTube e recebe uma remuneração em decorrência do número de acessos que seus vídeos atingem. De acordo com o alcance em termos de números de acesso esta pessoa passa a ser patrocinada por empresas que divulgam seus produtos no canal daquele indivíduo.

³⁸ Informação disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/140938-youtube-continua-crescendo-tem-2-bilhoes-usuarios-mensais.htm>

A imagem digital, como mediadora suprema das tecnologias informacionais, quando colocada à disposição das câmeras, transforma uma ferramenta da rede em um grande panótipo, capaz de capilarizar-se por 2 bilhões de usuários, transgredindo qualquer limite valorativo referente à privacidade subjetiva. Já a visibilidade no âmago do ciberespaço torna-se uma trapeira, invisível aos olhos do homem, mas ofuscante à linguagem numérica dos processadores de dados, já suas iscas são belas imagens a saltar nas telas digitais (Foucault, 1987, pp. 51-72).

4.5. Imagem Digital: ressignificações e sobrevivências

Ressignificar a imagem sobre o signo do digital significa realizar uma análise capaz de abarcar a memória, a sobrevivência e a representação dentro da cibercultura. É necessário ainda realizar uma análise dialética das ferramentas e aplicativos da rede, pois os mesmos estão a deslocar o eixo cultural, possibilitam ao “ser” a capacidade de acessar, manipular e intercambiar, sem qualquer limite de espaço e tempo as imagens digitais que formam as redes.

A memória e a sobrevivência nas imagens digitais não podem ser remetidas a um momento e a um instante de forma específica, pois já não é mais possível determinar o que é original e o que é imaginação. Qualquer indivíduo que tenha assistido a um filme dos *Heróis da Marvel* consegue perceber que, do ponto de vista imagético, a originalidade ou a existência objetiva não podem mais ser determinadas pelo olhar. Em uma projeção de imagens digitais da série de filmes *Os Vingadores* não é perceptível o que é existente e o que é criação digital; do ponto de vista cognitivo, a qualidade gráfica das imagens digitais atuais consegue tapar os sentidos e transmitir a percepção de realidade. Esse é um dos traços marcantes da indústria cultural contemporânea: a ilusão como suplemento da realidade.

Barthes (1990 e 1984) e Didi-Huberman (1998) tornam-se fundamentais para conceber a memória imagética, em uma era na qual arquivo e lembrança viraram sinônimo de “Google”, a memória está relacionada com a capacidade de armazenamento de um dispositivo tecnológico ou com a “nuvem digital”: é necessário desenvolver uma proposta cultural capaz de localizar a memória e a sobrevivência no âmbito da cibercultura.

Benjamin (1992) localiza a imagem, presente e pretérita, como uma remanescente (no sentido de sobrevivente), sendo que a legibilidade da memória se encontra na sobrevivência que naturalmente residia na imagem. Não obstante, onde residiria a sobrevivência em uma memória numérica, digital e tecnológica? Cantinho (2016) desenvolve um trabalho minucioso, buscando refletir e comparar a legibilidade da memória nas obras de Benjamin e Warburg. A conclusão de Cantinho (2016, pp. 24-38)

a qual é uma amálgama do pensamento de Benjamin e de Warburg, confere à imagem uma definição totalizadora, capaz de se autoconstruir pela significância visual dos signos, os quais são evocados pelo imaginário para que se possa desenvolver o caráter memorativo da imagem. E quanto às imagens digitais? Seriam resultado do resgate de uma combinação binária a repousar em um arquivo digital? A excitação de pixels na tela é capaz de edificar a memória? Benjamin e Warburg construíram uma monumental teoria da imagem, porém a técnica que se impunha em suas épocas era analógica, simbolizava a captura de um instante e representava algo material, um recorte do tempo-espaço ou algo lúdico inerente à imaginação. Esses valores não podem ser atribuídos à imagem, pois, por meio da representação gráfica micro processada, ou de *softwares* de base algorítmica podem ser simbolizadas e materializadas imagens puramente conceituais, sem vínculos com o imaginado ou com um recorte técnico do tempo/espaço.

A imagem digital possui uma capacidade camaleônica, consegue se adaptar aos estímulos do usuário, não carece do tempo da alteração pelo uso das mãos, suas mutações são instantâneas, seu tempo é o tempo da máquina. Como pensar em uma proposta de fruição e aura digital sem conceber um novo estatuto memorativo à imagem digital?

O conceito de *pathos* pode ser ressignificado para uma proposta digital. O *pathos* da digitalidade não é sensível à emotividade, de outra forma, é intransitivo, pois representa a neutralidade matemática, não segue uma dinâmica psicoativa, mas sim uma dinâmica equacionária. Warburg (2010, p. 178) define a imagem como “fenômeno antropológico total”, o recorte do espaço e do tempo em que cultura emana legibilidade e pode ser instantaneamente compreendida. Este ponto é fundamental para se compreender o rompimento epistemológico da imagem digital. Uma construção cultural que ocorre pela instrumentalização tecnológica que parte do homem, mas existe de forma autônoma, regida pela lógica matemática, não pode ser concebida como “fenômeno antropológico total”. Tome-se mais uma vez o universo Google como um exemplo prático. Não há uma concepção antropológica em seu processo de reprodução de imagens nas telas, trata-se de um fenômeno mecatrônico em que a máquina, por meio da eletrônica, disponibiliza uma imagem que corresponda ao estímulo alfanumérico que o sistema recebeu.

Existe algo de poético nas imagens digitais, como nas primeiras estrofes do poema de Clarice Lispector “Não sei perder minha vida”, no qual a poetiza escreve: “Não sei qual a minha culpa, mas peço perdão. A luz do farol revelou-os tão rapidamente que não puderam ver”. É justamente o perdão sem razão de culpa, mas que se coloca como um farol que impede o outro de ver, revelam as luzes que formam as imagens nas telas digitais. Luz que não pode se transformar em matéria, mas que se

materializa em imagem, construção que não pode ocorrer à esfera humana, que se constitui de matéria. Portanto, como sobrevive a memória em um jogo digital? Qual sua culpa? Em que medida é necessário um pedido de perdão?

A luz, o fluxo imaterial que ilumina em imagem as telas, perde sua poética ao ser submetida ao teste de origem técnica e ganha os tristes contornos da Engenharia, torna-se uma composição digital complexa, capaz de se organizar em uma ordem numérica de pixels, formatando aos olhos humanos algo inteligível. A esta redução matemática, um quadro de Joana Vasconcelos, em uma galeria do *Google Arts and Culture*, merece o pedido de perdão. O fato é que entre o perdão e a punição a representação digital está a criar um estatuto imagético próprio. A transformação de uma imagem em um fluxo digital eleva o algoritmo a agente cultural capaz de transformar a experiência tradicional da visualidade e da legibilidade (Vidal, 2015, p. 334).

Tem-se em Barthes (1990, p. 27) uma proposta que contempla a imagem a partir de um ponto de vista que evidencia a sensibilidade e a memória afetiva, partindo da etimologia do vocábulo, pela qual a raiz *imitari* é fundamental na concepção barthesiana, pois liga a imagem à *mimese*, ou melhor, a uma representação mimética. Saindo da etimologia, o autor (1990, p. 27) evoca a semiologia para propor um conceito linguístico: “imagem é representação, isto é, ressurreição e sabe-se que o inteligível é tido como antipático ao vivenciado” (Barthes, 1990, p. 27).

Barthes (1990, pp. 27-31), a partir dessa proposta, constrói uma poética conceitual, atribui a legibilidade da imagem por meio da magia da significação em que a cognição visual demanda a memória para propor a textualidade do que está posto diante dos olhos, do que se vê. Barthes (1990, p.31) propõe o renascimento da imagem, impossível de ser traduzido à luz da experiência, pois não pode ser experimentado. Cabe ao homem contentar-se com uma manifestação inteligível.

O arcabouço de imagens nas redes, a exemplificar-se pelo Google Imagens, atesta a proposta semiótica de Barthes (1990): uma imagem digital possui uma possibilidade de acesso, que não se liga com a temporalidade, do ponto de vista semiológico trata-se de uma ressurreição da imagem. Os fragmentos memorativos assumem o protagonismo para que seja possível a legibilidade de uma imagem digital, pois somente pelo acionamento cognitivo da memória é possível transcender a tela e conceber a imagem que se disponibiliza diante dos olhos, mesmo que represente algo que jamais foi experimentado ou vivido.

O renascimento cibernético desconectado da experiência pode ser observado durante uma visita virtual ao museu, a textualidade da imagem explode ao permitir que uma pessoa, sem qualquer fluência em francês, sem utilizar qualquer ferramenta de tradução, consiga realizar uma visita virtual ao Louvre,

somente por meio das imagens. As imagens digitais, em uma espécie de transe sensorio-cognitivo, conseguem ser legíveis e abarcar um hipertexto capaz de mediar uma visita ao museu, mesmo que o indivíduo jamais tenha acessado uma ferramenta como o *Google Arts and Culture* ou mesmo conheça fisicamente o museu em questão.

A análise de Barthes (1990, pp. 28-33) prossegue em uma profusão crítica para com as imagens publicitárias. Para ele (1990, p. 30), as imagens publicitárias, com forte carga de *marketing*, possuem uma significação intencional. Barthes (1990, p. 32) dirige seu olhar para a imagem comercial de uma peça publicitária das massas Panzani. A análise é iniciada pela separação das características denotativas e conotativas da imagem publicitária. Nessa separação conceitual, os aspectos simbólicos e icônicos das imagens são relacionados respectivamente à denotação e à conotação.

No âmbito do ciberespaço, os aspectos simbólicos das imagens tendem a ser enaltecidos enquanto os aspectos icônicos entram em decadência, essa relação se consolida, pois uma imagem digital é refém dos aspectos de significância para que a legibilidade não seja difusa. A característica conotativa nas imagens digitais tende sempre ao decréscimo, não se pode esquecer que, no ciberespaço, os ícones são meras figurações virtuais; e devem sempre se referenciar a um outro já pré-concebido. Caso contrário o “ícone” do Windows, na área de trabalho de um computador, assume uma característica mítica, o que não deve ocorrer em um ambiente sintético.

O Google pode ser concebido como o *locus* da configuração da textualidade das imagens, sempre retornando nos resultados das pesquisas realizadas pelos usuários, uma resposta baseada no aspecto simbólico. As aplicações do Google (Imagens, Notícias, *Drive*, *Arts and Culture*) possibilitam a interação do usuário com as imagens a partir do aspecto conotativo apresentado por Barthes (1990, pp. 28-33). A proposta técnica para usufruir e utilizar o Google como meio de navegação na Web traduz-se pela análise da imagem publicitária de Barthes, especialmente no que se refere à conotação e ao valor simbólico da imagem. Seguindo a mesma retórica da imagem publicitária das massas *Panzani*, a mensagem linguística está de forma estratégica distribuída pelos rodapés de todas as ferramentas e aplicações do Google. Percebe-se claramente a intencionalidade de adicionar “cadeias flutuantes de significados, de modo a evitar o terror publicitário de signos incertos” (Barthes, 1990, pp. 33).

A função denotativa, que na vertente digital é majoritária, aparece nas telas iniciais de todas as ferramentas Google. Por meio de pequenos ícones, o aplicativo reproduz o tipo de acesso que o usuário deve escolher no navegador: para acessar uma notícia, existe um ícone em forma de manchete de jornal. Para acessar uma pintura, encontra-se um pequeno quadro; para acessar um endereço, uma figura de

mapa. Todas as funções da ferramenta possuem uma pequena imagem que representa conotativamente a função que será exibida no navegador.

Destarte, é por meio da exploração máxima da linguagem conotativa (conotação da imagem) que o Google e seus aplicativos conseguem criar seu império virtual. O projeto de navegação, construído pela programação computacional, propõe um trajeto simbólico linear. Por meio de relações claras entre o símbolo imagético e a oferta que o programa irá disponibilizar, será suplantada a necessidade textual para se entender o funcionamento lógico desses sistemas informacionais.

Está-se diante de um caminho no qual a tendência é que toda a produção humana esteja conotativamente ao dispor do acesso ao Google. A representação imagética no Google parece não ter limites, tende-se a uma totalidade, hoje são raros os casos em que o Google não consegue retornar. E sem dúvida o grande império da informação humana, mas ainda está longe de ser um império do conhecimento. Em uma projeção geométrica, na qual crescem os acessos e o número de usuários “*logados*”, o Google deixa de ser um site de busca e pesquisa, em que quase não há limites para o volume informacional, para tornar-se um grande provedor de imagens com clara função textual.

Basta realizar uma busca qualquer no Google que a tela explodirá em imagens. O primeiro plano de resposta de qualquer busca é imagético, o texto passa a ser um mero suporte à navegação na rede. Se fosse possível a Barthes, em vida, ter experimentado o oceano imagético simbólico desencadeado ao inserir uma simples palavra na página de buscas do Google, provavelmente teria sido possível a concepção de uma retórica da imagem (Barthes, 1990) em expansão, por meio das imagens digitais em rede.

Barthes (1990, pp. 35-46) concebe a retórica da imagem por meio da legibilidade da mensagem simbólica que se apresenta de forma descontínua, mesmo entendendo que existe uma relação causal de significância que, por dedução, aparenta conter toda imagem, ainda representa um signo separado dos outros, os quais são elementares à legibilidade total da imagem. O elementar na composição da visualidade simbólica de uma imagem é a tralha (bagagem) cultural de cada sujeito, dado que a engenhosidade de sistema de imagens encontra-se rigorosamente nas difusas capacidades e possibilidades de se ler a mesma lexia (Vidal, 2015, p. 199). Todavia, as possibilidades de leitura e interpretação em conformidade com as bagagens culturais subjetivas não são anárquicas, decorrem do conhecimento aplicado na imagem.

O léxico é uma parcela simbólica da construção semiológica da linguagem, é arranjo que une prática e técnica; é exatamente o que pode ser concebido em diferentes leituras de uma mesma imagem: a pluralidade de signos possíveis equivale a uma união de atitudes. Cada sujeito é portador e pode

simbolizar uma multiplicidade de léxicos, sendo estas lexias fundamentais para a concepção de um sistema de sentidos.

Barthes (1990, pp. 38-42), ao inserir a imagem em um sistema de sentidos, discorre que a própria imagem é completamente transpassada por este sistema. A linguagem imagética não pode ser concebida como um jogo de palavras apenas em emissão, também existe, na imagem, um conjunto de palavras recebidas. Por questões elementares como a capacidade receptiva em tensão com a emissão simbólica, Barthes (1990, p.42) propõe a retórica da imagem: a fronte significante da ideologia. Como consequência, a cultura se torna o elemento mestre da retórica da imagem em Barthes (1990), pois retórica somente é concebível e legível quando pode se remeter a um inventário cultural abundantemente extenso, capaz de permitir a diferenciação basilar entre a mensagem literal e a mensagem simbólica.

Barthes (1990) apresenta uma visão peculiar da imagem em *O óbvio e o obtuso*, pois é capaz de deslocar o olhar semiológico para contrapor a visualidade e a dialética discursiva na concepção da imagem. É necessário iluminar, sob o foco da semiologia, a imagem digital. Torna-se fundamental o discernimento do discurso de ferramentas e aplicações tecnológicas no que se refere às imagens digitais. Tome-se como exemplo os sistemas de aplicações do Google (que se tornam relacionáveis à maioria dos aplicativos da WEB), nos quais existe uma clara composição das imagens por meio da harmonização de estilhas informacionais que se colocarão a representar as textualidades das imagens numéricas através da excitação de pixels, que constrói a relação de significância, ou seja, o aro do discurso entre os tribunais: dispositivo tecnológico digital e o homem.

No universo amostral do ciberespaço, não é possível realizar um recorte imagético como o que Barthes (1990) efetuou ao isolar a imagem publicitária das massas *Panzani*. Contudo, é possível realizar uma análise no sentido *lato* em relação às imagens disponíveis em uma ferramenta imagética do ciberespaço, como no Facebook, no qual observa-se que o texto de Barthes (1990) sobrevive ao tempo e pode ser aplicado à atual supremacia da imagem da cibercultura. Em uma ferramenta de acesso, as representações de pessoas e de suas realizações morais, educacionais, profissionais, amorosas e cotidianas pelas imagens digitais em representação de pessoas e perfis, mediadas por um banco de dados que abrange um volume colossal de informações privadas e públicas de mais 2,3 bilhões de usuários³⁹, todas as imagens se tornam publicitárias delas mesmas. As imagens estão a vender-se em vaidades e realizações aos outros usuários, o “like” e seus análogos (“dislike”, “tristeza”, “raiva” e “felicidade”) são as lexias possíveis, porém, previamente concebidas. As mensagens textuais, que

³⁹ Dados retirados do site G1 em 04/02/2019 disponível através do link:
<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2019/02/04/facebookcompleta-15-anos-com-23-bilhoes-de-usuarios.ghtml>

representam a virtualidade discursiva do usuário, emanam denotação capaz de remeter a uma imagem digital do indivíduo ao próprio em ação, também denotando o local físico que pode ser reconhecido por conotação, como um restaurante, o mais novo brinquedo de um parque de diversões, ou a sobriedade do ambiente de trabalho do novo emprego.

Ainda, por uma razão temporal, Barthes não conseguiu verificar a explosão simbólica das autoimagens, em representação de simulacros do indivíduo, conforme ocorre nas redes sociais, em que a interação com o seu duplo imagético digital representado nas redes possui a capacidade de criar, sinteticamente, novas imagens em associação com os simulacros dos outros. A legibilidade passa a ser realizada de forma coletiva e contabilizada pelo número de sinais visuais positivos ou negativos que irão confirmar ou recusar a leitura da imagem digital.

A capacidade autotélica das redes sociais em criar imagens a partir de simulacros transforma a própria rede social (o aplicativo que ela representa) em portadora de uma profusão de léxicos, que serão previamente apresentados à bagagem simbólica de cada usuário, construindo em projeção um conjunto de léxicos que passa a seguir uma lógica simulacral. Trata-se de uma construção simbólica virtual, em que os dispositivos tecnológico-digitais simulam signos por meio de representações pré-concebidas em bancos de dados. A retórica de uma imagem digital é uma relação semiologia em que a máquina propõe léxicos pré-concebidos, simula signos e os apresenta ao indivíduo (usuário). Dessa forma, a relação cultural irá esmaltar a legibilidade do sistema simbólico imagético, pois caberá à bagagem cultural subjetiva a significação da imagem digital que se apresenta a brilhar nas telas.

É possível destacar que, de forma ressignificada, mas com a essência teórica inabalada, a retórica da imagem barthesiana pode ser atualizada para o entendimento das imagens digitais. Todavia, é necessário destacar que, ao trazer a retórica da imagem para a cibercultura, ocorre o aperfeiçoamento e a quase primazia da mensagem conotada. Por razões de origem matemática, a conotação inclina-se a ser a mensagem soberana na construção retórica das imagens digitais, pois a racionalidade numérica, aliada à possibilidade de manipulação do usuário e dos aplicativos da própria web, está transfigurando a imagem digital em sistema de representação preponderantemente simbólico-conotativo.

Um experimento rápido pode ser realizado no *Facebook*: na parte superior esquerda da tela está um campo de busca, sugere-se que seja escrito neste campo o nome de alguma celebridade midiática (atores, cantores, futebolistas, desportistas, políticos etc.). Logo em seguida, acione o filtro para pesquisar apenas por pessoas (este filtro estará abaixo do campo de pesquisa). O sistema, de forma instantânea, irá retornar, pelo menos, 5 perfis atribuídos à mesma celebridade. Caso tenha-se digitado o nome do ator Robert Downey Jr., o Facebook irá retornar mais de 70 perfis (com destaque para a

imagem) atribuídos ao nome do ator. Por meio de uma atitude conotativa, o *Facebook* apresenta a imagem do ator e cada usuário acionando sua bagagem cultural irá reconhecer a imagem como sendo a do ator.

Está-se diante de uma armadilha conotativa, pois a maioria desses perfis são simulacros falsos. Tal conclusão somente pode ser concebida ao superar a supremacia da conotação das imagens digitais em rede. A maioria dessas imagens está manipulando a soberania da conotação para criar uma imagem publicitária. A conotação imagética é uma das explicações para a explosão das *fake news* nas redes sociais, pois a primeira leitura de uma imagem digital é conotativa e se vale da significação cultural.

O excesso de ofertas imagéticas possibilitado pelo advento das redes faz com que a conotação seja bloqueada. Logo, a hegemonia denotativa destrói a imaginação e privilegia a racionalidade numérica. O reconhecimento do conotativo do indivíduo o leva a cair em ciladas imagéticas, como a de ser amigo, em uma rede social, de um ator que, na verdade, é um estelionatário imagético. Nos últimos quatro anos, a política eleitoreira despertou para o poder simbólico da conotação nas redes sociais, o que tem gerado grandes transtornos para a democracia e para o princípio da liberdade de escolha, pois já é claro que o efeito nefasto das *fake News*, em redes sociais, é capaz de decidir eleições e de levar ao poder políticos nefastos.

Retomando à questão da bagagem simbólica do indivíduo, é fundamental esclarecer que, com a evolução dramática dos conteúdos no ciberespaço, o acumulado cultural se torna fundamental para o discernimento e a escolha mais adequada possível das informações que se encontram nas redes. Em se tratando de imagens, esta concepção é majoritária, pois a escolha e o reconhecimento ocorrem na proporção de uma escolha para milhões de manifestações disponíveis, ao realizar-se um recorte do ciberespaço e considerar apenas o aplicativo *Google Arts and Culture*. Este aplicativo, mediador de imagens artísticas e culturais, no conjunto universal de imagens do Google, é capaz de realizar uma busca direcionada por imagens de determinado museu ou exposição, logo retornará uma série de miniaturas de imagens de acordo com a busca realizada. O que fará o usuário reconhecer uma obra de Caravaggio é somente sua bagagem cultural. Essa metodologia de análise pode ser aplicada para todo o ciberespaço.

O papel das ferramentas e aplicativos da Web é realizar a mediação denotativa. A dinâmica nas redes ainda não é possível de ser alterada: um usuário realiza uma descrição icônica no aplicativo e obtém em resposta uma apuração de dados conotativa. A lógica do ciberespaço é matemática, segue a métrica de uma equação, a variável procurada, neste caso, uma busca por informação na rede, é

encontrada por meio do cálculo numérico. Em uma razão matemática, a resposta é sempre conotativa, resultado de corolários, axiomas, teoremas, postulados com o único objetivo a dedução de regras rígidas.

O rigor matemático de uma imagem digital rebela a relação retórica apresentada por Barthes (1990, p.49), pois é criado um reinado numérico-imagético no qual os aplicativos e as ferramentas da Web como o Google são soberanos. A mensagem textual nas redes acaba por se tornar um apêndice pelo qual o dispositivo eletrônico recebe um estímulo de pesquisa ou, quando é extremamente necessário, direcionar a mensagem por imagens. Vale recordar que todo texto disponível na WEB é uma imagem digital do ponto de vista algoritmo, não existe diferença entre uma imagem de uma obra de arte ou uma página de texto, ambos são sequências taxionômicas de 0 e 1.

As ferramentas da WEB usurpam seu poder através das mensagens icônicas (denotativas) e reconstituem, por meio de dispositivos tecnológicos, imagens digitais que refletem um estímulo realizado por uma mensagem textual, a qual será matematicamente transformada em uma variável equacional (o X da equação), para então ser dada em resposta uma conotação imagética. Caberá ao indivíduo exercer cognitivamente a escolha cultural mais adequada, nas palavras de Barthes (1990, p.37): “o reconhecimento da mensagem simbólica e a leitura da lexia”. O reconhecimento simbólico é uma premissa exclusiva ao homem, embora os sistemas tecnológicos tendam a hibridizar a semiologia pela interação entre homem e máquina, o reconhecimento das lexias e das simbologias estará sempre a cargo da subjetividade.

Discutir a retórica da imagem digital deixa claro que são necessários novos conceitos e novas propostas em relação ao discurso e à semiologia em uma era marcada pela tecnologia digital e pelas redes informacionais. Alguns paradigmas epistemológicos devem ser quebrados para que se possa conceber a nova dinâmica digital que está a alterar sensivelmente a sociedade contemporânea. Barthes em *A Câmara Clara* (1984) consegue realizar este exercício, pois supera o academicismo empírico para inclinar-se sobre o principal instituto que constitui o imagético: o olhar. (Barthes, 1984, p. 20).

Barthes (1984, p. 21-32) eleva a concepção da fotografia para o ponto de vista do observador (*spectator e operator*⁴⁰). Ao deslocar a teoria da imagem para o observador, o autor está intuindo o advento das imagens tecnológicas. As imagens matematicamente constituídas seguem esse processo, a imagem digital somente é relevante e somente existe para o observador: aquele que se coloca diante de uma tela digital. Factualmente, segundo a dinâmica individualista da tecnologia digital, a imagem

⁴⁰ Em “A Câmara Clara”, Barthes (1984, pp. 26-39) apresenta de um ponto de vista construtivo as condições dos sujeitos da imagem fotográfica. São as seguintes condições: *Operator* (fotógrafo, produtor), *Spectrum* (objeto, referente) ou *Spectator* (Observador).

somente se oferece ao observador. Na hipótese de não existir um observador, a imagem digital é apenas um devir eletrotécnico, uma possibilidade matemática.

Universalizando as características da imagem fotográfica proposta por Barthes (1984, pp. 26-39); e analisando em uma proposta digital, o spectator pode ser considerado o usuário que vive à graça das mídias, da literatura, da fotografia, e das redes sociais, sempre através da web, são produtos culturais consumidos pelas imagens tecnológicas. Os aplicativos como o YouTube assumem o papel do operador, pois assumem a função de espiar, são os responsáveis pelos enquadramentos e por posicionar em perspectiva as imagens que se manifestarão nas telas.

Barthes (1984, pp. 21-38) atribui à fotografia uma nova forma conceitual de imagem, perante a qual é crucial pôr-se de forma ingênua, despida de cultura, em que não se cessa a admiração diante da imagem capturada. Em um relato de preciosa graça, Barthes (1984) direciona o leitor para uma surpreendente viagem ao imaginário simbólico da imagem. Por meio de estímulos memorativos, a fotografia desperta anseios, propõe reflexões, desvia e retoma pensamentos por meio da contemplação de um instante eternizado em imagem.

O mito da mãe, hipertexto da *A Câmara Clara*, Barthes (1984, p. 42) demonstra o potencial sensível da imagem encapsulada pelo fotógrafo como uma investida do homem sobre a realidade, uma tentativa de capturá-la, um instante de vida e morte, a reviver os mitos pela imagem (Barthes, 1984, p. 43). O advento da matemática destrói a beleza e a ingenuidade propostas por Barthes (1984); ao virtualizar-se, uma fotografia se torna uma imagem digital como outra qualquer, torna-se plausível a manipulação, entrega-se a uma razão pura, portanto, rompe a relação entre realidade, vida e morte.

No que refere ao potencial de reviver mitos por meio da imagem (Barthes, 1984, p. 47), a era digital, todavia, acaba por catapultar essa característica. Acessar uma ferramenta digital para buscar qualquer informação na web abre o caminho para que mitos e mitologias sejam resgatados e revividos. E a cada busca realizada no Google, mitologias são reconstruídas, ressignificadas e retornadas para a rede, a imagem tecnológica simboliza o mito resgatado. O Facebook é um mito da imagem digital, ele não existe do ponto de vista material, não pode ser acedido ou consumido, afora por meio de uma imagem digital. O Facebook, o Google, o Twitter, o Instagram e o YouTube são os principais *studiuns* das imagens digitais na modernidade contemporânea.

Para Barthes (1984, p. 40-41), o *studium* é o registro da câmara escura, a concentração imagética que se disponibiliza ao olhar e ao intelecto. Este conceito barthesiano é a proposta das principais aplicações do ciberespaço: amalgamar por meio de imagens matemáticas o simulacro dos espaços digitais. Esta poderia ser outra definição de rede social, pois se trata de um espaço que seduz

pelo olhar, simula a presença pelas telas digitais, que através de um simulacro estimula a produção intelectual. É fundamental elucidar que este tipo de *studium* não se disponibiliza ao olhar, ele consome o olhar em simulação. Ao mesmo tempo em que simula o prazer de estar em comunhão com a rede suga em violência simbólica a experiência do humano.

O livro *A Câmara Clara* (Barthes, 1984) traz um conceito que pode ser considerado como atemporal em qualquer análise sobre a imagem, e demonstra de forma clara que o texto sobreviveu ao tempo: o *punctum*. Esta proposta conceitual atribui o olhar à afetividade e não ao intelecto. Trata-se de uma concepção sensível em que a imagem está em razão existencial ligada ao corpo, ao animal que habita o homem, e não ao intelecto. Aquilo que consegue ser exprimido pela cognição o “indizível e/ou inesgotável da imagem” (Barthes, 1984, p.60), esta é a definição de *punctum*. O próprio Barthes esclarece a questão: “uma foto é sempre invisível: não é ela que vemos” (Barthes, 1984, p. 18).

No segundo ato de *A Câmara Clara* (Barthes, 1984), o *punctum* é ressignificado, assume uma elementaridade: o tempo. Este ente inabalável, que sempre marcha em frente, quando associado ao *punctum* é capaz de prenunciar o fim, de anunciar a morte, é passado que jorra em um eterno presente. Afinal, o *punctum* é um anexo, “o elixir que transpassa a imagem virgem que se aprecia, trata-se de uma entidade que suplanta ao signo, um reflexo da afetividade” (Barthes, 1984, p.61).

Elementos subjetivos envoltos por uma bruma sentimental, em que o afeto é motivado pelo desejo, o instante contemplado, prenúncio de um passado que se perde em temporalidade, quando atribuídos ao observador, que se encontra a observar uma tela, podem ser observados em imagens tecnológicas. Barthes (1984, p. 36) já abordava essa sensibilidade como atributo do humano que se propõe a observar uma fotografia. Logo, o *punctum* é uma capacidade sensível do homem e pode se manifestar em qualquer fotografia e em toda imagem estática. O argumento é fundamental para entender a capacidade libidinosa (todo o tipo de prazer não é possível, caso o *smartphone* seja esquecido algures ou perdido) que as imagens digitais têm exercido neste tempo da informática em rede. Trata-se de uma irrelevância o fato de uma imagem factualmente representar uma realidade ou ser fruto de uma simulação tecnológica. A potencialidade de resplandecer em cada sujeito uma reação de afetividade é uma sobrevivência imagética, pode se manifestar em qualquer imagem, seja ela um recorte do olhar, uma imagem artística, técnica ou tecnológica. A sensibilidade se liga ao imaginário, pois sua “alma” habita a subjetividade e não a forma ou o meio.

As imagens artísticas e as fotografias de família conseguem despertar mais facilmente a sensibilidade. Portanto, tome-se como exemplo o *Google Arts and Culture* e *Facebook* (dois aplicativos nos quais as imagens artísticas e familiares estão em representação no ciberespaço). Em uma situação

experimental, pode-se acessar o aplicativo do Google e apreciar “A persistência da Memória” de Salvador Dali, e no *Facebook* acessar uma foto que mostra toda a família no último Natal. As duas situações despertam algo de invisual, pois estão visceralmente ligadas à subjetividade sentimental. Cada “ser” que se ponha a contemplar uma imagem está suscetível à invisualidade, pois esta não se liga a visão, é um atributo da mente que desperta a psique para o jogo do sentir (Vidal, 2015, p. 620).

Durante a experiência empírica realizada pelo laboratório virtual de imagens digitais⁴¹, os entes da pesquisa puderam observar o punctum das imagens trabalhadas por eles em um editor de imagens. As escolhas dos participantes, de ponto de vista estatístico, majoritariamente estavam ligadas a sentimentos despertados pela imagem. Inconscientemente, e sem conhecer o conceito barthesiano (Barthes, 1984, p. 31), elas estavam exemplificando o punctum de cada imagem ao justificar as razões que as levaram a escolher trabalhar com aquela imagem específica.

Em conclusão a este sobrevoo epistemológico sobre a subjetividade das imagens, torna-se fundamental trazer à baila a potencialidade crítica da imagem. Didi-Huberman, um dos grandes críticos contemporâneos da imagem, na obra *O que vemos, o que nos olha* (1998), discorre sobre a imagem crítica. Didi-Huberman (1998, p. 169) traz os potenciais tautológicos da imagem como referência para a análise da imagem, por meio da dialética da imagem, proposta que a apresenta como um composto em que não impera pura sensoriedade, nem pura memoração, mas sim uma composição aurática. Nas palavras de Didi-Huberman (1998, p. 170): “Falar de imagem dialética é lançar uma ponte entre a dupla distância dos sentidos. Os sentidos sensoriais, o ótico e o tátil, e os sentidos semióticos com seus equívocos, seus espaçamentos próprios”.

Didi-Huberman (1998, p. 170) retoma o texto de Benjamin (1992), buscando inicialmente refletir a respeito da origem que constitui um caminho para se conceber uma dialética da imagem. A atenção à origem é fundamental, pois ela não aflora de fatos constatados, mas possui sua matriz geracional em sua pré e pós-história. A origem não é a mina, não possui o dever de descrever a “gênese das coisas”, a origem é rebelde, torna-se um “turbilhão no rio”, a origem emerge como sintoma (Didi-Huberman, 1998, p. 171).

Benjamin (2006, p. 345) afirma que “somente as imagens dialéticas são imagens autênticas”. A partir desta construção, Didi-Huberman (1998, pp. 171-173) constrói uma interessante teoria, segundo a qual somente uma imagem dialética pode abarcar a capacidade de ser uma imagem crítica. Portanto, uma imagem que se encontra em estado de crise, uma crítica da imagem à própria imagem, uma imagem capaz de dirigir o olhar para o observador e, dessa forma, coage-o a olhá-la em reciprocidade.

⁴¹ Laboratório de Imagens Digitais construído exclusivamente para esta tese. Pode ser acessado através do Link: www.laboratorioimagemdigital.com

Somente por meio da reciprocidade do olhar, é capaz de ocorrer a textualização imagética, porém esta não ocorre de forma transcritiva, dá-se notoriamente de forma constitutiva.

Benjamin (2006, p. 354) atribui à ambiguidade a característica visível da imagem dialética, assimilada por uma ritmicidade em colisão, de onde emana a beleza da imagem e edifica-se o seu valor crítico, também concebido como o “valor de verdade”, acrescenta Didi-Huberman (1998, p. 172). Por conseguinte, a verdade torna-se conteúdo da beleza: “é maior grau de luz performático da imagem” (Didi-Huberman, 1998, p. 172). É desta tensão crítica que nasce a dialética imagética.

Somente pode ser concebida uma imagem dialética pelo processo crítico da memória. Cabe a ela confrontar o que resta, a sobrevivência, evidenciando vestígios do que se perdeu. A memória edifica-se de forma arqueológica, o local (*locus*) onde foram encontrados os indícios e as maternidades (objetos) diz muito mais, é mais fecundo que próprios objetos (Didi-Huberman, 1998, p. 172). Didi-Huberman (1998, p.187) une a experiência cognitiva, a ética e a estética para expressar e localiza a imagem dialética como um espelho, capaz de olhar verdadeiramente o que se vê. Trata-se de uma reciprocidade simbólica entre o observador e a imagem.

Para Didi-Huberman (1998, p. 191), a imagem crítica é a significação da imagem dialética. Como localizar a imagem dialética em uma composição tecnológica numérica? Uma imagem crítica se manifesta de forma digital? Somente colocando-se diante de uma proposta estética digital, capaz de (re)localizar a sensoriedade e a memória para o campo da mediação tecnológica, é possível conceber uma imagem dialética digital. Assim como na retórica da imagem, está a se falar de uma característica subjetiva. No que se refere à dialética, os fatores éticos e estéticos estão ligados ao meio e à forma da imagem. A busca pela origem, nas imagens tecnológicas, não pode seguir uma dinâmica arqueológica, elas seguem uma origem computacional, o “turbilhão no rio” é ressignificado a cada manifestação virtual, que pode alterar a essência da imagem em questão.

A imagem tecnológica não lança seu olhar ao observador. Contraditoriamente, entregar-lhe em corpo inteiro, o observador não se limita ao olhar, interage com seu corpo virtual e não cognitivamente. A ambiguidade de uma imagem tecnológica pode ter sido propositadamente dissimulada. Então, como evocar o valor de verdade? Como conceber o valor de memória em uma construção numérica em que significância pode ser um artifício inorgânico, sem a participação do homem? Sendo a linguagem o *locus* das imagens dialéticas, onde se encontra a linguagem das imagens digitais? Seria a linguagem binária, sequências de 0 e 1? Está-se diante de um dilema cujas variáveis ainda se encontram em evolução. Somente pode-se vislumbrar a dialética em uma imagem tecnológica partindo de uma estrutura em que

os valores de memória, a ética, a estética e a antítese também sigam uma dinâmica digital, ou seja, das máquinas.

É possível concluir que a imagem digital é resultado de uma complexificação numérica das imagens que tem por indefinição seu *locus* de sobrevivência e de criatividade, em que a relação de legibilidade é uma forma simbólica. As ferramentas tecnológicas estão terceirizadas para a construção da mensagem icônica das imagens digitais. Os aplicativos das redes como o *Google Arts and Culture*, o Facebook, o Twitter, o Instagram e o YouTube são os elos entre o observador e as telas, portanto, tornam-se veículos das mensagens textuais nas quais a contextualização é manifestada pelas construções numéricas dos algoritmos.

A visibilidade e a legibilidade das imagens digitais são culturalmente relevantes a depender do papel do observador. A partir do momento em que uma imagem em tela é capaz de sensibilizar, torna-se legível e deixa de representar apenas pontos de luz nas telas, as quais podem simplesmente serem desligadas. Não é possível conceituar uma imagem digital como uma imagem dialética e/ou crítica, pois sua racionalidade numérica e imediata a impede de se tornar imagem capaz de “refletir o olhar”. A estrutura simbólica das imagens digitais se baseia, sobretudo, na efemeridade e no fluxo informacional. Porém, os simulacros de ordem tecnológica estão a radicalizar a semiologia da cultura. Os conceitos, formalidades e práticas de produção e consumo simbólico estão em processo de redefinição.

A cibercultura (cultura digital) reflete a explosão simbólica provocada pelo imperialismo das imagens digitais, como mediadoras máximas da tecnologia cibernética. O contato do usuário com o ciberespaço é realizado pelas imagens digitais em tela, do editor de texto que está a criar este texto, passando pelo acesso de uma conta bancária, chegando à troca de e-mails no trabalho, ou até mesmo ao ócio regozijante de uma publicação a respeito da última viagem em uma rede social, rende-se a uma mediação imagética tecnológica. A simbologia do digital possui como esfinge cultural o espaço digital das telas. Conceituar as imagens tecnológicas no ciberespaço é conceber as ferramentas e aplicações em rede como a estrutura de espaço-tempo pela qual as imagens se liquefazem em sequências numéricas de dados ascéticos, a esperar um chamado (comando) algorítmico para se transformarem em fluxos de luz capazes de simbolizar uma mensagem imagética crível. As relações ligadas à pisque e à sensibilidade cabem à subjetividade, capaz de sublimar em poesia esta relação racional, transpassando a estática das telas para um plano emocional no qual a *technique* é superada pela *psique*.

4.6. Culto, sacralidade e autenticidade: o aqui e agora digital

O ensaio de Benjamin (1992, pp. 75-113) “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” será tomado como referência para discutir a produção tecnológica dentro do ciberespaço. O autor inicia suas ponderações descrevendo que, a princípio, toda obra de arte sempre foi reprodutível. Em tempos contemporâneos, é possível afirmar que toda a obra humana artística pode ou não ser digitalizada. Ao se conceber esta relação se faz mister uma releitura do texto de Benjamin, cuja significância e atemporalidade se estende desde a ponderação sobre a reprodutibilidade das obras de arte até o seu epílogo no qual se evidencia o risco inerente à estetização da política. Benjamin (1992, p.77) inicia o texto apontando uma relação entre o original e a reprodução técnica, na qual, mesmo na reprodução de melhor qualidade (melhor executada), falta a essência do “aqui e agora” da obra, que emana a existência única no local em que a obra se encontra.

Vive-se um momento em que “tudo” se torna digitalmente reprodutível. A própria estrutura que cria os dispositivos tecnológicos o faz em detrimento de uma (re)produção de dados. Todas as câmeras, teclados, *smartphones* estão sempre a (re)produzir dados em progressão linear. Perniola (2005, p. 15) apresenta esta relação elementar ao analisar o texto de Benjamin (1992), no qual o processo de reprodução possui “a capacidade de separar o mundo orgânico do mundo inorgânico” e de “estar em casa no mundo do inanimado como no mundo da carne”. Todavia, vive-se em uma sociedade que rompeu a lógica de Tomás de Aquino, para o qual a sociedade era uma totalidade orgânica; bem como rompeu-se a ordem iluminista que a concebia como uma ordem artificial, oriunda de um contrato social (Perniola, 2005, p. 16). Vive-se um momento em que a subjetividade está a ser seduzida pela máquina, na expressão de Perniola (2005, p. 21), o *sex appeal* do inorgânico.

O apelo sexual (libidinoso) é resultado da necessidade de reproduzir-se em conjunto com a máquina, o que gera o fim da sociedade do espetáculo (Debord, 1997/1967), iniciando-se a era dos fluxos comunicativos entre formas híbridas de máquinas, capazes de (re)produzir conhecimento em conjunto com o homem (Perniola, 2005, p.18). Esse sistema que segue uma ordem binária, a qual já foi objeto de questionamento de Nietzsche (2001), Heidegger (1977) e Derrida (2010), agora já não mais se reduz ao dualismo capaz de criar uma hierarquia de valores. O binarismo em rede segue uma razão geométrica, portanto, disperso de hierarquia, na qual a anarquia é a captura do “ser” pelas máquinas, objetivando a recriação digital por um simulacro virtual que sobrevive em fluxo por meio de um sistema inorgânico. O *sex appeal* do inorgânico tal qual um organismo sintético sobrevive a se reproduzir nas telas.

Assim como Perniola (2005, p. 21), pode-se dizer que o desejo de se reproduzir com as máquinas está em sintonia com o pensamento de Walter Benjamin (1992).

A proposta deste subcapítulo não é revisar todos os conceitos benjaminianos, mas apresentar uma releitura teórica da reprodução das imagens em rede, especialmente no que refere à aura de uma mediação tecnológica, pois não se pode fechar os olhos diante da construção cultural de uma vida que se coloca à disposição da contemplação da fruição desde obras de arte até a fantasia sexual por meio de uma tela digital.

Benjamin (1992, pp. 75-91) evoca o trabalho humano como uma metafísica mimética. Por meio do outro, é possível mimetizar (copiar) o trabalho do “ser”. Na prática, as cópias das obras de arte até a Revolução Industrial, período no qual a máquina assume a capacidade de produzir no lugar da força humana, cabiam aos aprendizes em ateliês e também eram realizadas pelos próprios artistas com o objetivo de divulgar seu trabalho, bem como a terceiros (às vezes falsificadores) que visavam apenas o retorno financeiro (Benjamin, 1992, pp. 76).

A reprodução técnica se apresenta sob uma nova proposta estrutural, os avanços tecnológicos, em uma ascensão de crescimento, transpassam a ação (re)produtiva do homem (Benjamin, 1992, pp. 77). A tecnologia que tornou possível a xilogravura, transformou o desenho e a ilustração em uma reprodução técnica rudimentar, baseada em um molde que poderia ser reproduzido. A imprensa seguiu o mesmo caminho com a prensa de Gutemberg. Da xilogravura, na Idade Média, evoluiu-se para a técnica da estampa em moldes de metal (cobre) e solvente (água-forte), chegando-se à técnica da litografia já nas primeiras décadas do século XIX (Benjamin, 1994, p.99).

A litografia amplia, por meio de uma nova tecnologia, os métodos de reprodução, permitindo, então, às gravuras e às artes gráficas tornarem-se produtos de mercado. Para atender à demanda do pujante mercado na era industrial do capitalismo, era necessário que o volume de reprodução fosse massificado. Com a mercantilização da litografia, as artes gráficas elevam-se à condição de ilustradores da vida cotidiana (Benjamin, 1992, pp. 78-79). A litografia, no entanto, quando experimentava seu apogeu, tornou-se obsoleta diante da fotografia. A câmera escura seria uma revolução para a imagem, era uma técnica capaz de libertar a mão da responsabilidade de representar a realidade e, em pouco tempo, remodelaria as artes plásticas. Com a invenção da fotografia e sua capacidade de capturar um instante, o olhar passa a ser tecnologicamente conquistado e passível de reprodução.

A capacidade de apreensão do olho supera a velocidade que a mão é capaz de representar. Dessa forma, a reprodução imagética estava a receber o mesmo *status-quo* da palavra em uma relação oral (Benjamin, 1992, p. 102). Benjamin demonstra que a ilustração, principalmente o jornal ilustrado,

está virtualmente englobada na litografia. Essa mesma relação é utilizada na concepção do cinema, o qual contém, em formato virtual, a fotografia.

Com o advento da tecnologia informacional, o ciberespaço está virtualmente contido no arcabouço da produção humana. A realidade virtual se situa como uma evolução técnica, capaz de (re)produzir em formato digital não apenas os objetos artísticos, mas também boa parte da epistemologia, de forma imaterial. Trata-se de uma capacidade de copiar sem gerar um objeto, sem a necessidade da existência do original. É uma reprodução reduzida a uma coleção de dados computacionais, que podem assumir em totalidade qualquer dispositivo tecnológico dotado de uma tela.

Benjamin, ao discorrer a respeito da reprodução técnica, afirma que, por mais que a cópia tenda à perfeição, faltará uma essência que está ligada à obra original: “o aqui e agora” da obra, a existência única, no lugar em que ela se encontra. (Benjamin, 1992, p. 79). A existência única de uma obra pode ser concebida como a História, que garante a autoridade da coisa. O que murcha em uma reprodução é sua aura. A aura, portanto, se manifesta apenas na obra original, sendo o elemento da autenticidade que garante a tradição daquele objeto singular, cabendo ao próprio objeto a reciprocidade da igualdade. Somente ele pode ser igual e idêntico a si. Portanto, de acordo com o autor, (Benjamin, 1992, p. 80) a autenticidade, em uma proposta lato, não é aplicável à cópia, que se remete a uma fabricação técnica, sendo que este processo é considerado sintomático, pois seu significado ultrapassa o domínio da arte (Benjamin, 1992, p. 80).

Benjamin (1992, p. 79) acrescenta ainda que a técnica de reprodução liberta o objeto reproduzido do domínio da tradição, uma vez que substitui a ocorrência única pela ocorrência de massa. Sem levar em consideração a crítica das massas realizada por Adorno (1977), que realiza uma transição deliberada, a partir do alto, buscando, na lógica dos consumidores, elementos para conceber criticamente a indústria cultural, é importante destacar uma atribuição sagaz, realizada por Benjamin em relação à apreensão (1992, p. 79). Este autor (1992, pp. 79-81) destaca que, à medida que a produção em massa permite que a reprodução vá ao encontro de quem apreende, atualiza o reproduzido em cada uma das situações. O resultado é o abalo da tradição, que Benjamin (1992, p. 79) atribui ao reverso da crise atual de sua época (e também desta época atual), a crise da experiência, a crise do humano.

É relevante, a essa altura, iniciar um paralelo com a crise de representação que a modernidade contemporânea está a experimentar. Equitativamente, Benjamin se coloca diante das técnicas reprodutivas da imagem por máquinas ópticas. A principal discussão do autor se dá sobre os dois principais produtos: a fotografia e o cinema. Vale destacar que Benjamin (1992, p. 79) chama a atenção para o caráter sintomático do processo de reprodução que não se restringe apenas às artes. É justamente

a respeito da capacidade ampla deste conceito que se deve localizar a aura no tempo da digitalização tecnológica da produção e do conhecimento.

A tradição de objeto digitalizado não pode ser relacionada ao seu original pelo fato de que ele simplesmente pode não existir, assim como a cópia do ponto de vista técnico é matemática. Tome-se como exemplo uma imagem que ao ser digitalizada torna-se um arquivo. Esse arquivo é uma redução matemática, quando ele for acessado estará se acessando o arquivo inicial. Não importa se o arquivo está aberto em um ou dois milhões de dispositivos tecnológicos, o que está sendo acessado e representado é a mesma redução matemática, e não uma cópia. Outrossim, a tradição na espera digital não pode ser abalada pela reprodução, pois a reprodução e o original podem simplesmente jamais ter existido.

Esse tipo de cópia digital também se aplica aos vídeos e obviamente ao cinema como, por exemplo, nos efeitos especiais, que atualmente compõem o cenário de boa parte dos filmes. Quando se observam as filmagens, percebe-se que tudo se passa diante de um fundo azul ou verde, o cenário e a fotografia serão criados digitalmente, portanto, como pode ser aplicado o conceito de cópia, se não existe um original e a reprodução se dá por um arquivo informacional que é a representação matemática da coisa?⁴²

As técnicas de produção digital estão a retornar o conceito de tradição à sua raiz etimológica, ligado ao latim *traditio*, *tradere*, que significa entregar ou passar adiante. Essa é lógica da tradição na era digital, a cibercultura se molda no consumo imediato e no passar adiante, o que é relevante para o sujeito. Quando Benjamin (1992, p. 79) atribui ao filme os seus aspectos mais destrutivos e catárticos, “a liquidação do valor da tradição na herança cultural”, pode-se afirmar que a vulnerabilidade de uma produção técnica é o que reduz a tradição da cultura em sua conservação de valores como: costumes, memórias, crenças, lendas, musicalidades e doutrinas (Adorno, 2000). Quando se observa uma produção digital, os algoritmos são imbuídos de criar a própria narrativa histórica em conformidade com os interesses e efemeridades inerentes ao ciberespaço. A tradição de um *Storie* do Facebook ou do Instagram já é concebida para se extinguir em 24 horas.

Em oposição ao entendimento de Benjamin (1992, p. 80), ao afirmar que, nos filmes históricos, a tradição é majoritariamente abalada, pois “todas as lendas, as mitologias e os mitos” e todas as religiões esperam por sua ressurreição pela luz do filme, o ciberespaço consegue buscar na relação de

⁴² Um arquivo de vídeo digital é relevante para ser tomado como referência, caso um indivíduo possua em um “pen drive” um arquivo MP4, com um filme qualquer e distribua esse pen-drive para que 10 usuários salvem o vídeo na área de trabalho, todos eles terão o mesmo arquivo. Isso não quer dizer que o “pen drive” é o original, pois é possível que o vídeo seja apagado (eliminado) do pen drive, e novamente salvo nele a partir de alguma área de trabalho, factualmente o mesmo arquivo estará novamente neste pen drive.

derrocada da tradição uma fonte de poder. As imagens e os vídeos (filmes) digitais superam o efeito de ressurreição, eles se colocam na condição de criadores de mitos, mitologias e religiões.

Tome-se como exemplo o efeito dos Cavaleiros Jedi da série de filmes *Star Wars*. Por meio de uma proposta digital, existe uma relação de *religare* entre as comunidades virtuais⁴³ em que seus membros seguem uma religião criada no universo digital, na qual os mitos e mitologias sobre supostos cavaleiros que protegiam uma democrática galáctica, dotada de parlamento em representação de cada planeta. O conselho Jedi é uma espécie de exército da sabedoria e dos valores democráticos. A própria lenda é criada pelo ciberespaço, o mito, a mitologia e a religião seguem, como consequência natural, essa lógica. O exemplo é um entre vários, basta uma pesquisa no Google para que a quantidade de comunidades virtuais análogas a essas salte aos olhos.

Está-se a falar de um momento de profundas alterações culturais, da mesma forma que Benjamin (1992, p. 80) postulou: “em grandes épocas históricas altera-se, com a forma de existência da humanidade o modo de sua percepção sensorial”. A proposta é deveras relevante para o momento histórico atual, que nega a própria historicidade do tempo (Martins, 2015b), os meios e a historicidade estão sendo sublevados à existência simbólica da virtualidade. A percepção sensorial está a deslocar-se para a experiência da mediação tecnológica, para a representação digital e para uma existência coletiva em rede. A decadência da aura, pela mudança dos meios de percepção, representando a decadência das condições sociais da época (Benjamin, 1992, p. 81), é utilizada como motor para a proposta de uma nova condição social inaugurada pelas redes sociais.

As redes sociais são razoavelmente novas dentro do ciberespaço, remontam efetivamente ao ano de 2004 (existiram alguns projetos anteriores, mas nada complexo ou capaz de realmente gerar a reprodução de um perfil social nas redes), são resultado comercial das profundas mudanças nos meios (medium) de percepção gerados pelos primeiros 10 anos de uso massivo da Internet. As redes sociais seriam alavancadas justamente pela decadência social e pelo declínio das relações presenciais provocadas pelo advento da cibercultura. O que alavanca as redes sociais é a crise da experiência: a crise do humano, essas atribuições trouxeram reflexos sociais severos (já discutidas neste trabalho). Logo o aprofundamento da decadência social favorece a construção de uma nova relação entre o homem e a tecnologia, certa forma de representação que possui um aqui e agora em relação à tecnologia que somente pode ocorrer entre o usuário e a aplicação digital. Seria uma nova forma de autenticidade entre

⁴³ Um exemplo de uma comunidade Jedi de pequeno porte, restrita a membros de Minas Gerais, pode ser acessada através do link: www.conselhojediminas.com.br

o objeto virtual e o usuário das redes? Seria a efemeridade e a negação da tradição enquanto continuidade ou permanência uma nova forma de tradição inerente ao ciberespaço?

Benjamin (1994, p. 81) chama a atenção para a aura dos objetos naturais e dos objetos históricos. A aura dos objetos naturais está ligada a uma “manifestação única de uma lonjura, por mais próxima que ela esteja”. A decadência da aura, pela reprodução massiva e seus efeitos, em especial o desejo das massas para a superação “do caráter único de qualquer realidade, através do registro da sua reprodução, corresponde à necessidade de dominar o objeto, através da cópia e da reprodução” (Benjamin, 1992, p. 81). O que o autor está evidenciando é a necessidade material, capitalista da posse e do desejo do consumo sem que sejam levadas em consideração as condições ligadas à criação e à origem do bem reproduzido. Essa dinâmica é alterada pela cibercultura, na qual os bens simbólicos passam a figurar como substitutos do desejo material, da posse do objeto.

Na cibercultura, o objeto tecnológico é o meio, é a obsolescência programada que leva à troca anual de *smartphones*, é o *notebook* que precisa ser atualizado, são as televisões que devem ser substituídas por modelos capazes de acessar a internet. Estes objetos não necessitam ser dominados, eles são os meios para o domínio simbólico da representação. A aura digital pode ser concebida como uma resposta metafísica à decadência da aura benjaminiana. Ela surge como um aqui e agora e com uma relação de autenticidade para com a rede que só existe e é concebida por meio da conexão da subjetividade com o objeto digital. Se ela decai na reprodução técnica, na produção simbólica das redes, é o meio que legitima a respiração do perfil da rede, assim como representa a respiração do ramo de uma paisagem de montanhas citados por Benjamin (1992, p. 81).

O nexos de pertencimento e de consumo simbólico estando “logado” na rede, quando comparado com outros meios tradicionais, como a televisão e o rádio. É a mesma relação que Benjamin (1992, p. 81) descreve entre jornais ilustrados e quadros. No quadro repousam o “caráter único” e a “durabilidade” e nos jornais a “fugacidade” e a “repetitividade”. Em vista disso, o estar em simbiose com a rede por uma relação simbiótica entre o dispositivo tecnológico e o homem representa um caráter único, uma relação de representação em totalidade, no qual o “ser” está representado por uma imagem total, seu *álter ego* em um mundo virtual, cuja relação permanece no “outro”, mesmo quando não se está “logado”, como ocorre nas manifestações em redes sociais após a publicação de uma opinião política ou da foto do último jantar. Essa relação é autêntica apenas no âmbito da rede e deve possuir a originalidade digital que a eleva à condição de ser curtida ou comentada; a relação jamais ocorre em meios tradicionais, como a televisão e o rádio, pois, ao desligar um destes equipamentos, a relação com este meio (mídia), do ponto de vista representativo, é encerrada. Por mais que permaneçam as

ideologias e os interesses das indústrias culturais, a relação sensorial cessa e não há qualquer tipo de pertencimento a estes meios (Adorno, 2002). Da mesma forma que a televisão e o rádio são cíclicos, repetitivos e fugazes, a relação do homem com seu *álter ego* que habita as redes lhe parece única, original e perene, razão pela qual a cada dia a sociedade passa mais tempo plugada nas redes: a originalidade e a unicidade dessa relação que, apesar de tecnológica, povoa o espírito por meio de uma capacidade aurática digital.

Ao destruir o invólucro do objeto (Benjamin, 1992, pp. 81-82) e de trocar-lhe a aura pela reprodução, está-se colocado diante de uma ordem ilimitada quanto à orientação para a realidade no que se refere ao pensamento e a intuição. A limitação da realidade realizada pelas ferramentas e aplicações em rede é justamente o que garante a existência da aura digital, pois ela é o invólucro capaz de manter o usuário restrito à realidade daquela porção do ciberespaço, na qual o pensamento e a intuição estão a funcionar em nome da autenticidade final dessa relação de poder se colocar em representação pelas imagens tecnológicas. É como se a subjetividade fosse a representação artística do próprio indivíduo.

Trata-se de uma retomada aos clássicos da antiguidade. O corpo seria a obra de arte completa, que agora pode ser representada pelo ciberespaço de forma única e autêntica. Vale destacar que a relação de representação é construída de forma completamente individualista, pois somente remete ao próprio sujeito representado, mesmo que esta representação seja falsificada, como no caso dos perfis de artistas no Facebook. Individualmente a relação entre o corpo representado e um *álter ego* sobrevive. Não há como negar que sob novas formas sensoriais e diante de outros meios existe uma relação nova, única e original a ocorrer entre sujeito e os aplicativos do ciberespaço.

Da mesma forma como a catedral desertou de seu *locus* para possuir um estúdio amador, as representações do homem, em uma sociedade em que a cultura se transformou em digital-virtual estão a abandonar a exclusividade da representação material, para, em fluxo representacional nas redes, tendo o potencial de instalar-se em uma tela digital, aguardando de forma serena o suave toque dos dedos, para, em forma de luz, povoar o novo espaço no qual habita a tradição efêmera das magias digitais.

Benjamin (1992, p. 82) discorre a respeito de como a singularidade da obra de arte é idêntica à forma como ela se instala no contexto da tradição. A forma com que Benjamin retrata a tradição é peculiar, pois se trata de algo “extraordinariamente mutável”, e completamente viva. O exemplo de uma estátua antiga da *Vênus* (Benjamin, 1992, p. 82) é evocado, pois a mesma se situa em um contexto tradicional diferente para os gregos - que a considerava um objeto de culto - e para os clérigos da Idade Média, que a tinham como um ídolo nefasto. Ambos estavam defronte de uma singularidade, “em outras

palavras sua aura” (Benjamin, 1992, p. 82). Nesse contexto, o culto pode ser considerado a expressão original que integra a obra de arte em um contexto de tradicional idade. A própria gênese das obras de arte se encontra no ritual, inicialmente mágico e, posteriormente, religioso; portanto, a existência da aura não deve ser desvinculada “de sua função ritual” (Benjamin, 1992, p. 82): “O valor singular da obra de arte autêntica tem seu fundamento no ritual em que adquiriu seu valor de uso original e primeiro”.

É muito relevante observar a proposta progressista de Benjamin (1992) ao considerar que a tradição é mutável e viva. Os tempos atuais estão, sobretudo, a subverter a tradição. Da mesma forma, a tecnologia está a transpassar o valor de culto. Conforme descrito por Martins (2002a, 2012 e 2015a, 2015b), o *logos* dos tempos atuais está em fragmentação, a tecnologia se torna teleológica e assume o lugar de deus na busca pela superação da morte. A escatologia tecnológica faz com que o próprio objeto tecnológico assuma o lugar de culto, é a tecnologia em seu ritual de digitalização e de virtualização das representações humanas que garante o valor de culto do objeto digital. Ao conceber um objeto digital capaz de representar o homem e se colocar como um *álter ego* do mesmo, a aura digital mantém seu fundamento ritual pela tecnologia, a mediadora da liturgia da modernidade contemporânea.

Nessa proposta, o conteúdo tradicional das imagens digitais encontra-se na efemeridade dos ecrãs. O imediatismo e a aceleração do tempo por meio da tecnologia estão a se tornar um retrato cultural dos tempos atuais, o culto à tecnologia faz com que o rito de se acessar as redes - e delas se conectar com seu *álter ego* digital - se torne uma cerimônia em que a liturgia é a cibercultura, que anseia por tornar tradicional a representação da vida pelos anseios mercantis de produção e consumo simbólico em aceleração constante. A aura digital adquire, nesse ritual tecnológico, seu valor de uso e a originalidade na relação que ocorre a cada “login” no ciberespaço.

A reprodutibilidade técnica da obra emancipa-a pela primeira vez na história de sua existência parasitária do original (Benjamin, 1992, p. 83). A produção tecnológica, pela primeira vez na história, permite ao ser humano ser representado enquanto entidade, em um espaço virtual, por um perfil digital dele mesmo, capaz de expressar-se de acordo com seus anseios e com seus comandos: um perfil em uma rede social fala por seu representante, e está em eterna representação, um perfil no Facebook continua sua saga digital, mesmo após a morte do corpo. A representação digital perde o caráter de reprodução, pois liga-se a uma condição de existência, mas uma existência parasitária da tecnologia, ou seja, um retrocesso em relação à proposta de emancipação do original de Benjamin (1992, p. 83). É justamente dessa inversão de valores que se vale a aura digital, pois ela é o ente que permite a autenticidade da existência digital. O aqui e agora que permite a originalidade da representação entre

um perfil em rede; a capacidade deste perfil de comover e sensibilizar o outro é onde reside a aura digital.

A própria questão da perda de sentido da cópia autêntica tratada por Benjamin (1992, p. 84) está contida na lógica da produção digital que, aliás, em termos de reprodução não deve ser tratada como cópia, mas sim como clone. Sempre que você reproduz um arquivo digital está sendo criado um duplo do arquivo, o conceito de cópia enquanto reprodução a partir de um molde não se aplica à tecnologia informacional. Essa questão traz à tona a superação do valor de ritual, é possível discutir a função social da arte, bem como das representações do ciberespaço. Com a reprodutibilidade técnica, a função da arte que se encontrava assentada no ritual assume uma práxis política⁴⁴.

Da mesma forma, a característica clônica das representações digitais transcende ao ritual tecnológico da modernidade contemporânea. Todos os limites em relação aos anseios políticos encontram-se em ebulição no ciberespaço. A exploração das imagens digitais e das redes sociais, como campos políticos, estão no cerne das mudanças democráticas que se está a experimentar na atualidade. O retorno de agendas extremistas desde o final da década de 2010 possui uma relação direta com a divulgação desses valores nas redes sociais. A capacidade clônica instantânea das imagens digitais nas redes sociais, quando potencializadas por robôs, que as espalham na ordem de centenas de milhares por segundo, tem se mostrado nefasto. Uma das principais preocupações com esses fenômenos, que, na maioria das vezes, são clones de *fake news*, é justamente a exploração do valor de culto das falsas mensagens, maquiavelicamente, os rituais de valores e a moralidade das sociedades. O efeito nefasto denunciado por Benjamin, na maioria das quais se explora suas obras, não pode deixar de ser denunciado diante do potencial estético e político existente no ciberespaço, especialmente em um tempo em que este potencial está a ser elevado. Ainda não é possível vislumbrar as reais consequências sociais desse efeito em um futuro próximo.

A era digital está a redefinir seus valores estéticos. A forma sensorial de acesso às imagens está em um processo de mudança. Em detrimento dessa radical mudança, é possível pensar em realizar uma visita virtual ao museu com o objetivo de fruição e contemplação. A proposta de conceituar uma relação de representação na qual existe “um aqui e agora” é um momento único, autêntico entre o eu a tecnologia, enfim, uma aura digital capaz de justificar esta relação transcendental que a representação do próprio sujeito assume, quando lança seu álter ego em uma rede digital. Daí decorre a necessidade de reconhecer que as mudanças, nas formas sensoriais que estão a ocorrer no ciberespaço, também estão a modificar os valores estéticos. A estética que se desenvolve no ciberespaço se apresenta em

⁴⁴ A questão em relação à função política das imagens digitais é de tal forma relevante que será abordada especificamente no Capítulo 5.

conformidade com a cibercultura. As gerações mais novas possuem um julgamento substancialmente diferente do que é belo e do que desperta emoções até o advento do ciberespaço. Em uma proposta crítica do ciberespaço que não se fecha em moralidade é que se propõe a existência de uma estética digital, bem como de uma aura digital.

Benjamin (1992, pp. 75-92) apresenta uma construção conceitual, segundo a qual o abalo substancial na tradição de sua época reflete as mudanças sociais vivenciadas pela explosão técnica por meio do avanço voraz do capitalismo do final do século XIX. O que se está a se viver quase um século depois é muito semelhante. A tecnologia digital, as redes informacionais e agora o onipotente capitalismo financeiro estão a mudar radicalmente a sociedade contemporânea. Ao se refletir sobre a aura em uma vertente digital, é necessário discutir as condições tecnológicas em que o ambiente virtual está inserido. Não há limites para se acessar as redes, elas acompanham o indivíduo aonde ele vá. A capacidade clônica dos *softwares*, ferramentas e aplicativos é imensurável, não existe a necessidade de uma matriz ou de uma cópia para que um mesmo arquivo se viralize no ciberespaço. Uma imagem digital se materializa infinitamente, não um limite material ou qualquer dependência de um original. Em se tratando de dados computacionais, todos são originais, todos possuem exatamente o mesmo “DNA”, independente do meio que se utiliza para produzi-lo ou acessá-lo. Ainda é possível alterar um arquivo de forma radical sem que o seu “DNA” seja alterado, essa é a magia do “Salvar Como”. A aura digital pode ser concebida como uma expressão digital, o momento único em que o “ser” passa a se vincular com uma tela por uma mediação tecnológica, capaz de ter-se representado (seu corpo em rede como uma obra de arte) e ainda por meio de uma autenticidade digital e de seu corpo virtual vivenciar e provocar emoções, estetizando suas relações, produções e representações.

Ainda é interessante notar o consumo e os valores mercantis no texto de Benjamin (1992, p. 79-94), no qual são evocadas as massas e seus desejos fabricados de consumir. É importante notar que, no início do século XXI, a indústria cultural ainda se vale das massas, especialmente quando se podem vender bens materiais e simbólicos por um mesmo meio, como ocorre no ciberespaço. Logo, a cibercultura é o reflexo do consumo dinâmico e exacerbado de bens simbólicos que traz consigo o desejo pelo consumo material que a violência simbólica impõe, nas palavras de Bauman (2008, p. 29), “a transformação das pessoas em mercadoria”.

Esse tipo de consumo, imbuído pela violência simbólica e pela estatização da vida é a evolução do desejo de possuir o objeto (a cópia), porém a contemporânea necessidade de consumo pode ser concebida por meio da exclusividade coletiva: a estética do “tornar-se diferente” no mesmo espaço digital. O desejo é ampliado pela necessidade de ser simbolizado: o carro novo antes de sair da

concessionária já figura na página inicial do Facebook ou vira um *Storie* no Instagram. O acesso virtual não necessita mais que se tenha a posse de uma cópia, a característica que diminuía a aura é o que a torna viva no espaço virtual, no qual se dispersa pela rede, multiplicando a coleção de momentos únicos e autênticos que se experimenta diariamente ao se doar em representação para as redes sociais.

Os movimentos em rede, entretanto, de forma ideológica continuam massivos em estratégia e individuais em consumo. As indústrias culturais alteraram seu campo de atuação ao descobrirem o potencial que as mídias digitais possuem ao não demandarem cópias. A cultura na rede se vale de um movimento aurático que reside no humano em representação. O corpo, portanto, uma obra prima que deve ter sua autenticidade reconhecida e eternizada em uma rede social, na qual a tradição deve ser transmitida no máximo 24 horas e o valor de culto medido através de um “*Like*” ou de um comentário.

Por outro lado, as próprias obras de arte já ganham o espaço virtual digital, a possibilidade de visitar virtualmente um museu e, a partir dessa experiência, viver uma experiência estética é mais uma forma de verificar que a estética e a aura digital são elementos necessários para conceber o processo de produção e a representação de objetos (artísticos ou não) nas redes informacionais. Esses elementos filosóficos, culturais e sociais, estão em fluxo no ciberespaço e são ingredientes pelos quais a híbrida cibercultura vai sendo construída, ao sabor e ao dissabor da efemeridade da profusão simbólica na qual se transformou a modernidade contemporânea. Pensar a aura benjaminiana em uma realidade virtual seria como despir completamente o objeto de seu invólucro para revesti-lo de uma nova forma de autenticidade. A possibilidade de ter-se o próprio homem em representação e ainda pensar o deslocamento epistemológico que representa uma visita virtual a um museu, onde, por meio de uma tela digital, contempla-se uma obra, são elementos relevantes para se discutir a aura digital. De fato, existe algo novo diante dos olhos do homem, algo original acontecendo diante da relação entre o orgânico e inorgânico que não pode ser reduzido apenas a uma razão numérica, sem alma. O poder da aura digital reside na subjetividade humana plugada em um espaço digital que afirma uma nova estética em representação para com este espaço tecnologicamente mediado.

4.7. Imagem: estética e poder

Walter Benjamin (1992) conduz o leitor do texto *A obra de arte da era da sua reprodutibilidade técnica*, de forma maestral, a uma reflexão a respeito do deslocamento do eixo da sensibilidade e da produção cultural em direção aos interesses do mercado, no qual a ética é capitalista e a sombra da

política se desenha até o epílogo do texto, em que se revela a real preocupação da apropriação da estética pela política.

Essas nuances pelas quais Benjamin revela algumas de suas preocupações saltam aos olhos quando se realiza uma releitura do texto a partir da realidade cultural contemporânea. São esses pontos intrigantes que denotam a hipertextualidade genial da pequenina obra. Um deles se refere à perda da diferença entre autor e público: “a diferença entre autor e público está prestes a perder seu caráter fundamental”, “o leitor está sempre pronto a tornar-se um escritor”. (Benjamin, p. 97). A questão está sendo colocada por Benjamin em detrimento do movimento de transformação que o emprego da técnica traz ao cotidiano e às profissões, o qual ele nomeia de formação politécnica, que assume o lugar da formação específica de uma área. É o que o autor descreve como “a capacidade de um transeunte poder passar a ser figurante em um cinema”, assim “qualquer um pode ser parte de uma obra de arte” (Benjamin, 1992, p. 96). Dessa forma, questiona-se: não é exatamente o que pode ser observado no desenrolar da cibercultura?

O ciberespaço é muito interessante, pois se apresenta como a oportunidade universal de se tornar ator, escritor, narrador, enfim, de ser artista de si mesmo. Uma parcela da cibercultura é definida pela possibilidade de tornar-se ator de si mesma ou, como pronunciado por Andy Warhol: “todos terão direito a 15 minutos de fama”. A possibilidade de ser reconhecido pelo próximo permeia o imaginário das redes sociais. Cria-se um esforço de mobilização, para que o perfil digital seja o mais visualizado ou que seu post no Twitter, uma forma digital de ser autor, se torne um *best-seller*, o que, nesta rede social, significa figurar entre *Trending Topics* das últimas 24 horas.

Todavia, o ponto da formação politécnica a que se refere Benjamin (1992, p. 97) como um bem comum, torna-se deveras relevante. Benjamin (1992) está a discorrer a respeito de como o avanço da técnica levou à vulgaridade de imagens e jornais, ao mesmo tempo em que o mercado capitalista necessitava de um público cada vez maior que sabia ler e escrever. Em relação às obras de arte, o que se pulveriza são os registros e cópias de baixa qualidade em uma relação de vulgarização do objeto artístico.

É importante chamar a atenção para a capacidade do capitalismo de transformar as próprias críticas e as decadências morais referentes ao seu avanço em motor para uma próxima onda evolutiva. No caso em específico, os fragmentos e as cópias de baixa qualidade se tornam elementos da arte contemporânea e a formação politécnica passa a ser uma necessidade para as próximas gerações. Qualquer indivíduo necessitaria ter um mínimo de conhecimento da tecnologia digital para que pudesse exercer sua profissão. O que Benjamin (1992, p. 97) determinou como reflexo dos altos salários: a

escolarização avançada e a necessidade do público em adquirir material escrito e/ou ilustrado foram transformadas em necessidade real de uma formação politécnica e o desejo de produzir e consumir produtos simbólicos nas redes. Kittler (2016, p. 134) chama a atenção para essa questão que, do ponto de vista da produção de conteúdo, no universo digital, todos devem assumir uma postura de engenheiro, pois não há como não estar mobilizando tecnicamente em ordem de produção.

Outro dos pontos hipertextuais a que Benjamin (1992, p. 99) se refere é a respeito da visão da realidade, em que é evocado o cinema como construção. O estúdio é o local em que a tecnologia do vídeo penetra na realidade, aparelhando-a, tornando-a um “miosótis no mundo da técnica”. É justamente a metáfora romântica dessa flor, ligada à perda do sentimento sincero de um amor, que em morte não pode voltar, mas se pede que sobreviva em recordação, que Benjamin (1992, p. 99) situa a realidade. Na lenda, um cavaleiro, ao lado de sua mulher, se impressiona com a beleza da flor em um rio e mergulha atrás dela, porém a correnteza o arrasta e, antes de sucumbir ao rio, ele pede para não ser esquecido. É justamente essa a forma que a realidade toma ao ser transpassada pela câmera de cinema (a tecnologia que seduz pela beleza da luz assim como a da flor), passa a ser uma lembrança na qual o real morre e a imagem técnica é sempre uma promessa de não esquecimento, uma representação que se vale da memória, de um momento que passou.

À essa construção da realidade transpassada pela tecnologia, em que o real perde sua significância elementar, Benjamin (1992, p. 103) ainda acrescentaria ser resultado da penetração mútua entre cinema e arte, tornar-se-ia uma das principais fórmulas de sucesso do cinema massivo. O advento da utilização da imagem digital no cinema não deixou esperanças para a realidade. Se esta pudesse ser representada por uma flor, deveria ser uma que representasse o luto, pois a realidade, enquanto representação cinematográfica, cabe atualmente em quase plenitude a completa virtualidade. O cinema dos grandes estúdios Hollywood está completamente descompromissado com a realidade, os sucessos dos últimos anos se valem de cenários completamente montados por imagens digitais. A situação chegou a tal ponto que uma das maiores bilheterias de todos os tempos foi o filme *Avatar*, obra completamente formada por computação gráfica, portanto, por imagem digital, cuja temática, ironicamente, trata de um mundo paralelo no qual são criados Na'vi-humanos híbridos para interagir com as espécies locais.

Ao se pensar na parcela de maior relevância do cinema hollywoodiano atual, (é claro que ainda existe o cinema clássico realizado de forma independente até mesmo em Hollywood, porém é a minoria das realizações) a proposta tecnológica digital não corresponde ao que Benjamin (1992, p. 103) preconizou como sendo uma das essências fundamentais: “tornar reconhecíveis como idênticos os aproveitamentos artístico e científico da fotografia, até agora divergentes, na maioria dos casos.” O que

pode ser observado é que de fato o cinema digital se desloca da fotografia enquanto essência artística e científica. A arte passa a ser gráfica, baseada no design computacional e as ciências passam a ser um atributo do estudo da virtualidade, enquanto possibilidade de explorar as leis naturais para criação de verossimilhança. A ciência do cinema é computacional. Um filme de cenário fantástico possui a estrutura ligada à imagem digital, cabem às câmeras apenas captar o homem em ação, para então ser digitalmente transportado para as sequências de imagens digitais que irão cadenciar a narrativa fílmica.

É interessante chamar a atenção, a essa altura, para as diferenças entre a produção de imagens analógicas e de imagens digitais. Embora para o espectador que se encontre assentado em uma poltrona de cinema as diferenças visíveis possam ser irrelevantes, a imagem analógica manipula o olhar por meio da máquina, são os enquadramentos e técnicas operativas como: ângulo de visão, ponto-de-vista, eixo, profundidade de campo, *off*, planos, *plongée*, chicote, *traveling*, *zoom* etc. As técnicas se colocam diretamente às câmeras que estão a captar a encenação em um ambiente controlado, a câmera é uma técnica alternativa ao olho, capaz de gravar a imagem que se projeta diante da mesma. É a esse tipo de cinema que Benjamin (1992) se refere, no qual a realidade é distorcida por efeitos e por manipulações óticas que se encontram na máquina que substitui o olhar: a câmera.

Diante do cinema que aplica as técnicas digitais, não existe a figura da técnica aplicada ao olhar, ou da máquina capaz de capturar o que pode ser visto. Todo o processo de produção é realizado pelo editor/ criador de imagens. Os cenários são composições de imagens digitais totalmente criadas para atender aos anseios do realizador. Desde o primeiro até o último pixel de uma tela existe uma simulação computacional programada para transmitir as mensagens e as sensações da forma mais comocional possível. O cinema digital é o império de entretenimento das imagens digitais, é onde elas não estão em uma relação de representação de um *alter ego* entregando-se em pura estética, pois são manipuladas em função da ampliação da sensibilidade. Não se trata de uma união artística e científica da fotografia. Afinal, não há fotografia no cinema digital, apenas computação gráfica. É uma ciência da estética pura, totalmente mobilizada para a produção e significação de imagens digitais, o cinema digital nada mais é que a inserção do corpo humano em movimento em uma realidade totalmente simulada e digitalmente representada por pontos coloridos de luz.

Benjamin (1992, p. 105) transpassa a materialidade da câmera, pois ela “leva-nos ao inconsciente óptico, tal como a psicanálise ao inconsciente das pulsões”. Factualmente, o conceito pode ser ampliado para todo o universo das imagens em representação cinematográfica. A questão a ser ressignificada se refere ao objeto técnico, não pode se restringir ao alcance do inconsciente ótico apenas à câmera. As imagens digitais, reflexo da computação gráfica, dividem esta capacidade com a câmera.

Às vezes, a simulação, intencionalmente manipulada, consegue abalar o inconsciente óptico de forma muito mais eficiente, pois esses simulacros são realizados para serem imediatamente absorvidos pela percepção sensorial, que despertará o subconsciente para a vibração da luz em forma de imagens digitais em movimento.

Benjamin (1992, p. 110) conclui, enaltecendo a percepção humana, em momento de mudanças históricas é a responsável por resolver as tarefas e os dilemas que se apresentam. Nesses momentos de tensão, somente a contemplação (os meios visuais) não é suficiente, pois é dominada gradativamente pelo hábito. A questão é extremamente factual e de uma relevância profunda para a concepção do domínio da imagem na época atual. O ciberespaço, por se construir exclusivamente por imagens digitais, ampliou o domínio da razão imagética por ser capaz de criar e elevar a capacidade contemplativa, é justamente essa a função dos dispositivos tecnológicos dotados de telas digitais. Todos os dispositivos se colocam como plataformas capazes de construir o hábito de resolver questões por meio de imagens, desde as mais cotidianas, passando pelas burocráticas, colocando o próprio homem em representação, chegando até o entretenimento cinematográfico, em uma lógica puramente imagética diante da qual se coloca em observação. Factualmente, em contemplação e sob o domínio da imagem, não serão resolvidos os problemas da crise da historicidade que se está a vivenciar (Martins, 2015a, 2015b), pelo contrário, está se tornando presa fácil para a manipulação estética.

Benjamin (1992, pp. 111-113) apresenta um epílogo ao texto *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, chamando a atenção para os movimentos de massas na política, destacando os movimentos totalitários, nos quais um regime tirano se vende como voz das massas, sem jamais permitir que elas sejam ouvidas. O autor (1992, p. 111) demonstra o fascismo como um movimento que busca despoticamente se apoderar da proletarização (massas). Para isso, introduz a estetização na vida política, que subjuga e promove a violência por meio de um aparelho estatal utilizado a “serviço da produção de valores de culto”. Benjamin (1992, p. 112) alerta que a introdução da estética na política culmina na guerra, único dispositivo capaz de fazer movimentos de massas em grande escala sem alterar as relações de propriedade, o mesmo se aplica à mobilização dos meios técnicos que somente pela guerra mantêm sua relação de propriedade.

A exploração da “beleza” da guerra é um instrumento de estetização política que garante a manutenção de regimes fascistas, a destruição física e moral demonstra que a sociedade não era madura o suficiente para incorporar a técnica enquanto órgão de governança. Para Benjamin (1992, p. 113), “a guerra imperialista é uma revolta da técnica que reclama sob a forma de material humano aquilo que a sociedade retirou em forma de material natural” o que conduz o homem ao esteio da guerra, lançam-se

bombas em vez de sementes, e como “a guerra do gás encontrou um meio de aniquilar a aura de outra forma”. Está-se colocado o grande perigo da estetização da política e da utilização das técnicas de reprodução de massas como veículos ideológicos: a autoalienação. Encerra Benjamin (1992, p. 113): “a autoalienação atingiu um grau tal que lhe permite assistir à sua própria destruição, como um prazer estético de primeiro plano”, é a “estética da política, praticada pelo fascismo”.

O argumento é fundamental para discutir a alienação e a estetização da política que vem se consolidando no ciberespaço. As imagens digitais possuem a capacidade de construir um espaço de fascínio, no sentido freudiano de “amar a si mesmo” em representação, o que desencadeia um processo de alienação, no qual o que não está em representação passa a não ser reconhecido (Kaufmann, 1996/1993, p. 78). O processo de imersão em um ambiente virtual reúne duas características fundamentais, em que se deixa levar em consciência e subconsciência pelo fascínio de estar em rede. A verdade passa a estar ligada às informações e ao conteúdo que se recebe por meio de dispositivos tecnológicos. Já a alienação ocorre da forma preconizada por Lacan (1998/1948), uma marca constitutiva essencial, em função da essência de estar em representação nas redes.

Essa relação peculiar do ciberespaço evidencia a essência constitutiva da vida pela necessidade de estar “plugado” quando em associação com o “fascínio” pelo princípio da verdade que somente está disponível na liberdade simulada das redes. Abre-se espaço para a cegueira, no sentido que Saramago (2000) a propôs, uma forma de visão que se torna cega pela especulação e impede a cegueira do olhar do outro. A cegueira é o caminho pelo qual a estetização da política vem ganhando terreno no ciberespaço. Os movimentos de extrema direita, alguns com claras tendências fascistas, vêm ganhando campo em todo o ocidente e se valem do princípio estético digital. Esses grupos têm surgido e se organizado exclusivamente pelas redes, criando uma estética digital a partir de montagens de imagens e vídeos digitais que compõem um vasto campo para a exploração de falsas ideologias e, sobretudo, de fake news com alta capacidade de destruição política.

Está-se a viver uma retomada da intolerância em um momento em que os simulacros estão a retificar o valor de culto da estética da política que tornou “bela” a execução e a decapitação de inocentes, ou a morte na forca de um líder de governo. Uma nova forma de estética política está a bater na porta e seus efeitos podem ser tão nefastos quanto a autoalienação e a estetização política proposta por Benjamin (1992). Por uma “fake news” atribuindo a posse de armas químicas de um governo já se vai à guerra, a eleição de líderes totalitários está a acontecer por meio de uma estética política por meio das redes sociais. Ao se tomar como exemplo o caso brasileiro, a estética política torna bela a morte do outro, desde que seja negro e/ou pobre. Ao se unir as duas características transforma-se no “belo”

bandido, cujo lema de um presidente eleito é: “bandido bom é bandido morto”. Tornou-se esteticamente agradável durante o período eleitoral a divulgação de imagens digitais pelo *WhatsApp* em que o citado lema aparecia acima da foto de um cadáver morto pela polícia, ou por uma milícia armada.

O mesmo está a ocorrer nos Estados Unidos, onde supremacistas brancos estão se rearticulando pelas redes e transformando em beleza reuniões com o objetivo de realizar as limpezas étnicas necessárias aos seus anseios. Tantas outras situações estão a circular nas redes que basta uma pesquisa no Google sobre neofascismo que uma estética política horrenda estará à disposição de qualquer usuário.

A democracia está sob forte ataque por parte dessa estética política que promove o totalitarismo. O sufrágio universal de grandes países tem sido decidido ao disabor de imagens digitais com forte carga estética e ideológica que manipulam e direcionam todo um eleitorado. O Brasil elegeu um presidente cujas declarações de apoio ao fascismo são indiscutíveis. Deve-se, porém, evidenciar que o Brasil não possui 57 milhões de fascistas, mas uma grande parcela dos eleitores estava sofrendo de uma cegueira seletiva, caindo na armadilha da estética política digital. Afinal, o referido presidente se gaba em dizer que foi eleito pelas redes sociais.

A afirmação reitera a relevância contemporânea do texto de Saramago, pois em uma realidade digital simulada à cegueira e à alienação demonstram que o risco da estética da política ainda é uma verdade, e tem-se constituído em um risco real para as sociedades democráticas contemporâneas. Está-se diante de uma guerra simbólica, uma falsa paz tecnológica que coíbe a revolução pela alienação e pela cegueira de um sem número de usuários, os quais se tornam um exército ideológico que somente toma como verdade as produções que estão ou que são recebidas pelos aplicativos de rede.

A manipulação ideológica e a alienação virtual estão a abrir portas para novas formas de fascismo, cujo despertar já pode ser observado em países como o Brasil e a Hungria. Da mesma forma que o fascismo do início do século XX, está se diante de um momento conturbado com forte mobilização de massas em torno de um eixo de grande desenvolvimento tecnológico. Naquele momento decorrente das técnicas de reprodução, neste momento pela tecnologia digital, pela qual o risco da estetização política permanece inalterado seja diante dos horrores vivenciados durante a expansão nazifascismo, seja pela ascensão de neofascistas ao poder em porções diferentes do globo.

CAPÍTULO 5 - PODER DA IMAGEM: CONTRAPONTO E POLÍTICA

Este capítulo irá abordar as relações de poder inerentes às imagens, bem como a inserção da imagem em um jogo de poder. É necessário esclarecer que o capítulo irá buscar estabelecer as razões

simbólicas do jogo de poder por meio da imagem como um reflexo que se tem do outro. Todas essas questões serão fundamentais para a concepção de uma alteridade imagética na cibercultura. Discorrer a respeito do poder das imagens e da imagem política pode levar à suspeição de que este capítulo se afasta da imagem digital. Todavia, é necessário esclarecer que a suspeita não é verossímil, pois o capítulo irá colocar a imagem digital sentada no divã, para ouvi-la no que se refere à sua personalidade e como foi possível que ela chegasse ao atual estágio de tensão existencial.

Será avaliado, em um primeiro momento, o poder efetivo das imagens, lançando um olhar cultural para as relações de poder e as significações. Voltando ao divã, será realizada uma breve análise da erótica que a tecnologia atribui à imagem, a fantástica relação de sedução entre o orgânico e o inorgânico ocorrida entre uma representação e o observador, ou usuário, neste caso.

Serão ainda trazidas à baila as relações simbólicas e de empoderamento das imagens segundo a filosofia da técnica na imagem, relacionando-a com a proposta de uma “tela global” (Lipovetsky & Serroy, 161 2009) a simbolizar as representações gerais das imagens tecnológicas, buscando, com essa construção, dar voz ao contraditório no que se refere a uma epistemologia sobre as relações de poder constituídas imagetivamente.

5.1. Poder: imagem e representação

A tecnologia, agora deslocada da sua natureza antropológica e instrumental, e investindo a própria vida em uma razão, perde em historicidade ao ser majoritariamente representada por um poder de penetração quase inesgotável, do qual não é possível apenas se desligar, pois, em formato de prótese, a própria vida transforma-se em uma eterna conexão com a imagem que se vislumbra na tela. Esse eterno presente, que Perniola (1994) denominou de efeito egípcio, ao analisar o tempo televisivo, agora invade toda a existência. As telas já não mais se desligam: se esmaecem para que, ao menor sinal ou intenção gestual, se disponibilizem em marcha do poder do agora, no estar presente. O presente digital, agora disponível também pelas próteses tecnológica-cognitivas, nega a historicidade também da própria subjetividade.

O momento egípcio é o que Perniola (1994, pp. 32-41) denomina como a perda da historicidade, um tempo de domínio do presente, da necessidade de estar em ato, em que se fundem o passado e o presente, em uma eterna repetição do imediato, no qual a imagem em repetição de algo que já aconteceu empodera o presente e faz do ocorrido uma ação cíclica. Esse tempo sem historicidade, no qual uma catástrofe pode se manter no presente, por meio da repetição das imagens, por uma semana, é o tempo

das imagens em telas. Perniola (1994, pp. 41-65) apresenta o tempo das telas como unívoco, predestinado a uma temporalidade, a um clique curto pelo qual a informação deve ser substituída pela inovação comunicacional.

A construção de Perniola (1994) permite pensar o poder que a imagem adquiriu em nossa sociedade. Martins (2003a, p. 2) define a imagem como “a própria forma da nossa cultura”, ou “cultura do ecrã”, “paradigma do vídeo” ou “cibercultura”. Essas definições totalizadoras de Martins (2003a) se referem ao imperativo da imagem em nosso tempo. Tudo está coberto por imagens. Com o advento do digital, a vida passa pela imagem em movimento, não como um vídeo, mas o movimento tecnológico das imagens, como a tela de um *smartphone*, ou um *outdoor* digital em um *shopping center*. Por todos os lados, as imagens, neste tempo contemporâneo, estão a sufocar a humanidade.

Martins (2003a), de modo irreverente, afirma que essas imagens que assediam e alucinam estão envoltas em luz elétrica. Assim como não há como conceber o atual estágio da humanidade sem a eletricidade, não é possível vislumbrar a cultura da humanidade sem que se observe a imagem tecnológica como um elemento estruturante das relações humanas.

É relevante discutir que parte do poder das imagens emana da tecnologia, a deusa “gorda” da modernidade contemporânea: os logos do ciber tempo e do ciber espaço. Os dispositivos tecnológicos são os semideuses da hierarquia de poder, pois estão a simular em contato com o humano, diria Martins (2003a, p. 2) “simulam a mais perfeita harmonia ecológica e transparência humana, o que é um grande passo para a idolatria”. Signo de separação (*diabolé*), a imagem sempre esteve em uma relação estreita com a reprodução do poder, desde as religiões primitivas, até a narrativa bíblica que a negava enquanto representação de Deus, pois a idolatria é a imagem em rebelião.

A questão cerne no que se refere ao poder da imagem sob a égide da tecnologia é fato de ela ter se libertado de qualquer matriz existencial e/ ou representativa. “Autotelizou-se, decretou a sua diabolía”, acrescenta Martins (2003a, p. 3). Uma imagem, quando chega ao usuário ou ao telespectador de forma mediada, carrega um poder perverso: o abrandamento do sentimento em relação ao próximo. Na televisão, ainda existe relativa moderação das imagens que chegam em notícia, efeito que já não ocorre em aplicativos tecnológicos, como o *WhatsApp*, em que as imagens chocantes, macabras, oriundas de tragédias ou até mesmo pornográficas chegam sem qualquer filtro moral ou ético e acabam povoando o imaginário com certa indiferença em relação a tais situações. Quando se depara com um evento desses, como um acidente, o subconsciente já tende a normalizar o efeito, pois já absorveu em frequência e normalidade o horror daquela situação.

Martins (2003a, p. 3) atribui ao *zapping*, na televisão, uma característica semelhante ao efeito das imagens recebidas via WhatsApp. Por meio do *zapping* “controlamos a distância, as imagens da televisão com o mesmo mecanismo que passou a esgazear o nosso relacionamento humano” (Martins, 2003a, p. 3). Essa relação também é fecunda, pois, através do controle remoto, pode-se mudar de estação e viver sempre em uma relação lúdica, aquilo que não interessa - a violência, a fome e as tragédias - podem simplesmente ser limpas da tela com um toque dos dedos.

A tecnologia é a fonte da qual emana o poder da imagem de estar em relação com o mundo, sem a necessidade de representar um instante. O poder possui a capilaridade de penetrar no íntimo do “ser”. O poder da imagem também afeta diretamente o corpo, tende-se a ser imagem e semelhança dos ícones da televisão e mais recentemente dos ídolos do YouTube, as modificações no corpo, como próteses, implantes, cirurgias plásticas, academia, tatuagens etc. são legítimas manifestações do poder das imagens sobre o corpo. Martins (2003a, p. 4), ao discorrer a respeito da influência da idolatria (da imagem em um movimento tecnológico), ao replicar e modificar o humano em seu próprio corpo, cita que o paradigma do império imagético é o da publicidade: reúne comunicação, consumo e lazer. Factualmente, o paradigma tem se imposto; acrescente-se ainda que, por meio das redes sociais e de forma muito mais profunda nos canais do *YouTube*, tem se criado um verdadeiro estatuto sobre a imagem que o corpo deve assumir para que seja bonito, saudável e “eternamente jovem”. A essas características (Martins, 2003a, p. 4), atribui a harmonia ecológica e a transparência humana.

O poder da imagem do outro faz com que minguem a alteridade, pois se eleva a condição de desejar ser como o outro e não se colocar no lugar dele. A imagem do outro representa sempre uma valoração estética, um devir da beleza pela qual deve-se lutar e conseguir a qualquer custo. A questão não se limita ao corpo, a mesma relação de disputa de poder ocorre nas redes sociais, em que se almeja que o próprio perfil (o álter ego digital) tenha a mesma quantidade de publicações, a mesma quantidade de likes e receba comentários relevantes na mesma proporção. A idolatria de determinados perfis em relação às referências segue a mesma dinâmica.

O YouTube leva a questão às últimas consequências, pois consegue unir a publicidade pessoal com a publicidade virtual. Os Youtubers, ao mesmo tempo em que servem de imagem e semelhança para modificações corporais, tipos de dietas, produtos de beleza, tatuagens, e outras várias questões comerciais subjetivas, são referências virtuais a serem seguidas tanto do ponto de vista de quantidade de acessos, quanto do número de inscrições no canal. O aplicativo mobiliza totalmente o indivíduo orgânico e seu duplo inorgânico na mais profunda dependência publicitária. Esse poder das imagens está a formar uma das bases culturais e econômicas da modernidade contemporânea.

Baudrillard (1997, pp. 23-65) apresenta o conceito de “tela total”, o signo máximo da realidade, o artifício no qual se projeta a cultura. Factualmente, o poder simbólico do tempo atual está a ser mobilizado pelas telas, a imagem digital eleva a condição da imagem à portabilidade plena, a credibilidade da imagem passar a ser uma extensão do corpo, está sempre a projetar a “verdade” por meio dos equipamentos tecnológicos que estão a rodear a humanidade em seu tempo atual. Afinal, como já dizia Lucius Annaeus Seneca, na Roma Antiga: “o homem acredita mais com os olhos do que com os ouvidos. Por isso, longo é o caminho através de regras e normas, curto e eficaz através do exemplo.”

O fato de as imagens digitais serem manipuláveis lhes garante a característica que uma imagem técnica não possui e obviamente as imagens manuais também não: ela pode ser adaptável para se tornar um exemplo da mensagem a que se quer portar. O poder simbólico e político das *fake news* nas redes sociais é oriundo da característica humana de acreditar com os olhos. Logo, o poder da manipulação dissimulada das imagens digitais é algo de extrema relevância, ao ponto de já ser criado um nicho de mercado no jornalismo: a checagem de fatos.

Recentemente o Facebook se uniu a uma agência de checagem⁴⁵ de fatos, para que fosse possível tentar frear o avanço das manipulações que se valem de uma informação exemplificada pela imagem. Ao acessar a página pública da agência de checagens de informações observa-se que majoritariamente as farsas estão ligadas à manipulação de imagens. O volume de checagens de apenas um dia chega a ser impressionante, a percepção que se tem ao analisar uma página que se dedica à validação de fatos é que está a ser cerceado por manipulações imagéticas. O recorte realizado pelo projeto “Aos Fatos” é apenas um pequeno exemplo do que está a ocorrer em todo o ciberespaço. O poder que a imagem digital está a absorver pela manipulação é extremamente relevante, pois baseia-se na credibilidade visual, conseguindo formar opiniões e direcionar grupos, como os já citados exemplos das últimas eleições no Brasil, nos Estados Unidos e na Hungria.

Outro exemplo relevante (e impressionante), que pode ser facilmente validado em uma busca no Google, foi a *fake news* da “mamadeira de piroca”⁴⁶, a qual atribuía a um partido político e a um candidato a distribuição de mamadeiras (biberões) cujo bico de borracha possuía o formato de um órgão sexual masculino. A notícia falsa era uma montagem digital, na qual o objeto real, oriundo do mercado de artigos

⁴⁵ A Agência Aos Fatos é uma junção de jornalistas com o objetivo de combater as *fake news* nas redes sociais. A página da agência pode ser acessada através do link: <https://www.facebook.com/aosfatos.org>. Recomenda-se um acesso a esta página para se ter dimensão do que está a ser discutido sobre o poder da manipulação das imagens digitais. Existem várias outras páginas que se dedicam à desconstrução de notícias falsas e manipulações imagéticas, optou-se pela Agência Aos Fatos. Pois ela possui uma página pública de acesso universal junto ao Facebook.

⁴⁶ A entrevista com o artista Wagner Moura publicada no site UOL é esclarecedora ao respeito do efeito da falsa “mamadeira de piroca”, nas eleições brasileiras.

sexuais, foi inserido em um contexto de distribuição em creches como uma proposta de educação de gênero por parte de um partido político e, conseqüentemente, de seu candidato à presidência.

A falsa notícia produziu um nefasto efeito nas camadas conservadoras e religiosas da sociedade brasileira, que tomaram como verdade plena e irrefutável uma manipulação digital da dita “mamadeira erótica”. A imagem desta *fake news* se tornou referência para o não voto, para o direcionamento inverso, que promoveu o ódio e a repulsa para que não se votasse em determinado candidato ou em determinado partido político. Este é apenas um exemplo de um universo em expansão, que evidencia o poder das imagens, especificamente das imagens digitais.

Martins (2003a, p. 4), discorrendo sobre o poder das imagens tecnológicas, reconhece seu poder, mas corretamente determina que elas não são o poder, mesmo que em tentação pela diabolía, pelo autotelismo, a imagem tecnológica represente o poder e o simbolize. É importante salientar que Martins (2003a) não distingue a imagem digital como um tipo específico de imagem, ele atribui à imagem televisiva a mesma característica de imagem tecnológica. Por razões amplamente apresentadas nesta tese reconhece-se que a imagem digital é um tipo díspar de imagem, e que sua raiz puramente matemática e algorítmica é o mister desta diferença.

Todavia, considerar a imagem digital como portadora do poder é uma afirmação correta. Martins (2003a, p. 4) exemplifica a portabilidade de poder pelas imagens durante a guerra do Iraque, cujas imagens demonstravam uma guerra “inteligente, ascética e cirúrgica”, em que uma “fanfarra de jornalistas” se atrelava aos carros dos heróis libertadores norte-americanos.

O exemplo de Martins (2003a) é relevante para se pensar na alteridade em relação à recepção de imagens tecnológicas. Se um repórter consegue se colocar na posição de observador de uma guerra e não consegue se ressentir com a dor e a morte alheia, apenas segue em frente em seu dever de reportar a “beleza” da guerra, atrás da proteção das armas das tropas. Quando as imagens dessa reportagem chegarem ao conhecimento dos espectadores não serão portadoras de repulsa, mas sim do exemplo de como uma guerra pode ser realizada pela ética da punição seletiva (aos que merecem a contrapartida do ataque), ou seja, está-se diante da anulação do outro.

Segundo Martins (2003a, p. 5), pelo poder da imagem tecnológica perdeu-se o caminho do “outro”, o caminho do encontro. É justamente essa a desesperança quanto à linguagem dos dispositivos tecnológicos, a fonte da perda da alteridade, pois, segundo o autor (2003a, p. 5), “um dispositivo tecnológico de imagens se esgota em autotelismo e *autopoiesis*”, em um dispositivo tecnológico “a palavra não é mais capaz de ligar o caminho perdido que retorna ao “Genesis”, a imagem tecnológica

não é caminho, não é o outro e o destino. As imagens tecnológicas “são próteses de produção de emoções, como maquinetas que modelam em nós uma sensibilidade puxada à manivela”.

Factualmente, está-se diante de um poder tecnológico, do qual a imagem digital é um representante que se molda pelos desejos e pela necessidade implantada pelo capitalismo no ser humano. A tecnologia atinge a subjetividade e a sensibilidade como forma de moralizar a concentração de poder direcionando, assim, sua fonte de poder para uma confluência entre o dispositivo e a estética. Nas palavras de Bragança de Miranda (2011, p. 32) “do design” que une a técnica à estética. O impacto que as imagens causam e sua capacidade de comoção (Benjamin, 1992) estão a aparelhar o humano, e é justamente deste aparelhamento que se origina o reconhecimento do poder das imagens tecnológicas. Assim como o livro é para um acadêmico a fonte de reconhecimento do conhecimento; para um usuário das redes, a imagem digital a brilhar em uma tela é sua fonte de reconhecimento. De outra forma, como justificar que um indivíduo, em pleno gozo de suas faculdades mentais, poderia atribuir a uma pessoa ou a um partido político a distribuição de mamadeiras eróticas em creches? Essa é a versão digital do espetáculo de Debord (1997/1967), um congelamento digital do mundo em que se está a viver. Debord (1997/1967, pp. 18-22) considera que o equilíbrio para o congelamento do mundo é construído por uma pseudo história que se desenvolve sob o espectro da verdadeira história, a qual persegue a sociedade contemporânea como um espectro.

Outra fonte do poder das imagens é constituída pela função social que, ao longo dos últimos dois séculos, foi sendo consolidada: a ligação com a realidade e com o reconhecimento do mundo.

Martins (2003a, p. 7) ilustra o empoderamento das imagens televisivas, as quais “ligam-nos e desligam-nos do mundo e do outro”. Acrescente-se ao argumento a imagem digital no ciberespaço, especificamente nas redes sociais, na quais ela torna-se a forma soberana e exclusiva de se ligar ao outro. Se nas imagens televisivas a realidade se cumpre em representação (Martins 2003a, p. 7), no ciberespaço as imagens digitais são a realidade representada. Ambos os exemplos determinam uma mesma razão: trata-se do poder do inorgânico (máquina) no ser humano, poder consensualmente concedido e despoticamente exercido.

As imagens digitais, ao mesmo tempo em que possuem o homem em representação plena, quando estão a significar notícias buscam o abrandamento, a suavização em prol de algum objetivo maior: os interesses dos médias, agora digitais. O mesmo efeito acontece na televisão que “liga-nos por ação de um aquecimento emocional e desliga-nos pela ação oposta do arrefecimento” (Martins, 2003a, p. 7). Esta dinâmica está a paralisar a vida na qual o homem se lança em corpo físico e a agitar a vida

da representação digital, quantas surpresas se tem quando se conhece pessoalmente um crítico voraz e implacável nas redes sociais.

Está-se diante de um reflexo da estética digital que, ao se unir à técnica, passa a reordenar as sensibilidades e as emoções. Este poder se manifesta de tal forma que a humanidade está a vivenciar a manifestação de sentimentos artificiais ou numericamente provocados. A indignação e a repulsa provadas pela falsa “mamadeira erótica” é um exemplo cabal do aparelhamento tecnológico. Trata-se, na realidade, da confirmação da proposta de Martins (2003a, p. 7): “a imagem tecnológica tem poder, mas não é o poder”, ela “apenas representa o poder e o simboliza”. Nessa dinâmica, está a se perder a alteridade, o contraditório e as vozes das minorias são engolidas em prol do tsunami imagético que está a subverter o espaço democrático e as relações de poder. São forças ocultas capazes de mobilizar toda uma sociedade para um caminho tortuoso e escuro que leva ao abalo das instituições representativas. Como se pode legitimar um representante eleito pela nefasta manipulação digital de imagens com o objetivo de desqualificar e destruir o outro? É fato que notícias falsas são tão antigas quanto as Ciências da Comunicação, mas o poder que estas “falsidades direcionadas” assumem quando são aparelhadas por dispositivos tecnológicos, dotados de uma capacidade quase infinita de clonar a informação recebida, constroem uma certeza: está-se a caminhar em uma corda bamba rumo ao totalitarismo.

5.2. Imagem: violência e erótica

A violência simbólica se manifesta sobre diversos bens culturais, mas é sobre a imagem que vem se edificando, principalmente quanto se coloca em jogo a cibercultura. A imagem é uma fabricação da cultura, está inerte na cultura representativa desde os primórdios do *homo sapiens* o que faz com que se tenha a percepção de que ela é de fato uma “coisa”, o que permite à representação imagética ser concebida como algo material é o processo psicológico de socialização cultural (Bhabha, 1998, pp. 23-45). Essa socialização está diretamente ligada ao conhecimento semiótico que permite, por meio do processo de aprendizagem natural ao homem, o reconhecimento de um signo pela relação entre significado e significante. Logo, em uma relação semiológica uma imagem passar a significar a própria coisa que ela está a representar, portanto, é concebida como algo cristalino uma legítima representante da verdade.

Como a imagem está a cumprir o papel de ligar o homem à realidade, a imagem pode trazer em si a representação da violência, como em coberturas jornalísticas de guerra, em assaltos e assassinatos,

nesses casos pode-se simplesmente ignorá-las, o que pode representar em certos casos uma covardia moral, ou mesmo de forma consciente desligar o aparelho de televisão ou não abrir aquela mensagem suspeita do WhatsApp, ou não navegar em terrenos de temática violenta na internet, enfim é possível ser indiferente à violência representada pelas imagens e preferir o conforto da segurança midiática das casas e apartamentos. Embora este tipo de atitude provoque a indiferença covarde em relação ao outro, a partir do momento em que o homem cedeu parcelas de sua liberdade por meio de um contrato social midiático, está sujeito a tais horrores, que de fato devem ser denunciados e combatidos, pois estão a esgarçar a alteridade e o reconhecimento do outro.

A violência simbólica (Bourdieu, 1984, p. 26-32) das imagens está a atingir elevados níveis no ciberespaço, o *cyberbullying* e a manipulação de imagens de perfis têm levado a atitudes de discriminação referentes à raça, gênero, sexualidade e posições políticas. Quando se observa a relevância que o ciberespaço vem assumindo como espaço no qual a vida social ocorre, podem-se vislumbrar os perigos e os danos causados por este tipo de violência realizado de forma quase exclusiva pelas imagens digitais. A prática do *cyberbullying* normalmente vem acompanhada de uma falsidade ideológica digital, um usuário que normalmente conhece a vítima cria uma conta de acesso falsa em uma rede social e começa a ameaçá-la e expô-la ao ridículo. As principais formas de agressão decorrem de montagens digitais com conteúdo pornográfico nas quais o rosto da vítima passa a figurar em cena. O atual avanço dos programas de manipulação de imagens e vídeos permite que qualquer usuário com um mínimo de conhecimento em informática seja capaz de realizar esse tipo de montagem digital.

O *cyberbullying* tem sido responsável por consequências drásticas como suicídios, mortes por assassinato, depressão, dentre outras consequências. Nesse sentido, as críticas de Habermas (1980, pp. 100-118) sobre o conceito de violência simbólica não se sustentam, pois os efeitos do *cyberbullying* não se restringem ao simbólico, provocam efeitos físicos e psicológicos de grandes proporções. A violência factualmente ocorre por meio das imagens, portanto, dentro do campo simbólico, mas as consequências são físicas. Ademais, a violência simbólica possui outros efeitos que não podem ser desconsiderados, como a imposição de valores e comportamentos e a manipulação em direção a uma ideologia, como vem sendo observado nas práticas midiáticas ao longo dos anos.

Para além do *cyberbullying*, as já citadas *fake news* são instrumentos pelos quais a violência simbólica se propaga com resultados relevantes, isso sem contar no grande número de estelionatários digitais que se valem de falhas ou vulnerabilidades de sistemas para aplicar golpes financeiros das mais variadas espécies. Um dos golpes é aplicado via WhatsApp, um sujeito entra em contato com a vítima via conta falsa, normalmente ligando-se a uma atividade recente que tenha sido realizada pela vítima na

rede, como um cadastro em um site. Porém, o estelionatário está configurando a conta do WhatsApp da vítima em outro *smartphone*. Para tanto, é necessário que seja informado um código de segurança que será enviado para o telefone da vítima por mensagem de texto. A vítima, pensando que irá receber um código de confirmação do site em que recentemente realizou um cadastro, o entrega ao estelionatário, que passa então a controlar a conta do WhatsApp da vítima. De posse da conta, o estelionatário envia mensagem para os contatos da vítima, passando-se por ela, com a finalidade de extorquir dinheiro e informações relevantes. Este é apenas um dos vários tipos de golpes que estão sendo realizados, os quais se valem de pura violência simbólica, causando graves danos materiais e psicológicos.

A questão a ser tratada é: qual a razão de ser vítima dessas violências simbólicas? A resposta está na formação cultural do sujeito, o qual está tão dominado pela transparência das imagens e pela figuração da verdade que delas emanam, que não se questiona a respeito da possibilidade de violência que as mesmas portam. As imagens digitais, quando utilizadas em sentido espúrio, tornam-se verdadeiras armas simbólicas, pois se travestem de inocentes e verdadeiras, porém provocam danos de primeira grandeza.

A mesma razão pela qual se está aberto à violência das imagens leva o “ser” a ter uma relação erotizada, de entrega total de doação do corpo para o dispositivo tecnológico, em que é possível delegar os mais íntimos sentimentos a um duplo digital, capaz de representar o corpo em uma rede digital. Martins (2006, p. 67) atribui a essa ligação “da carne com a técnica” o efeito de uma “obsessão bélica”, na qual “*eros* se deixar tentar e possuir por *thanatos* a todo tempo”. Confirma-se que a evolução tecnológica em direção ao aparelhamento cognitivo da humanidade cria uma nova erótica, pela qual o homem se deixar seduzir pela máquina e nutre uma libido em possui-la. Martins (2006, p. 67) aborda este tema sob uma perspectiva um pouco diferente, sua proposta decorre da análise do filme *eXistenZ*⁴⁷: “uma nova erótica, que declina a natureza fantasmática de nossa experiência, uma natureza abismada, todavia por *thanatos*, com a ficção a envenenar a realidade.”

O argumento de Martins (2006, p. 67) também se encontra especificado por Perniola (1993 e 2005), em que é apresentada a superação da razão filosófica do desejo sexual de um organismo vivo, portanto, orgânico e uma construção material dotada de sensibilidade tecnológica; portanto, inorgânica. Segundo Perniola (2005, p. 23), vive-se um momento em que é possível “libertar-se da orgasmomania que perdurou durante décadas” para “uma sexualidade neutra, suspensa e artificial da coisa que sente”. O “cibersex filosófico”, transformação do sujeito em uma coisa que sente, pois está apropriado de

⁴⁷ Filme cuja temática é um jogo virtual, cuja criadora se vê obrigada a entrar no espaço virtual para tentar salvar-se. Trata-se de um filme que mescla o ciberespaço contemporâneo com a temática do ciberpunk.

próteses e deseja entrar em comunhão carnal com a tecnologia. Em suma, é a “funesta erótica social que caracteriza nossa modernidade contemporânea” (Martins, 2006, p. 67).

A sedução totalizadora e sem redenção está a construir uma relação simbiótica, carnal e capaz de produzir desejo mútuo entre a tecnologia e o homem. Nesse sentido, a imagem digital é forma erotizada pela qual se pode possuir a tecnologia em finalidade. Os dispositivos tecnológicos são próteses, são as parcelas que reprimem o corpo da coisa que sente, para usar a expressão de Perniola (2005). A promiscuidade, o gozo e o desejo são manifestações que ocorrem por meio das imagens digitais, pois se projetam pelo corpo como descargas elétricas, mas, em intenção e sentido, são manifestações imagéticas, da mesma maneira que se manifestam no homem. O desejo pelas visualizações das publicações, o gozo em estar entre os mais tuitados do dia e o desejo de poder se exibir ao mundo digital por meio do perfil social. “É eros a deixar-se tentar e possuir por *thanatos*” (Martins, 2006, p. 68).

A vida está a ser vivida de forma híbrida, parece não haver mais razão para se viver sem tecnologia, fato que pode ser observado pela antítese da vida atual, de grande parte das narrativas filmicas contemporâneas as quais podem ser classificadas em dois grandes grupos. O primeiro grupo se liga à necessidade de superar os limites físicos do corpo, a exemplo dos super-heróis e também as histórias fantásticas de superação dos limites conquistados pelo homem, leia-se ficção científica e ação. O segundo grupo está ligado ao abandono da tecnologia e o retorno a uma realidade nômade, leia-se: terror e horror, com temas como apocalipse zumbi, fim da humanidade, monstros que interferem no equilíbrio da vida, fim dos tempos, o sobrenatural que supera a tecnologia humana. Percebe-se, nas temáticas, como as indústrias culturais estão a explorar a obesidade da cibercultura, em que dois valores se sobressaem: extrapolar os limites do corpo e consumir uma vida híbrida.

Tal erótica tecnológica tem sido povoada pelo aspecto masoquista de superar o humano, ao analisar os filmes com as temáticas de super-heróis, quais são aqueles mais populares e que representam a maior lucratividade? A resposta é simples: são aqueles que resultam da manipulação genética ou científica do próprio corpo para adquirirem superpoderes ou que constroem através da tecnologia sua capacidade sobre-humana.

O personagem fictício Homem de Ferro pode ser considerado o melhor exemplo de erótica interativa que a modernidade contemporânea tem experimentado, pois se trata de uma verdadeira composição fictícia a simbolizar a relação carnal entre o homem e a tecnologia. O personagem não possui nenhum superpoder, trata-se de um homem (Tony Stark) que reúne as duas principais características do poder na sociedade capitalista: é bilionário e possui uma mente genial. Sua fortuna remete à herança familiar e sua inteligência é apresentada como um presente divino em decorrência da

fortuna. Partindo destes conceitos, ele constrói um corpo de metal que lhe garante poderes além do humano e protege seu corpo físico, este corpo de metal funciona em perfeita simbiose com o corpo físico. O que chama mais a atenção, no entanto, é o sistema tecnológico que comanda o corpo, chamado de Sexta-Feira, uma espécie de consciência tecnológica se relaciona com o corpo orgânico por meio de imagens digitais projetadas no próprio olho do corpo de metal e é a alma do corpo inorgânico. A relação entre o corpo de Tony Stark e Sexta-feira é baseada no prazer e no desejo, ao ponto de ser mais sensual e possuir maior “sex appeal” que a relação do personagem com a esposa humana.

O exemplo do personagem Homem de Ferro é uma forma elementar de demonstrar como a cibercultura está a afirmar a proposição de Perniola (2005, p. 28), na qual o humano passa a ser percebido como coisa; e neste caso ele deseja ser percebido como coisa, pois somente assim será possível transpassar o limite do corpo. O mesmo se aplica ao corpo de metal do personagem que passa a ser visto como ser vivo. A metáfora do personagem Homem de Ferro é a transposição da proposta filosófica de Perniola (1994 e 2005) para uma narrativa lúdica contemporânea. Por um processo técnico, se constrói um corpo tecnológico como se fosse um espécime humano com capacidades físicas e intelectuais deveras superiores ao próprio homem que o criou, porém, é necessária a união metafísica do “ser” humano com o “ser” tecnológico para que o herói possa exercer em plenitude todas as suas potencialidades.

Martins (2006, p. 68) considera a interatividade entre homem e máquina como uma grande ilusão, uma viagem dentro e fora da realidade questionando a realidade e as possibilidades de controle e criação da mesma. A proposição faz total sentido quando se pensa na criação de uma imagem digital que representa a subjetividade na rede, pois se está criando um fantasma que poderá se apoderar dessa realidade simulada e não se sabe quando irá reivindicar a necessidade de possuir o corpo do seu criador. O fantasma que ao mesmo tempo assombra se oferece em representação por uma sensualidade perversa, capaz de criar e viver realidades simuladas que repelem a materialidade do corpo, ao ponto de questionar-se qual realidade é realmente válida e qual realidade está a se viver?

O ciberespaço está a nutrir uma relação de violência, desejo e prazer na qual o humano está simplesmente sendo, se acabando em imagem e se entregando em tecnologia. As imagens digitais estão a ser o cerne desse projeto em que tudo acaba em representação imagética. Resta apenas a esperança de uma vida baseada no outro, no encontro físico e na materialização do ser por meio do aperto de mão e não da imagem digital de uma mão a acenar no *WhatsApp*.

5.3. Contrapontos: significações e variações imagéticas

Algumas considerações e proposições teóricas se apresentam como contraditórias à linha epistemológica que este trabalho vem desenvolvendo em relação às imagens, especialmente às imagens digitais. Todavia, em se tratado de um trabalho realizado na perspectiva dos Estudos Culturais, deve-se conceber o contraditório como complementar e como um ponto de inflexão a ser levado em consideração. Ademais a cultura é por si só uma proposta heterogênea de conceber as diversas produções da humanidade, da ação do homem no tempo e de suas pegadas, as quais podem ser denominadas de conhecimento.

O filósofo checo, naturalizado brasileiro, Vilém Flusser (2010, p. 36), considera as imagens computacionais como a “face do outro, ou a face de deus, o que restou dela em nós”, “sendo deus inimaginável, não existe um logos que abarque deus”, “mas apenas um logos que se dirija a ele”, pois “só olhando o outro vislumbramos deus”. Para Flusser (2010, p. 38) o computador se tornou o diálogo, suas imagens seriam a “imagem do outro”, o meio que possibilita dialogar com deus. Essa proposição é tratada por Flusser (2010) como um processo de talmudismo idiossincrático. O autor (2010) apresenta uma proposta de imagem computacional (digital) que nega a construção teórica de Benjamin (1992, p. 79-110). Para Flusser (2010), não existe a separação entre a imagem aurática, dotada de magia, e a imagem pós-aurática oriunda da técnica de reprodução. Este fato é significativo, pois Flusser (1998) propõe que se viva uma pós-história, pela qual a sociedade da escrita, portanto histórica, é superada e se inicia uma pós-história: uma era de plenitude das imagens tecnológicas a figurar em um presente messiânico. Dessa forma, não faz sentido conceber a aura, nada de magia resta, apenas a técnica pura como a forma elementar da superação da tradição.

Flusser (2010, pp. 37-56) discorre a respeito de um mundo da técnica total, o império pleno das imagens digitais no qual o amor e a morte assumem uma nova forma de relacionar-se, interpenetram-se pelas redes teleinformáticas, de tal modo que a memória passa a ter um sentido absurdo, impossível de ser concebido na esfera exclusivamente humana: uma memória pós-humana.

Um ponto de convergência entre a proposta de Flusser (2008, pp. 111-113) e o desenvolvimento teórico desta tese é a metáfora do fluxo para determinar a revolução informática. Para este autor, todo o conhecimento se transforma em fluxo que um dia será esquecido. Nessa dinâmica, é formulado o argumento que na pós-história não se pode acreditar que o homem possua a capacidade de transformar a natureza em cultura, conservando-a historicamente (Flusser 2008, p. 114). O modelo pós-histórico é

circular, se o mundo atrai em direção à morte, a cultura corresponde a vida, uma “história antinatural enquanto represa de informações novas” (Flusser, 2011, p. 72).

É a partir da proposta de pós-história que Flusser (1998) irá situar e conceber a imagem computacional, a qual inicialmente é apresentada como uma batalha entre a imagem e a escrita, em uma tentativa de organizar a experiência humana. Se a existência consiste em sair do próprio “ser”, as imagens possuem a capacidade de representar a existência extra corporal no mundo (Flusser, 1998, p. 29). De acordo com o autor, as imagens inicialmente seriam como mapas, mas a sua inserção cultural acabou por transformá-las em biombos, pois se saltou de uma proposta utilitária para uma relação cultuadora. Para Flusser, o culto extrapolou-se a um ponto alucinatório, as imagens não eram mais passíveis de ser decifradas, tornaram-se pura magia. Ao se rasgar as imagens, desfiá-las, cria-se a escrita linear, responsável por transcodificar o tempo circular em tempo linear, surgindo assim a consciência histórica, uma forma de consciência que se opõe às imagens.

Flusser (1998, 2008 e 2011) propõe que o surgimento da história está ligado ao ato consciente de negar a imagem primitiva e associar a gramaticidade, a linearidade do tempo. A história baseada na escrita e no tempo linear molda o imaginário e a forma de reconhecimento do homem por meio de uma linha do tempo progressiva. O auge do apogeu textual ocorre no século XIX pelos valores científicos e os postulados positivistas que encontravam sua razão existencial na perpetuação da ciência por meio do texto. Porém, com o surgimento das imagens técnicas ocorre uma mudança nessa dinâmica.

Flusser (1998, p. 31) apresenta as imagens técnicas como portadoras de uma tripla abstração: passam das imagens tradicionais (imagem e semelhança) para o mundo dos conceitos (abstratos) para então serem recriadas como imagens técnicas. O processo de abstração triplo permite que se vá da pré-história, realizando uma escala na história para se chegar à pós-história. Embora o conceito possua um paradoxo existencial, pois liga a pré-história à pós-história do ponto de vista objetivo, fica o conceito de história subvertido a uma negação estrutural. É possível compreender que Flusser está deslocando a existência metafísica para um retorno à transcendência da realidade experimental aristotélica, em contraposição à metafísica kantiana (Kant, 1964, pp. 24-37) que é concebida como uma proposta científica, baseada no processo racional apriorístico como verdadeiro conhecimento. Apesar de controversa, em essência, a proposta de Flusser possui um cadenciamento intelectual relevante ao apresentar a imagem como um elemento que não se alinha ao estatuto da linearidade histórica e, portanto, quebra o conceito de uma evolução tecnológica que linearmente vai transformando a representação humana em mediação tecnológica.

É interessante, todavia, notar a crítica ao discurso realizada por Flusser (2011, pp. 99-102), que se opõe ao diálogo, pois foi estruturado no ocidente como um dispositivo baseado na hierarquia e na relação vertical, seguindo apenas uma direção sem estar aberto ao fluxo contrário. Essa seria uma questão a que Flusser (2011, pp. 72-73) atribuiria a solidão das massas. A solidão estaria sendo refletida na decomposição do tecido social observada na modernidade contemporânea.

Esse ponto é fundamental, pois Flusser (2011, pp. 100-102) aposta que as redes digitais seriam as saídas redentoras capazes de reconstruir o tecido social, as redes possuiriam uma capacidade enorme de capilarização, estariam abertas ao diálogo, pois quebrariam o sentido único do diálogo e ainda seriam portadoras da capacidade de traduzir as sublevações intelectuais dos discursos científicos. Embora a dinâmica informacional das redes, conforme já apresentada nesta tese, ocorra de forma substancialmente diferente; o que Flusser apresenta como diálogo, na verdade, é uma forma digital de se manipular o usuário, a crítica realizada aos dispositivos tecnológicos é fecunda. Para o autor (2011, pp. 76-101), os dispositivos são caixas pretas, formadas por bits, que se manifestam por meio de imagens que não são divinas, nem “visões inspiradas”, mas mosaicos. Essa visão é relevante, embora a estrutura algorítmica não possa ser concebida como produtora de mosaicos, pois a razão numérica trabalha com um resultado totalizador, as imagens digitais tendem a se manifestar aos olhos como mosaicos, resultados de colagens que formam uma imagem que se entrega à capacidade de alteração por meio do dispositivo tecnológico.

A formulação de Flusser (1998, pp. 34-35) a respeito da crítica às imagens de composição técnica desperta uma curiosidade dialética. Para o autor, toda crítica a ser dirigida à imagem técnica deve visar o clareamento desta caixa preta, fato que o leva a conceber o sujeito contemporâneo como analfabeto tecno-imagético, pois não é capaz de decifrá-la. Flusser ainda contraria a proposta de Benjamin (1992, pp. 79-112) ao descrever que a imagem, por exercer fascínio, também é mágica, porém pelo exercício da crítica, é possível extrair o aspecto mágico que habita a imagem. Vale destacar que seria extremamente relevante poder retirar a magia das imagens pela crítica a ela e aos dispositivos tecnológicos. Estaria sendo resolvido um dos grandes males da modernidade contemporânea, seu mal estar, sua melancolia, seu cotidiano trágico, conforme descrito por Martins (2002b); e ainda seria possível esmaecer a violência das imagens e seu uso nefasto por meio da estetização da política. Em suma, estariam sendo resolvidos os temas e os dilemas da mobilização total que o tecido social está experimentando em relação ao devir das redes sociais, todas estas construções sociais possuem como um de seus pilares o imago, a magia que consegue transpassar o plano em que as imagens se situam e lhe garantem profundidade e capacidade de reconhecimento cognitivo e psicológico.

A passagem da história escrita para a memória imagética proposta por Flusser (1998) é um fenômeno que, de fato, está a desencadear a perda da historicidade (Martins, 2002a), mas não uma superação total da história ao ponto de ser considerada uma pós-história. Concorde-se com Flusser (2011, pp. 118-122) quanto ao aspecto da imagem como um tempo de plenitude, em que o passado é um aspecto do presente, o dispositivo tecnológico (aparelho é o termo utilizado por Flusser) rapta a vida e retorna o tédio.

É a partir da construção da plenitude da imagem no tempo contemporâneo que ocorre uma virada filosófica no trabalho de Flusser (2008, pp. 135-138). Ele passa a conceber a imagem tecnológica como uma represa de informação a serviço da imortalidade humana, de modo que a sociedade que conseguir habitar o universo das imagens será a que merecerá o verdadeiro título de sociedade humana. O autor (2008, pp. 127-133) cede à tecnologia e passa a considerá-la como redentora, ao ponto de criar o conceito do *homo ludens* cibernético, o qual pode construir a sociedade cérebro - uma metáfora para a “caixa preta”- agora transparente, em que os homens seriam “formigas curiosas” a andar secretando arte em um estado de orgasmo cerebral perene.

Os textos de Flusser (1998, 2008 e 2011) são um alento para a crença na solução por intermédio da tecnologia. Factualmente, seu trabalho crítico tende a conceber a modernidade atual como uma grande caixa tecnológica capaz de transformar a história em uma coleção de narrativas imagéticas (pós-história), cabe à humanidade se entregar ao imperativo da imagem como uma forma de poder se transformar em uma engrenagem desta caixa. A visão se torna fecunda pela capacidade de iluminar uma possível saída para a obesidade e o tédio comunicacional-imagético em que se transformou o cotidiano social contemporâneo. Considera-se essa saída como pouco provável e, de certa forma, lúdica, pois vive-se uma realidade cada vez mais apropriada pela tecnologia a se manifestar em domínio, violência e estetização técnica, que tendem a sufocar e a sugar a energia do homem. O ciberespaço não caminha para uma relação de harmonia e de integração com o humano, pelo contrário, ele está a aparelhar a humanidade e ainda a colocá-la em representação, segundo plataformas rígidas pelas quais apenas os fantasmas do mercado possuem livre acesso e circulação. O mercado, este sim, pode ser considerado uma engrenagem da caixa preta de Flusser (2011). Vale destacar que a obra de Flusser é muito fecunda e relevante, buscou-se apenas realizar um contraponto da concepção singular do autor a respeito da imagem tecnológica.

Outra visão teórica a respeito das imagens digitais é apresentada pelos filósofos franceses Giles Lipovetsky e Jean Serroy (2009). Os autores classificam a era atual como hipermoderna, pois, segundo eles, estão-se acentuando os efeitos da tecnologia que marcam a passagem à era moderna. A

hipermodernidade, segundo Lipovetsky e Serroy (2009, pp. 21-34), é principalmente caracterizada por dois processos: a cultura do excesso e o elogio à moderação. Sendo que ambos os processos são resultado da aceleração do crescimento do tripé estrutural da modernidade: o mercado, o indivíduo e evolução técnico-científica.

A cultura do excesso se caracteriza pela busca do prazer sem limites pelo consumo material e simbólico, a vida deve ser norteadada pelo acúmulo de informações e pelo acesso incessante ao “novo” na cultura em que se vive, nas palavras de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 34) um hedonismo de massas. Já o elogio da moderação pode ser comparado ao que Martins (2006, p. 68) classificou como a caça ao animal que vive no homem, pois Lipovetsky e Serroy (2009, p. 34) o conceitua como sendo a valorização suprema da saúde, dos direitos humanos, do feto como valor supremo, da consciência ambiental, enfim dos valores que enaltecem uma vida saudável e sem riscos.

Lipovetsky e Serroy (2009, pp. 36-41) chamam a atenção para a reestruturação da cultura de massas pela lógica da moda que vem se consolidando desde o final de década de 1960. Nessa perspectiva, a cultura assume uma lógica de mercado voltada para o efêmero, pelas tendências que vêm e vão, pela sedução, pelo “novo” em estado de permanência. Estes efeitos foram os responsáveis pela escalada e pela legitimação dos valores hedonistas e psicologistas que vêm caracterizando a sociedade contemporânea. Sobre essa casta hedonista, os valores da renovação contínua, o direito à felicidade individual e ao presenteísmo social cria uma espécie de liberalismo cultural, favorecendo as condições para que a tecnologia possa ser aplicada como agente de legitimação cultural, uma espécie de *carpe diem* dos tempos atuais (Lipovetsky & Serroy, 2009, pp. 41-45).

Nessa concepção de “hipermodernidade”, Lipovetsky e Serroy (2009) irão conceber “a tela global” como o resultado de uma cultura telânica, na qual a individualização cresce à medida que cada sujeito necessita de uma ou mais telas apenas para si (Lipovetsky & Serroy, 2009, pp. 51-67). “A tela global” de Lipovetsky e Serroy (2009, pp. 21-68) é concebida como uma extensão onipresente e hiperespetacular das telas nas relações socioculturais da “hipermodernidade”. Os autores chegam a afirmar que se o século XX foi o século do cinema, o século XXI se prenuncia como a era do tudo-tela (tudo-ecrã, na tradução em protocolo europeu).

Diante dessa república das telas, os autores propõem que se viva em um regime de mediocracia (media como o plural em latim do vocábulo mídia), ou de ecranocracia, em que o poder das telas envolve desde as questões mais elementares como a essência do poder social, até as questões banais referentes ao cotidiano individual.

Lipovetsky e Serroy (2009, p. 23) chamam a atenção para a expressão “tela global”, que abarca uma profusão de sentidos, pois remete ao novo poder planetário da ecraosfera, resultado do estado generalizado de tela, que vem sendo criado pela tecnologia da informação aliada à telecomunicação. O que estes autores estão propondo se refere ao poder das imagens digitais, pois a analogia proposta de um “governo das telas” não pode ser sustentada. A tela é apenas a estrutura tecnológica, uma tela apagada não consegue representar o poder e nem transmiti-lo. Já os efeitos das imagens em tela, esses sim, da mesma forma que constroem o imaginário representam o poder da tecnologia e são capazes até de serem portadores de violência simbólica. Para essa analogia, seria mais adequado conceber o conceito de imaginocracia, embora, como já dito, as imagens digitais não são o poder. Para que ele possa ser representado politicamente, elas possuem o poder (Martins, 2006).

Concorda-se com os autores (Lipovetsky & Serroy, 2009, pp. 23-25) quando os mesmos afirmam que as relações com o mundo e com os outros estão sendo mediatizadas pelas telas eletrônicas. Ao se considerar a tela como uma mídia, essa concepção é perfeitamente aplicável, mas, ao se analisar a relação com o ciberespaço e com as redes digitais, a fonte da mediação são as imagens digitais e não as telas. Entende-se a proposta de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 25), ao analisar que a estrutura teórica do trabalho parte do cinema, onde de fato a tela é a mediação, é o único entreposto entre o observador e o projetor. Nesse ponto, a distinção do português de protocolo europeu é eloquente, ao apresentar a tela como algo que recebe uma projeção e o ecrã como instrumento tecnológico que materializa a imagem. A explicação se faz desnecessária quando há separação semântica entre “tela” e “ecrã”.

Lipovetsky e Serroy (2009, pp. 23-45) atribuem a perda de hegemonia do cinema à ascensão das telas eletrônicas e digitais. O fato de as “estrelas” do cinema terem se multiplicado e se tornado mais acessíveis demonstram a democratização e a interpenetração entre ambos os tipos de telas. O que está sendo proposto pelos autores não é uma derrocada do cinema, mas sim a expansão do cinema para outras mídias ou “hipermídias”. Essa fagocitose do cinema em outras mídias é exemplificada pelas transmissões esportivas, *reality shows*, novelas e séries, que se valem das mesmas técnicas do cinema, como: câmeras múltiplas, câmeras lentas, zoom etc.

O efeito de adensamento do cinema pode ser observado também pela cinéfila narcisista que está a ser indiscriminadamente difundida pelo porte legal e irrestrito de câmeras, enfim em todas as mídias. Lipovetsky e Serroy (2009, pp. 45-56) encontram a penetração do cinema até nos computadores. Por meio da interatividade, é evocada a “cinevisão” do mundo: o cinema como o mundo e o mundo como o cinema, “o tudo cinema” (Lipovetsky & Serroy, 2009, p. 129).

Essa proposta de uma cultura transpassada pelo cinema, ou do filme como a redenção das mídias, não consegue suportar a realidade virtual do ciberespaço. Não se trata de substituir um realizador por um programador. A construção da realidade virtual não pode ser concebida como uma produção artística, até porque a própria realidade virtual está a transformar a “fotografia” do cinema. É mister apresentar que não existe a superação total de uma mídia, ela sempre sobrevive e deixa rastros em outra, como no caso da computação gráfica que está a radicalizar as formas e as temáticas do cinema.

Pensar em uma “cinevisão” é partir direto para Pasárgada e por lá repousar em eterno berço esplêndido. Não há dúvida de que o cinema sobrevive na cibercultura e que seus traços marcaram a cultura de forma inalterável, mas a cultura digital não pode ser concebida aos olhos do cinema. Por mais poética que se apresente a proposta, ela sucumbe ao argumento que a “cinevisão” não consegue explicar a razão matemática e algorítmica que põe um “áster ego” em representação. Seria como explicar a comoção dos espectadores, confortavelmente sentados nas poltronas da “catedral do século”, diante de uma cena de forte carga emocional por meio da resolução de uma equação.

Por fim, Lipovetsky e Serroy (2009, p. 310) formulam uma crítica a respeito da espetacularização do mundo da “tela total”, na qual a verdadeira vida está a se perder em detrimento da dependência fisiológica das telas. Esta dependência (Lipovetsky & Serroy, 2009, pp. 256-310) está levando a uma desrealização do mundo, pois imerge-se em plenitude em mundo de imagens e fantasias.

De fato, a crítica é relevante e fundamental, ao se analisar a dependência telânica como uma fisiologia, pois a considera como uma pele cultural sobre a qual se põe a experimentar uma cultura mergulhada na mediação tecnológica. A própria conclusão da obra de Lipovetsky e Serroy (2009), todavia, não é contumaz em relação a essa postura crítica, que acaba sendo superficial, pois eles não acreditam em um apocalipse cultural determinado pelo imperativo das telas, nem atribuem à “cinevisão” uma salvação para a era da tudo tela. Nas palavras de Lipovetsky e Serroy (2009, p. 310): “o que o universo telânico trouxe ao homem hipermoderno é menos o reinado da alienação do que uma nova capacidade de recuo crítico, de distanciamento irônico, de julgamento e desejos estéticos (...) nenhum filme catastrófico, mas nenhum *happy end*.”

É importante ainda recorrer ao autor norte-americano William John Thomas Mitchell, o qual apresenta uma visão materialista da imagem. Baseado na obra de Marx e Freud, este autor (Mitchell, 2009) propõe em essência que a imagem deve ser considerada como coisa viva, estando a meio caminho do que Tomas Kuhn (1997) teorizou como paradigma, e estando localizada no debate das ciências humanas como já esteve, outrora, a linguagem.

Mitchell (2009, pp. 21-39) afirma que ainda não se sabe o que são as imagens, mesmo quando colocadas diante do espetáculo de Debord (1997/1967) e da vigilância de Foucault (1987), ainda falta conceber qual é a sua relação com a linguagem, como deve ser entendida sua história. Sendo necessária ainda a compreensão de como as imagens atingem, em operabilidade, o observador e o mundo, como operam sobre o observador e como podem estar em relação com o mundo (Mitchell, 2009, p. 44).

A ação do espectador é o cerne da concepção da imagem de Mitchell (2009, pp. 43-76), pois ela interfere na construção da imagem da mesma forma que as possíveis formas de leitura o fazem em relação ao texto. Enquanto na leitura a decifração, a codificação e a interpretação podem alterar significativamente a assimilação da mensagem textual; o olhar, as práticas de observação, de vigilância e de prazer visual alteram a percepção da imagem, porém de uma forma muito mais profunda, pois não se trata de código padronizado como no caso da leitura. Mitchell (2009, pp. 47-78) propõe pensar em uma cultura visual baseada em arranjos históricos específicos de significados e temas, o que ele atribui como resultado de “regimes escópicos”. A proposta desloca a imagem para o lado social do visual, pois fatores como a visualidade, os aparatos, as instituições, os corpos e as figuralidades criam um complexo jogo de práticas e interesses que dão estabilidade para a concepção do significado da imagem; como em um organismo vivo, que é necessária uma contextualização própria para cada tipo de imagem.

A classificação tipológica apresentada por Mitchell (2009) é uma forma elementar para que ele construa a sua proposta iconológica, sendo as principais categorias apresentadas: imagens gráficas (estátuas, desenhos e pintura); imagens da percepção (aparências, compleições); imagens óticas (sombras, reflexos, projeções); imagens da mente (memória, sonho, pensamento) e imagens verbais (metáforas, literaturas descritivas, literaturas de viagem). Torna-se necessário acrescentar a classificação de imagens tecnológicas, as quais, neste trabalho, estão subdivididas em imagens técnicas (fotografia analógica e cinema analógico), imagem eletrônica (televisão) e imagem digital (imagens algorítmicas, imagens informacionais, fotografia digital, cinema digital e imagem virtual).

É interessante observar o aspecto iconológico que Mitchell (2009, p. 77) atribui como método, o qual não é constituído para elucidar imagens por meio do texto, mas para diferenciá-las (no sentido de distinguir) do texto. Logo, as imagens tornam-se enigmas do ponto de vista teórico, pois passam a situar-se em uma redoma, que torna obscuro o mundo visível. A imagem é concebida como um signo que extrapola os limites da história do homem. Um signo que pode causar o medo ao se aproximar da idolatria ancestral em uma razão contemporânea na qual esses valores já deveriam ter sido superados.

O trabalho de Mitchell (2009) aprofunda-se na construção de uma iconologia complexa e multifacetada da imagem, a relação de significação em aberto, pois ela se remete à representação e não

a um autor como no caso dos textos e, diferentemente dos textos, estão sempre próximas ao que representam. O aspecto religioso, passando pela representação até a simbologia abstrata, a construção teórica de Mitchell (2009) torna-se fundamental a este trabalho em um ponto elementar: o aspecto de organismo icônico que o faz conceber a imagem como algo vivo, e por isso ainda se encontra em processo de compreensão.

A possibilidade de conceber a imagem digital como um sistema tornou-se elementar na concepção da representação do “alter ego” por meio das redes digitais, assim como foi fundamental para conceber uma estética digital capaz de estimular a sensibilidade e a psique. Embora o trabalho de Mitchell (2009) foque de forma majoritária em uma teoria da imagem fora do contexto do ciberespaço, a estrutura filosófica e histórica somada com a planura das belas artes tornam seu trabalho fundamental para o hipertexto desta tese.

Ademais, os conceitos de Flusser (1998, 2008, 2010 e 2011) se tornam uma torrente contraditória para a alcunha conceitual deste trabalho, suas radicais ambiguidades sobre a memória, ao flertar com o fascínio da cibernética e os conceitos de pós-história e pós-memória, pelos quais o autor chega a propor a digitalização das mentes como uma proposta de sobrevivência memorativa. O texto de Lipovetsky e Serroy (2009) tornou-se um baluarte para conceber e discutir o cinema por meio de uma análise *ex post*, na qual pudesse figurar não apenas como uma herança cultural, mas sim uma relação *in acto*, que insere o cinema dentro de um contexto contemporâneo, em que seja possível realizar um diálogo com as novas tecnologias digitais.

Em vista disso, esses contrapontos se tornam fundamentais para que o contraditório consiga permear a proposta teórica deste trabalho, pois, afinal, abrir-se ao contraditório se torna uma condição *sine qua non* para se trabalhar qualquer proposta epistemológica do ponto de vista cultural. Afinal poucas construções humanas encontram-se tão abertas a interpretações e correntes teóricas quanto a imagem. Apenas um cuidadoso trabalho de garimpo consegue construir uma proposta que seja capaz de localizar a imagem em conformidade com um recorte empírico oriundo do universo das imagens.

Somente pelas lentes da cultura pode-se observar a invisibilidade da imagem, aquilo que de fato a constitui e a torna tão intrigante diante existência humana, do valor de ritual, da tradição até a racionalidade numérica. O que define a imagem digital, a qual já foi longamente abordada até aqui, é o fluxo, que em luz (fibra óptica) se articula com o tempo, e com a memória. Fluxo que contém em si a mística do “religare”, capaz de se conectar à tecnologia, agora deslocada da sua natureza antropológica e instrumental, e investindo a própria vida em uma fusão entre a *bios* e a *tekné*.

CAPÍTULO 6 - A IMAGEM DO OUTRO: A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE BRASILEIRA SOBRE A SOBRA DE UMA HERANÇA IBÉRICA

Este capítulo realizará um recorte histórico para discutir a imagem política, em que será analisada a imagem social, o mito nacional brasileiro, à luz de sua relação construtiva com Portugal. Este recorte abordará a falsa imagem criada a respeito da herança ibérica, que supostamente seria a responsável pela cordialidade e pela imagem naturalmente corrupta do brasileiro. A análise irá culminar no momento atual e na singular simbiose entre o ciberespaço e os veículos tradicionais de mídia. Esta simbiose torna-se o alicerce da estrutura de poder capaz de provocar uma crise na imagem política de uma gigantesca nação.

O recorte proposto é fundamental, pois atualiza a aplicação das imagens digitais em função do poder e traz consigo a formação de uma imagem errônea da contribuição portuguesa na construção da sociedade brasileira. A intimidade do tema torna-se o cerne neste capítulo, inclusive como ilustração, para melhor compreender a análise da pesquisa empírica com portugueses e brasileiros.

Se existe um lado positivo na obesidade informacional da cibercultura, este pode ser atribuído ao espaço destinado ao contraditório, pois não é possível o total controle por parte das mídias em relação ao conhecimento, nem tampouco em relação a uma unidade discursiva. Um ponto que vem se tornando latente no ciberespaço nos últimos anos e, principalmente, por meio da atuação política nas redes, se refere à construção de uma imagem, do ponto de vista mítico, em relação a quem são os brasileiros e quem são os portugueses na construção da chamada identidade brasileira.

Discutir a imagem do brasileiro e desmistificar a sua relação ética para com os portugueses torna-se um dever moral para um trabalho que busca definir culturalmente a imagem dentro de uma epistemologia luso-brasileira. Todavia o desenrolar da história brasileira das duas últimas décadas tornou-se um catalizador para discutir a imagem identitária. O contexto de afirmação de um mito nacional “viralata”, por meio de uma pesada campanha nas redes sociais, demonstra a aplicação prática do poder político da imagem digital enquanto instrumento midiático.

A exploração da corrupção como o grande mal do Estado e apenas localizado neste ente político está a distorcer a cultura política em diversos países. Todavia, o caso brasileiro é peculiar, pois se edifica em uma farsa. A imagem do outro é manipulada para se criar a imagem do brasileiro como um sujeito corrupto que apenas está a seguir “uma cartilha do mal” deixada de herança pelos portugueses. Esse mote somente pode se estabelecer pela construção de uma imagem identitária frágil e corroida desde

sua origem, portanto, cria-se um motor midiático em aceleração plena rumo ao atropelo das instituições democráticas do estado.

Desde 2013, tem-se observado a exploração da imagem (identitária) do brasileiro como “cordial” (Holanda, 2006) e naturalmente corrupto. Por meio das redes sociais e acompanhada de fake news, a função política das imagens digitais foi explorada e manipulada em prol de uma falácia teórica, que acabou por difundir e até mesmo consolidar a ideologização de um engodo, a imagem política do outro é atribuída a uma moralidade histórica criada à luz dos interesses contemporâneos e sem qualquer compromisso com a verdade.

O que está a se falar é da exploração e da manipulação da imagem do “brasileiro”, do mito nacional portador de um vício de origem: a herança portuguesa patrimonial. Essa mentira histórica consolidou-se como verdade social. Todavia, a destruição institucional que está a assolar o Brasil desde 2013 é, sobretudo, resultado da união entre estética e tecnologia digital que, por meio de uma devassa imagética, transformou em ideologia política a crença na malfadada herança ibérica, que deve ser radicalmente combatida, pois essa farsa tenta atribuir a origem do estado patrimonial e a corrupção política a uma continuidade com Portugal. Essa foi a auriflama da operação Lava Jato⁴⁸ a qual este autor considera uma das maiores farsas da história democrática brasileira e também se constitui no mote eleitoral de candidatos de extrema direita nas eleições de 2016 e 2018 em todo o território brasileiro.

O mote ideológico permeia os discursos das redes sociais e constrói a imagem da nova e da velha política no Brasil. A velha é dotada da herança ibérica, se vale de favores e do estado patrimonial. A nova política se vangloria da transparência, seus praticantes se consideram protestantes ascéticos norte-americanos e possuem o mercado como referência de toda a fonte da moralidade e dos bons costumes.

Conforme será apresentado, perceber-se-á que essa proposta é resultado de um pacto nefasto entre os verdadeiros donos do poder: uma elite financeira, que possui como seu exército particular uma classe média servil, e uma mídia nefasta que acaba de descobrir o poder das imagens digitais como veículos ideológicos, capazes de ditar o rumo político de um país. As classes trabalhadoras e o sub proletariado (camada da população sem instrução e que vive abaixo da linha da pobreza) não fazem parte do pacto, por razões óbvias: são massas de manobra eleitoral e não são consideradas como merecedoras do poder. A imagem social perversa que apenas serve para a perpetuação da concentração

⁴⁸ Segundo o site oficial do Ministério Público Brasileiro “A operação Lava Jato é a maior investigação de corrupção e lavagem de dinheiro que o Brasil já teve. Estima-se que o volume de recursos desviados dos cofres da Petrobras, maior estatal do país, esteja na casa de bilhões de reais. Soma-se a isso a expressão econômica e política dos suspeitos de participar do esquema de corrupção que envolve a companhia”. Disponível em: <http://www.mpf.mp.br/grandes-casos/caso-lava-jato/entenda-o-caso>. Acessado em 31/05/2019.

da renda e do poder deve ser clarificada. Afinal um trabalho acadêmico, no âmbito dos Estudos Culturais, deve estar aberto a dialogar com a imagem identitária/ política evidenciando as relações de poder em prol do contraditório e em busca da verdade empírica.

Um país cuja sociedade acredita no engodo da herança ibérica, está a cair em uma armadilha ideológica, a qual foi transferida para as redes sociais, travestida pela teleologia digital da verdade imagética. Diante de tal fato, é necessário recorrer à cultura como apelo à reflexão e ao pensamento crítico, seria algo como o exposto na canção de Raul Seixas (1983), “Não fosse o Cabral”, cujo último refrão é um canhão de luz a iluminar este engodo: “Falta de cultura; para cuspir na estrutura; e que culpa tem Cabral?”

6.1. A origem da imagem identitária na relação Brasil Portugal

Entender a origem da construção da imagem do brasileiro como a continuidade de um português emotivo e corrupto que adquiriu a indolência dos índios que, no Brasil, estavam, se torna mister para conceber a imagem identitária que criou o mito nacional brasileiro, sob a batuta da maior herança burocrática de Portugal: o patrimonialismo. Estes falsos conceitos estão em franca expansão no Brasil por meio da mídia tradicional e de forma aniquiladora nas mídias digitais.

Uma prova empírica pode ser facilmente conseguida na página inicial de busca no Google Brasil⁴⁹. Ao se pesquisar por patrimonialismo brasileiro, o primeiro resultado é uma página do Instituto Liberal⁵⁰, com o seguinte título: “O patrimonialismo brasileiro: como Faoro explica a crise atual?”. A leitura deste texto é um assombro para qualquer mente ilustrada. Trata-se de uma panaceia conceitual, com vestes intelectuais, uma doutrina de mau gosto, pueril, e academicamente desprezível, ao ponto de concluir o texto, ligando o patrimonialismo a um partido político. Trata-se de um engodo, de uma manipulação que se justifica com imagens digitais de livros e obras sobre o tema.

Dessa forma, é necessário desconstruir os conceitos e valores que estão apresentados na rede e no discurso político; e ainda viralizados sob forma de imagens digitais nas diversas redes sociais, especialmente no *WhatsApp*. Aliás, uma das formas mais eficazes de se difundir e explorar o poder de imagem digital a simbolizar uma mensagem é pelo aplicativo *WhatsApp*, a ferramenta se tornou referência para o marketing político nos últimos 4 anos. É necessário que sejam investigadas as formas

⁴⁹ É importante salientar que o algoritmo de busca retorna resultados diferentes em detrimento do país de origem da busca e em função do usuário estar “logado” no navegador do Google.

⁵⁰ Página pode ser acessada pelo link: <https://www.institutoliberal.org.br/blog/o-patrimonialismo-brasileiro-como-faoro-explica-crise-atual/>

como se pode chegar ao ponto de a primeira página de uma pesquisa no Google atribuir à Portugal as causas estruturais da crise econômica e política experimentada pelo Brasil de 2019.

Jessé de Souza (2017, p. 18) acredita que a causa da construção da imagem do brasileiro, como sendo uma continuidade do português patrimonial, seria esclarecida pela teoria social do culturalismo (racista) conservador a qual, segundo o autor (2017, p. 19), constitui uma tese clássica do senso comum brasileiro, uma espécie de “sociologia espontânea dos leigos”, pois acredita-se que a transmissão cultural ocorre de forma natural e automática, como se se tratasse de uma herança genética. Esse entendimento, que se encontra generalizado na sociedade brasileira, é extremamente perigoso, pois desconsidera a construção social do ser humano por influência das instituições (Souza, 2017, p. 19). A ideia da naturalidade cultural é o fator que moraliza a imagem digital, recebida pelo *WhatsApp* durante as eleições, ao colocar o rosto de um determinado candidato no lugar do rosto do Rei Afonso III, como uma forma de demonstrar a continuidade com Portugal, bem como para demonstrar que as origens do candidato eram patrimoniais. Afinal, para o culturalismo conservador, o patrimonialismo português se inicia nas Guerras de Reconquista, à guisa de Max Weber (1984).

Para desconstruir a proposta messiânica do culturalismo conservador, é necessário lançar um olhar para as instituições que estruturaram o estado brasileiro, e que permite lançar um olhar sociológico para a construção do Brasil. Concorde-se com Souza (2017, p. 20) que, desde os primórdios, a instituição que englobava todas as demais em plenitude era a escravidão, a qual não existia em Portugal como instituição e como modo de produção, embora seja reconhecida a presença pontual de escravos em Portugal entre os séculos XV e XIX. Portanto, a forma como se estruturou a família, a economia, os poderes políticos e jurídicos no Brasil se deu em função e sobre os valores da escravidão.

Porém, a visão culturalista simplesmente nega esse enorme arcabouço histórico, superando-o em prol de uma continuidade que seguiu por caminhos completamente difusos. É como se, desde o século XV, fosse possível pegar um avião e em algumas horas estar em Portugal e dois dias depois estar de volta ao Brasil. Ora, durante a época colonial, até a chegada da corte no século XIX, os portugueses que aqui chegavam passaram por um processo de aculturação que geraria impactos sociais em ambas as localidades, desde hábitos simples, como o consumo de castanhas em Portugal, até a miscigenação entre portugueses e tupis, com direito a pactos de guerra e paz (Bueno, 2016, pp. 17-34).

O cerne da questão, quanto a imagem da escravidão edificada pelas redes digitais nos últimos anos, se vale de falso cientificismo. A mesma é apresentada como um nome, um momento histórico pelo qual não se tem nenhuma dívida, como se a culpa por todas as atrocidades não fosse uma herança histórica, mas sim algo feito por um outro povo, apenas linhas em um livro de história, agora lidos à luz

do digital. A proposta que hoje povoa a mente dos brasileiros esquece que o processo histórico e cultural edificou o povo desta terra como brasileiros e, apesar de individualmente não existir, nos tempos atuais, uma relação direta com a escravidão, do ponto de vista histórico e sociológico, esta dívida é de todos, brasileiros e portugueses, sem qualquer distinção.

Como um engodo dessa magnitude, pode ter se tornado um mito, pelo qual a responsabilidade por esse processo nefasto é delegada aos portugueses, enquanto a própria sociedade brasileira ainda se organiza de forma escravocrata? Souza (2017, p. 20) atribui como uma das principais razões para esta cegueira institucional o fato da indistinção entre nome e conceito. É possível falar da escravidão e não ser consciente dos seus efeitos e reflexos reais, e seguir em frente com a imagem midiática de uma sociedade que é a continuação de uma sociedade portuguesa patrimonial e essencialmente corrupta. Nas palavras de Souza (2017, p.20), “é como tornar secundário e invisível o que é principal e construir uma fantasia que servirá maravilhosamente não para conhecer o país e seus conflitos reais, mas sim para reproduzir todo tipo de privilégio escravista ainda que sob condições modernas”.

É dessa forma que a mídia digital vem trabalhando a construção da imagem do brasileiro, um mito nacional entreguista no qual é maculada uma estrutura de reprodução de poder, a qual é justificada e moralizada por uma herança histórica capaz de encobrir a verdadeira estrutura social que está corroendo as instituições democráticas brasileiras. A grande preocupação é que este discurso tem sido ilustrado por meio de imagens (digitais) distorcidas nas redes sociais e no universo da WEB ao ponto de ser tomado como verdade, o culturalismo conservador está edificando essa proposta histórica como a origem de todo o mal estar contemporâneo do Brasil. Ironicamente, a mesma elite e uma parcela superior da classe média que assinam este pacto nefasto, e ainda patrocinam midiaticamente o engodo, estão a migrar para Portugal em grandes hordas, em fuga dos problemas sociais especialmente ligados à segurança e à qualidade de vida que faltam no Brasil.

Souza comenta (2017, p. 21) existir um toque satânico nesta bizarra construção histórica, cujo objetivo é “demonizar o Estado como repositório da suposta herança maldita portuguesa” como uma forma de criar uma resposta moralista em hibernação, a qual será acordada sempre que o Estado for ocupado por lideranças populares que não atendam aos interesses e não acentuem os privilégios da elite. O estopim sempre será a corrupção, seletiva e dentro do estado.”

Nota-se a sagacidade na construção de uma farsa social que, com a chancela do WhatsApp, do Instagram, do Facebook e da validação “científica” do Google está a consolidar-se na memória cultural de toda uma nação. As imagens digitais estão a realizar um trabalho de manipulação social e política à luz do que Benjamin (1992, pp. 79-119) alertou a respeito do risco da união entre a técnica e estética.

Essa narrativa está a ser construída desde a origem do pensamento social brasileiro e, em 2013, ganhou fôlego com o incremento tecnológico, radicalizando-se através dos dispositivos móveis, especialmente os *smartphones* a partir de 2016.

Concorda-se com Souza (2017) quanto à origem do culturalismo (racista) conservador, a qual pode ser encontrada em Gilberto Freyre (1990 e 2006). Ainda é possível observar na obra de Freyre várias generalizações e pré-conceitos (do ponto de vista científico) que conotam da construção de um “romance da identidade nacional” (Souza, 2017, p. 21), em *Casa Grande e Senzala* (Freyre, 2006), obra em que é evocado o congraçamento de raças para a construção do brasileiro, e a escravidão é analisada sob um olhar quase sadomasoquista.

Freyre (2006, pp. 12-23) define o ano de 1532 como a virada portuguesa em que se propõe uma forma mais eficiente de colonização. A economia seria ancorada na monocultura e na mão de obra escrava. Na base social, a família patriarcal portuguesa, constituída pelo casamento entre o português e o índio. Para Freyre (2006), o sistema escravocrata brasileiro foi estruturado pela união entre um escravismo semi-industrial oriundo das grandes monoculturas agrícolas (uma referência do sistema norte-americano) e um escravismo familiar e sexual de origem moura (Souza, 2017, p. 22). De acordo com o autor (2006, pp. 179-181), esta segunda característica é o resultado de uma herança mulçumana na formação cultural portuguesa, a qual foi também introduzida no processo colonial brasileiro.

A herança sexual moura que estava na origem da colonização é uma das formas exploradas por determinadas mídias e redes sociais religiosas para pregar a perversão do brasileiro, como uma continuidade do português. As manipulações sempre vêm acompanhadas da imagem digital de Freyre, que representa a chancela da ciência para a pregação religiosa. E o argumento à suposta imagem da perversão sexual do brasileiro é consolidado por outra proposta de Freyre: a necessidade de povoação de um país de dimensões continentais por um país pequenino como Portugal. Tal afirmação justifica a adoção do sistema de escravidão português à maneira árabe (em detrimento da maneira europeia), na qual a poligamia, embora repudiada pelo cristianismo, era socialmente praticada através da relação do pai de família com as escravas, uma forma maometana de aumentar a população (Souza, 2017, pp. 21-23).

Souza (2017, p. 23) chama a atenção para a questão que irá contribuir para a base social brasileira, segundo a obra de Freyre (2006), trata-se o fato de o filho do pai europeu com a escrava africana poder ser aceito como europeizado, no caso de aceitar a fé e os costumes do pai. Caso de extrema relevância, pois a base social da colônia era a família, dada a distância do Estado e das instituições brasileiras (Freyre, 2006, pp. 57-90). O que cria uma sociedade sadomasoquista, com uma

patologia social pela qual a dor alheia, o não reconhecimento da alteridade e a perversão tornam-se cerne das relações interpessoais (Souza, 2017, p. 27). O poder ilimitado do pai de família, que não possui um Estado legislador e instituições políticas limitadoras, lhe permitia construir suas relações segundo os próprios interesses e ele necessitaria apenas satisfazer seus próprios desejos: o patriarcalismo (Freyre, 2006, p. 112).

As bases que Freyre lança para a consolidação do culturalismo conservador estão exatamente nessas propostas de uma única origem do mal que habita as terras tupiniquins, a origem portuguesa que constrói o poder da Casa Grande, e a senzala como um jardim da perversão, do poder absoluto do patriarcado e do sadismo. A obra de Freyre atribui como herança os próprios valores que devem ser considerados como brasileiros, pois foi o processo historicamente estabelecido, conforme muito bem exposto pelo próprio Freyre em sua obra: a distância do Estado e das instituições portuguesas.

Souza (2017, p. 27) alerta para a transformação do sadismo patrimonialista em mandonismos em *Sobrados e Mucambos* (Freyre, 1990). Nessa obra, Freyre analisa outro aspecto da sociedade brasileira: saindo da esfera privada, do seio da família para a esfera pública, inaugurando uma dialética tipicamente brasileira de privatização do público pelos detentores do poder, razão contrária do patrimonialismo, alardeada por Raymundo Faoro (2001) e Sérgio Buarque de Holanda (2006), que determina que a fonte do apropriamento e da corrupção se encontra no Estado. O verdadeiro mandonismo atual, portanto, está nas elites financeiras, como, em primeiro momento histórico, esteve com os proprietários rurais e, posteriormente, com os proprietários urbanos.

Essa realidade cria a figura do agregado, normalmente mestiço, que vai constituir a base da burocracia brasileira e uma espécie de capataz da elite, que, mesmo tendo origem escravocrata, mantém a devida distância social dessa condição. Como até meados do século XIX a igreja estava associada ao poder do patriarcado, esta instituição se postava como uma extensão deste poder, e nada fez para alterar essa realidade que criava um verdadeiro sistema de castas que sobrevive até hoje no Brasil. As relações de poder são tipicamente brasileiras e representam uma forma social de se continuar com a ideologia escravista até os dias atuais, não podendo, de maneira alguma, ser apresentada como uma continuidade com Portugal.

A temática da modernização é levada a cabo em *Sobrados e Mucambos* (Freyre, 1990), obra na qual se reflete a respeito da ordem sadomasoquista do mandonismo escravocrata com a incipiente modernização institucional do Brasil pela entrada em cena do mercado capitalista e do Estado burocrático centralizador (Souza, 2017, pp. 28-35). A ótica social de Freyre (1990) é a decadência do

patriarcado rural brasileiro e a ascensão da cultura citadina no Brasil, processo que foi consolidado como a vinda da corte portuguesa em 1808.

Esse ponto é extremamente relevante, pois Freyre deixa claro que o processo de urbanização brasileiro é uma influência europeizante, não é ibérica; segundo Souza (2017, p. 30) é até anti-ibérica, pois aponta para novas formas de vestir, de falar e de comportamento público, nas palavras de Souza (2017, p. 31) “é como se os brasileiros passassem a consumir pão e cerveja como os ingleses, consumir a alta costura de Paris e civilizar-se em termos de maneiras e comportamento observável. Algo que era superficial apenas para causar impacto e demonstrar que os costumes europeus por aqui chegavam, o que Ianni (1996, p. 18) descreve como valores europeus que esteavam na Europa da Inglaterra e da França, processo pelo qual passava a própria corte portuguesa, que por aqui desembarcou.

A leitura de um processo de modernização sem autenticidade, superficial, é uma das bases do culturalismo racista que se encontra em franca expansão nas redes digitais, no qual se valoriza o que “vem de fora”, desde que não venha de Portugal, pois é de “lá” que se origina toda a desgraça social que assola o Brasil. É o que defende Raymundo Faoro (2001), ao elucidar que a modernização brasileira não foi realizada com a profundidade necessária, seria uma bebida nova em um velho barril.

O processo de modernização trouxe outra questão que ainda é muito explorada pelas mídias digitais: a consolidação da pobreza, em detrimento da libertação dos escravos, os quais foram para as cidades sem a menor condição de sobreviver ou de trabalhar. Seu trabalho nas lavouras foi substituído pelo trabalho imigrante, principalmente composto por italianos. Dessa forma, foi o Estado brasileiro que deixou o grande contingente de escravo à deriva nas cidades, o ódio ao negro e ao pobre vai sendo institucionalizado até chegar ao ponto em que um presidente da república, em 30/05/2019, em uma live no Facebook, dizer ao se referir a um partido popular a seguinte frase: “Eles gostam de pobre. (Para eles) quanto mais pobre melhor”. Essa é uma das razões pelas quais é necessário reler sobre a formação do mito nacional brasileiro, pois esse tipo de construção está em constante distorção e simboliza o macabro uso das redes sociais para a disseminação da intolerância e do ódio ao outro. Trata-se do uso das imagens em rede como uma maneira ideológica de destruir a alteridade em prol da construção de uma proposta autoritária e racista. Utiliza-se a tecnologia digital como um instrumento repressor que pode ser ampliado para todo o universo político. Esse tipo de uso pode se tornar o propulsor de novas formas de fascismo, pois permite a construção de um regime cultuado e idolatrado por um número enorme de seguidores, que busca elementos históricos para serem distorcidos em puro moralismo político.

A transformação da raça condenada (negros escravos), descrita no conceito provocativo de Jessé de Souza (2017, p. 34) de “ralé brasileira”, atualmente composta por negros, mulatos e brancos em condição de subproletariado, em total abandono social, é o que leva a uma declaração asquerosa e preconceituosa de um presidente da república, cujo país absorve anestesiado, sem se revoltar ou repreender em protesto. Na realidade, a transmissão de imagens digitais está sendo efusivamente aplaudida por seus seguidores nas redes sociais.

A consolidação da modernidade brasileira trouxe também a figura do mulato, normalmente um agregado familiar, filho de branco e escravo, que possuía a capacidade de mobilidade social. As origens da classe média brasileira se encontram no mulato, o que Freyre classificou como “mulato bacharel”, que possuía uma melhor qualificação que o mestiço artesão (Freyre, 1990, p. 65). Souza (2017, p. 41) aponta que, no século XIX, momento da modernização do país, já se aponta o mecanismo de distinção social que irá definir a classe média contemporânea: o capital cultural valorizado. No processo de modernização do Brasil, ocorreu a incorporação social do mestiço (mulato) e a demonização do negro.

A demonização partia do princípio de que, mesmo liberto, o negro possuía a mesma função social, mas, após a abolição da escravatura, ele agora estava “solto”, seria um animal perigoso, que deveria ser abatido em prol do bem-estar da sociedade, e do cidadão de bem. Discurso que se encontra entre os mais comentados nas redes sociais em 2019. Souza (2017, p. 42) distingue a opressão ao negro de duas formas distintas, uma simbólica, na qual evidencia-se o prazer da “superioridade e do mando”; e outra “material e pragmática, no sentido de criar uma classe sem futuro que pode, portanto, ser explorada e vil.

Preconizando as palavras do presidente da república em maio de 2019, Souza (2017, p. 42) afirma: “O ódio ao pobre hoje em dia, é continuação do ódio devotado ao escravo de antes”.

Essa é a verdadeira razão pela qual a classe média se colocou nas ruas em 2013, e não a corrupção seletiva destinada ao PT⁵¹, pois o mesmo povo não foi às ruas quando a corrupção atingiu de forma mais profunda outros partidos políticos. O ódio ao PT era o ódio destinado à pequena parcela da sociedade que estava deixando a condição de extrema pobreza (Souza, 2017, p. 42). Trata-se de um ódio gestado há 150 anos, desde a entrega dos negros à própria sorte, porém, a partir de 2013, foi possível professar este ódio de forma silenciosa pelas redes digitais e de movimentos que se articulavam por meio delas. O silêncio das imagens digitais em rede se tornou o meio de transporte desse ódio. Apesar de estar-se a olhar para o Brasil, a gestação da socialização da intolerância e do ódio pelas redes

⁵¹ O Partido dos Trabalhadores (PT) é uma agremiação política em forma de partido, cuja origem remonta aos anos de 1980. Possui alinhamento ideológico de esquerda e de centro-esquerda. O PT foi o partido que elegeu o presidente Luís Inácio Lula da Silva em 2003 e 2006 e a Presidente Dilma Vana Rousseff em 2010 e 2014.

sociais pode estar a ocorrer em qualquer parte do planeta, trata-se de uma dura realidade que a cibercultura está a trazer à baila para o tempo atual.

O que Freyre (1990) aponta como positivo foi desconstruído por Sérgio Buarque de Holanda (2006) e por Raymundo Faoro (2001): é o valor da receptividade e da disponibilidade gerada pela aculturação entre os negros, índios e europeus o que, para Freyre (1990, p. 167) é uma característica positiva que, inclusive, serviu como lema para o presidente (do Brasil) Getúlio Vargas, mas que, em nome da consolidação do culturalismo conservador, será ressignificado como algo negativo.

Diante dessas breves considerações entre o Brasil colônia e o Brasil moderno, pergunta-se: onde está a continuidade com Portugal, onde está essa herança ibérica maldita? Como pode um mote deste calibre ter se estabelecido em toda uma nação?

Uma das possíveis respostas é apresentada por Souza (2017, p. 58), a leitura economicista da realidade não permite compreender a importância dos aprendizados societários simbólicos e morais. A esta visão economicista, segundo a qual o valor está baseado na relação extrema com o dinheiro, possibilita a criação da imagem do outro apenas em relação ao próprio ganho e ao próprio interesse, quando se quebra o caminho para a alteridade abre-se um interstício para a ação dos discursos flamejantes das imagens em rede. Ao não perceber o outro, o culturalismo conservador consegue se propagar por meio de uma naturalidade genética pela qual se percebe como imaculado e que a responsabilidade pelos grandes problemas sociais não cabem a si, mas a uma herança histórica maldita em que o português representa o estado patrimonial e a continuidade da corrupção; e o norte-americano, a honestidade e a prosperidade do mercado. Esse engodo político está a flunar a todo o momento de forma atemporal, e dessa forma vai-se construindo uma imagem perversa do brasileiro e do português enquanto corpos individuais e coletivos, sem qualquer tipo de fundamento, lastreado em uma farsa pseudocientífica.

6.2. Opinião pública: a mídia na construção da imagem da continuidade com Portugal

A opinião pública surge como uma inovação inerente ao capitalismo industrial, portanto, já nos finais do século XIX, com a ascensão dos valores da liberdade e igualdade, por meio do sufrágio universal e da educação em franca expansão, torna-se latente a necessidade de uma opinião pública mais inclusiva (Habermas, 2003, p. 40). Os valores capitalistas, aliados ao estado democrático de direito, desembocam em um único contexto funcional. As mercadorias passam a ser materiais e simbólicas, a indústria cultural (Adorno, 1977) assume um papel fundamental para a consolidação e a expansão do capitalismo em

transição de sua forma industrial para o formato financeiro. Uma das necessidades estruturais que o capitalismo traz às indústrias culturais são produtos de baixo grau de profundidade intelectual, pois não era interessante a erudição, e sim a voracidade da máquina de reprodução simbólica.

As indústrias culturais não produzem e nem distribuem o conhecimento que transforma e emancipa o “ser”, mas é focada em estereótipos e produtos que convencem por repetição e constroem um imaginário baseado nos interesses do jogo social de um determinado momento (Adorno, 1977, pp. 67-98). Souza (2017, p. 67) apresenta o clichê político dos jornais brasileiros do tempo atual como exemplos de produtos culturais rasos e direcionais como: “chamar de chavismo ou de bolivarianismo qualquer crítica a si mesmo”. Falta a exposição de argumentos opostos, do espaço ao contraditório, pois somente pela divergência o sujeito pode formar a própria opinião. É por meio da incidência da opinião pública ou do debate em torno de um pensamento único que a esfera pública consegue, nos bastidores, manipular a grande imprensa, pois ela precisa parecer plural e imparcial, somente assim ela pode-se legitimar.

O papel da opinião pública foi fundamental nos últimos 150 anos para transformar em razão verdadeira a imagem do Brasil como um enorme Portugal, e ainda atribuir ao brasileiro a unicidade informacional, uma via única capaz de introduzir, na sociedade, o valor moral dos folhetins durante as seis primeiras décadas do século XX e, a partir da década de 1970, o moralismo conservador das telenovelas, nas quais desde a moda até os valores sociais e políticos giram em torno de sua temática. Ainda é interessante notar que as telenovelas são exportadas para Portugal, mas constituem, nesse país, um valor moral de menor influência. Este autor, em uma pesquisa empírica realizada na Universidade Fumec (Lopes, 2017), observou que o efeito totalizador da moralidade das novelas, principalmente das produzidas pela Rede Globo de Televisão, somente pode ocorrer em consonância com o telejornal que a antecede, pois a novela é apresentada como uma ilustração, uma moralização da manipulação midiática realizada pelo telejornalismo.

Souza (2017, p. 68) apresenta a imprensa como parteira da esfera pública, pois obviamente é a mediadora das tensões entre a sociedade e as instituições públicas e privadas. É justamente nesse alinhamento institucional que a empresa salta de uma proposta pedagógica para uma proposta meramente manipulativa. Ao ser concebida como intencional e direcionadora, como atribuir acesso plural à informação?

Habermas (2003) propõe que o caminho mais plausível é a democratização institucional, no qual o espaço seja aberto para entes sociais e políticos com o objetivo máximo de criar um espaço comunicativo, aberto à crítica pública, capaz de buscar na diversidade a reflexão e a construção de um

pensamento intelectual. Porém, o próprio Habermas (2003, p. 111) verifica que é impossível retornar a uma era pedagógica como a realizada em meados do século XVIII, pois o que se estabeleceu foi o domínio dos interesses privados e dos valores protetivos do mercado capitalista, que reúnem, em espaço público, demandas e indicadores privados.

A alternativa de Habermas (2003, pp. 112-127) é baseada em uma proposta de controle recíproco, em que instituições rivais ou de pensamento difuso possam, por meio da tensão, trazer o equilíbrio informacional, em meio à disputa pelo poder econômico, social e político. Essa lógica foi aplicada na profunda reformulação da imprensa europeia no pós-guerra, especialmente na regulamentação da televisão. Em grande parte da Europa e em uma parcela dos Estados Unidos, o estatuto que criou as emissoras de televisão as estabeleceu como uma proposta institucional pública (Souza, 2017, p. 68).

Chama-se a atenção, principalmente para o leitor sul-americano, que o conceito de televisão pública não deve ser confundido com o conceito de televisão estatal, destarte que uma parcela das televisões públicas europeias tenham surgido inicialmente como estatais. Todavia, o processo europeu deu-se de tal maneira que as condições e as preocupações determinadas por Habermas (2003, pp. 112-134), como a diversidade de conteúdo, a profusão de interesses políticos e econômicos diversos e divergentes foram fundamentais na transição das redes de televisão estatais para as redes de televisão públicas (Souza, 2017, p. 69). Em países cujas instituições políticas eram sólidas, o processo ocorreu de forma natural, como na França, Alemanha, Inglaterra, Itália, Espanha e Portugal (Souza, 2017, p. 69). O avanço da cidadania na Europa, após o trauma da Segunda Guerra Mundial, levou a uma rápida expansão dos direitos humanos, o que enseja, do ponto de vista social, o fortalecimento das instituições democráticas, levando os sistemas de imprensa televisiva ao controle público, em que a sociedade pode participar do gerenciamento das emissoras, os partidos políticos se colocaram em representação na estrutura dos sistemas de televisão, bem como se abriu espaço para a participação de associações diversas e igrejas (Souza, 2017, p. 69).

As televisões públicas europeias se organizam como instituições representativas, as quais podem controlar a estrutura administrativa da empresa bem como a grade de conteúdos e programações. Normalmente formados por conselhos administrativos, o viés institucional destas emissoras de televisão permanece público, não sucumbem exclusivamente aos interesses do Estado ou do mercado. As várias camadas sociais estão representadas na estrutura constitutiva das emissoras de TV, portanto, valores e interesses diversos estão em tensão para que haja independência e espaço para o contraditório.

Interesses patronais e proletários são representados por sindicatos, agremiações políticas, clero, dentre outros grupos de interesse (Souza, 2017, pp. 65-69).

São emissoras como a BBC (inglesa), a TVE (espanhola), a France Télévision (francesa), a RAI (italiana), a ARD e a ZDF (alemãs), a PBS nos Estados Unidos e a RTP em Portugal (Souza, 2017, p. 69). Como a RTP é uma televisão pública, fica evidente, para um estrangeiro da América do Sul, o caráter pluralista e multifacetado da programação. Embora entre os portugueses exista uma reclamação generalizada a respeito da manipulação midiática, saltam aos olhos, especialmente de um brasileiro, os espaços abertos aos debates, a apresentação de correntes de pensamento contraditórias, em horário nobre, a capilaridade com que se insere todas as regiões do país no noticiário, as coberturas de eventos culturais diversos sem uma orientação puramente patrocinada, enfim, uma abordagem muito diversa do sistema de televisão da América do Sul.

De forma infeliz e com resultados nefastos, o sistema de televisão brasileiro se desenvolveu às avessas do sistema europeu e de parte do sistema norte americano, em que os interesses dos grandes conglomerados informacionais, oriundos da imprensa escrita, foram os únicos que se levaram em conta. A regra foi: manter o sistema de televisão sob o domínio exclusivo de empresas privadas, cabendo a elas a total definição de pautas, conteúdos, visão política, orientação religiosa, portanto, um sistema de televisão que era uma concessão do estado para a exploração inescrupulosa deste meio de comunicação (Souza, 2017, p. 70). Houve, na realidade, uma mobilização da classe política sob a tutela do mercado. Não faltaram pressão econômica e chantagem moral para que não se constituísse no Brasil um sistema de televisão pública. Entregou-se ao mercado a oportunidade de criar um sistema de televisão de dimensões continentais, sem a concorrência de uma televisão pública. A concentração de poder entre as emissoras brasileiras atualmente é tão alargada que qualquer tentativa de criação de uma emissora pública tornar-se-ia irrelevante e estaria fadada ao fracasso, como pode ser constatado em algumas propostas como a TV Brasil, que se encontra ameaçada de extinção e que é irrelevante em termos de audiência.

A televisão brasileira, ao contrário da portuguesa, estabeleceu-se sem a concorrência de um sistema televisivo público, o que não permitiu que um sistema de mediação da esfera pública se estabelecesse no Brasil. Não há qualquer tipo de circulação de interesses em disputa no sistema televisivo brasileiro, e sim uma instância arregimentada, um instrumento de manutenção e colonização dos interesses privados, que são apresentados e moralizados como se fossem públicos (Souza, 2017, p. 69).

O papel da Rede Globo nesse contexto é fundamental. De forma subliminar, a emissora fomenta os interesses do culturalismo conservador que circula abertamente nas redes. Em um contexto geral, os indivíduos não conseguem formar uma opinião autônoma e independente, pois não há pluralidade de pensamento, de discursos e não há debates. O principal telejornal brasileiro, o Jornal Nacional (produzido pela Rede Globo), está no ar desde 1º de setembro de 1969 e jamais realizou um debate ou apresentou opiniões divergentes a respeito de qualquer tema. O seu formato é totalmente editorial, o público recebe apenas a informação conforme os interesses da emissora. O poder institucional da Rede Globo de Televisão, per si, já é uma demonstração empírica do engodo em que se baseia o culturalismo conservador. A emissora sobrevive por meio da sua influência direta no direcionamento e na manipulação cultural de grande parte do país (Williams, 2016).

Souza (2017, p. 70) discorre sobre esse sistema de televisão concedido à iniciativa privada com rara clareza: “o círculo discursivo se quebra no seu primeiro e principal elo de transmissão pública dos argumentos. Os telejornais e programas de debate da Rede Globo e os outros canais com pessoas que refletem a mesma opinião criam uma fraude evidente”. É interessante notar que os principais estudiosos da televisão brasileira não apresentam olhar crítico. Sérgio Mattos (2010), em seu livro *a História da Televisão Brasileira*, apresenta um panorama político crítico sobre a influência dos presidentes Getúlio Vargas e Fernando Henrique Cardoso, no sistema de concessões da televisão brasileira, mas não chega a denunciar a farsa da construção de uma opinião nacional por meio dos interesses exclusivos do mercado.

Situação de maior preocupação (e em até certo ponto risível) é encontrada na obra de Flávio Ricco e José Armando Vannucci (2017), intitulada *Biografia da Televisão Brasileira*, uma das obras atualmente mais aclamadas pela imprensa brasileira sobre a história da televisão, dividida em dois volumes e totalizando 928 páginas de pura ilusão, pois o sistema brasileiro de televisão é apresentado como um veículo que cativa corações e mentes e um símbolo da cultura nacional, sem qualquer tipo de olhar crítico, apenas uma ode ao meio de comunicação, como um dos grandes responsáveis pelo progresso do país.

A semelhança de opiniões que se travestem de debate em alguns programas de televisão e os telejornais em um modelo de uníssono criam um público sem padrão de comparação, que facilmente irá seguir a opinião da mídia (Williams, 2016, pp. 35-56). Trata-se do poder das imagens aliado ao poder do discurso, ilustrados pelo poder das imagens digitais a escarar a escatologia do decoro televisivo, e a povoar toda uma população com *fake news* imagéticas. Está-se diante de um sistema midiático perverso,

que inicia a manipulação pela televisão e delega a baixaria e a podridão do racismo e da intolerância para as redes sociais simbolizarem por meio da sistemática imagética digital.

A esfera pública, quando colonizada pelo dinheiro (uma colonização perversa, e não uma suposta e falsa colonização do Estado por uma maldição patrimonial portuguesa), evita a construção de uma racionalidade pela população que permitiria a união entre verdade e justiça (Souza, 2017, p. 70). Somente por uma profusão de informações e opiniões, é possível se buscar a verdade e não deixar-se seduzir pela opinião única de um telejornal baseado em um único interesse. Essa é a diferença fundamental entre a opinião pública brasileira e a portuguesa.

É obvio que o sistema televisivo português merece críticas, como as questões de valoração apriorística que alguns canais como a SIC estão a alargar, ou mesmo a própria estrutura política da RTP, e tantas outras críticas que podem ser observadas em Felisbela Lopes (2012), Moisés de Lemos Martins (2003c e 2011a) e Sara Pereira (2011), dentre vários. Enfim, não cabe neste trabalho e nem é seu objetivo o aprofundamento a respeito dos sistemas de mídia televisivas. Tanto no caso português, quanto no caso brasileiro, o que se quer evidenciar são as construções em relação à imagem, à opinião pública e à manipulação midiática. No caso brasileiro, encontramos um sistema simbólico encadeado em função de um direcionamento ideológico, o qual não é encontrado de forma tão bem articulada e extremamente institucionalizada. Esse tipo de articulação não encontra precedentes em Portugal, principalmente pela origem pública do sistema de televisão, pois a ausência de pluralidade de informações e opiniões transforma o sujeito em um ser manipulável e incapaz de pensar por si próprio (Souza, 2017, p. 70).

Os riscos de um espaço público colonizado pelo dinheiro e suas necessidades elitistas de reprodução, como ocorreu no Brasil, é um potencializador daquilo que Habermas (2003, p. 56) denomina como refeudalização da esfera pública. Ou seja, a produção de opiniões únicas e embebidas de interesses privados para uma sociedade, a qual a recebe como se fossem públicas e originárias de uma profusão de conhecimentos e saberes. Essa produção segue a dinâmica do poder feudal da Idade Média, uma farsa comunicacional como forma de perpetuar e legitimar o poder por meio da verdade veiculada como universal (religião). No caso brasileiro, a verdade bíblica é substituída pelo antigo testamento no Jornal Nacional e ilustrada pelo novo testamento das telenovelas.

O que de fato chama a atenção é a ideia do patrimonialismo, de origem weberiana (Weber, 1984, p. 98) que, em síntese, trata de uma concepção do poder materializado por uma imbricação entre as esferas pública e privada, que se tornam quase indistintas. De forma soberba, os interesses privados se valem do poder estatal, que é simplesmente ignorado em relação ao processo de privatização do público que ocorreu na mídia brasileira.

Quando Faoro (2001) atribui ao patrimonialismo a herança portuguesa de um estado corrupto e colonizado por interesses espúrios que formariam o patronato brasileiro. Ele não consegue observar que a relação de fato ocorreu em um formato completamente brasileiro, sem qualquer ligação externa, especialmente com Portugal: foi na formação do sistema brasileiro de televisão. Aliás, essa é uma forma muito clara de entender que o assalto ao Estado brasileiro ocorre de fora, sendo a classe política apenas o soldado raso dos verdadeiros “donos do poder”, a mídia e o mercado. Pois bem, eleger a continuidade patrimonial com Portugal é fechar os olhos para o que ocorre com a opinião pública dentro do Brasil.

A verdadeira colonização é a da esfera pública pelo interesse econômico. A privatização do Estado por uma suposta elite estatal é uma grande farsa. Nas palavras de Souza (2017, p. 71), “é o embuste do patrimonialismo como jabuticaba⁵² brasileira, (onde) a privatização do espaço público, que é real, é tornada invisível.” Essa relação escamosa é que garante o acionamento midiático da população para reagir à soturna ameaça da corrupção patrimonialista, sempre que os interesses privados vislumbram a distribuição de renda na estrutura do Estado. Basta que o interesse econômico acione a imprensa, de modo direto ou indireto, para que um exército de indignados se ponha contra seus próprios direitos, mas em favor do editorial do Jornal Nacional, e inicie um combate à (falsa) maldita e malfadada herança portuguesa.

A opinião pública, gerenciada pelos interesses privados, é a chave da farsa que vem se montando em nome de um suposto patrimonialismo nefasto, permeando inclusive o imaginário do brasileiro a respeito do português, o qual, preconceituosamente, é tido como menos inteligente e dependente da esfera pública e do emprego público, sobretudo, uma fonte imaterial na qual não deve se espelhar. O preconceito deve ser combatido e enunciado, ademais, além de discriminatório, tem origem em uma farsa puramente brasileira. Essa situação é um escárnio, pois não se refere a um ressentimento do passado colonial, ou dilema social pós independência que em várias ex-colônias (portuguesas, francesas e inglesas principalmente) pode ser observado, mas sim um engodo de uma suposta continuidade com o império português.

6.3. A moral patrimonialista: a imagem da continuidade com Portugal

A consolidação das classes sociais ocorreu no Brasil de forma tardia e distinta do exemplo europeu. A industrialização brasileira inicia-se após a I Guerra Mundial e de forma concentrada na região

⁵² É uma espécie de fruta vermelha semelhante a uma uva, porém cresce em árvore frutífera endêmica do Brasil, da família das mirtáceas, nativa da Mata Atlântica (Mattos, 1983, p. 69).

sudeste do país. Naquele momento se inicia a formação da classe média brasileira, o Estado era o principal fomentador da industrialização, sendo criada uma base nacional de indústrias de capital estrangeiro (Sevcenko, 2010, pp. 45-78). A imagem do Brasil passa então a mudar de um país ruralista para um país que fomentava uma industrialização. Nesse período histórico, ocorre um distanciamento político e comercial em relação à Portugal, sendo justamente no momento de distanciamento político e econômico que se inicia a construção do mito nacional brasileiro como uma continuidade patrimonial com Portugal.

A classe média que estava se consolidando no Brasil, por meio do emprego industrial e do avanço dos serviços e do comércio era singularmente heterogênea e, devido ao seu posicionamento intermediário em relação às demais classes, possuía a capacidade de fomentar politicamente um projeto desenvolvimentista. A questão de fato ocorreu com o movimento Tenentista⁵³, que se opôs às eleições fraudadas e altamente restritas, bem como ao pacto conservador que havia fundado a Velha República (período que compreendeu a proclamação da República em 1889 até a Revolução de 1930, liderada por Getúlio Vargas). Esse grupo acabou se pulverizando em diversas frentes políticas: uma delas foi comunismo, pois parcela do grupo apoiou o líder Carlos Prestes, outra parte de alinhou à Getúlio Vargas e participou da revolução de 1930 e, finalmente, uma terceira parte tornou-se oposição ao regime getulista (Boris Fausto, 1996, p. 114).

Essa configuração pulverizada da classe média se torna fundamental para a moralização do culturalismo conservador, pois, quando Sérgio Buarque de Holanda (2006) atribui ao patrimonialismo (herdado de Portugal) de uma suposta elite que habita o Estado a origem do grande problema nacional, não há nenhuma construção nova, pois o combate à corrupção (seletiva) já era uma bandeira do movimento tenentista (Souza, 2017, p. 72).

A grande virada para a construção de um pensamento social conservador se dá com a pulverização do tenentismo, o qual não soube se articular criticamente em torno de uma crítica contumaz à estrutura estatal e ao verdadeiro papel das elites em usar o Estado e não estar dentro dele. Diante de tal profusão social, a elite paulista (proveniente do estado de São Paulo) - que mantinha o poder econômico, mas havia perdido o poder político para o gaúcho (proveniente do estado do Rio Grande do Sul) Getúlio Vargas -, elaborou um projeto de poder auspicioso, calculista e de longa maturação (Souza, 2017, p. 73).

⁵³ O movimento tenentista foi um movimento de reivindicação social, que pela primeira vez na história brasileira, era formado pelos setores médios da sociedade, que expressava os anseios sociais de uma população urbana por melhores condições de vida. O movimento possuía uma classe militar rebelde que expressava por melhores condições para as casernas e um fortalecimento do exército brasileiro (Boris, 1996, pp. 112-143).

O projeto se travestia de republicano, pois proibia o voto de cabresto⁵⁴, eliminando assim a violência física e entrando em pauta a violência simbólica que ainda é exercida e exponencializada por meio das imagens digitais em rede, como forma de garantir os privilégios e assegurar a perpetuação da casta paulista no poder (Souza, 2017, p. 73). Nas palavras de Souza (2017, p. 73): “com o estado nas mãos do inimigo, a elite do dinheiro paulistana descobre a esfera pública como arma”. De fato, a marcha dos acontecimentos iria ser extremamente relevante para a construção de uma imagem nacional baseada em uma grande farsa. Construir uma imagem da identidade brasileira que garantisse a perpetuação de um projeto de poder político a ainda criar uma arma que pudesse ser acionada sempre que o poder “fugisse às mãos” dos interesses da elite seria decisivo para que a rapina ao Estado pudesse ser perene e moralizada diante da população.

Esse momento histórico coincide com a ascensão de Salazar ao poder em Portugal. A repressão e o fechamento do país dentro de seu próprio território (Torgal, 2009) levaram à introdução negativa das supostas heranças portuguesas ao mito nacional brasileiro que estava a ser lapidado cuidadosamente em função dos interesses de uma elite econômica sediada em São Paulo.

A elite paulista, percebendo os novos tempos e o potencial de mobilização da classe média, aliada aos valores liberais do mercado, enxergou a oportunidade de construir uma imagem do brasileiro baseado em um liberalismo que atua pelo convencimento e não mais pela opressão (Reis, 2004, pp. 14-39). A classe média deveria então ser moralizada em função de um resgate “mandonista” (Freyre, 2006, p. 26) sob nova roupagem. A oligarquia paulista é oriunda dos grandes latifundiários do período colonial, logo seus valores deveriam seguir a nova lógica cidadina de reprodução de interesses. Segundo Souza (2017, p. 73): “o domínio do campo na cidade tem que ser agora civilizado, adquirindo cores da liberdade e da decadência, os mantras da classe média cidadina”. Estava em jogo a apropriação intelectual e simbólica da classe média, em busca do capital cultural útil, por meio da educação (Adorno, 1995). Dessa forma, a classe média se torna presa fácil dos interesses das elites, e o caminho seria a moralização do culturalismo liberal conservador por meio da formação educacional. Esta apropriação intelectual seria marcante no pacto de classe que existe no Brasil até os dias atuais.

Como pode ser visto, a sagacidade de um projeto de poder em alinhamento com um afastamento político e social de Portugal pode ser conscientemente articulado em prol da construção de uma imagem de Portugal e do português enquanto parcelas nefastas da brasilidade, ou da imagem do brasileiro como infestada por um parasita cultural português, sem qualquer razão histórica, apenas descende de um

⁵⁴ O voto de cabresto é um mecanismo de orientação de voto em um determinado candidato na disputa de cargos eletivos, em que o poder econômico era exercido através da compra do voto, ou através da influência da máquina pública ou simplesmente pelo medo da morte em detrimento de ameaças. (Boris, 1996, p. 118).

projeto de poder que ainda se encontra em curso, mas que nasce com um poder de capitalização gigantesco: a graduação e a pós-graduação liberal conservadora.

Concorda-se com Souza (2017, p. 74) que a criação da Universidade de São Paulo (USP) em São Paulo, por essa elite econômica que acabara de perder o poder para Getúlio Vargas, é uma das primeiras respostas materiais para a retomada, a manutenção e a reprodução do poder político das elites econômicas paulistanas. A USP foi pensada como “uma base simbólica, uma espécie de *think tank* gigantesco do liberalismo brasileiro desde então” (Souza, 2017, p. 74). Um projeto educacional capaz de difundir o conservadorismo liberal e utilizá-lo para contrapor-se ao inimigo político que porventura chegasse ao poder, nessa época representado por Getúlio Vargas. É no contexto de criação da USP que a figura de Sérgio Buarque de Holanda ganha repercussão. Sua obra *Raízes do Brasil* (Holanda, 2006) funciona como um sistematizador da nova proposta liberal brasileira, a qual Souza (2017, p. 74) denomina de “liberalismo vira lata”, pois se valerá de uma definição do brasileiro como cordial, sustentando um estado patrimonial que representa uma continuidade com o português naturalmente corrupto. Dessa forma, o que é externo ao Brasil será sempre socialmente e economicamente superior. Se for norte-americano, representará o que há de melhor, o *crème de la crème*.

A proposta de Holanda (2006), ao construir a ideia de um estado patrimonial e o brasileiro como cordial, se veste de crítica para legitimar a naturalidade do brasileiro como corrupto. Trata-se de uma falsa crítica que valida a natureza corrupta do brasileiro como sendo a parcela do sangue lusitano que corre em suas veias. Esta pseudo crítica acerca do país coloca o Estado como o maior inimigo da nação, pois, como ele é controlado por homens cordiais, é naturalmente corrupto. Esta moralização do ódio ao Estado corrupto é apropriada pela elite como uma ferramenta de ataque, nas palavras de Souza (2017, 199 p. 74): “a elite do dinheiro ganha uma espécie de carta na manga que pode ser usada, a partir de então, sempre que a soberania popular ponha, inadvertidamente, alguém contrário aos interesses do poder econômico”.

Sérgio Buarque de Holanda (2006) pode ser considerado o “filósofo” do liberalismo conservador do Brasil. A proposta de “Raízes do Brasil” é construir categorias teóricas de análise que vão moldando o Estado brasileiro como patrimonial, propenso ao populismo e o brasileiro como servil e cordialmente aberto à corrupção. Logo essas categorias vão sendo abordadas de forma falsamente crítica, sempre ligadas a um passado histórico e à herança ibérica (Souza, 2017, p. 134). Embora publicado no Rio de Janeiro em 1936, “Raízes do Brasil” (Holanda, 2006) tornar-se-ia uma das referências para o pensamento sociológico que estava sendo construído no âmbito conservador e elitista da Universidade de São Paulo. Da mesma forma Raymundo Faoro (2001) assume o papel de historiador do “liberalismo

conservador”, pois cria a narrativa histórica necessária à consolidação do discurso “culturalista liberal” buscando a origem do Estado português unitário e a suposta transposição deste estado para o Brasil. Por meio de um texto erudito e de aspecto articulado e científico, acaba por povoar em convencimento os intelectuais e os leigos do Brasil contemporâneo.

A tese de Faoro (2001) é cristalina, pois se dedica a demonstrar o caráter essencialmente patrimonialista do Estado e como consequência de toda a população brasileira. Esse patrimonialismo seria, ao cabo, a substância não democrática, particularista e marcada por privilégios os quais definem o poder político exercido no Brasil. Ao unir-se à proposta sociológica de Sérgio Buarque de Holanda (2006), o conceito de patrimonialismo passa a ocupar o lugar legítimo da escravidão e da luta de classes que se instaurou no Brasil a partir dele. Nas palavras de Souza (2017, p. 134): “A corrupção patrimonial substitui a análise das classes sociais e suas lutas por todos os recursos e materiais escassos”.

Faoro (2001) busca a comprovação da hipótese por meio de uma digressão histórica até a formação do Estado português no século XIV, supostamente este estado, ao ser criado, já possuía a imaterialidade patrimonial. A partir dessa linha do tempo, é desenvolvido o argumento central da obra: o Brasil herda a forma do exercício do poder em Portugal (Souza, 2017, p. 134). Da mesma forma, Sérgio Buarque de Holanda (2006) atribui à herança ibérica as raízes da sociedade brasileira enquanto naturalmente corrupta, que justificaria a relação do Brasil com o exterior e a forma de modernização capitalista pela qual o Brasil se inseriu. Em outras palavras, a formação social brasileira é um retrocesso em relação à América do Norte e à porção civilizada da Europa, de onde se excluía a península ibérica, bem como o capitalismo se instaura no Brasil, segundo os valores da compra de pessoas através do carimbo português da corrupção. 200

O que está sendo feito em nome da suposta continuidade com o estado português é a demonização do estado e o enaltecimento do mercado como puro, moderno e honesto. O mote da corrupção somente no estado pode ser acionado sempre que for necessário às elites tomarem o poder, é a essa historiografia que Faoro (2001) está se prestando.

A particularidade social brasileira é a forma como o Estado é tomado pelo discurso acadêmico e midiático, que visa estancar as grandes diferenças sociais, pois, no Brasil, existe uma separação social entre “gente e não gente”. A classe social formada pelos subproletariados foi entregue à própria sorte desde a abolição da escravidão e atualmente não é mais formada apenas por negros, mas também por mulatos e brancos que vivem abaixo da linha da pobreza. Quando essa classe recebe algum tipo de privilegio por parte do Estado, o patrimonialismo e a corrupção são acionados, pois já fazem parte do mito nacional como uma forma de redirecionar o Estado para a manutenção dos privilégios das elites,

que não estão dentro do Estado, mas fora dele, no Mercado, se apropriando de suas receitas para manter e ampliar seu patrimônio. Por isso, o discurso “uspiano”, quando imbuído do poder das mídias, é tão cruel, pois valida a continuidade da dinâmica de usurpação do Estado, mas não de uma forma patrimonial, e sim de fora, através do mercado, da dívida pública e do Banco Central.

Factualmente, a USP cria um núcleo intelectual que moraliza o culturalismo liberal conservador em todo o Brasil. Claro que há exceções, como os trabalhos relevantes de Florestan Fernandes, Marilena Chauí, Vladimir Safate. Todavia, este olhar crítico é fundamental para entender como foi possível que um carimbo intelectual e científico criasse um mito nacional capaz de não olhar para dentro do próprio país e ainda atribuir a Portugal a origem de um problema tipicamente brasileiro.

O trabalho de lobby realizado com as editoras, agências de financiamento e, sobretudo, com a grande imprensa impulsionaram o liberalismo conservador que tem como gatilho a indignação da classe média com a corrupção, como uma forma de derrubar presidentes e manter no poder os interesses econômicos (Souza, 2017, p. 74). Em uma leitura geral da produção sociológica realizada na USP, fica evidente a tradição conservadora elitista. A Escola de Economia também possui uma forte carga liberal conservadora. A questão não é discutir pontualmente trabalhos ou orientação ideológica de cada escola, mas sim observar que se inicia nessa universidade a base teórica para o liberalismo conservador, lastreado no falso moralismo da higiene moral (Souza, 2017, p. 74). A elite brasileira descobre, ainda em 1920, por intermédio do movimento tenentista, que pretendia implantar a renovação moral da nação “de cima para baixo”, como o discurso da corrupção seria sensível à classe média a qual poderia se tornar um exército ideológico.

A classe média possui sua moralidade legitimada pelo conhecimento útil, o que, no capitalismo, é denominado como capital cultural e, por se achar meritocrática, ou seja, dotada de uma superioridade natural em razão do esforço realizado para aquisição de conhecimento e posteriormente do trabalho útil, ela acaba vendo-se escandalizada com a corrupção, que seria o oposto de sua trajetória social. Essa moralidade, no entanto, é reflexo do culturalismo conservador, pois a classe média mantém e reproduz seus privilégios a partir da compra do tempo livre dos filhos pelos pais, para que possam dedicar exclusivamente aos estudos, o que não ocorre na classe trabalhadora e no subproletariado.

É justamente essa moralidade artificial que encontra respaldo na demonização do estado pelo patrimonialismo e na cordialidade corrupta. As mídias, imbuídas de validação científica, que garantem a fidelidade da informação perante seus espectadores, são ainda compradas por uma elite econômica com um projeto de manutenção de poder, transformam-se na instância de longo alcance para acionar a

população a reagir diante da corrupção e assim derrubar presidentes e se apropriar do Estado, mas sem estar dentro dele, como prega o mote patrimonialista.

A perfeição moral aberta pelo cristianismo foi secularizada em proposições políticas para que se tenha na meritocracia a alavanca moral contra a corrupção. É por meio dessa construção que a classe média se torna massa de manobra e passa a flertar com o totalitarismo e até mesmo em pequenas camadas com o fascismo. As elites do dinheiro no Brasil compraram uma inteligência para formular uma “teoria liberal moralista” executada artesanalmente e sob medida para o público que se desejava orientar e manipular (Souza, 2017, p. 75). Essa compra ainda possui um aspecto semiológico nefasto, que passa pela eleição de autores e obras as quais devem ser reverenciados e aplaudidos pela mídia. O que deveria ser exclusivamente científico passa a ser científico midiático. Essa forma é devastadora para a manipulação da opinião pública e subjetiva.

Jessé de Souza (2017, p. 75) faz o questionamento: “Mas a quem pertencem os jornais, as editoras e os bancos e empresas que financiam os prêmios públicos?” Acrescenta-se o seguinte questionamento: Quem promove nas redes sociais o pensamento e a obra intelectual de autores específicos? Quem promove o universo de *Fake News* que direciona e ilustra o pensamento político segundo interesses específicos? Quem promoveu a enxurrada de notícias que passaram a permear as eleições em diversos países nos últimos anos?

Está-se diante de uma tempestade perfeita em que a opinião pública, em alinhamento com o ciberespaço, é quase imbatível em sua empreitada de direcionamento e manipulação. Uma dinâmica que explora a moral de uma classe social decisiva na vida política de um país (essa proposta pode ser estendida para a maioria dos países do ocidente); uma elite que compra a inteligência e a produção científica que, ao ser dona dos principais meios de comunicação, se vale da moral e da ciência para consolidar seu discurso e ainda possui a velocidade e o imaginário digital do ciberespaço para disseminar visceralmente, e sem limites, a ilustração deste discurso manipulador, sem dúvida, está a transformar em massa de manobra uma grande parcela da população.

Diante disso, questiona-se: não é de uma covardia bocaina e podre delegar ao outro, neste caso ao português, a responsabilidade e a origem de um estado patrimonial que abarca em si a continuidade com a corrupção portuguesa? Onde está a alteridade de uma população ao não se questionar diante de tal fato? As redes sociais, desde o ano de 2013, estão sendo alimentadas por essa farsa, estetizando-a em uma verdade bela e pura. O que está se passando por meio de imagens nas redes em relação à imagem do brasileiro, como patrimonial e corrupto, é assustador e terrível ao ponto de eleger o “terror” para governar o país em nome da higiene moral.

CAPÍTULO 7 - ESTUDO EMPÍRICO: HOMEM E TECNOLOGIA, IMAGEM E INTERAÇÃO

As imagens digitais estão a ressignificar as relações entre o imaginário e a cultura contemporânea. Para que se possa discutir a respeito do pertencimento da nova categoria imagética, a Semiologia da Cultura torna-se essencial para analisar as interações, convergências e conflitos entre cultura e tecnologia. A premissa do estudo é a de que os variados recursos culturais e as transformações nos padrões de consumo simbólico, por meio das imagens digitais, exigem que as estratégias e as políticas culturais levem em conta as demandas das construções digitais em rede.

A pesquisa empírica relacionará a imagem digital e a mediação tecnológica, lançando um olhar principal para as interações comunicativas das redes digitais e à subjetividade no processo cultural enquanto construção simbólica, a manifestar-se por meio da digitalização. Pesquisar a tecnologia como uma mediação cultural leva a uma questão proposta em *Mídias Ópticas* (Kittler, 2016), na qual o autor demonstra a aplicação de conhecimento das áreas de engenharia nas pesquisas relacionadas às ciências sociais e humanas. A multidisciplinaridade cria a possibilidade de desenvolvimento de metodologias científicas que utilizam a tecnologia digital em pesquisas relacionadas à Ciência da Cultura. No escopo dessa proposta, surge a necessidade de realizar uma pesquisa empírica, capaz de produzir a materialização da cultura por meio de algoritmos que traduzem a linguagem matemática para uma forma legível na comunicação humana.

Kittler (2016) demonstra que a tecnologia digital retoma e ressignifica a relação entre o usuário e a mídia digital, ou seja, novas técnicas geram novas mídias (Kittler, 2016, p. 167). A cultura contemporânea parece ter se tornado um dos resultados da apropriação tecnológica da luz. Faz-se necessário iluminar as consequências da racionalidade numérica que está mediando as construções culturais como a representação, a identidade e a produção humana. Destaca-se algo na cultura contemporânea que vem sendo definida como digital, que impõe outra base epistemológica dos Estudos Culturais: a visão do outro, a alteridade.

Ao evocar a sensoriedade da visão para tornar legíveis as representações culturais, é possível realizar um recorte empírico para pesquisar a imagem digital como signo cultural contemporâneo. Nessa dinâmica híbrida entre tecnologia e cultura que vem modificando as relações sociais, econômicas e políticas pergunta-se: qual é o papel da imagem digital? Um produto algorítmico é capaz de (re)significar a cultura contemporânea? A imagem digital é resultado da tecnologia ou se configura como uma representação humana legítima?

Com o objetivo de elucidar essas questões, trabalhar-se-á culturalmente a imagem digital em sua relação visceral com a tecnologia. A relação homem-máquina (computador e dispositivos móveis) estará no cerne da análise empírica proposta, a qual será realizada por meio de um laboratório virtual, construído exclusivamente para esta tese, onde será possível manipular e interagir com imagens digitais. Além da pesquisa empírica, o laboratório virtual foi utilizado como observatório e repositório de todas as imagens digitais analisadas.

A pesquisa empírica foi aplicada em universo focal formado por grupos de residentes em dois países: Portugal e Brasil. Os participantes dos grupos realizaram uma experiência de criação e fruição de imagens digitais, que tornou possível compor um paralelo cultural entre Portugal e Brasil. Realizar um panorama entre dois países lusófonos (Martins, 2015a, p. 19), mas que possuem construções sociais e culturais diversas permitiu que a pesquisa de campo se tornasse fecunda para a comunicação intercultural e para os Estudos Culturais.

7.1. Estudo Empírico: Epistemologia

A investigação proposta é norteada pela interdisciplinaridade inerente aos Estudos Culturais, buscar-se-á o *locus* da imagem digital na cultura contemporânea. A epistemologia proposta terá como um de seus objetivos (re)significar a imagem, partindo de sua existência matemática, materializada pela tecnologia e consumida culturalmente. Espera-se, a partir da análise interdisciplinar realizada, que buscou abordar imagem e tecnologia pelo conhecimento das áreas dos Estudos Culturais, Estudos Visuais, Filosofia, Sociologia, História, Semiótica, Geopolítica e Engenharia, para desenvolver e testar as sobrevivências culturais a partir da interação entre técnica, imaginário e corpo por meio da (re)criação e manipulação imagética-digital. Todavia não há como traçar uma linha clara entre essas diversas áreas do conhecimento, sobretudo devido à hibridez epistemológica que enseja trabalhar tecnologia e cultura.

Conceber, de forma interdisciplinar, tecnologia e imagem e construir uma epistemologia que evidencia uma prática política, como clamam os Estudos Culturais, se tornou uma das razões teóricas desta tese (Barker, 2003). Somente por intermédio da projeção dos Estudos Culturais foi possível compreender o atual cenário sociocultural, considerando a pujança da inserção das imagens digitais nas produções humanas. Essas imagens tanto impactam quanto geram impacto nos demais elementos constituintes da esfera cultural, sejam eles atores comunicacionais, organizações da sociedade civil, grupos que defendem interesses diversos e mesmo indivíduos/sujeitos.

A cultura digital é um fenômeno epistemológico intercultural em essência, e está a capilarizar as representações em rede para a construção de relações signílicas. Os ícones estão sendo digitalizados, os mitos estão a migrar para a esfera digital (Martins, 2011a, p. 129). A análise necessária para se compreender o imaginário e as formas como ele está sendo alterado pelas redes digitais somente se tornou possível por meio de técnicas complementares que vão desde o cotidiano das mídias até o impacto dos algoritmos no “existir” por meio de uma rede social.

A produção cultural desloca a legitimidade imagética para a dinâmica das redes. Este poder supera a capacidade memorativa das imagens estáticas como na fotografia, e a interatividade transcende a sensoriedade de movimento do cinema. Como na cultura digital as experiências virtuais representam, por meio de um algoritmo, as inúmeras possibilidades que serão acionadas pelos usuários, estes podem compor sua subjetividade por meio das ferramentas digitais (Martins, 2011a, p. 131).

A busca pela hibridez epistemológica na realização da pesquisa empírica se fez necessária devido às características peculiares das imagens digitais, as quais podem representar ideologias e culturas, uma vez que travestem o “lobo” da intencionalidade e das vozes hegemônicas no “cordeiro” da interatividade, que transmite a pseudo sensação de neutralidade e individualidade. Somente por meio de um processo de aculturação, é possível entender as diversas facetas teóricas que uma imagem digital é capaz de simbolizar. O reconhecimento e a identidade, nos dispositivos tecnológicos, em especial dos aplicativos de rede e nas redes sociais, estão a alterar a dinâmica comportamental da sociedade contemporânea. Dessa forma, não é possível buscar uma base epistemológica delineada como fenomenologia ou o construtivismo social. É necessário criar uma base de conhecimento que esteja aberta ao contraditório e a dinâmica efêmera e fluida em que se encontra a tecnologia. Basta analisar que um dispositivo computacional é em essência um aparelho concebido pela engenharia, pelo design, enfim, pela técnica, mas as reações que ensejam na subjetividade são culturais, sociológicas, políticas e psicológicas.

O fato de grande parcela das redes sociais construir a representação do sujeito por meio de imagens digitais ilustra a necessidade de um conhecimento multifacetado capaz de analisar o pertencimento virtual e a mediação tecnológica. Como todo elemento cultural, a tecnologia possui a capacidade de (re)significar as relações simbólicas. A apropriação cultural das telas apresenta-se como “um turbilhão no rio” que necessita de uma nova epistemologia, capaz de situá-las na realidade fluida das redes digitais, local de pertencimento e de representação identitários na sociedade contemporânea (Neves, 2011). A construção teórica deste trabalho propôs uma base teórica nova, baseada na experiência cultural do cotidiano, porém inerente aos Estudos Culturais, baseada em múltiplos aportes teóricos e metodológicos (Baptista, 2009), próximos da experiência prática e dos testes empíricos que

podem ser realizados a qualquer momento e por qualquer indivíduo, sem qualquer apelo ao academicismo conservador.

Diante da produção cultural nas redes digitais, tornou-se latente o reconhecimento das telas como extensão das percepções sensoriais, sendo inconscientemente reconhecida como prótese sensorio cognitiva, capaz de transmitir sensações, gerar memórias, e de ser um ator cultural relevante (Gonçalves, 2009, p. 37). A relação híbrida entre o homem e os dispositivos (principalmente as telas) evidencia a capacidade de representação, produção e o consumo de signos pela mediação tecnológica, especialmente por meio do reconhecimento das telas como uma extensão da visão (Belting, 2014). Diante disso, tornou-se necessário construir uma proposta metodológica capaz de unir representação, produção e consumo simbólico digital por meio de uma tela digital. A premissa epistemológica para a construção do laboratório de imagens digitais era a capacidade de investigar estas três variáveis culturais.

Outra questão cuja construção de conhecimento se tornou pontual e própria foi a percepção da existência de uma relação íntima entre usuário e imagem digital, um momento único e autêntico que permite uma relação sentimental e sensível, que une *tekné* e *psique* na interação entre homem e máquina, ensejando a construção de estatuto imagético digital, o qual está no cerne da pesquisa empírica realizada. A construção epistemológica deste trabalho passa pelo processo de digitalização de duas instituições da cultura contemporânea, a imagem e as mídias.

A imagem digital é o reflexo da necessidade de construir a representação da humanidade no ciberespaço e é portadora de uma capacidade sensível, pois consegue significar os sentimentos sensoriais do homem por meio das telas. A imagem digital ainda é uma legítima construção simbólica que suga a subjetividade pelo uso da racionalidade numérica, matematicamente disposta em algoritmos, e demonstra especial atenção à bagagem cultural que permite a significação dos simulacros nas telas.

As mídias digitais são resultado de uma evolução constante, a contradizer as noções de ruptura tecnológica por meio das representações digitais nas telas, pois estas passam a ser a significação da generalização de uma tendência imagética a se iniciar na pintura, sobreviver na fotografia, ser dinamizada no cinema até chegar à era digital e à reprodução nas telas. A sociedade digital advém da sociedade de pleno controle, apresentada por Deleuze e Guattari (1976). A dependência das telas digitais representa a perda da memória e o enfraquecimento da oralidade. Estes conceitos abrem o caminho à necessidade de debater as generalizações e os efeitos negativos a convergir na cultura imagética digital contemporânea.

Como se depreende do tema desta pesquisa, a tecnologia digital é um dos aspectos centrais cujas bases teóricas foram apresentadas e construídas ao longo deste trabalho, utilizando, de um lado,

autores que tratam de delimitá-la ao regime da mídia e, de outro, autores que defendem sua abrangência para a cultura como um todo, se abrindo ao contraditório para autores que encontram na tecnologia a redenção ou naqueles que a enxergam como o fim da humanidade, tal qual é conhecida atualmente.

Salienta-se, porém, que ao analisar a imagem no âmbito de um regime cultural, não se está a restringir a questão de dominação política, pois a imagem torna-se o elemento central de legitimação dos mecanismos de dominação social e busca, ao mesmo tempo, a aceitação da validade legal das suas intervenções. Nessa perspectiva, o digital ficaria restrito à esfera da tecnologia, o que se pretende é superar esta restrição por meio de uma análise multidisciplinar que permita uma construção teórica de análise das tensões políticas pelos dispositivos de legibilidade cultural.

É necessário superar essa restrição para preservar a relação entre representação e tecnologia ligada à produção cultural. Logo, tornou-se latente a construção de uma epistemologia própria que buscou analisar a imagem digital nos limites dos Estudos Culturais, pois somente uma área de conhecimento interdisciplinar poderia ser o berço teórico de uma epistemologia híbrida e empiricamente ligada ao viver cotidiano. A literatura, em linhas gerais, apresenta a imagem por uma lógica da representação do corpo humano ou por meio da captação da máquina (“câmara escura e lanterna mágica”). Dessa forma, foram necessários novos conceitos e valores para compreender uma imagem que não é representação, e sim a materialização em tela, capaz de representar desde obras de arte até o próprio homem em sua existência por meio das redes sociais.

A representação digital está criando um estatuto imagético no qual a liquidez dos algoritmos transforma a experiência da visualidade e da legibilidade em uma promessa de experiência humana, que, na verdade, é uma experiência com o humano, por meio das redes digitais. A imagem digital está a reinventar os mitos pelas redes digitais. O ciberespaço é o próprio mito da imagem digital, ele não pode ser concebido, acessado ou materializado, senão pela imagem digital.

No atual cenário cultural, não há como conceber uma epistemologia acerca da imagem digital de maneira isolada, sem levar em conta seu impacto e entrelaçamento com diversas áreas do saber. Pensar a cultura contemporânea é entender a tecnologia como elemento que supera a mediação, criando uma simbiose cultural capaz de produzir bens simbólicos elementares que majoritariamente são representados no espaço virtual por meio de significações imagéticas.

Esse é o grande desafio epistemológico de conceber uma pesquisa empírica no âmbito dos Estudos Culturais, pois as teorias e análises tendem a possuir um olhar empírico reflexivo e crítico que não poder ser delimitado a apenas uma área do conhecimento. É por meio da tensão natural da interdisciplinaridade que será possível inserir a imagem e a tecnologia em um diálogo político aberto.

Apesar da proposta multifacetada dessa epistemologia, observa-se que a mesma tende para uma análise qualitativa, a qual será apresentada na metodologia proposta na investigação prática.

7.2. Metodologia: amostra e técnicas

A pesquisa empírica foi realizada por meio de duas bases virtuais de investigação dentro da mesma plataforma: Laboratório de Imagens Digitais. A primeira base empírica foi realizada por meio da interação de um grupo focal de residentes em Portugal e no Brasil, os quais participaram de uma experiência imersiva e interativa com imagens digitais no ciberespaço. Já a segunda base investigativa trata da análise de imagens digitais com temáticas políticas, as quais foram selecionadas em perfis públicos em redes sociais. As imagens também possuíam o recorte empírico de usuários residentes em Portugal e no Brasil. Portanto, a parcela metodológica de maior relevância utilizada foi o do método qualitativo. É importante salientar que, devido aos aspectos peculiares da pesquisa em questão, os quais puderam ser observados na proposta epistemológica da pesquisa, foi necessária a construção de parcelas de metodologias próprias.

É importante salientar que, para o perfeito aproveitamento da pesquisa e para que sejam observadas pela mediação tecnológica, todas as imagens, questionários e todo o *locus* virtual da pesquisa não serão reproduzidos em formato de imagens nesta tese. Todo o material estará disponível no endereço www.laboratorioimagemdigital.com. As diferenças sensoriais entre a reprodução de imagens através da impressão em papel, ou mesmo em um arquivo em PDF são sensíveis e distorcem a metodologia aplicada nesta pesquisa. Ademais, o laboratório de imagens digitais permanecerá como espaço aberto e interativo, permitindo que os leitores experimentem e realizem a pesquisa conduzida com o grupo focal. Afinal o trabalho de investigação e análise entre representação imagética digital, subjetividade e tecnologia não se encerra com esta tese.

A pesquisa qualitativa apresenta características que correspondem às necessidades de nosso estudo, pois envolve pequenas amostras, as quais não necessitam ser representativas de grandes populações; utiliza uma variedade de técnicas de coleta de dados e não apenas o formato de perguntas e respostas previamente estruturadas; considera o correto entendimento e a definição do problema e dos objetivos da pesquisa como parte dos dados a serem coletados, de forma que isto se incorpore ao *briefing*, tornando acessíveis aos participantes caminhos que lhes permitam expressarem a si próprios.

A técnica de amostragem utilizada será a não probabilística, em função da representatividade das universidades selecionadas em seu segmento, sendo que o método de tratamento de dados será de cunho qualitativo.

A seleção do grupo focal foi realizada por meio de usuários de redes sociais que tenham postado imagens digitais em seus perfis indicando alguma representação subjetiva, podendo ser desde um relacionamento amoroso até uma crítica política. O relevante para o recorte era a utilização de imagens digitais como forma de representação nas redes. Os participantes foram convidados até que se formasse um grupo focal com 14 membros, os quais receberam o link para acessar fortuitamente o Laboratório de Imagens Digitais, o qual permaneceu aberto durante as 24 horas do dia e durante os 7 dias da semana. As informações sobre a pesquisa foram retidas no banco de dados do Laboratório de Imagens Digitais, e também estão disponíveis para acesso todas as imagens oriundas das redes sociais, as quais foram coletadas durante o período entre 15/05/2018 e 15/06/2019. A seleção das imagens se deu a partir dos seguintes critérios: a imagem deveria estar em um perfil público nas redes sociais, deveria estar ligada à temática política e não poderia possuir indícios que levassem à identificação do usuário que a postou na rede social.

Para a coleta de dados, todo o processo a se realizar no Laboratório de Imagens Digitais é transformado em informação digital. O algoritmo do Laboratório de Imagens Digitais está programado para transformar imagens e questionários em dados analisáveis, sendo que estas informações estarão disponíveis em planilhas digitais as quais serão acessadas pelo site que abriga o supracitado Laboratório. Ao final da experiência criativa, o participante, além de apresentar sua criação (uma imagem digital híbrida), deverá responder a um questionário disponível no Laboratório de Imagens Digitais.

O site que contém o Laboratório de Imagens Digitais possui a vantagem da onipresença das redes, que possibilitou o trabalho sem qualquer tipo de interferência direta do pesquisador, bem como eliminou os problemas referentes à distância entre Brasil e Portugal. O uso de um espaço virtual para a realização da pesquisa possui a intenção de evitar interferências externas, e como a experiência trata de questão subjetiva da memória e da representação de identidade, estas tendem a ser mais espontâneas e subjetivas, quando não se está na presença ou sob o olhar de outrem e quando não existe restrição de horário e local para realização da mesma. O programa *BeFunky*, um editor de imagens simples e gratuito, foi integrado à linguagem de programação do Laboratório Virtual para que o grupo focal realizasse construções e montagens de imagens digitais. O laboratório apresenta ainda oito imagens pré-determinadas e uma janela de acesso à rede (internet).

Após acessar o site do Laboratório de Imagens Digitais, o participante deve realizar um breve cadastro de seus dados pessoais, e cria assim um “login” e uma senha. Após digitar sua senha, é necessário acessar um vídeo que explicará a roteiro da pesquisa e que exibirá ainda as formas básicas para se manipular as imagens através do programa. O participante recebe a instrução para montar uma única imagem que represente sua identidade, podendo mesclar as imagens pré-concebidas, devendo escolher ao menos uma destas imagens, somada às imagens de seus acervos pessoais ou disponíveis nas redes (Google Imagens, *Google Arts and Culture*, Facebook, Instagram). O produto deverá ser uma única imagem, a qual é salva no Banco de Dados do site pelo próprio participante. Assim que o site recebe a imagem, automaticamente abre-se uma tela com o questionário a ser respondido.

As imagens pré-concebidas retratam os principais pilares imagéticos da cultura contemporânea: as artes plásticas, o cinema, a música e a fotografia, mesclando os momentos analógicos e digitais de ambas as construções.

Os dados coletados foram analisados por meio de cruzamentos, nos quais buscaram-se evidências da capacidade das imagens digitais de representar signos culturais. Foi observada ainda a possibilidade de uma fruição digital e de um momento aurático-digital. Além disso, todo levantamento de dados foi submetido à análise comparativa entre as experiências realizadas em Portugal e no Brasil, considerando-se os resultados alcançados pelos indivíduos com a experiência de significação e construção cultural através da manipulação das imagens digitais.

7.2.1. Metodologia: Laboratório de Imagens Digitais

O laboratório de imagens digitais foi concebido como um mediador tecnológico da pesquisa. Trata da aplicação prática da utilização do ciberespaço, das ferramentas tecnológicas, dos aplicativos técnicos da rede e ainda da interação entre o ser e as redes sociais. A estrutura do Laboratório de Imagens Digitais (LID) é algorítmica, permitindo que, a partir de um único site da rede, dotado de tecnologia web 3.0, seja possível manipular imagens digitais, mesclando-as com imagens das redes sociais, do acervo particular e das imagens pré-concebidas.

A apresentação gráfica do LID foi concebida para ser o mais simplista possível, sem grandes chamarizes digitais ou abertura para a exploração comercial do espaço. Os links para sites externos são todos de cunho acadêmico e ligados a projetos de pesquisa em desenvolvimento no âmbito da Universidade do Minho e da Universidade Federal de Minas Gerais.

A estrutura do LID foi concebida em espaço público e espaço privado. No espaço público, encontram-se as informações sobre o projeto, os estudos realizados bem como as imagens criadas pelos usuários e as imagens políticas coletadas nas redes sociais entre 2018 e 2019. Trataremos inicialmente do espaço público do LID, que se encontra em regime de acesso livre. Através do endereço www.laboratorioimagemdigital.com/sobreProjeto é realizada uma breve apresentação do projeto de pesquisa que abarca este espaço virtual, do pesquisador e do orientador acadêmico do projeto. Já na página estudos, a qual pode ser acessada pelo endereço: <http://www.laboratorioimagemdigital.com/estudosCulturais> é apresentado um brevíssimo histórico dos Estudos Culturais, do Museu Virtual da Lusofonia e ainda há alguns links para acessar os exemplos de espaços virtuais apresentados neste trabalho, bem como o acesso à página do Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (CECS) da Universidade do Minho e da Universidade Federal de Minas Gerais, que representam os ambientes acadêmicos pelos quais esta pesquisa tornou-se possível.

Ainda na porção pública do LID, existem dois espaços onde figuram imagens digitais. As imagens de cunho político coletadas de perfis públicos de redes sociais encontram-se no endereço <http://www.laboratorioimagemdigital.com/imagemPolitica> e as imagens trabalhadas pelo grupo focal podem ser acessadas e observadas através do endereço <http://www.laboratorioimagemdigital.com/imagemPolitica>.

A parcela privada, o LID, é o espaço onde a pesquisa ocorre e no qual o pesquisador pode coletar os dados e acompanhar a pesquisa. Devido a questões de direitos autorais, o usuário deve realizar um cadastro para que acesse o site com de “login” e “senha” pessoais. É importante esclarecer o processo de cadastro, pois, caso o leitor deseje verificar o desenvolvimento da pesquisa ou caso queira testá-lo, será necessário realizar o cadastro. É importante salientar que existem dois bancos de dados para coleta de imagens e dados, sendo que as informações trabalhadas com o grupo focal já se encontram encerradas, portanto, o acesso e a realização da pesquisa por parte dos leitores não interferem nos resultados da pesquisa realizada com o grupo focal.

O cadastro pode ser realizado seguindo o seguinte procedimento: inicialmente, é necessário acessar o endereço “raiz” do Laboratório de Imagens Digitais através do link: <http://www.laboratorioimagemdigital.com/>. Após a abertura desta página na tela é necessário acessar o ícone Cadastrar (na parte superior direita da tela). Ao acessar a página, o cadastro deverá ser realizado no cadastro de dados pessoais, que permite a identificação do participante; bem como deverá ser criado o login e a senha que permitirão acessar a parcela privada do site. Finalizado o cadastro, deve-se acessar o ícone de login (uma silhueta humana na porção superior direita da tela) e inserir o login e a senha

criados no cadastro. Após o procedimento, o usuário irá acessar a parte interativa e prática do LID. Todo o procedimento para a realização da pesquisa é apresentado por meio de um vídeo explicativo, o qual demonstra em detalhes como realizar a experiência.

Nessa página, ainda é possível acessar o editor de imagens do LID, realizar o *download* das imagens pré-selecionadas ou ainda buscar imagens no Google. O editor de imagens também permite que o usuário acesse as imagens postadas em perfis das redes sociais do usuário. Existe ainda um campo por onde o participante da pesquisa submete a imagem para o site, sendo que, após a submissão, o algoritmo do LID abrirá automaticamente o questionário da pesquisa, o qual também será armazenado no banco de dados do site. É importante salientar que a cessão de direitos, para a realização da pesquisa, é realizada logo após a submissão da imagem e a não concordância com os termos enseja a imediata destruição da imagem digital e o fim instantâneo do procedimento de pesquisa.

O algoritmo do LID está integrado ao *Google Chrome*, por meio deste navegador. É possível que o conteúdo de todo o espaço virtual seja traduzido para mais de 40 idiomas. Para tal, basta clicar com o botão direito do mouse (rato) e selecionar a opção que traduz para o idioma do usuário.

Por se tratar de um processo concebido e realizado de forma totalmente digital, todas as informações e imagens deste trabalho serão disponibilizadas apenas através do LID, pois ele representa a pesquisa em sua totalidade, não cabendo a apresentação de anexos ou descritivos adicionais desta pesquisa apenas em texto ou imagens impressas, o que representaria uma quebra com a metodologia e com o objeto de pesquisa deste trabalho.

É justamente nesse sentido que a metodologia desta pesquisa empírica, embora se oriente pelo método qualitativo, é naturalmente nova e criteriosamente esculpida, com o objetivo máximo de colocar em prática a proposta teórica desta tese. A realização da pesquisa, por meio do LIC, abre-se como uma experiência prática entre homem e tecnologia, criando uma oportunidade prática de manipulação das imagens por um dispositivo tecnológico capaz de abarcar as ferramentas digitais, a lógica algorítmica, a dinâmica representativa do ciberespaço e as redes sociais.

7.2.2. Metodologia: a pesquisa com o grupo focal

A proposta inicial era dotar o grupo focal dos conceitos de literacia das imagens e de interação entre imagens e tecnologia. Os usuários das redes sociais foram abordados para a construção de um grupo focal. Em um primeiro momento, utilizou-se o método de pesquisa ação, por estar situado na esfera das práticas sociais, que destacam a práxis e a construção do discurso crítico. O procedimento, embora um pouco esquecido no meio acadêmico, se tornou fundamental para a seleção do grupo focal

e para a seleção das imagens políticas as quais serão analisadas nesta pesquisa. Todavia a relação direta com o grupo focal se deu pela mediação tecnológica, sendo utilizados majoritariamente os aplicativos de rede: WhatsApp, Skype e Facebook.

A participação do pesquisador na seleção do meio pesquisado e na abordagem inicial sobre o conceito de literacia da imagem possibilitou a composição de um exame focado na investigação dos sentidos representativos. A parcela metodológica própria se refere à variável digital que desloca o aspecto interativo do pesquisador, uma vez que uma porção significativa da pesquisa se deu pela mediação tecnologia, momento em que, evidentemente, o participante da pesquisa “vira as costas” para o pesquisador e imerge em um espaço virtual por onde a pesquisa se desenvolve. Essa inversão axial enseja uma análise de maior profundidade em relação à variável tecnológica no desenvolvimento da pesquisa.

Após a seleção do grupo focal, foi apresentada a pesquisa como sendo uma investigação que busca a literacia e a representação das imagens digitais, devendo os participantes realizarem a pesquisa imersiva e interativa com as imagens digitais.

A partir desse momento, a interação com o grupo focal somente aconteceria após a finalização da pesquisa individual, ou seja, após a entrega da imagem digital manipulada e a resposta do questionário a respeito da experiência interativa. Ao acessar a parcela privada do LID, os participantes do grupo focal podem visualizar as 8 imagens pré-selecionadas⁵⁵, as quais representam pares nos quais uma imagem é a digitalização de uma referência cultural contemporânea analógica e o seu par representa a introdução da lógica algorítmica digital dessa esfera cultural.

As imagens (que devem ser observadas através do LID) contêm as seguintes temáticas culturais: artes plásticas, fotografia, cinema e música. Essa ordem segue respectivamente uma disposição vertical (vide LID). Estão representados nas imagens os seguintes signos culturais em duplas: o quadro “A Virgem das Rochas” de Leonardo da Vinci e a releitura de Romero Brito da pintura “Abaporu” de Tarsila do Amaral; a fotografia do videogame “*Assassin's Creed*” e uma fotografia analógica (digitalizada) da cidade de Paris; uma cena do filme “Avatar” e uma cena do filme o “Encouraçado Potemkin”; por fim, a imagem de uma apresentação pública da Orquestra Filarmônica de Lisboa e uma imagem de um vídeo show do cantor Roger Waters.

A informação que as imagens representavam, elementos imagéticos, de origem analógica e digital, não foi repassada ao grupo focal, apenas foi informado que deveria ser escolhida pelo menos

⁵⁵ As imagens podem ser acessadas através do endereço: <http://www.laboratorioimagemdigital.com/imagemEditada>. Vale lembrar que essas imagens se encontram na parte privada do Laboratório de Imagens digitais e, portanto, é necessário realizar o cadastro e posteriormente efetuar o “Login” para que se tenha acesso.

uma das imagens. Os participantes também não receberam a informação de que a escolha da imagem deveria ser justificada no questionário, o qual deveria ser respondido após a entrega da imagem digital manipulada.

O objetivo dessas imagens pré-concebidas era perceber como as grandes áreas da cultura artística estavam povoadas pelo imaginário digital. A preocupação da pesquisa, ao apresentar estas imagens, não estava em seu conteúdo visual, mas sim na forma como estas imagens intimamente culturais estavam inseridas em um contexto de representação. As imagens pré-concebidas estão dispostas como um placebo, capaz de estimular os usuários à manipulação e à interação digital. Não existe uma proposta analítica específica para tais imagens. Já o objetivo era o participante apresentar uma imagem que o representasse, seja do ponto de vista subjetivo ou imaginário. A inserção de uma dessas imagens estaria relacionando à *psique* e à *technique* desta construção. Além do mais, a manipulação da imagem era totalmente livre, podendo as imagens pré-concebidas serem tratadas como um apêndice da construção digital sem atrapalhar a proposta representativa, que tornar-se-ia o cerne metodológico da pesquisa empírica realizada.

Essa proposta metodológica apoia-se na proposta empírica das abordagens imagéticas por meio da iconografia, as quais estão descritas por Müller (2011). A análise das imagens escolhidas ou produzidas pelos usuários pode ser realizada segundo a interpretação imaginária do autor, de modo que, para cada material de imagem, existem imagens mentais correspondentes à imagem material. Este método, portanto, pode ser considerado iconográfico, um método qualitativo de interpretação e análise de conteúdo visual, experimentado e aprimorado por Wargurb (2010) e ressignificado do ponto de vista prático por Panofsky (1983), permitindo realizar uma comparação entre imagens ou grupos de imagem; e ainda a análise iconográfica, em união com outras fontes como arquivos, textos, e entrevistas, atribuindo significado à análise contextual estudada.

Será realizada ainda uma análise de sentido e significado no processo de construção da relação motivada entre imagens e os distintos grupos: portugueses e brasileiros. A análise iconográfica será realizada em conformidade com a proposta de Müller (2011), pela qual aplicar-se-á uma visão holística, realizando uma análise inicial da descrição de cada elemento visual de forma imparcial, sem antecipadas atribuições significativas, capaz de evidenciar a bagagem cultural e o cotidiano social, expressão de sua cultura, política e modos de vida. O que leva essa análise para o campo dos Estudos Culturais e torna evidente a necessidade de utilização de uma metodologia híbrida para esta pesquisa, pois olhar apenas para a imagem, é negligenciar como foi produzida e interpretada pelas práticas sociais e culturais (Rose, 2012, p. 55).

A análise das imagens será complementada por dados recolhidos em questionário. Conforme descrito por Goode e Hatt (1972), em se tratando de Ciências Sociais, o questionário é uma arte imperfeita, não existem procedimentos exatos que possam ser aplicados à subjetividade humana. Dessa forma, buscou-se a composição de um questionário que evidenciasse perguntas abertas em questões ligadas à subjetividade ou à representação, escala de Likert para perguntas que buscam evidenciar tendências. O questionário foi iniciado com questões relativas a experiências vivenciadas pelo participante como uma forma de prestígio que tem se demonstrado eficaz nas pesquisas realizadas por (Kitchenham & Pfleeger, 2002).

A estrutura do questionário e sua aplicação em grupo focal foram realizadas por meio de um pré-teste com alunos do curso de Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais, de onde decorreram alguns ajustes em relação aos dados ordinais e à reconsideração de transformar algumas perguntas opcionais em questões abertas.

O questionário está dividido em uma justificativa direta e aberta, na qual o participante irá apresentar a imagem digital apresentada e em 3 grupos de perguntas ligadas a áreas de conhecimento distintas, porém relacionadas à experiência com imagens digitais e com o ciberespaço. Os três grupos de questões estão diretamente ligados ao recorte empírico deste trabalho: imagem (digital), tecnologia, representação, ciberespaço, telas e redes sociais.

O primeiro grupo de perguntas está ligado à experiência subjetiva com imagens digitais. São questionadas experiências anteriores em manipulação de imagens no ciberespaço, reconhecimento e identificação de imagens digitais como imagens críveis e o uso de equipamentos pessoais para acessos virtuais em rede.

O segundo grupo de perguntas é ligado à representação cultural por meio de imagens digitais. Os participantes são questionados a respeito do uso de redes sociais, da utilização de ferramentas e dos aplicativos de rede para acesso virtual como em museus e locais que se deseja conhecer, e a respeito da representação artística em formato digital.

O terceiro grupo está ligado à tecnologia e à imagem. São apresentadas várias imagens de obras de arte e espaços artísticos em representação, sendo questionado aos participantes a relação de mediação tecnológica entre a imagem e a tecnologia a ser materializada nas telas.

O trabalho com o grupo focal se tornou fundamental para a realização desta pesquisa imersiva, pois, à medida que os participantes se envolveram em apresentar uma imagem que os representasse, fortes questões subjetivas e sensíveis foram despertadas, o que levou alguns participantes a trabalharem em suas imagens durante um longo tempo. Factualmente, a metodologia utilizada garante que a

pesquisa seja realizada de forma íntima sem interferências externas, o que acabou por garantir um nível de profundidade deveras relevante nas imagens digitais apresentadas como produto de cada participante.

Por outro lado, o trabalho decorrente da coleta de imagens políticas em redes sociais públicas portuguesas e brasileiras seguiu uma metodologia deveras difusa da construída na investigação com o grupo focal. Para realizar esta pesquisa, buscou-se por um método que fosse capaz de sistematizar a escolha de imagens seguindo os critérios estabelecidos, bem como plausível de posterior análise científica. Em se tratando de um projeto concebido no escopo da epistemologia dos Estudos Culturais, buscou-se, nas Ciências Sociais o método da autoetnografia, o qual vem adquirindo reconhecimento em tempos recentes e permite crescer em profundidade, somando as experiências intelectuais do autor à investigação de campo, metodicamente descrevendo e minuciando essas experiências (Ellis, Adams & Bochner, 2010). Todavia, era necessário adaptar a metodologia autoetnografia que, tradicionalmente trabalha com o pesquisador como o elemento discursivo da pesquisa, ou como um observador que captura a realidade por meio da fotografia, sendo que, no caso da pesquisa em questão, o discurso era inexistente e a captura não era da realidade experimentada, mas sim de um recorte imagético apresentado pelo usuário.

Recorrendo a Lyotard (1979), buscou-se evidenciar o espaço imagético como discurso, acompanhando as publicações de usuários portugueses e brasileiros que transformavam *time lines* e *front pages* em discursos imagéticos. O observador apenas analisava discursivamente o teor político das imagens, sem qualquer alinhamento ideológico e as selecionava de acordo com a simbologia que aquela imagem poderia simbolizar *per si*, sem que o contexto da publicação interferisse no significante da imagem. A proposta da apreensão da realidade política da imagem, a qual se desejava capturar, era realizada por meio da textualidade da imagem, nas palavras de Chaplin (2011, p. 74) “as imagens podem dizer coisas que as palavras não podem”. Portanto, a metodologia mesclava a autoetnografia com uma observação “não” participante, realizada pela mediação tecnológica das imagens digitais nas redes sociais.

A análise das imagens políticas foi realizada no sentido de buscar elementos capazes de simbolizar uma bagagem cultural e a influência midiática nas manifestações das redes sociais, ainda buscou-se evidenciar o forte aspecto de manipulação e disseminação de informações falsas através das montagens digitais. A epistemologia da análise das imagens políticas será apresentada no capítulo 6, sendo que a análise comparativa entre a porção portuguesa e brasileira das imagens tornar-se-ia deveras fecunda no que se refere às origens midiáticas de ambos os países.

7.2.3. Estudo empírico: análise

A pesquisa empírica realizada será analisada seccionando-se o trabalho com o grupo focal e a análise das imagens políticas, inicialmente abordar-se-á a pesquisa realizada por meio do Grupo Focal para então realizar a análise das imagens políticas.

Todas as imagens, as quais serão citadas neste capítulo, encontram-se dispostas no Laboratório de Imagens Digitais e serão identificadas por meio do link e do nome do arquivo a ser referenciado. Essa dinâmica é fundamental para a compreensão do estudo empírico realizado, pois a mediação tecnológica e a disposição das imagens nas telas são profundamente alteradas quando apresentadas em formato impresso ou acrescidas ao corpo do texto. Diante da disponibilidade geral de dispositivos tecnológicos, acredita-se que não seja um limitador a observação desse arcabouço imagético em seu formato original, pelo contrário, contribui para a experiência da mediação tecnológica que se encontra no cerne teórico desta tese.

7.2.4. Análise: grupo focal

A pesquisa de campo iniciou-se com a constituição de um grupo focal descrito no quadro abaixo, onde se buscou a representação de diversas identidades, etnias, gêneros e idades, para que fosse realizada a experiência com a manipulação das imagens digitais. Este grupo foi formado por dois subgrupos, conforme já explicitado: residentes em Portugal e residentes no Brasil. Como a pesquisa realizou-se em plataforma digital, a identidade dos membros do grupo focal somente poderá ser acessada por meio da plataforma:

Nome	Formação	Idade (Anos)	Nacionalidade	País onde Reside	Sexo
Participante 1	Comunicação Social	27	Italiana	Brasil	Feminino
Participante 2	História	33	Brasileira	Brasil	Masculino
Participante 3	Jornalismo	36	Brasileira	Brasil	Masculino
Participante 4	Analista de Rede	29	Brasileira	Brasil	Masculino
Participante 5	Designer de Moda	27	Brasileira	Brasil	Feminino
Participante 6	Estudante de Turismo	18	Brasileira	Brasil	Feminino
Participante 7	Engenharia Mecânica	59	Brasileira	Brasil	Masculino
Participante 8	Psicologia	18	Portuguesa	Portugal	Feminino
Participante 9	Reformado	56	Portuguesa	Portugal	Masculino

Participante 10	Engenharia Civil	31	Portuguesa	Portugal	Masculino
Participante 11	Música	67	Portuguesa	Portugal	Feminino
Participante 12	Belas Artes	43	Portuguesa	Portugal	Masculino
Participante 13	Ensino Secundário	49	Portuguesa	Portugal	Masculino
Participante 14	Medicina	39	Espanhola	Portugal	Feminino

Tabela 1 – Composição do Grupo Focal

Fonte: Tabela criada com base nos dados da pesquisa empírica

As experiências de manipulação de imagens no Laboratório de Imagens Digitais (LID) foram realizadas entre os dias 18 de outubro de 2018 e 06 de junho de 2019, de forma individualizada. Cada membro do grupo focal trabalhou de forma isolada, possibilitando a subjetividade da experiência e a análise que seria desenvolvida. Após a entrega das imagens criadas, foram realizados debates por meio de fóruns virtuais para articular, examinar e criticar a experiência virtual realizada.

Visando a uma otimização analítica, foram adotados dois procedimentos de investigação, sendo que o primeiro abordou as ferramentas tecnológicas e a construção das imagens digitais e, na segunda, foram discutidas as percepções sensoriais, as sensibilidades percebidas durante a experiência no LID. Esta racionalização instrumental permitiu realizar uma análise entre tecnologia e imagem, partindo de um olhar cultural. A divisão seguiu a cronologia da pesquisa, criando uma simbiose entre a análise e o pensamento do grupo.

7.3. Análise objetiva: aplicações e ferramentas em rede

A experiência virtual ocorreu ao tempo de cada participante. Após uma abordagem inicial realizada por meio de uma rede social, cada membro do grupo realizou uma conferência com o pesquisador usando o aplicativo Skype. Nessa conferência virtual, foram apresentados os objetivos da pesquisa, sendo esclarecido ao grupo a metodologia criada para o trabalho e as formas de sistematizar uma pesquisa-ação em formato virtual. Após a conferência, cada usuário realizou o cadastro no LID e iniciou a pesquisa seguindo as orientações que constam dentro do próprio LID. Em caso de eventuais dúvidas, os participantes do grupo focal entrariam em contato com o pesquisador por meio do Facebook ou do Skype. Após a entrega de todas as imagens, realizou-se o fórum de debate a respeito da experiência, utilizando-se da ferramenta Skype for Business, a qual permite o ajuste de fusos horários e a participação de todos os membros do grupo e do pesquisador em uma única sala de reuniões virtuais.

Dentro dessa parcela de análise objetiva, interessa verificar como a imagem digital se transforma em um objeto capaz de mediar o usuário e a tecnologia. Portanto, interessa perceber “como” a imagem se materializa e quais são as premissas culturais do universo digital. Qual é o objeto tecnológico capaz de traduzir os significantes das imagens digitais em sensações de pertencimento capazes de figurar a identidade dentro do espaço virtualizado.

O ponto de partida para realização da experiência de criação das imagens foi a ferramenta de manipulação digital chamada *BeFunky*, que segue a mesma dinâmica estrutural do *Google Arts and Culture* e do *Google Street View*⁵⁶ ao permitir ao usuário criar, mesclar e interferir em imagens para serem expostas virtualmente. Este aplicativo digital permite ainda o acesso direto a todas as imagens publicadas nas redes sociais de cada usuário, de modo que as redes sociais dos membros do grupo focal podiam ser acessadas diretamente da ferramenta de manipulação de imagens. Associadas à disponibilidade de acervo da rede e pessoal, cada usuário ainda podia parar o procedimento de manipulação a qualquer momento, retornando do mesmo ponto sempre que necessário.

A apropriação cultural do aplicativo *BeFunky* é deveras relevante, pois parte de uma proposta de literacia digital, não há um tutorial sobre como operá-la, as próprias experiências anteriores na rede dos usuários tornam a ferramenta acessível e inteligível através da prática. Vale observar que o Google tem utilizado a mesma metodologia operacional objetivando construir um status quo de acesso e utilização de todas as suas ferramentas. A dinâmica da busca por uma literacia está a dominar toda a cultura digital global. Essa tendência é intencional, baseia-se nos signos primitivos que são transmitidos de forma automática, sem que seja necessário um aprendizado sistêmico. A tendência pode ser facilmente observada na parcela do grupo focal que contava com menos de 35 anos de vida. Esses participantes, embora não conhecessem o *BeFunky*, o assimilaram rapidamente por meio da visualidade da ferramenta, uma continuidade com suas atividades corriqueiras na web.

O manuseio da ferramenta *BeFunky* é bastante simples, pois foi integrado ao LID de uma forma que qualquer participante, após assistir ao vídeo instrutivo, conseguia realizar a construção de uma imagem digital sem qualquer tipo de problema. Apesar de certa dificuldade de participantes brasileiros e portugueses com mais de 50 anos de idade, todos conseguiram terminar a experiência sem ajuda externa, não havendo desistência dentro do grupo.

Em um segundo momento, foram analisadas as imagens apresentadas pelos usuários, todavia é relevante observar o fórum de discussão sobre a experiência realizada. O fórum iniciou-se por meio de

⁵⁶ Google Street View é um recurso do *Google Maps* e do *Google Earth* que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários (utilizadores) vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão/solo. Disponível em <https://www.google.com.br/maps>

uma solicitação do pesquisador. Cada membro do grupo apresentou sua experiência em relação à ferramenta que possibilitou a criação de uma imagem digital, e a respeito da experiência de criação de uma imagem digital. Nessa parte inicial do fórum, três grandes questões se tonaram latentes: primeiro, a capacidade “excepcional” de poder criar uma imagem e depois poder enviá-la para um site que se encontra onipresente, podendo ser acessados o site e a imagem digital de qualquer parte do planeta; já a segunda questão discutia a relação entre tecnologia e cultura como processos que se tornaram interdependentes; finalmente a última questão se relacionava às dificuldades e às facilidades de trabalhar com uma ferramenta virtual capaz de criar imagens digitais. Esta última questão foi levantada de forma majoritária pela parcela do grupo com mais de 45 anos.

A capacidade que as ferramentas tecnológicas possuem de reduzir as distâncias foi o primeiro fator que chamou a atenção do grupo, pois estavam reunidas pessoas em dois países, sendo que, no Brasil, algumas pessoas estavam a mais de 2.000 km de distância uma das outras. Nesse momento, os participantes se deram conta que, no fórum, cada pessoa era representada por uma imagem digital de si mesmo, o que causou espanto e levou a discussão para a temática da imagem digital e representação. O primeiro contato com o LID evidenciou como a tecnologia pode ser utilizada como mediadora de uma experiência simbólica. Após uma breve discussão, todos os membros do grupo se tornaram conscientes da mediação da presença por meio da tecnologia. Todavia, a percepção da tecnologia como mediador cultural se apresentou como uma experiência nova. O comentário de uma das participantes demonstra esse aspecto:

A possibilidade de estarmos em um fórum entre dois países e 10 cidades é impressionante, estou em São Paulo olhando para pessoas em Braga e em Lisboa, por mais que não seja a própria pessoa em minha frente e sim uma digitalização da sua imagem a experiência é incrível. A tecnologia funciona como uma ponte entre o Brasil e a Europa, mas o que mais me fascina é o fato de isto estar acontecendo através de uma imagem digital, nunca havia percebido que era necessário ter meu corpo transformado em imagem para ser possível atravessar esta ponte (Participante 11, 06/06/ 2019).

A tecnologia, como uma ponte a reduzir a distância e a proporcionar a travessia tecnológica (Martins, 2015b) demonstrou ser uma grande descoberta por todo grupo. A questão é muito interessante e reflete o imediatismo e a efemeridade da modernidade contemporânea, pois a tecnologia é apenas aceita e utilizada, não se reflete a respeito da mediação tecnológica e, quando essa experiência ocorre, toma-se consciência do poder da tecnologia sobre cada indivíduo. O comentário da Participante 1 aborda

essa questão: “Como uma tecnologia que possibilita que qualquer pessoa possa se comunicar de forma gratuita em todo o planeta não é divulgada, e nem sequer aparece em minha página inicial do Google?”

Uma das questões que esta tese não consegue esclarecer é a questão levantada pela Participante 1. Não existem campanhas de marketing nas mídias digitais em relação às ferramentas que possibilitam o debate e a interação de várias pessoas em simultâneo, nem de ferramentas que possibilitam a criação de imagens como o *BeFunky*. O Google não divulga essas ferramentas/ aplicações provavelmente por não as desenvolver, porém, ferramentas como o *Google Arts and Culture* também não figuram como estrelas de primeira grandeza dentro do ciberespaço, especialmente em Portugal, onde, de forma unânime, todos os participantes responderam, no questionário da pesquisa, que não as conheciam. Entre os brasileiros, apenas 2 participantes disseram não conhecer o *Google Arts and Culture*.

Acredita-se que essas aplicações são portadoras de capacidades positivas, raras em ferramentas tecnológicas, pois são dotadas de um grande potencial cultural, se apresentam como espaço de diálogo, de trocas simbólicas e ainda possibilitam a produção e o acesso de produtos culturais de forma onipresente, sem qualquer restrição de origem. Portanto, é necessário um apelo para que estas ferramentas/ aplicações sejam mais bem divulgadas, devendo, ainda, figurar nas principais ferramentas de busca como o Google em sua página principal.

A segunda questão levantada em relação à experiência realizada com a construção da imagem digital, no debate, foi o fato constatado entre os membros do grupo focal de “tecnologia e cultura estarem se tornando uma amálgama”, visto que o processo de produção cultural está sendo pedagogizado pela tecnologia. Vale salientar que a análise do grupo teve como foco o objeto, as ferramentas e a imagem trabalhada por eles, não estavam se referindo às indústrias culturais que estão capilarizadas pelo ciberespaço.

O conteúdo do debate entre os membros do grupo focal foi sendo naturalmente direcionado para as ferramentas e as aplicações de rede que estão a mediar o processo de produção humana, criando uma significação virtual. A possibilidade de uma ferramenta transformar um indivíduo, sem qualquer experiência cultural, em um produtor de conteúdo simbólico também chamou muita atenção. A discussão do grupo também levou em consideração a mediação tecnológica da representação humana. Foi observada a tendência à universalidade da forma e do agir nas redes, e como qualquer indivíduo poderia, ao seguir essas formas padronizadas, tornar-se um produtor de conteúdo digital.

A partir desse ponto o grupo foi criando uma percepção acerca da necessidade de uma literacia digital. A questão foi levantada pelo Participante 13:

Percebo que a ferramenta permite a qualquer um acessar e criar uma imagem, mas, e se o participante não fosse direcionado pelo LID, como descobrir por si, uma forma de criar uma imagem digital, em que ele possa se expressar artisticamente, afinal acredito que todos nós produzimos um tipo de arte digital nesta experiência. (Participante 13, 06/06/2019).

O grupo estava inconsciente, discutindo a respeito da literacia no ciberespaço, porém, havia desconhecimento sobre este conceito. O pesquisador propôs ao grupo uma dinâmica: eles mesmos deveriam descobrir como responder ao Participante 13. Nesse momento, o Participante 4, por possuir formação na área de redes, já compartilhou sua tela com os demais participantes e abriu a página inicial do Google e pesquisou por “editor de imagens gratuito”. Para espanto de todos, o Google retornou apenas opções de sites que fornecem editores para serem instalados no computador, nenhuma referência imediata ao *BeFunky*, o qual iria ser encontrado apenas na terceira página, mas sem qualquer explicação ou referência a respeito da sua capacidade técnica ou seu funcionamento.

A descoberta foi um gatilho para a discussão a respeito da cultura digital, e a respeito da existência de uma intenção pré-programada em relação às redes, as quais, mesmo em se tratando de um grupo extremamente heterógeno, a maioria desconhecia. Foi como se uma avalanche tomasse conta do debate. Todos os participantes começaram a indagar-se sobre a existência de alguma liberdade nas redes. Questões a respeito de cultura e tecnologia foram então exploradas. O pesquisador permaneceu apenas como observador enquanto o debate percorria. Até que, em certo ponto, os participantes levantaram a questão da influência das redes na produção humana, sendo o pesquisador questionado diretamente sobre o assunto, de modo que mais uma proposta didática foi colocada ao grupo: “reflitam sobre quais são as formas de produção de qualquer espécie que não estejam ligadas às redes, para que possamos chegar a uma reflexão juntos”.

Após um grande silêncio, o Participante 7 pediu a palavra:

Em nossa época, para que uma pessoa seja reconhecida pela outra de alguma forma ela deve estar ligada às redes, caso contrário ela se encontra marginalizada, esta conversa somente se tornou possível porque estamos conectados na rede. Não vejo nada que não passe pelas redes atualmente, se pensarmos em um pescador nos confins da África, se algum dia ele for retirar um documento ou precisar de uma ajuda médica, ele será cadastrado em um sistema em rede. Já em nossa realidade, em países da América e da Europa, tudo passa pelas redes. Quem aqui não tem um e-mail no Google? Quem aqui não acessa a internet para trabalhar ou em casa? Agora no Brasil já tem provedor, que transmite jogos apenas pela internet, a Copa Sul-Americana

deste ano possui transmissão exclusiva através da rede. Realmente, eu percebo que a cada dia que passa caminhamos para depender das redes para tudo. E penso ainda que, para a produção da cultura e das artes, não será diferente. (Participante 7, 06/06/2019).

É interessante observar como o grupo se colocou em questionamento em relação à soberania da rede. Eles estavam discutindo a cibercultura sob os olhos do senso comum. A experiência de manipulação de imagens em rede e o estímulo ao debate despertou o pertencimento cultural do grupo. Ao questionar o domínio das ferramentas digitais, os membros se colocaram em reflexão a respeito da liberdade e da opressão digital. Ao finalizar o debate, o grupo concluiu que o “ser”, o agir através das redes, nas quais ação significa navegação digital, o acesso às redes sociais, as informações climatológicas, as informações sobre trajetos e trânsito, a busca em repositórios acadêmicos, e várias outras experiências citadas estão diretamente ligadas a uma aplicação e/ou ferramenta que realiza a mediação entre informação e usuário. A Participante 8 encerra essa parcela do debate, de forma contumaz:

Tudo que se está a discutir é a transferência da cultura para as redes informacionais. Neste tempo, você só é relevante se existir na rede, se não tens uma rede social é logo tratada como atrasada, vejo como alguns turistas da Europa do Norte chegam a Portugal à espera de ver roupas a secar nas janelas e se assustam com um metrô totalmente digitalizado. É a cultura digital! (Participante 8, 06/06/2019).

A terceira e última questão objetiva, debatida em relação à experiência digital e as ferramentas e aplicações de rede, se referiu especificamente ao *Google Arts and Culture*, sendo a temática levantada pelo pesquisador, devido a uma questão salutar observada no Grupo Focal. Ao responder ao questionário, após a entrega da imagem digital, apenas um participante brasileiro informou não conhecer a aplicação e todos os participantes portugueses afirmaram desconhecer-lá. Dessa forma, iniciou-se o debate, de uma forma interessante, o participante brasileiro que não conhecia a ferramenta procurou conhecê-la após a realização da pesquisa, e todos os portugueses não despertaram o interesse em conhecê-la. A resposta quase que unânime entre os portugueses foi que esse tipo de ferramenta de alta tecnologia não tem repercussão em Portugal, pois tudo em Portugal é antigo e remete ao passado e não ao futuro.

Nesse ponto, o investigador interveio e informou que hoje, em todo o mundo, Portugal é um dos países que, em termos percentuais, mais tem investido na transferência de conhecimento para a plataforma, o que causou uma grande desconfiança por parte dos portugueses. O Participante 12, que possui formação em Belas Artes, logo interrompeu a comunicação do investigador:

Acredito que estejas profundamente equivocado, trabalho com artes há vários anos e jamais tomei nota de qualquer informação destas, pá. Se tivesses algo dessa magnitude ligada ao Google, todo o país estaria discutindo. Não sei se conheces Portugal, mas aqui questões do Google se tratam em Espanha, aquela gente não se preocupa com Portugal, um país tão pequenino não tem espaço para uma aplicação do Google (Participante 12, 06/06/2019)

Esperava-se que os demais portugueses discordassem ou tivessem algo a acrescentar, mas a fala do Participante 12 acabou por ser acreditada pelos demais. A Participante 14, que é espanhola, mas reside em Portugal há 12 anos foi a única a questionar: “Não acredito que seja assim, acredito que Portugal possui um acervo cultural que seja relevante não só para o Google, mas para a humanidade”. Buscando retomar a discussão para o campo objetivo, o pesquisador propôs que todos, naquele momento, acessassem o *Google Arts and Culture* e pesquisassem por Portugal. A surpresa com a ferramenta e com o conteúdo foi edificante. Nesse momento o Grupo Focal percebeu o volume de conteúdo já disponível sobre Portugal na ferramenta e, ainda, os que não conheciam a ferramenta puderam experimentar a visita pelo espaço virtual. Essa experiência por meio do *Google Arts and Culture* seria enriquecedora para a análise objetiva deste trabalho, principalmente no que se refere à aculturação tecnológica em relação a uma ferramenta que possibilita o deslocamento por um espaço virtual, formado por imagens digitais.

Ao observar a locomoção e a utilização da tecnologia disponível por essa aplicação de rede, podem ser observados três padrões distintos no grupo: apenas um participante, devido à sua formação acadêmica como analista de redes conseguiu de forma imediata realizar a locomoção virtual por meio do Museu de Serralves⁵⁷ (sugestão de acesso realizada pelo investigador), pois trata-se de um espaço virtual com maior facilidade de visualização e de locomoção pelo teclado e pelo mouse dos computadores. O participante informou que a facilidade de adaptação se refere a experiências antecedentes que possuía com a ferramenta *Google Maps*, que apresenta grande similaridade com *Google Arts and Culture*. O participante alegou ainda que, quando havia acessado a ferramenta dois anos antes, apenas visualizou obras de arte e não havia experimentado o espaço virtual. O comentário realizado por este membro do grupo ilustra a questão: “Adaptei-me instantaneamente, pois utilizo com frequência o *Google Street View*, a única diferença é que ao invés de ruas de cidade você está em um museu.”

⁵⁷ O Museu de Serralves é o mais importante museu de arte contemporânea em Portugal, situado nos espaços únicos da Fundação de Serralves, que incluem um Parque e a Casa de Serralves. Fonte: www.serralves.pt/pt/

Esse membro do grupo que utiliza o *Google Street View* em seu cotidiano, imediatamente conseguiu assimilar a proposta do *Google Arts and Culture* como sendo uma continuidade da aplicação que ele já conhecia. Logo esta tendência se tornaria relevante para os demais participantes.

O caso particular clarifica o objetivo de uniformização cultural que conglomerados digitais como Google estão a implementar. Trata-se de uma proposta que busca nas imagens a literacia operacional de suas ferramentas, as quais se baseiam na intuição e não na mensagem textual. A essa altura, parte do grupo que estava se adaptando à plataforma interativa do *Google Arts and Culture* percebeu que um processo semelhante havia ocorrido com a experiência de construção da imagem no LID: após decorrido pouco tempo de interação, já estavam a dominar a ferramenta tecnológica. O grupo focal, nesse momento, não estava levando em consideração a intencionalidade das ferramentas digitais, mas sim descobrindo um padrão intuitivo entre homem e máquina que marca a cultura digital. Do ponto de vista semiológico, foi observada pelo grupo uma proposta de linguagem universal por meio das imagens digitais.

A segunda e maior subdivisão do grupo, constituída por 10 participantes com idades inferiores a 45 anos, demonstrou que, ao iniciar a navegação pelo espaço virtual disponível no *Google Arts and Culture*, encontrou uma dificuldade inicial para interagir com plataforma virtual. Porém, em poucos minutos, conseguiram entender a dinâmica da ferramenta, bem como deveriam proceder para realizar a visita virtual. Esta parcela do grupo observou que as funcionalidades da plataforma são muito intuitivas e que rapidamente criam um automatismo utilitário. Trata-se do modelo universal que o Google está a desenvolver para todas as suas plataformas, que possui origem no sistema Android, o qual construiu um sistema operacional universal por meio das imagens sensíveis ao toque. A Participante 5 fez um comentário extremamente pertinente que define a conclusão desta parcela do grupo:

Quando acessamos o *Google Arts and Culture*, embora alguns já conhecessem a plataforma, nenhum dos participantes tinha realizado a exploração do espaço físico de um Museu Virtual como o de Serralves. No primeiro momento, tive uma certa dificuldade para me localizar e locomover pelo Museu, as funções do mouse, especialmente manuseio do zoom, deixam a gente desorientada em um primeiro momento. Quando percebi que era possível me mover pelo museu através das setas do teclado, tudo mudou, parecia um vídeo game em primeira pessoa e a experiência se tornou muito melhor. Depois de 5 minutos conseguia andar com extrema facilidade através do museu virtual. (Participante 5, 06/06/2019).

A análise da experiência da segunda porção do grupo evidenciou a potencialidade instrumental da cibercultura e de sua apropriação pelo *Google Arts and Culture*, no qual a imagem assume uma textualidade laica, pois a tecnologia passa a ser significada por meio de imagens. O pertencimento e a identidade vão sendo suavizadas pela aculturação tecnológica, o reconhecimento do próprio indivíduo como parte do processo demonstra esta sagacidade simbólica. As barreiras referentes à nacionalidade e à origem cultural são transpassadas pela permeabilidade instrumental da tecnologia. Diante da tecnologia, toda a heterogeneidade do grupo focal ficou em segundo plano. As construções simbólicas vão sendo dilaceradas ao ponto da Participante 5 falar em “andar pelo museu”, enquanto, na realidade, ela se encontrava sentada diante de uma tela. Essa porção do grupo vivenciou uma experiência sensível de transferência sensório-cognitiva para uma ferramenta tecnológica, em determinado momento a “alma” (no sentido da moral platônica) dos participantes estava sendo contida pela mediação tecnológica.

Outro fato que ficou latente na experiência se refere ao fenômeno da aculturação. O processo sempre se manifestou de forma lenta, paulatina e progressiva, mas, quando se trata de uma aculturação digital, este fenômeno explode. Está-se falando de uma aculturação digital de poucos minutos, em que um participante, sem qualquer contato com a cultura digital de um museu virtual, já consegue absorver os valores e os conceitos representativos da plataforma tecnológica que está a mediar a experiência. A objetividade das ferramentas tecnológicas, por meio dos fluxos informacionais nas redes, foi um dos principais fatores que permitiu essa célere aculturação. A solvência cultural iniciada com a dificuldade semiológica de descobrir algo novo é rapidamente superada pela significação das imagens digitais em movimento, sendo a memória e o imaginário instantaneamente acionados para a edificação dos signos que compõem o espaço virtual da aplicação do Google.

Para todo o grupo focal, o *Google Arts and Culture* funcionou como uma ligação, um elo que permitiu transcender as imagens digitais em tela, em uma experiência sensória, que, em simulação, transmitia por meio do olhar a sensação de movimento físico em espaço virtual. Esse exemplo prático pode demonstrar como as imagens digitais estão sendo empregadas na representação cultural que está a edificar o ciberespaço e, conseqüentemente, a cibercultura. Experiências como essas tornam cada vez mais tênues as barreiras entre tecnologia digital e semiologia das imagens. Por meio de ferramentas do ciberespaço, como *Google Arts and Culture*, significado e significante estão em simbiose e a serviço da manipulação da experiência simbólica, em que o corpo é induzido à percepção que um sistema inorgânico que está a produzir signos. Dessa maneira, tem-se a noção de que se está terceirizando a

produção simbólica para as ferramentais e aplicações que compõem a cultura digital e estruturam o ciberespaço.

Por fim, a última porção do grupo focal, formada por 3 membros com idade superior a 55 anos, apresentou enorme dificuldade em operar a aplicação de exploração virtual do espaço disponível no *Google Arts and Culture*. Esses participantes não conseguiram realizar a visita virtual ao museu; e não conseguiram assimilar as diretrizes visuais da plataforma. Observa-se, de forma elementar, que a relação entre os participantes não está relacionada à nacionalidade, área de formação ou sexo, mas sim ao fato de ser uma geração que pode ser denominada de “pré-Google”. Essas pessoas não passaram pela socialização digital. Nas ferramentas da Internet, sobretudo em relação ao desenvolvimento das plataformas tecnológicas, as quais todas as gerações pós 1975 experimentaram, a lógica sempre foi sendo progressiva, desde os primeiros videogames, jogos de pinball, relógios digitais, pagers, bips e telemóveis, foi criada uma racionalidade tecnológica que se solidificou. Quem nunca observou uma criança que ainda não aprendeu a andar, a brincar com um *smartphone*? Esta é a lógica: a socialização tecnológica ocorre da mesma forma que a socialização familiar, é isso que determina a dificuldade de uma grande parcela de pessoas com idades acima de 50 anos em dominar determinadas tecnologias. Essa média de idade só tende a cair com os anos, vide o caso dos bebês que já assimilam as imagens digitais sensíveis.

O efeito da socialização tecnológica tem demonstrando que a aculturação digital se torna mais lenta em indivíduos que não passaram por um processo de formação social baseada na esfera digital. É muito interessante poder testar a hipótese em um grupo focal tão diverso, pois demonstra que a lógica da socialização está embutida no discurso tecnológico e, sobretudo, a busca pela literacia tecnológica é um efeito intencional e obviamente mercadológico. Não há redenção nem intencionalidade positiva nesse processo, é a transformação de pessoas em mercadorias, às quais se refere Bauman (2008).

A lógica pode ser observada pelo principal clamor desses participantes, um roteiro ou um manual para se operar a aplicação, ora, essa era a forma como a tecnologia disseminava o conhecimento até o final da década de 1970, ou o leitor já observou alguém aprendendo a operar um *smartphone* por meio de um manual de instruções? O que se está evidenciado não é uma crítica a estes participantes, mas sim uma lógica cultural que molda a sociabilidade estrutural do indivíduo. Se essa questão não for reconhecida na análise, está-se concordando com o culturalismo conservador, que considera que a cultura se transmite pelo sangue. Nem melhor, nem pior que os demais membros do Grupo Focal, essa parcela do grupo possui distinta sociabilização tecnológica.

É importante trazer à luz desta análise que a tecnologia digital quebra com o conceito cultural do enciclopedismo, o qual reinava absoluto até fins da década de 1980. O Google é antropofágico em relação ao enciclopedismo, é o mestre instrumental do “aprenda fazendo”, a velocidade e a efemeridade do ciberespaço não toleram a “perda de tempo” necessária à elaboração e leitura de roteiros ou manuais; na era digital, o tempo gasto para se entender uma dinâmica digital pode ser suficiente para que ela seja substituída por outra.

O ciberespaço patenteia as vísceras da cultura na contemporaneidade, evidenciando que, progressivamente, a identidade e a representação são congruentes ao “ser e estar” tecnológicos em rede. Os participantes do grupo que apresentaram a dificuldade, realizaram uma interessante autocrítica à apropriação tecnológica da cultural. A afirmação de Participante 4 demonstra essa situação:

A experiência prévia com este tipo de tecnologia seria fundamental para uma melhor experiência virtual. Nunca tive a oportunidade de conhecer este tipo de tecnologia, mas não me senti abalado. Apenas penso que estamos caminhando para um tempo em que você deverá dominar a tecnologia digital ou ficará às margens da sociedade. Mas deve existir o respeito por aqueles que optarem por viver sem essa obrigação, não pode ser algo impositivo (Participante 4, 06/06/2019).

Ao se analisar de forma *latu* a experiência fortuita com a ferramenta *Google Arts and Culture*, durante o debate com o grupo focal, observou-se que 8 membros do grupo não haviam tido qualquer contato prévio com esta ferramenta. Tornou-se latente que os aplicativos de rede estão a se multiplicar em proposição geométrica no que se refere às construções culturais contemporâneas. A cibercultura vive um momento de institucionalização por meio das diversas aplicações na rede, o processo de consolidação da mesma já não pode mais ser questionado. Todavia, por se tratar de uma experiência fora do roteiro, iniciada por uma discussão social em relação à presença portuguesa na ferramenta, foi necessária a realização desta análise, que se demonstrou muito fecunda. Uma informação que merece ser destacada, foi a surpresa dos participantes portugueses ao final do acesso ao *Google Arts and Culture*, ao verificar que existem mais de 7.500 itens listados na aplicação. Os membros demonstram que é necessária uma maior divulgação desta ferramenta em Portugal e, sobretudo, se puseram a refletir a respeito da própria imagem que formavam do país. O comentário do Participante 12 é esclarecedor: “Nós, portugueses, temos que aprender a olhar para Portugal com outros olhos depois desta experiência. Parece que o país está a rejuvenescer e nós que estamos velhos em um país jovem”.

Em linhas gerais, também salta aos olhos a celeridade com que a maior parcela do grupo se aculturou com uma ferramenta simbólica que representava uma proposta difusa de se experimentar e

fruir obras de arte. O experimento vem a ratificar a proposta teórica da efemeridade e da aceleração do tempo na modernidade contemporânea. A capacidade das imagens, quando mediadas tecnologicamente de se tornar extensões signílicas do corpo, também vale ser destacado. O fato de se falar em andar por um museu, estando diante de uma tela, é algo que não pode ser desconsiderado. São novas formas de se relacionar com a tecnologia, que vem a confirmar que existe uma autenticidade e um momento único quando se está diante de uma imagem digital.

7.4. Análise objetiva: Laboratório de Imagens Digitais

A experiência prévia com o *Google Arts and Culture* acabou constituindo-se um balizador para a discussão objetiva a respeito da experiência realizada no laboratório de imagens digitais, pois o grupo focal conseguiria contrapor essa experiência com a criação e a manipulação de imagens digitais que seriam posteriormente realizadas. Apesar de ambas as experiências possuírem objetivos muito difusos, nos dois casos está se tratando da manipulação de uma ferramenta que trabalha com imagens digitais. A relação experimental se mostrou muito fecunda para esta análise.

A experiência junto ao LID foi realizada por sistema desenvolvido para essa pesquisa, portanto, portadora de elementos tecnológicos voltados para a manipulação de imagens digitais. O acesso virtual estava disponível apenas para usuários cadastrados. Imediatamente, o grupo observou essa redução nas possibilidades, sendo questionado o critério do acesso aberto e universal proporcionado pela aplicação do Google que não se refletia na plataforma do Laboratório de Imagens Digitais. Embora não seja possível comparar a capacidade técnica do Google com o LID, do ponto de vista da pesquisa as indagações eram relevantes, portanto, o investigador não interveio. Esse tipo de manifestação comparativa realizada pelo grupo focal evidencia uma característica fundamental da cibercultura: a padronização tecnológica de todos os produtos culturais, plataformas e ferramentas. A cultura digital vende a total disponibilidade, sem evidenciar a estrutura necessária à construção e à manutenção de um sistema. Diga-se de passagem, é forma bem eficaz de restringir este meio informacional aos grandes conglomerados digitais.

Diante do desejo de padronizar o consumo simbólico, os anseios do grupo encontram respaldo no texto de Bauman (2008), que afirma que a experiência se torna fluida, uma vez que a ferramenta se torna simbolicamente superior ao próprio signo, ou seja, os meios são mais importantes que o resultado. Logo sempre se estará em busca de um resultado novo e mais evoluído tecnologicamente. A experiência realizada por esse mesmo grupo há apenas 20 minutos já se tornava um espelho de excelência, mas que rapidamente seria superado por questões pessoais que justificariam as atividades de cada membro

dentro do LID. A referência de qualidade que se questiona rapidamente é perpassada por outros signos culturais. Esse é o círculo vicioso da cibercultura.

A experiência com a ferramenta do *BeFunky* apresentou uma interessante construção cultural no grupo. Por se tratar de um dispositivo que segue uma concepção estruturalista, em que a tela fica dividida entre imagens e ferramentas de edição gráfica, observou-se dois posicionamentos: participantes de mais de 45 anos conseguiram realizar a manipulação/ criação da imagem com uma plena sensação de mediação tecnológica entre o usuário e a tela, enquanto os demais participantes conseguiram interagir com a ferramenta, sem a sensação de mediação, percebiam que estavam lidando, construindo e produzindo a própria imagem, como “se fosses pintores e o BeFunky o pincel”, utilizando as palavras de Participante 1.

Fica evidente, apesar da diferença técnica fundamental entre ambas as ferramentas, os contextos culturais nos quais os dispositivos tecnológicos estão inseridos. Apesar de também ser uma forma tecnológica de mediação, a ferramenta para manipulação de imagens digitais possui uma clara concepção estruturalista, pela qual a tela é dividida em pilares. Dentro de cada pilar, é possível clicar na ferramenta representada por um ícone intuitivo, uma imagem que já determina o que tal ferramenta de edição de imagens irá realizar. A visão é orientada pela imagem que se está a construir ou alterar. Dessa forma, se tem a clara sensação de estar realizando uma composição, uma espécie de pintura como disse um dos participantes. O usuário pode retomar do ponto que parou, fato que reforça o estruturalismo da ferramenta de edição de imagens. Portanto, existe uma estrutura rígida menos interativa e aberta ao fortuito como pode ser experimentado em um acesso ao *Google Arts and Culture*.

A experiência realizada no LID demonstrou que a bagagem cultural do participante é fundamental para o relacionamento com a tecnologia, após o conhecimento inicial das funcionalidades da ferramenta. O que de fato entra em jogo é a subjetividade e o imaginário. Por se tratar de uma ferramenta em que as funcionalidades são uma sequência lógica de ações, os 3 participantes do grupo que apresentaram dificuldade com a ferramenta *Google Arts and Culture* e clamaram por um manual de instruções adaptaram-se; e ao se manifestarem sobre a experiência com o *BeFunky*, a Participante 11 resumiu a experiência: “no caso, no LID, estávamos a trabalhar com algo muito concreto e direcionado, todos os botões estavam a ser testados, caso algo não parecesse bem, existia um outro botão que desfazia”.

Durante o debate, evidenciou-se que a parcela do grupo de maior idade, que não havia se adaptado à experiência do *Google Arts and Culture*, mas conseguiu adaptar-se com muito maior facilidade à criação da imagem digital – que, do ponto de vista instrumental, é uma experiência de maior complexidade - estava ligando o estruturalismo da ferramenta à sua socialização escolar, que também

possuía uma matriz estruturalista. Essa é uma questão extremamente relevante que cria um engodo midiático no ciberespaço, o qual a experiência com o grupo focal viria a confirmar. O aparato técnico, os sistemas e softwares de programação, as matrizes booleanas para publicação de conteúdo no *Google Arts and Culture*, as linguagens algorítmicas, enfim, a infraestrutura tecnológica que sustenta o ciberespaço é extremamente racionalista; e elementos técnicos se unem para criar um sistema operacional; e um conjunto de sistemas operacionais sustenta uma rede. Factualmente, os participantes de maior idade estão corretos, pois, se trocarmos a técnica pela cultura, é possível fazer uma analogia com o pensamento estruturalista, especialmente o estruturalismo dos números proposto por Benacerraf e Putnam (1983), ao evidenciar que todas as formas de conhecimento advêm de uma ligação de causa entre sujeito e objeto do conhecimento, logo a lógica numérica da maioria dos sistemas que permitem manipular objetos digitais seguem essa lógica estrutural que transpassa o conhecimento matemático como algo fundamentalmente ligado a entidades abstratas, mas sim ligado a estruturas que se utilizam da abstração para construir um sistema cognitivo.

O comentário do Participante 7 demonstra esta materialidade estrutural:

Encontrei no *Befunky*, uma caixa de ferramentas como a de uma oficina mecânica. As ferramentas estavam divididas por tipo e funcionalidade. Como existe uma barra lateral, a escolha do que poderia ser feito estava sempre ao alcance, a partir destas disposições, tínhamos suporte para fazer algo maior que era a imagem a trabalhar. (Participante 7, 07/06/2019)

Opondo-se ao comentário de Participante 7, a Participante 6, que havia adaptado-se instantaneamente à plataforma virtual do *Google Arts and Culture*, não considerou a experiência do *BeFunky* tão fecunda: “Do ponto de vista sentimental, não há como comparar. A experiência do LID foi muito mais profunda, mas, enquanto ferramenta, o *Google Arts and Culture* é muito mais cool, você está livre para fazer o que quiser. É como um iPhone, abre as possibilidades”.

A Participante 6 cresceu sob o domínio da cibercultura, logo torna-se natural que a ferramenta do Google, uma reprodução cultural do ciberespaço, lhe pareça mais interessante e interativa. Essas novas gerações (a partir dos Millenials) possuem maior dificuldade de se adaptar às formas estruturais. Obviamente, elas também as dominam com facilidade, pois seguem uma dinâmica digital, mas, para essa faixa etária, interessa muito mais a interação e a sensação de domínio da imagem digital que se movimenta em relação aos comandos do teclado, como se fosse um videogame em primeira pessoa. A socialização digital, em vigor desde a década de 1990, constrói o imaginário por meio da relação de primeira pessoa a olhar para uma tela, cujos movimentos imagéticos podem ser controlados pelas mãos. O comentário do Participante 10 é esclarecedor: “A experiência com o Laboratório de imagens digitais

lembra um ateliê, você tem o domínio da imagem digital e do que pode fazer com ela. Já na ferramenta do Google, são as imagens que conduzem você, tudo muda ao seu redor e você não consegue controlar a imagem apenas segui-la”.

É interessante notar que, partindo de uma avaliação técnica, ambas as plataformas são extremamente parecidas. São algoritmos que modificam imagens digitais na tela do usuário por meio de comandos digitais, porém, entra em questão a subjetividade em uma relação sensível com a tecnologia, algo que se pode conceber como aura digital, um momento em que a imagem em tela adquire um valor de culto, capaz de levar o usuário a entender a manipulação de imagens digitais, que, em essência, são apenas modificações visuais na tela, alterações de pixels mais ou menos sensíveis, portadoras de interatividade. Do ponto de vista objetivo, as ferramentas digitais acionam a autenticidade e a unicidade da experiência contemplativa, capaz de transformar pontos de luz em sensibilidades.

A objetividade das plataformas do Google e do LID se torna sensivelmente diferente, embora possuam o mesmo DNA técnico. Nesse ponto pode-se discutir acerca de propostas ideológicas digitais divergentes, em que as gerações socializadas pela tecnologia digital anseiam por interação e pelo controle das imagens de forma dinâmica e instantânea, conforme pode ser experimentado pelo Google. A interação e o imediatismo tornaram-se signos de uma cultura concebida para ser experimentada por meio das redes. O LID apresenta-se em várias estruturas organizadas e progressivas que permitem a criação de uma imagem, a qual logicamente também é uma interação, mas que depende da criatividade do usuário para se chegar ao produto final. Esse fato retarda o imediatismo e a efemeridade que, experimentada no Google e nas redes sociais, nos quais as imagens já estão postas, prontas para serem consumidas e descartadas, não são criações individuais, apenas efemeridades de ferramentas e aplicações das redes.

Somente para ilustrar essa questão, a ferramenta que permite a criação e a manipulação de imagens digitais pode ser utilizada para a construção de espaços virtuais, semelhantes ao que se encontra no *Google Arts and Culture* e, sem muitos ajustes. Pode ser transformada em uma ferramenta para simular uma visita virtual. Dessa forma, evidencia-se a bagagem cultural de cada participante, bem como reflete a socialização tecnológica de cada membro, em que a comparação ou a referência a uma ou outra ferramenta é considerada de maior relevância. Possuir maior ou menor facilidade em assimilar a ferramenta está diretamente relacionado a um legado (aprendizado) tecnológico e não às questões referentes à nacionalidade ou país em que residem os indivíduos. Neste caso, ser português, brasileiro, espanhol ou italiano não impacta na relação de objetividade da tecnologia como ferramenta de mediação. Ao realizar-se uma análise subjetiva, as questões de nacionalidade serão evidentes. Esse resultado se

aplica ao recorte empírico entre residentes em Portugal e no Brasil. Certamente resultados diferentes seriam obtidos em um recorte que considerasse outros países.

É notório observar, porém, a sobrevivência cultural durante a análise objetiva que, apesar de valer-se de experiências referentes a ferramentas/ aplicações que trabalham com manipulação de imagens digitais, a atitude dos membros do grupo focal se manifestou de acordo com suas experiências em relação as redes e a tecnologia. À exceção de um pequeno excerto do Participante 4, que trabalha na área de redes, e se valeu deste conhecimento para direcionar o grupo na pesquisa sobre a manipulação das imagens, todos os demais participantes se colocaram diante da tecnologia em conformidade com sua vivência nas redes como usuários, sem sobressair-se em questões ligadas à profissão ou técnicas.

A capacidade de mobilização cultural da tecnologia digital, pela exclusividade da experiência do usuário, como se existisse uma cultura particular e exclusiva sendo exercida por meio da rede, na qual separa-se a experiência do cotidiano profissional e pessoal do cotidiano mediado pelas ferramentas tecnológicas tornou-se uma surpresa para esta análise. Não se pode deixar de levar em consideração e questionar: está em processo de evolução dentro do ciberespaço, uma proposta educacional para com as ferramentas tecnológicas?

Após observar a tendência de mobilização cultural/ educacional para com as ferramentas tecnológicas, foi necessário realizar uma vasta pesquisa nas redes sociais e sites da internet, especialmente nas plataformas Google, sobre a questão de colocar-se como usuário, trazendo para as redes uma bagagem cultural digital na qual se sobressai a experiência do usuário nesses aplicativos. De forma majoritária, quando se aborda um usuário na rede a respeito do manuseio ou da utilização de determinada plataforma ou ferramenta, ele se coloca na condição de usuário e leva em consideração apenas a experiência com a tecnologia, abstraindo suas relações profissionais ou outras experiências off line.

De forma interessante, tomou-se como referência o Facebook do pesquisador, no qual, em um primeiro momento, foram excluídos os contatos que, de alguma forma, possuíam conhecimento que seu objeto de pesquisa estava ligado à tecnologia e à imagem digital, restando assim 267 contatos. Foram enviados via chat os questionamentos sobre como é a experiência de utilização da plataforma Facebook. Destes, 89 contatos responderam à questão, sendo que 78 direcionaram a resposta, baseando-se, de forma exclusiva, em sua experiência como usuário, sem qualquer relação com outra experiência externa; dos 11 que ligaram sua experiência com fatores externos à condição de usuário, 9 são professores, 1 é engenheiro de computação e 1 é cientista computacional.

Essa composição corrobora com a experiência realizada junto ao grupo focal e demonstra a intencionalidade e o direcionamento da proposta cultural dos aplicativos de rede, bem como confirma o caráter institucional dos atores do ciberespaço. O processo pode ser relacionado com a manipulação midiática tradicional, especialmente com a televisão, porém, no ciberespaço, a intencionalidade se traveste em subliminaridade e pode valer-se da falsa sensação de liberdade que o espaço virtual apresenta. Esse tipo de intencionalidade deve ser denunciado, pois flerta com a intencionalidade única, a falsa sensação de liberdade e o acesso ao contraditório manipulado são o pano de fundo dessa contestação.

A opinião do grupo, adicionada ao resultado da pesquisa realizada com os usuários das redes sociais, demonstram que as ferramentas tecnológicas e as aplicações de rede possuem uma lógica cultural mercadológica clara, a qual pretende transformar o sujeito em usuário e limitar sua experiência no ciberespaço. Segundo os limites do “estar em rede” e portar-se “como usuário” é como se, ao realizar um “login”, a construção da identidade cultural assumisse um novo *locus*, todos deixam seus valores e experiências de lado para assumirem uma bagagem cultural digital que deve ser utilizada quando se está sendo mediado por uma ferramenta, *coeteris paribus*. A análise subjetiva ocorre de forma difusa em relação ao objeto das redes sociais, ou seja, as ferramentas e aplicações possuem o papel de disseminar uma ideologia própria a ser aplicada durante a mediação digital.

É por meio da ideologia objetiva, instrumental e introduzida pelas ferramentas de rede que se tenta excluir o anti-hegemônico, a experiência individual *Unplugged* e a heterogeneidade. Quando o indivíduo se coloca objetivamente como usuário e liga-se a esta condição por meio de uma bagagem cultural específica do ciberespaço, o caminho para a dominação simbólica está aberto. Como tal processo é disseminado de forma inconsciente, o indivíduo, em condição de usuário, se torna frágil e passa a ser mais um número nas expectativas de acessos, nas disseminações ideológicas, na socialização digital, enfim, por meio da magia que transforma o indivíduo em objeto, através do login, se constrói o direcionamento intencional da cibercultura.

7.5. Análise subjetiva: Laboratório de Imagens Digitais

A análise subjetiva realizada foi baseada nas imagens apresentadas pelos membros do grupo focal, nos dados coletados pelo relatório, o qual cada membro respondeu imediatamente após a postagem da imagem no LID, bem como no debate virtual realizado entre os dias 06 e 07 de junho de

2019. Conforme já explicitado, as imagens em formato, tamanho e resolução originais encontram-se disponíveis no site do Laboratório de Imagens Digitais⁵⁸.

Os dados coletados pelo questionário serão utilizados no decorrer desta análise. Todavia, é necessário focar inicialmente em dois elementos fundamentais para esta pesquisa: a imagem apresentada e a justificativa em relação à(s) razão(ões) pela(s) qual(is) a imagem representa o participante.

A tabela 2 apresenta o participante, o país onde reside, a identificação da imagem no LID e a respectiva justificativa⁵⁹. A ordem em que se encontra a tabela mostra a cronologia da entrega da imagem no LID. A leitura desta tabela se torna fundamental para o devir da análise:

Nome/ País onde reside	Imagem	Justificativa da imagem apresentada
Participante 2 Brasil	Imagem 1	“Elaborei uma colagem de variadas imagens que representam lugares, pessoas e coisas que gosto e que simbolizam, de alguma forma, meus desejos e aspirações. A escolha pela colagem de variadas imagens em seus variados contextos temporais e geográficos se deu em conformidade com um profundo sentimento que cada imagem me despertou: do amor à raiva, da memória a compaixão.”
Participante 5 - Brasil	Imagem 2	“Fiz uma colagem de 5 imagens. A superior esquerda foi fundo de tela do meu celular por muito tempo. A inferior esquerda é uma foto de um editorial de moda que analisei na minha monografia, que mostra uma modelo trans. A superior direita é a capa do meu Facebook.”
Participante 1 - Brasil	Imagem 3	“A colagem me representa por ter sido elaborada com elementos significativos para mim mesma. Cada imagem utilizada para a fazer a colagem traz uma significação própria para o meu próprio olhar. Movimento, cores, criatividade, cinema, história e sobrevivência.”

⁵⁸ Endereço Eletrônico onde se encontram as imagens apresentadas pelos membros do grupo focal: <http://www.laboratorioimagemdigital.com/tese>.

⁵⁹ Para acessar as informações de identificação das imagens, é necessário aproximar o cursor do rato (mouse) sobre a referida imagem. A ordem das imagens apresentada no LID é anacrônica à Tabela 2.

Participante 8 - Portugal	Imagem 4	<p>“A Madona das Rochas significa o sonho de sair de Portugal e estar em França. Porém, a sociedade e minha família estão a fazer de minha vida uma algazarra. Estou a ser censurada de meus sonhos. Esta imagem que estou a apresentar é para mim uma esperança e uma promessa.”</p>
Participante 9 - Portugal	Imagem 5	<p>“A imagem que apresentei está a me representar devido ao fato que pude unir as coisas que me andam a rondar o pensamento. Primeiramente, escolhi a imagem do filme Avatar, pois, representa a forma como estou a viver, em um mundo paralelo através do computador. Depois uni a música que tenho estado a ouvir em Portugal, ainda acrescentei a tragédia, pois meu irmão me deixou em um acidente e, por fim, a bandeira de Portugal e do Brasil que representam minhas origens, minha mãe é brasileira e meu pai é português, assim eu sou metade brasileiro e metade português, embora tenha nascido e crescido em Portugal.”</p>
Participante 10 - Portugal	Imagem 6	<p>“Esta imagem está a representar o momento de minha vida em que deveria estar em um bom emprego, mas tudo que tenho para me confortar é o tédio do desemprego. A cidade do Porto representa o local que escolhi para viver, mas que está a matar-me de preocupação, pois se não fores do Turismo estás desgraçado. A imagem do jogo é a imagem simbólica do assassino, que deve matar o que está a me matar, o tédio. Coloquei esta palavra em uma bela praia para simbolizar que é necessário ter luz para que as coisas mudem e tudo melhore.”</p>
Participante 11- Portugal	Imagem 7	<p>“A imagem me representa através de duas paixões: Lisboa e a Música. A imagem pré-selecionada logo me chamou a atenção por se tratar da Orquestra Filarmônica de Lisboa. Não há maneira melhor de me representar que a cidade que tenho muito carinho e a música erudita da qual fui professora por longos 26 anos. Se uma forma de uma imagem for a representar-me seria através destes dois institutos. A escolha da Torre também é muito simbólica, pois carrega lembrança da infância e da alegria daquele tempo.”</p>

Participante 3 - Brasil	Imagem 8	“Apresentei uma crítica que representa a minha profissão que une o jornalismo e as artes. Esta imagem representa o âmago de minha personalidade, meu imaginário se encontra na imagem que apresentei”.
Participante 12 - Portugal	Imagem 9	“A imagem me representa pelo fato de ser investigador de falsificações de obras de arte. A escolha do jogo se deu por se parecer com uma falsificação de grande qualidade, algo que venho dedicando-me por uma vida. A imagem da cidade de Braga se trata de uma cópia de um edifício de Paris, mas que não é falso, pois foi realizado à portuguesa, tornando falso o edifício de Paris. Esta é minha vida e esta imagem está a me significar”.
Participante 7 - Brasil	Imagem 10	“Esta imagem representa o sonho de superar a vida sofrida da infância pobre na Paraíba e poder vir para o Rio de Janeiro, onde estudei, trabalhei e pude ter uma vida muito melhor que a de meus pais e irmãos. A escolha da obra Abapuru em uma releitura de Romero Brito também significa a capacidade de poder alterar as coisas que existem, significa que é possível mudar as coisas através da vontade. O trabalho de montagem desta imagem despertou em mim a memória da infância sofrida e a memória da superação através do estudo. Nunca pensei que uma experiência em um computador pudesse ser tão profunda, quando dei por mim estava chorando diante de um trabalho que estava dentro de uma tela”.
Participante 6 - Brasil	Imagem 11	“Esta imagem é resultado de muita dedicação, fui mãe aos 16 anos e a imagem do carrinho de bebê da imagem do filme me causou grande desespero, as pessoas estão sofrendo e o bebê parece caminhar para a morte. Acrescentei a esta imagem recortes das coisas que tenho mais afeto na vida. Acrescentei a casa em que eu vivi, as ruas em que andei quando criança e ainda ando todos os dias para pegar o ônibus para ir até a faculdade. Quero continuar nesta cidade por isso todas as imagens são daqui. Depositei meu sonho em tornar a cidade de Tiradentes em uma cidade turística muito melhor.”

Participante 13 - Portugal	Imagem 12	“A imagem que apresentei é um mosaico que se inicia na música de Roger Walters e termina com a música da Orquestra Filarmônica de Lisboa. Da música nasci para a música irei terminar, e dentro deste mosaico de início e fim está a vida a decorrer, através da velhice que toma conta de Portugal e é o meu caminho natural. Depois a juventude por onde passei e deixei um pouco de minha vitalidade. Enfim a tragédia que sempre atravessa a vida de todos. Esta é uma imagem que mostra o meu início e o meu fim.
Participante 4 - Brasil	Imagem 13	“Esta imagem se tornou um desafio, a refiz várias vezes, mas enfim consegui me colocar em representação. A minha vida sempre foi uma escalada, uma luta, por isso a imagem da torre, que poderia ser uma subida qualquer, até chegar ao topo da vida, que agora se abre a mim. Diante de tudo que está a ocorrer no Brasil, tudo corre o risco de desmoronar e esse medo eu passei para a imagem. A minha representação é esta: consegue subir através dos estudos e agora vejo meu futuro ameaçado por um governo podre, racista e homofóbico, que está destruindo a economia e a sociedade brasileira”.
Participante 14 - Portugal	Imagem 14	“Esta imagem estava a transformar a minha leitura das imagens. Uma carga emocionante estava a me rondar, através do digital pude ser artista, habilidade que com as mãos nunca consegui exercer. Ao montar uma imagem que me representasse a memória, a compaixão e o amor se colocaram a representar o que eu queria. Percebi que sempre estive a me caçar. Esta imagem é isto, as máscaras que utilizei a vida toda para me esconder de mim mesmo.”

Tabela 2 – Imagem e justificativa de apresentação do Grupo Focal

Fonte: Tabela criada com base nos dados da pesquisa empírica

Ao analisar as imagens, as justificativas e as respostas ao questionário dos membros dos grupos focais, uma primeira constante salta aos olhos: todos os participantes declararam terem vivenciado uma experiência sensível e tocante do ponto de vista subjetivo. As referências aos sentimentos, às intimidades e aos desejos são constantes. A Participante 5 foi a única a apresentar uma justificativa que não cita diretamente alguma intimidade ou sentimento em representação, porém, liga as imagens apresentadas a elementos e momentos relevantes de sua trajetória acadêmica, bem como cita a tecnologia ao se referir a uma imagem que estava como pano de fundo em seu *smartphone*.

Os demais participantes, independentemente de sua nacionalidade, origem e formação depositaram grande carga emocional em suas imagens e justificativas. É necessário fazer algumas considerações gerais sobre esta experiência, anteriormente à análise específica das representações realizadas pelo grupo focal. Uma das primeiras questões gerais se refere à ausência da percepção da tecnologia e da mediação nas justificativas, as imagens apresentadas são tratadas por todos os membros como colagens ou representações diretas e indiretas dos próprios indivíduos, não há sequer uma referência à relação da imagem com a tecnologia, ou a como a tecnologia influenciou ou orientou a experiência de construir a imagem apresentada. Observa-se que a imagem apresentada passa a ser algo extremamente pessoal e tratada como uma produção íntima capaz de portar sonhos e desejos.

A segunda observação se refere ao fato da transcendência do meio em detrimento da posição da criação simbólica. Esse fato pode ser observado de forma clara, grande parte dos membros do grupo se colocou na posição de criadores, a imagem criada de forma digital passa a simbolizar uma produção artística individual. A imagem digital criada e manipulada se transforma em pura representação simbólica. Em linhas gerais, as imagens, em consonância com suas justificativas, demonstram a manifestação de uma “aura digital”, uma obra única e autêntica que somente pode ocorrer pela interação entre homem e tecnologia. Ao se lançar um olhar para todas as imagens produzidas pelo grupo focal, evidencia-se que, mesmo havendo imagens pré-selecionadas, o resultado final é uma produção simbólica única, na qual a habilidade da produção é associada às ferramentas digitais para se chegar a um produto final, que não pode ser abnegado como uma forma de obra de arte. Afinal, do ponto de vista semiológico, essa produção é factualmente um produto simbólico, não há como olhar para as imagens e não as relacionar à produção artística contemporânea.

A terceira e última observação vem a ser uma inflexão na discussão a respeito do imperativo da tecnologia na modernidade contemporânea, pois o resultado da experiência demonstra uma possibilidade positiva a superar o estrangulamento e o esgarçamento do tempo contemporâneo. O resultado extremamente subjetivo da experiência foi completamente realizado no universo do ciberespaço sob a égide de um algoritmo e permeado por aplicações tecnológicas e redes digitais. Um raio de esperança pode ser lançado na marcha da hibridização entre homem e máquina para além da metafísica artificializada proposta por Perniola (1993), transpassando a “máquina desejante” e o “desejo maquinado” de Deleuze e Guattari (1976, pp. 231-233). Observa-se que é possível vislumbrar, por meio da produção e da interação cultural a sobrevivência do intimamente humano na relação única e no valor de culto (Benjamin, 1992), criados a partir do momento em que o homem se coloca diante da tecnologia

não como um observador ou como um consumidor, mas sim como um ente capaz de permeá-la e de apropriar-se de suas potencialidades de forma intransitiva aos interesses dos meios de produção.

7.5.1. Análise subjetiva: as imagens

Neste momento, serão analisadas as produções imagéticas de cada participante relacionando-as de forma subjetiva, evidenciando as semelhanças e as divergências entre os membros do grupo residentes em Portugal e no Brasil. Iniciar-se-á a análise por meio das imagens apresentadas pelo subgrupo brasileiro. Ao analisar as imagens dos residentes no Brasil, os quais à exceção da Participante 1, são todos brasileiros, uma questão visualmente salta aos olhos: a quebra com o imaginário das cores vibrantes preferidas pelos habitantes de zonas tropicais. Essa questão se tornaria relevante ao analisar as justificativas dos participantes, que majoritariamente atribuíram a criação das imagens a uma trajetória de vida particular e não a uma suposta brasilidade, aliás as referências ao Brasil e à sociedade brasileira de forma crítica somente irão se tornar evidentes na experiência do Participante 4.

O Participante 2 apresenta uma imagem trabalhada através de colagens, fato que, de forma interessante, será repetido pelos Participantes 5 e 1. A forma como a imagem do Participante 2 é construída chama a atenção quando se observa que, em sua justificativa, ele apresenta a imagem como um depósito simbólico de desejos e inspirações. Sua imagem apresenta um trabalho de artesão e a sobreposição das imagens constrói um mosaico subjetivo, íntimo que podem ser analisados pela própria descrição deste membro do grupo: "... do amor à raiva, da memória a compaixão."

A imagem do Participante 2 pode ser considerada como portadora de seus sentimentos, desejos e aspirações; está colocada como um devir, um olhar íntimo para o próprio ser. O participante se coloca na posição de um artista que, diante de um objeto íntimo, a tecnologia e o digital como forma de produção não se manifestam, são apenas as ferramentas pelas quais a subjetividade representativa está sendo construída. O fato torna-se ainda mais relevante ao observar a faixa etária de Participante 2 que, aos 33 anos, viveu pelo menos metade de sua vida sobre a influência da cibercultura.

Já a Participante 5 foi a única brasileira a fazer referência direta a uma rede social e apresentar, em sua justificativa, a utilização de uma imagem oriunda das redes digitais. A imagem apresentada por Isabel é obscura e sua justificativa a relaciona a três momentos de sua vida nos quais a tecnologia está em evidência. Além de citar o celular (telemóvel), Isabel ainda faz referência a um editorial de moda que fez parte de seu trabalho monográfico apresentado na conclusão da licenciatura.

Pode ser observada certa melancolia e a presença da tragédia parece anunciar a chegada de uma “nuvem negra” aos sentimentos desta participante. A referência majoritária à tecnologia em sua justificativa pode ser um indício do imaginário melancólico da contemporaneidade (Martins, 2002b), o que pode também ser observado pela idade de Isabel. Quando a participante possuía apenas 3 anos de vida, a internet chegava ao Brasil e o computador pessoal estava a se tornar uma realidade, portanto, trata-se de uma participante que se socializou em consonância com a evolução e a solidificação da cibercultura. A própria obscuridade de sua imagem pode ser associada à imagem do *ciberpunk* que cria um futuro distópico por meio da hibridização entre homem e máquina.

O trabalho da Participante 1, cuja origem é italo-brasileira, apresenta-se como um enigma. Ao justificar a sua construção por meio do olhar, esta participante apresenta uma charada para o observador. A imagem é apresentada como uma colagem que traz significação ao olhar de sua autora. Esta participante apresenta “movimento, cores, criatividade, cinema, história e sobrevivência” como elementos que estão a construir a imagem que está a apresentar. Factualmente, esses elementos podem ser observados sem sua imagem, mas onde exatamente cada elemento sucumbe ao olhar da autora torna-se um enigma.

A única referência tecnológica da imagem de Participante 1 é o cinema, porém o mesmo está colocado como uma subjetividade da participante, e não como um ente tecnológico presente na imagem apresentada. A análise da imagem apresentada pelo Participante 1, além de uma perspectiva enigmática, apresenta-se geometricamente estruturada de tal forma que o recorte da cena do filme *O Encouraçado Potemkin* se apresenta em destaque vertical, enquanto a imagem de maior proporção horizontal parece preencher uma cena secundária que seria o verdadeiro “pano de fundo” de sua proposta. Enfim, uma proposta imagética personalíssima e imbuída de sentimentos pessoais. Vale destacar ainda que a Participante 1 não deposita nenhuma justificativa para seu trabalho que supere ou provoque referências a elementos externos de cunho políticos ou sociais. Se estes elementos foram depositados em seu trabalho imagético, ficaram resguardados à participante, que não os manifestou textualmente ou verbalmente.

Já o Participante 3 parte de uma proposta imagética crítica que amalgama sua representação profissional com uma leitura crítica artística. Este participante apresenta uma construção de alta carga simbólica, pois evidencia a figura de um jogo digital cujo personagem é um assassino e aplica um recorte a esta imagem, de forma a descaracterizar o ambiente e enquadrar apenas o personagem. Em seguida, uma sombra inclassificável se apresenta como uma imagem que une a narrativa de sua imagem total, pois, no seu lado direito, é apresentada uma estátua que simboliza a Justiça. A sombra está a realizar

esta mediação. Essa ordem faz com que a leitura da imagem possa ser realizada da esquerda para a direita ou da direita para esquerda, sem que o sentido crítico seja alterado, pois a sombra está sempre a mediar o assassino e a Justiça.

Como forma de concluir sua proposta crítica, o Participante 3 apresenta, na parte inferior da imagem, um enxerto textual de forma discreta, quase secundária, porém, com forte carga simbólica com os seguintes dizeres: “a arte diz: só não olha porque é cega”. Com esta indagação, o participante induz o observador de sua a imagem à reflexão a respeito da comunicação artística e da reciprocidade (in)justa da fruição de um objeto artístico e de suas relações com a sociedade e com a política. O enxerto demonstra a perspicácia subjetiva do Participante 3, que deposita em sua imagem o seu trabalho e sua sensibilidade pessoal.

O Participante 3 também não faz referências diretas em suas justificativas ao reconhecimento da tecnologia e da dinâmica digital em sua representação, nem tampouco utiliza-se da justificativa para trazer uma discussão política e social para a proposta imagética, porém, de forma imagética, o participante apresenta uma proposta crítica que evidencia as tensões entre arte, estética e política, em uma imagem que figura tensão e crítica.

O Participante 7 apresentou uma imagem deveras interessante. Ao observá-la, sem a devida justificativa, tem-se a sensação de uma obra de arte (no caso em questão, a releitura do “Abaporu” realizada pelo artista Romero Brito) rompida de forma abrupta para se encaixar com várias fotográficas geometricamente dispostas da cidade do Rio de Janeiro, na porção inferior da tela observa-se uma nota inerente das redes sociais: “#cidadeolimpica.” A imagem sugere uma dupla ruptura entre arte, cidade e redes sociais, sendo que uma análise intelectualmente coerente poderia seguir tal óptica. Ao se observar a justificativa do participante, todavia, observa-se que a subjetividade apresentada na imagem decorre de outros fatores, na realidade, é uma trajetória de vida exposta de forma imagética.

O Participante 7 deposita na imagem suas realizações pessoais e seus anseios para com o futuro. Na verdade, é a cidade do Rio de Janeiro que proporciona a ele a capacidade pessoal e intelectual de romper com a linearidade da ignorância para chegar à alegoria das artes reconstruídas, efervescentes e portadoras da alegria de uma conquista pessoal, realizada por meio da transformação e da mudança.

A palavra memória, pronunciada pelo Participante 7, demonstra como é possível superar o meio matematicamente criado e tecnologicamente mediado do ciberespaço pela subjetividade das imagens. Assim como ocorreu com a maioria dos participantes, o Participante 7 situa a experiência na primeira pessoa e evoca a memória para criar uma representação capaz de simbolizar a superação das dificuldades financeiras e sociais e a conquista do conhecimento através da educação.

Todavia, a última frase do Participante 7 é elementar para a discussão acerca da mediação tecnológica desenvolvida nesta tese: “Nunca pensei que uma experiência em um computador pudesse ser tão profunda, quando dei por mim estava chorando diante de um trabalho que estava dentro de uma tela”. A afirmação demonstra que o humano e a sensibilidade são capazes de superar a racionalidade numérica dos algoritmos que dominam o ciberespaço. Mesmo que os interesses das mídias digitais sejam latentes e se apresentam de forma voraz e sufocante, conforme discutido neste trabalho, a experiência do Participante 7 demonstra que a aura digital sobrevive na subjetividade da relação homem/máquina e que, por meio de experiências como esta, é possível comprovar empiricamente a existência um “momento único”, uma relação culturalmente original a ser materializada no humano que olha e interage com uma tela digital. Não é possível reduzir a experiência subjetiva do Participante 7 e da parcela de maior relevância dos membros do grupo focal a uma simples racionalidade numérica, fria e maquinada.

O humano é o cerne dessa relação, o que o LID proporcionou foi apenas a retirada dos interesses midiáticos de um algoritmo e apresentá-lo como uma ferramenta tecnológica pura do ponto de vista da interação. Os usuários, quando livres da manipulação digital, transformaram-se em produtores simbólicos. Foi essa transformação que despertou a memória do Participante 7 e o lançou em plena representação ao ciberespaço constituído pelo LID. Seu pranto e sua surpresa para com uma experiência virtual digital é o resultado de uma experiência na qual prevalece a pessoalidade em detrimento da mediação tecnológica, é a experiência de viver a “aura digital” em uma produção simbólica pela qual o indivíduo pode colocar-se como autor e produtor, capaz de criar uma nova forma de fruição: uma sensibilidade experimentada por meio das telas digitais e simbolizada tecnologicamente.

A imagem apresentada pela Participante 6 é uma das imagens de menor intensidade de cor apresentadas pelos membros dos grupos focais. A narrativa construída pela Participante 6 está ligada à sua precoce experiência com a maternidade. A imagem do carrinho de bebê a descer as escadas lhe pareceu perturbadora bem como o prenúncio de morte da criança. De forma relevante, a Participante 6 foi o único membro do grupo a relacionar-se subjetivamente com uma imagem pré-concebida, embora essas imagens fossem secundárias para a pesquisa, o fato de a Participante 6 tê-la citada não pode deixar de ser observada, pois despertou, na mesma, sentimentos íntimos.

Para além dessa imagem, a Participante 6 constrói um mosaico imagético de sua cidade e de sua infância. É interessante notar que, apesar da tenra idade e de ser de uma geração que já iniciou a vida sob a égide da cibercultura, ela não retira nenhuma imagem de suas redes sociais ou de um acervo digital. As imagens apresentadas pela Participante 6 referem-se ao seu passado e à sua rotina presente

e à cidade que escolheu para viver, não há sequer uma menção, em sua imagem e em sua justificativa, a uma referência tecnológica. A imagem da Participante 6 se assemelha a um puzzle fotográfico no qual a participante se coloca por detrás da objetiva para retratar a própria vida, ela quer apresentar as origens e as raízes culturais que compõem a sua estrutura subjetiva.

Dentre todos os participantes brasileiros, apenas o Participante 4 valeu-se da experiência realizada no LID para manifestar-se politicamente. Sua imagem apresenta-se como um corte cirúrgico no qual a claridade e a luminescência se transformam em obscuridade e nebulosidade; tal fato ocorre justamente no cume da torre que se transforma no cume de um monte a prenunciar no céu uma tempestade em que se pode ler a mensagem textual do participante: “Minha vida, subir e cair”.

A dúvida a respeito do que de fato se refere a manifestação pessoal, porém, com uma evidente carga política, é solucionada de forma clara pelo próprio autor, demonstrando a própria experiência em produzir uma imagem digital em representação, transformando-a em algo desafiador. O autor demonstra que a metáfora da imagem é uma metáfora de sua própria vida. A escalada da torre e a chegada ao cume representam, para ele, o esforço humano realizado ao longo dos seus 29 anos de idade. A escuridão que assombra a imagem é explicada pelo próprio Participante 7 como sendo a ameaça democrática e a ascensão do autoritarismo no Brasil em 2019 que, de forma torpe, vem atingindo visceralmente os direitos e as liberdades das minorias. A última frase do Participante 7 é tão cristalina quanto à escuridão que ronda sua imagem: “consegui subir através dos estudos e agora vejo meu futuro ameaçado por um governo podre, racista e homofóbico, que está destruindo a economia e a sociedade brasileira”.

O participante 7 também não realiza nenhuma menção textual ou imagética à tecnologia, ao ciberespaço ou às redes sociais. Ele utiliza a construção da imagem digital como uma “válvula de escape” para seus anseios e receios. A manifestação política é apresentada de forma pessoal. O participante está a falar de sua vida como uma referência que se amplia para a sociedade e a economia brasileira. Essa sim é uma dinâmica política íntima às redes, pela qual os usuários, de forma primordial, emitem suas notas pessoais e o impacto de sua percepção para então propor alguma forma de manifestação coletiva. A estética e a ética do perfil do usuário são apresentadas como o primeiro plano para a manifestação política por meio da associação de ideias análogas representadas por *likes* e *retweets*. Apesar de não apresentar uma relação direta com a cibercultura, pode-se observar tal influência na manifestação política do Participante 4.

Ao analisarmos em linhas gerais as imagens apresentadas pelos participantes residentes no Brasil, é possível observar uma tendência a utilizar a representação imagética para reproduzir uma

trajetória de vida. A maioria do grupo focal constrói um discurso imagético no qual o ser é o elemento central, os sentimentos pessoais estão em primeiro plano. À exceção do Participante 4, os demais colocam em representação a própria vida, os anseios e os desejos próprios. Não foi possível observar grandes preocupações com a alteridade, com valores sociais e culturais. Pode-se observar, em linhas gerais, como ainda é evidente o culturalismo conservador (Souza, 2017) nas manifestações dos membros residentes no Brasil, pois as instituições não estão presentes nas representações. Seria como se as mesmas não fizessem parte da representação do “ser”. A única referência institucional presente nas imagens postadas por residentes no Brasil foi realizada pelo Participante 3, que evocou a Justiça em uma manifestação crítica. De forma textual, apenas o Participante 4 referenciou o governo, a sociedade e a política.

Quanto às imagens, elas podem ser divididas em 3 grupos: o primeiro grupo é formado pelos Participantes 1, 2 e 5, os quais trabalharam com colagens cujas temáticas estavam ligadas a sentimentos e personalidades que foram transportadas em forma de mosaico para compor a imagem final. O segundo grupo é composto pelos participantes 6 e 7, que se valeram de imagens memorativas de cidades e de obras de arte que remetessem à infância e ao passado. A memória torna-se o elemento principal da construção subjetiva da imagem digital criada no LID.

O terceiro e último grupo é formado pelos Participantes 3 e 4, que constroem imagens críticas relacionadas à subversão e à rebeldia. O objetivo é delegar à imagem digital criada o papel de ser portadora da maledicência a ser evidenciada nestas imagens. É importante observar que, apesar de serem críticas opostas e divergentes, ambos os participantes se valem de experiências pessoais e profissionais para construir uma imagem que os representem criticamente.

Ao analisar as imagens criadas pelos participantes residentes em Portugal observou-se uma dinâmica diversa dos brasileiros. Primeiramente, salta aos olhos a prevalência da luminosidade e da profusão de cores das imagens apresentadas; em um segundo momento, pode-se observar que apenas duas imagens não possuem enxertos textuais e, por fim, observa-se a preponderância de elementos regionais portugueses: monumentos, cidades, arquitetura e manifestações populares.

A Participante 8 apresenta uma imagem simples, porém, fecunda e deveras interessante. A distorção na parte superior da imagem deixa clara a manipulação digital. Este tipo de efeito requer conhecimento avançado em computação gráfica, o que de fato condiz com a idade da participante (18 anos), pois grande parte dos portugueses da mesma faixa etária possui alto índice de alfabetização digital (pleno domínio das principais ferramentas informacionais). Todavia a distorção digital foi realizada para

evidenciar a imagem textual que transpassa a imagem da “Virgem das Rochas” onde, por meio de um colorido temperamental pode-se ler: “Censurado”.

A explicação de Maria é esclarecedora: o quadro da “Virgem das Rochas” encontra-se no Louvre em Paris e a participante possui o desejo de residir em França. Ela utilizou a imagem para se manifestar contra a família e contra a sociedade que estão a ser um empecilho para que siga os seus sonhos. Apesar de não citar diretamente a tecnologia e a cibercultura em sua imagem e na justificativa da mesma, Maria deixa claro, na distorção digital, que sua vida está em fluxo com a tecnologia, porém sua imagem é um protesto claro e um depósito no qual a esperança e a promessa sobrevivem. A imagem da participante é um misto dos sentimentos de sua tenra idade composto por desejos, esperanças e promessas. A experiência no LID foi uma oportunidade para que Maria apresentasse suas angústias e esperanças. Observa-se que a participante apresenta uma clara consciência sobre o efeito das instituições como a família e a sociedade em seu projeto de vida. Logo, sua imagem é um rompimento com o conservadorismo, pois apresenta uma distorção calculada para com os valores da obra original e ao imprimir cores nesta distorção deixa claro sua mensagem de rompimento com os valores familiares e sociais com os quais ela não mais pode conviver.

O Participante 9, apesar de estar em uma faixa etária que se alfabetizou e socializou-se sem a presença da cibercultura, apresenta uma grande lucidez quanto à tecnologia. A imagem apresentada por ele possui em destaque o olhar de um personagem do filme Avatar que se figura como um cibercorpo a existir em um mundo digital. A utilização do personagem é justificada pelo Participante 9 como sendo o momento em que está a viver: “um mundo paralelo através do computador”. Tal fato não ocorreu com nenhum outro participante do grupo focal, pois evidencia a consciência da mediação tecnológica de forma cristalina e direta.

O Participante 9 ainda discorre de forma sistemática a respeito das demais representações que compõem sua imagem, a música do grupo que está a ouvir em Portugal aparece como o segundo destaque de sua imagem, demonstrando que a música é um ente cultural relevante para ele.

Por fim, são apresentados dois recortes relevantes que levaram o Participante 9 a discorrer, de forma personalíssima, a respeito de um acidente e as bandeiras do Brasil e de Portugal. Mais uma vez, a explicação do participante é esclarecedora, as bandeiras representam sua origem familiar e o acidente a perda trágica do irmão. O Participante 9 apresenta a tecnologia como uma instituição mediadora de sua existência contemporânea e, a partir dessa premissa, compõe a imagem perpassando a cultura por meio da música, buscando representar suas origens luso-brasileiras e, por fim, trazendo à tona a memória trágica da perda de um ente querido. A imagem do Participante 9 transborda consciência,

memória e sensibilidade em das mais perspicazes imagens apresentadas dentre todos os membros do grupo focal.

O Participante 10 apresenta uma imagem chocante ao primeiro olhar. Ele mescla imagens do personagem assassino do game com imagens de Portugal a destacar uma bela paisagem da cidade do Porto, que preenche a maior parte da imagem apresentada, além de um recorte iluminado de uma praia na porção inferior direita da imagem. Chama a atenção o enxerto textual apresentado, no qual pode se ler as palavras: “Morrer de Tédio”. O Participante 10 atribui à imagem um momento de sua vida, porém lança um olhar apenas para si, ele atribui o desemprego a uma conjuntura socioeconômica. A cidade do Porto está a ser tomada pelo turismo e, em decorrência de tal fato, o Participante 10 reflete que, se não for um profissional ligado às atividades turísticas, não conseguirá se recolocar no mercado de trabalho.

O tédio é figurado na imagem do Participante 10 para além da textualidade. A figura do assassino, na qual o participante deposita suas esperanças para se livrar do tédio que está a viver e a praia clara e iluminada carrega o devir, o futuro próspero que o participante está a vislumbrar. Nota-se que este participante não realiza qualquer menção à tecnologia ou ao ciberespaço. A experiência é realizada por ele como uma forma de manifestar seus anseios, sentimentos por meio de uma leitura social. O participante tenta buscar uma justificativa externa, político-econômica, para sua atual situação social. O desemprego e a supremacia do turismo em sua cidade são apresentados como os meios que levam este engenheiro de 31 anos a vivenciar o tédio que assombra sua imagem e sua vida pelo do fantasma do desemprego.

A Participante 11 apresenta uma imagem que relaciona as instituições com a sua própria identidade, na qual duas construções sociais claramente são destacadas: a Orquestra Filarmônica de Lisboa e a Torre de Belém como um símbolo claramente lisboeta. Na parte superior, é possível verificar uma frase a qual descreve claramente a imagem que coloca a Participante 11 em representação: “Minha vida Lisboa e música”.

A justificativa da Participante 11 nada mais é que uma visão da própria imagem criada pela participante no LID. Por se tratar de uma participante com idade de 67 anos, portanto a mais idosa de todo o grupo focal, é muito interessante a forma direta com que transpassa a mediação tecnológica e deposita na imagem uma representação clara da forma como ela construiu o seu “ser”. Esta participante não demonstra qualquer dificuldade em relação à mediação tecnológica da experiência. Ao contrário, a ferramenta digital e o espaço virtual não são mencionados pela mesma, o enfoque da experiência desta participante está nos institutos que, de forma majoritária, trouxeram significância para sua vida.

Não se pode deixar de observar que, ao final de sua justificativa, um fator fundamental é estabelecido entre a participante e a experiência digital virtual: a memória e o imaginário. Ao justificar que a escolha da Torre de Belém é para si muito simbólica, pois carrega a lembrança e a alegria daquele tempo, verifica-se mais uma vez a capacidade das telas digitais em serem moderadoras e catalizadoras de momentos intimamente sensíveis à natureza humana de forma pessoal e subjetiva. A experiência é pessoal e permite o desenvolvimento de uma sensibilidade única e incompartilhável. Não se trata de uma comoção coletiva, como no caso do cinema e da televisão, cuja narrativa é dirigida de forma geral, todos recebem a mesma mensagem. A experiência da mediação tecnológica, como a experimentada pelo grupo focal, é somente realizável pela experiência digital, permite a construção de narrativas e de produtos simbólicos pessoais e intimamente construídos. Em linhas gerais, cada participante, além de uma experiência virtual, estava a vivenciar uma experiência artística na qual a habilidade das mãos já não era mais essencial.

A imagem apresentada pela Participante 11 é uma legítima portadora da capacidade tecnológica em transformar um observador em um produtor capaz de entregar a subjetiva da representação a uma ferramenta tecnológica, capaz de traduzir em imagem sentimentos e desejos. A possibilidade experimentada pelo grupo focal abre um caminho metodológico para se experimentar, de forma prática, a produção simbólica híbrida entre o homem e máquina em um formato que seja mais harmonioso do que a atual relação imperativa pela qual a tecnologia digital está a esgarçar a humanidade. Está-se falando em uma experiência com pessoas comuns sem um grande aparato tecnológico. Indaga-se: a que ponto de harmonia tal experiência poderia se constituir se fosse angariada por uma plataforma com as potencialidades tecnológicas e econômicas de uma plataforma como o *Google Arts and Culture*?

O Participante 12 apresentou uma imagem cujo trabalho foi realizado sem bordas ou separações lineares. As duas cenas na imagem são apresentadas em fusão, o jogo de cores deixa clara a intenção de inversão. Na porção superior da imagem pode ser observada a cena do game que se passa em Paris, e na porção inferior é possível visualizar um edifício da cidade de Braga, em Portugal. Porém, o que chama a atenção de forma imediata são os trocadilhos textuais, em que se lê acima da imagem de Paris: “Braga Real” e acima do monumento da imagem do prédio da cidade de Braga pode ser lido: “Falsa Paris”. Este jogo de imagens está diretamente ligado à ideia de as imagens digitais representarem locais e poderem ser manipulados e alterados, o que faz da imagem do Participante 12 uma imagem retórica (Barthes, 1990).

A justificativa do Participante 12 é esclarecedora quanto à realidade virtual existente no ciberespaço e, sobretudo, nos cenários simulados dos videojogos: “A escolha do jogo se deu por se

parecer com uma falsificação de grande qualidade, algo que venho dedicando-me por uma vida”. O Participante 12 é um perito em obras de arte de 43 anos, que se dedicou à descoberta de falsificações artísticas durante boa parte de sua vida, sua imagem possui uma relação direta com a tecnologia e com os simulacros digitais. O participante foi o único a questionar a simulação e a mediação virtual através da experiência do LID.

Além de ser um crítico da mediação tecnológica, o Participante 12 apresenta ainda um pouco de “pimenta” em sua imagem retórica, ao justificar que o edifício apresentado em sua imagem é uma cópia de um edifício de Paris. Dessa forma, a “Falsa Paris” citada por este participante é uma charada em sua imagem que, além de retórica, torna-se dialética (Didi-Huberman, 1998). Além da dialética, a portugalidade, como instituição identitária, é evocada na justificativa do Participante 12 para compor a falsidade parisiense do edifício, pois para ele o prédio foi realizado em Braga “à portuguesa”.

A imagem do Participante 12 é de fato um marco para este trabalho, pois este membro do grupo focal consegue ao mesmo tempo unir de forma crítica a interação entre homem e tecnologia sem, contudo, negar a influência e o advento da mesma, ao mesmo tempo em que utiliza a tecnologia como ferramenta e meio para que sua produção simbólica seja dialética e portadora de uma retórica capaz de instigar a crítica e o contraditório em uma dinâmica que não exclui o outro. A antítese entre o real e o falso é o que desloca o “ser” cultural para a dialética da alteridade. A mensagem que a imagem acaba por deixar é a de coexistência crítica e intelectualmente vigilante entre o ente humano, o ente tecnológico e a metafísica técnica das produções simbólicas (Didi-Huberman, 2013). 249

Por outro lado, o Participante 13 apresenta uma imagem que ele define como um mosaico que inicia na música e termina na música. Factualmente, os recortes em triângulo das duas extremidades de suas imagens estão representados pela música de Roger Walters e pela Orquestra Filarmônica de Lisboa. Ambas as imagens pertenciam a gama de imagens pré-selecionadas no LID. Todavia, para além da música, cuja representatividade subjetiva é justificada pelo próprio participante como algo elementar em sua trajetória de vida, as demais construções imagéticas que compõem seu trabalho também demonstram um claro posicionamento político e social. Ao trazer à tona o envelhecimento da população portuguesa para um objeto de pesquisa permeado pela tecnologia digital, que possui uma forte ligação com o novo e com a juventude, este participante abre uma janela para a discussão das políticas públicas no ciberespaço, pois este, em sua inorganicidade, não envelhece, apenas substitui os hardwares, que são a parte física das redes. Porém, o ciberespaço possui uma razão existencial lógica, na qual o envelhecimento não é uma opção, pois o que existe é o rejuvenescimento constante mediante as novas

versões dos aplicativos, sistemas operacionais e das potencialidades dos dispositivos que permitem o acesso às redes.

Esse membro apresenta um recorte de uma tragédia com turistas na Ilha da Madeira, um choque necessário ao fluxo da música apresentado pelo autor e também um cisma, capaz de romper com o envelhecimento natural, porém, antes da tragédia, o Participante 13 apresenta um recorte de juventude. O participante coloca, diante da tecnologia digital, uma imagem que é um recorte da vida, de sua vida. Essa imagem não evoca a tecnologia de forma imagética, nem tampouco faz qualquer referência a ela. Em sua justificativa, todavia, a efemeridade da vida e a velocidade com que se reduz a vida a um mosaico são dinâmicas culturais extremamente ligadas à moralidade do universo digital. A imagem do Participante 13 transborda em aceleração e sua justificativa de nascimento e término, apesar de escatológicas, não apresentam uma gênese e um apocalipse, pelo contrário, começam com o fluxo da música e terminam com este mesmo fluxo, reemergindo sua produção simbólica na moralidade efêmera da cibercultura, na qual o mundo é um meio sem fim.

Por fim, a Participante 14 apresenta uma imagem de grande profundidade, uma análise superficial em sua produção imagética remete concomitantemente ao sublime e ao grotesco, o enxerto textual acrescenta uma oposição e um dilema tipicamente barrocos: “Eu caçador de mim”. Em sua justificativa, a Participante 14 confirma a forte carga emocional depositada em sua imagem, ela reconhece de forma cristalina o papel da tecnologia e do digital na experiência realizada: “Uma carga emocionante estava a me rondar, através do digital pude ser artista, habilidade que, com as mãos, nunca consegui exercer”. Este reconhecimento demonstra que a participante consegue observar que a interação entre homem e máquina é capaz de compor um produto cultural simbólico contemporâneo, no qual a tecnologia, ao aliar-se com o humano, simboliza construções imaginárias compostas por sensibilidades inerentes ao humano como “memória, compaixão e amor” (palavras utilizadas pela participante em sua justificativa).

Ao reconhecer a mediação tecnológica e utilizá-la como potencializadora das capacidades humanas, foi possível à Participante 14 abrir seus sentimentos em uma imagem que está a gritar por ela, que é sua porta voz. Uma contemplação, de forma minuciosa, na imagem deixa claro que ela está a desvincular-se de suas máscaras para poder clamar por algo que está guardado em seu caráter e em seu âmago, ela está a olhar para dentro de si, mas é consciente de que está a fazê-lo por meio de uma representação tecnologicamente mediada, não é apenas uma montagem fotográfica memorativa como a apresentada pela Participante 6 (residente no Brasil), mas sim uma imagem de seu inconsciente a manifestar-se por uma produção simbólica que aos olhos desta participante é emancipadora.

As imagens dos residentes em Portugal apresentam uma temática em que a representação da subjetividade se encontra dentro de uma dinâmica social, o reconhecimento das instituições e os questionamentos sócio-políticos estão no cerne das temáticas da maioria dos participantes deste subgrupo. O “ser” representado nas imagens oriundas de Portugal estão dispostos como engrenagens de um sistema cultural identitário, cujo reconhecimento se mostra latente nas imagens e nas justificativas.

Os residentes em Portugal apresentam uma maior propensão ao debate pelo reconhecimento e crítica do discurso no outro. O questionamento e a crítica da própria condição do indivíduo, positiva ou negativa, é objeto de uma construção crítica e estrutural, não há preponderância da condição individual nas representações, como o percebido no subgrupo brasileiro; todavia, algumas convergências podem ser observadas, o posicionamento individualista versus um comportamento institucional será mais bem analisado a posteriori.

Ao se concluir a análise individual das imagens apresentadas pelos participantes do grupo focal residentes em Portugal e no Brasil, é necessário verificar como estes dois grupos se comportaram comparativamente e quais pontos são convergentes e divergentes nos trabalhos. Os pontos convergentes são deveras claros, de forma geral, todos os participantes, independente do país onde residem e da nacionalidade, conseguem superar a lógica seca e numérica da mediação das telas para imergir em um processo memorativo e sensível. A experiência confirma que é possível a produção de sentido e de objetos culturais por meio de um dispositivo digital tecnológico, independente da formação, origem, sexo, gênero e classe social. Apesar da heterogeneidade do grupo, não houve qualquer membro que não apresentasse uma forte carga simbólica, cultural e sensível em sua produção imagética.

Também se torna um ponto comum entre ambos os subgrupos as referências às questões particulares e dilemas pessoais, que são despertadas pela intimidade (que, na prática, é falsa) proporcionada pela relação entre a tela digital e o sujeito. Como durante a experiência não havia qualquer tipo de interferência do pesquisador ou de outrem durante a elaboração da imagem, a sensação de segurança e de liberdade proporcionou uma grande espontaneidade a ambos os grupos. De forma majoritária, tanto residentes em Portugal como no Brasil, apresentaram ligações íntimas entre a imagem apresentada, a consciência e o inconsciente de cada indivíduo.

Ambos os grupos não apresentaram uma tendência em reconhecer o papel da tecnologia na mediação; apesar de que apenas membros pontuais do grupo residente em Portugal tenham-na citado diretamente, não é possível discernir uma tendência de grupo.

Outra questão que se tornou latente entre os grupos foi o fato da aceitação plena da linguagem tecnológica do LID. Não houve qualquer tipo de reação por parte deles em observar que a ferramenta ou que o espaço virtual apresentado fosse um limitador da produção cultural, pelo contrário, os únicos comentários realizados foram no sentido de enaltecer a ferramenta como algo positivo, capaz de suprir uma deficiência humana. Esta, aliás, é uma influência clara da cibercultura em todos os membros do grupo focal.

A representação da subjetividade, por meio de um sistema digital, também foi um ponto de convergência. De forma natural, os grupos seguiram um caminho no qual um produto cultural subjetivo foi apresentado de forma unânime. Não houve, em qualquer subgrupo um membro que apresentasse uma imagem que não fosse justificável do ponto de vista representativo, ou seja, o resultado geral foi a entrega semiológica de um bem simbólico cultural.

O reconhecimento do espaço digital e do ciberespaço como *locus* em que é possível se manifestar e demonstrar anseios, sentimentos e aspirações também pode ser considerado uma constante entre os subgrupos, embora a informação tenha sido validada apenas nos debates, uma análise *latu* das imagens e de suas respectivas justificativas já deixam claras essas tendências comportamentais.

Por fim, o último ponto de convergência a ser observado é a capacidade do ciberespaço de produzir cultura. O próprio fato de a tecnologia ter sido transpassada pela consciência de grande parte dos membros de ambos os subgrupos é uma forte evidência da produção cultural, pois, em todo processo cultural, as representações subjetivas e, sobretudo, identitárias permeiam os meios e seguem um caminho natural. Embora sob a égide e influência das instituições, constituem atitudes comportamentais, reacionárias, políticas e sociais determinantes e reconhecíveis. É possível afirmar que ambos os subgrupos apresentam traços claros da cibercultura que, de forma sublime, supera fronteiras, espaços, nacionalidades e identidades em prol “do grande projeto” da cultura inclusiva das redes digitais.

7.5.2. Imagens brasileiras e portuguesas: culturalismo x institucionalidade

Ao analisar, de modo multidisciplinar, as imagens apresentadas por residentes no Brasil - na maioria brasileiros - e por residentes em Portugal, também com um percentual elevado de portugueses a compor este universo amostral, observa-se, de forma elementar, a construção da identidade de forma distinta. A experiência imagética vivenciada por estes dois grupos pode ser considerada uma ilustração para esta constatação, pois evidencia a preponderância do culturalismo conservador na amostra brasileira, bem como a forte e dominante institucionalidade cultural da amostra portuguesa.

Embora sejam possíveis outros vieses analíticos, por se tratar de uma pesquisa focada em boquejar as imagens digitais como signos culturais contemporâneos, a análise cultural, representativa e identitária figura como cerne epistemológico e metodológico da análise. Não será analisada a construção da portugalidade ou da brasilidade, nem tampouco um aprofundamento metafísico, pois estes elementos não são convergentes com a metodologia proposta e não se encaixariam em uma dinâmica de pesquisa-ação por meio de grupo focal. Para dinamizar o processo analítico, serão aglutinadas as imagens e as justificativas dos residentes no Brasil e em Portugal, respectivamente nas tabelas 3 e 4.

Nome/ País onde reside	Imagem	Justificativa da imagem apresentada
Participante 2 - Brasil	Imagem 1	“Elaborei uma colagem de variadas imagens que representam lugares, pessoas e coisas que gosto e que simbolizam, de alguma forma, meus desejos e aspirações. A escolha pela colagem de variadas imagens em seus variados contextos temporais e geográficos se deu em conformidade com um profundo sentimento que cada imagem me despertou: do amor à raiva, da memória a compaixão.”
Participante 5 - Brasil	Imagem 2	“Fiz uma colagem de 5 imagens. A superior esquerda foi fundo de tela do meu celular por muito tempo. A inferior esquerda é uma foto de um editorial de moda que analisei na minha monografia, que mostra uma modelo trans. A superior direita é a capa do meu Facebook.”
Participante 1 - Brasil	Imagem 3	“A colagem me representa por ter sido elaborada com elementos significativos para mim mesma. Cada imagem utilizada para fazer a colagem traz uma significação própria para o meu próprio olhar. Movimento, cores, criatividade, cinema, história e sobrevivência.”

Participante 3 - Brasil	Imagem 8	<p>“Apresentei uma crítica que representa a minha profissão que une o jornalismo e as artes. Esta imagem representa o âmago de minha personalidade, meu imaginário se encontra na imagem que apresentei”.</p>
Participante 7 - Brasil	Imagem 10	<p>“Esta imagem representa o sonho de superar a vida sofrida da infância pobre na Paraíba e poder vir para o Rio de Janeiro, onde estudei, trabalhei e pude ter uma vida muito melhor que a de meus pais irmãos. A escolha da obra Abapuru em uma releitura de Romero Brito também significa a capacidade de poder alterar as coisas que existem, significa que é possível mudar as coisas através da vontade. O trabalho de montagem desta imagem despertou em mim a memória da infância sofrida e a memória da superação através do estudo. Nunca pensei que uma experiência em um computador pudesse ser tão profunda, quando dei por mim estava chorando diante de um trabalho que estava dentro de uma tela”.</p>
Participante 6 - Brasil	Imagem 11	<p>“Esta imagem é resultado de muita dedicação, fui mãe aos 16 anos e a imagem do carrinho de bebê da imagem do Filme me causou grande desespero, as pessoas estão sofrendo e o bebê parece caminhar para a morte. Acrescentei a esta imagem recortes das coisas que tenho mais afeto na vida. Acrescentei a casa em que eu vivi, as ruas em que andei quando criança e ainda ando todos os dias para pegar o ônibus para ir até a faculdade. Quero continuar nesta cidade, por isso todas as imagens são daqui. Depositei meu sonho em tornar a cidade de Tiradentes em uma cidade turística muito melhor.”</p>
Participante 4 - Brasil	Imagem 13	<p>“Esta imagem se tornou um desafio, a refiz várias vezes, mas enfim consegui me colocar em representação. A minha vida sempre foi uma escalada uma luta, por isso a imagem da torre, que poderia ser uma subida qualquer, até chegar ao topo da vida, que agora se abre a mim. Diante de tudo que está a ocorrer no Brasil tudo corre o risco de desmoronar e esse medo eu passei para a imagem. A minha representação é esta: “consegui subir através dos estudos e agora vejo meu futuro ameaçado por um governo podre, racista e</p>

		homofóbico, que está destruindo economia e a sociedade brasileira”.
--	--	---

Tabela 3 – Imagem e justificativa do subgrupo composto por residentes no Brasil

Fonte: Tabela criada com base nos dados da pesquisa empírica

Nome/ País onde reside	Imagem	Justificativa da imagem apresentada
Participante 8 - Portugal	Imagem 4	“A Madona das Rochas significa o sonho de sair de Portugal e estar em França. Porém a sociedade e minha família estão a fazer de minha vida uma algazarra. Estou a ser censurada de meus sonhos. Esta imagem que estou a apresentar é para mim uma esperança e uma promessa.”
Participante 9 - Portugal	Imagem 5	“A imagem que apresentei está a me representar devido ao fato que pude unir as coisas que me andam a rondar o pensamento. Primeiramente escolhi a imagem do filme Avatar, pois representa a forma como estou a viver, em um mundo paralelo através do computador. Depois une a música que tenho estado a ouvir em Portugal, ainda acrescentei a tragédia, pois meu irmão me deixou em um acidente, e pôr fim, a bandeira de Portugal e do Brasil, que representam minhas origens, minha mãe é brasileira e meu pai é português, assim eu sou metade brasileiro e metade português, embora tenha nascido e crescido em Portugal.”
Participante 10 - Portugal	Imagem 6	“Esta imagem está a representar o momento de minha vida, em que deveria estar em um bom emprego, mas tudo que tenho para me confortar é o tédio do desemprego. A cidade do Porto representa o local que escolhe para viver, mas que está a matar-me de preocupação, pois se não fores do Turismo estás desgraçado. A imagem do jogo é a imagem simbólica do assassino, que deve matar o que está a me matar, o tédio. Coloquei esta palavra em uma bela praia para simbolizar que é necessário ter luz para que as coisas mudem e tudo melhor.”

Participante 11- Portugal	Imagem 7	“A imagem me representa através de duas paixões Lisboa e a Música. A imagem pré-selecionada logo me chamou atenção por se tratar da Orquestra Filarmônica de Lisboa. Não há maneira e melhor me representar que a cidade que tenho muito carinho e a música erudita da qual fui professora por longos 26 anos. Se uma forma de uma imagem for a representar-me seria através desta dois institutos. A escolha da Torre também é muito simbólica, pois carrega lembrança da infância e da alegria daquele tempo.”
Participante 12 - Portugal	Imagem 9	“A imagem me representa pelo fato se ser investigador de falsificações de obras de arte. A escolha do jogo se deu por se parecer com uma falsificação de grande qualidade, algo que tenho dedicando-me por uma vida. A imagem da cidade de Braga se trata de uma cópia de um edifício de Paris, mas que não é falso pois foi realizado à portuguesa, tornando falso o edifício de Paris. Esta é minha vida e esta imagem está a me significar”.
Participante 13 - Portugal	Imagem 12	“A imagem que apresentei é um mosaico, que se inicia na música de Roger Walters e termina com a música da Orquestra Filarmônica de Lisboa. Da música nasci para a música irei terminar, e dentro deste mosaico de início e fim está a vida a decorrer, através da velhice que toma conta de Portugal e é o meu caminho natural. Depois a juventude por onde passei e deixei um pouco de minha vitalidade. Enfim a tragédia que sempre atravessa a vida de todos. Esta é uma imagem que mostra o meu início e o meu fim.”
Participante 14 - Portugal	Imagem 14	“Esta imagem estava a transformar a minha leitura das imagens. Uma carga emocionante estava a me rondar, através do digital pude ser artista, habilidade que com as mãos nunca consegui exercer. Ao montar uma imagem que me representasse a memória, a compaixão e o amor se colocaram a representar o que eu queria. Percebi que sempre estive a me caçar. Esta imagem é isto, as máscaras que utilizei a vida toda para me esconder de mim mesmo.”

Tabela 4 – Imagem e justificativa do subgrupo composto por residentes em Portugal

Fonte: Tabela criada com base nos dados da pesquisa empírica

Quando se aglutinam as imagens e justificativas apresentadas, observa-se que, na amostra brasileira, a identidade é apresentada de forma autônoma, portanto, os indivíduos se apresentam de acordo com a proposta teórica construída por “estoques culturais”, como uma forma de determinar o comportamento sociocultural dos indivíduos de uma determinada sociedade (Souza, 2017).

Essa formulação pode ser observada pelo fato de, em sua maioria, os indivíduos não concebem a influência das instituições no processo de formação de suas identidades, fato que pode ser observado pela atribuição dos desejos, esperanças e sentimentos apenas como elemento íntimo ao próprio indivíduo. Um dos principais efeitos do culturalismo observado durante a experiência com o grupo focal é a legitimação da pseudo-superioridade do sujeito em relação à nação ou ao grupo. Cada indivíduo enxerga o “ser” a partir de uma condição de dominado cultural, inconscientemente subserviente, pois ignora a socialização institucional, que é a verdadeira origem de sua formação cultural.

A formação cultural no Brasil é em parte de base predominantemente europeia, porém observa-se como fonte principal a construção da identidade baseada no senso comum. O indivíduo tende a conceber as instituições externas à sua nação como superiores. Como pode ser observado em grande parte das imagens e justificativas, demonstram-se que os anseios, críticas, distorções e construções sociais refletem um ser culturalmente isolado, encerrado dentro de seu âmago. O sucesso, o fracasso e as esperanças encontram-se no próprio sujeito, de forma tal que a influência das instituições que o levam a se considerar em tal condição é sublimada.

Outro fator relevante do culturalismo mistificador é a capacidade de levar à crença de que descendentes de imigrantes europeus que estejam no Brasil, desde que não sejam portugueses, são superiores a mestiços, indígenas ou negros brasileiros. Esse fato pode ser observado por não haver qualquer referência nas imagens criadas pelos brasileiros a imagens do norte e do nordeste brasileiro. Quando referências imagéticas ao Brasil são apresentadas, privilegiam-se as regiões com forte presença de emigrantes europeus (Sul e Sudeste). O culturalismo conservador afirma que essas regiões são culturalmente superiores àquelas colonizadas pelos “corruptos portugueses”, que se “envolveram e miscigenaram com negros e indígenas”. O nordeste do Brasil é visto sob este viés por boa parte da população do Brasil, incluindo os próprios nordestinos. O único membro que faz referência ao nordeste, em sua justificativa, o faz de forma a ligá-la a um passado negativo, que por seu esforço próprio foi superado no coração do Sudeste do Brasil: no Rio de Janeiro.

Essa falácia pode ser observada pela grande presença de imagens externas ao Brasil, pois, ao se construir uma socialização que ignora a construção institucional da identidade e a cultura como reflexo de um processo complexo de socialização; e ao crer que a percepção de mundo e a atual posição social é resultado de uma “legítima meritocracia”, impede-se de perceber que estes são os principais interesses das instituições que o tornam um alvo fácil para a orientação e a manipulação cultural, na qual o estrangeiro, sobretudo o americano e o europeu do norte, são os exemplos máximos de cultura e sociedade.

As imagens apresentadas pelos residentes no Brasil, quando associadas às respectivas justificativas dos membros do grupo focal, reafirmam essa crença mistificadora, pois, na prática, seja no Sul ou no Sudeste, o processo colonial se deu pelos mesmos supostos “corruptos portugueses” e também ocorreu a famigerada “miscigenação entre índios e negros”. Chega a ser impressionante não haver qualquer referência a Portugal nas imagens dos residentes no Brasil. Afinal a cultura e a identidade brasileiras possuem profundas raízes em Portugal. Um exemplo clássico pode ser observado na imagem apresentada pela Participante 6, a qual reside e possui anseios pessoais e profissionais em uma cidade cuja importância política, a arquitetura e inclusive o próprio nome (Tiradentes) são inseparáveis de Portugal. A Participante 6 é mais uma vítima do culturalismo conservador que a impede de observar a influência minhota em sua cidade. Após os debates, se assustou com as semelhanças entre sua cidade e as aldeias na região do Minho.

O culturalismo conservador também pode ser observado na produção e no consumo simbólico realizado pelo subgrupo de residentes no Brasil. Somente o Participante 7 utiliza um símbolo de reconhecimento cultural universal brasileiro, mesmo que discreto, e apenas em distância em sua imagem pode-se observar o Pão de Açúcar⁶⁰, famoso monumento da cidade do Rio de Janeiro. Nenhum outro participante apresenta qualquer referência simbólica ao Brasil. Quando isso é feito, está ligado a uma personalidade como no caso da Participante 6. O culturalismo conservador tende a irromper com os símbolos que remetam à institucionalização cultural e social, esgarçando o imaginário com signos supostamente pessoais e íntimos que servem à construção de uma sociedade que pouco se identifica com o provinciano e privilegia os signos estrangeiros.

Os símbolos que permeiam o imaginário dos participantes do subgrupo brasileiro refletem os interesses mercadológicos que dominam a opinião pública e o Estado brasileiro, fato que, em linhas gerais, não se verifica em países europeus, especialmente em Portugal, onde existe uma consciência social evoluída em relação à separação entre Estado, opinião pública e mercado. Embora exista uma relevante literatura a respeito da apropriação mercadológica dos médias e da opinião pública em Portugal, não há parâmetros de comparação com a realidade brasileira, na qual os próprios conceitos de opinião pública e mercado é restrita a uma ínfima parcela da população.

As imagens apresentadas pelo subgrupo brasileiro estão permeadas de enxertos de cunho mercadológico, os símbolos dispostos de forma inconsciente manifestam uma miscigenação entre as esferas públicas privadas e mercadológicas. Um exemplo cristalino dessa relação pode ser observado na

⁶⁰ Pão de Açúcar é um complexo de morros localizado no bairro da Urca, na cidade do Rio de Janeiro, no Brasil. É composto pelo Morro do Pão de Açúcar (que dá nome ao complexo), pelo Morro da Urca e pelo Morro da Babilônia (Lima, 1927, p.76).

imagem da Participante 5, na qual os símbolos mercadológicos, o espaço privado e a esfera pública se confundem, parecem comungar do mesmo espaço. Essa dinâmica, em linhas gerais, não irá ocorrer com o subgrupo português, em que, de forma interessante, os signos e simbologias estão claramente divididos. Em alguns casos, são utilizadas linhas de cores para se dividir as temáticas e as referências culturais na imagem proposta.

Em relação à utilização dos signos artísticos, também mais uma vez o culturalismo conservador pode ser observado nas imagens apresentadas pelos residentes no Brasil, mesmo havendo a releitura do “Abaporu”⁶¹ como imagem pré-selecionada, apenas dois participantes fizeram opção pela utilização da mesma. Apesar de não ser uma variável conclusiva, pode-se ter a convicção que o reconhecimento da produção artística estrangeira como verdadeiramente cultural, em detrimento de uma suposta arte de segunda classe nacional, esteja permeando o imaginário dos membros do grupo focal e, em linhas gerais, de toda a população brasileira. Segundo Daou (2001, pp. 136-162), existe uma tendência clara de os brasileiros não reconhecerem a arte produzida no Brasil como sendo arte verdadeira e de qualidade, comparável com a produção norte-americana e europeia, o que comunga com a corrente teórica do culturalismo conservador que tende, por meio de uma suposta superioridade do estrangeiro, subjugar a cultura e a identidade nacional brasileira.

Portanto, conclui-se que o culturalismo conservador, apesar de ainda ser pouco estudado e infimamente apresentado pela literatura científica, é uma corrente pseudocientífica sendo, sobretudo, uma forma perspicaz de manipulação cultural, que, ao apresentar um discurso que moraliza o preconceito e serve como uma continuidade com o modo de produção escravocrata, é uma constante no imaginário brasileiro e apresentou-se de forma preponderante nas imagens e justificativas do subgrupo brasileiro.

A dominância do individualismo e da construção cultural como herança genética, o não reconhecimento consciente e inconsciente das instituições e do papel das mesmas na socialização dos indivíduos e na construção do espaço social são marcos conceituais na cultura brasileira contemporânea. As dinâmicas efêmeras das redes e a ligação individual entre sujeito e tela digital potencializam a individualidade e a percepção da suposta meritocracia na subjetividade construtiva da vida. Esses elementos foram observados durante as eleições presidenciais de 2018, nas quais o candidato vencedor se valeu justamente de dois elementos para a ascensão de suas propostas de extrema direita: o culturalismo conservador e as redes digitais. Essas dinâmicas, quando associadas, abrem um portal para

⁶¹ O quadro “Abaporu” é uma das mais emblemáticas obras da história da arte no Brasil. Foi pintado com tinta a óleo pela artista paulistana Tarsila do Amaral no ano de 1928 e ofertado como um presente de aniversário ao seu marido, na época, o poeta Oswald de Andrade (Amaral, 1975).

a ascensão do totalitarismo e da estetização fascista da política. A análise das imagens políticas que será apresentada no próximo subcapítulo é esclarecedora e demonstra, ainda, como o reconhecimento das instituições pode ser um alento contra a estética imagética do totalitarismo político.

É justamente o reconhecimento cultural das instituições, na construção da identidade e na socialização do indivíduo, o cerne dos signos imagéticos apresentados pela parcela do grupo focal dos residentes em Portugal. A identidade dessa parcela do grupo é representada por meio de instituições que se tornam determinantes nos anseios, construções e projeções sociais dos indivíduos. A parcela de maior relevância do grupo deposita nas instituições e na sua influência em relação aos meios culturais os fatores que determinam a posição do corpo social individual; sendo que estes sujeitos concebem a vida, mesmo que de forma empírica, como uma construção culturalmente institucionalizada.

A formação cultural portuguesa pós 25 de abril é radicalmente transformada pela valorização das instituições e por uma forte reconstrução do sistema educacional por meio do qual a democracia e as instituições democráticas são elevadas à condição máxima da socialização cultural construída no período de redemocratização (Cruzeiro, 2011, pp. 97-131). A admissão de Portugal como membro da União Europeia em 1986 e o alinhamento com os valores democráticos do Bloco Europeu viriam a consolidar a relevância das instituições no processo de socialização português. O processo de redemocratização brasileiro, com o fim da ditadura militar em 1985, seguiu dinâmica diversa. Os valores institucionais foram delegados a uma elite conservadora que participou do Golpe Militar e rompeu com os militares em detrimento de interesses de classe, quando o governo do general Ernesto Geisel lançou o II Plano Nacional de Desenvolvimento, um projeto nacionalista de longo prazo que poderia diminuir a influência e o domínio dessa pequena parcela da população brasileira, detentora de quase todo capital econômico do Brasil (Reis, 2000). Para a elite, interessava a alienação e o mote da corrupção seletiva, localizada somente no Estado, como elemento moralizador deste culturalismo “vira lata” (Souza, 2017).

Portugal segue um caminho pautado pela valorização da democracia e do reconhecimento das instituições, edificando um imaginário que se pauta por um processo democrático, no qual o corpo social é percebido como elemento de inserção cultural e de construção da identidade (Maffesoli, 1995b). Para o subgrupo português, o sucesso, o fracasso e as esperanças são reflexos do sistema democrático de suas instituições, o sujeito está inserido em um processo social e, por meio dele, pode-se chegar à glória ou ao fracasso. A visão de grupo permite destacar que não há uma razão meritocrática nas representações e justificativas, de forma inversa. Os residentes em Portugal institucionalizam seus percalços e anseios sociais, as representações imagéticas demonstram uma clara preponderância desses elementos. Quando associadas com as justificativas, torna-se claro como o processo de

institucionalização cultural está a se amalgamar entre os residentes em Portugal, especialmente entre os portugueses.

As imagens apresentadas pelos portugueses valorizam signos locais, regionais e com forte relação com a territorialidade portuguesa. Embora a Participante 8 tenha representando, em sua imagem, o desejo de sair de Portugal, fato que pode ser observado em uma parcela da juventude portuguesa, a maioria dos participantes remete a símbolos e construções tipicamente portuguesas como uma forma legítima de representação ou como elemento que permite edificar a noção de reconhecimento identitário e da percepção da alteridade. Em suma, a referência a elementos tipicamente portugueses nas construções imagéticas demonstra um processo de socialização baseado nos valores das instituições democráticas e no reconhecimento do elemento da nacionalidade portuguesa, a qual não deve ser confundida como uma sobrevivência imperial, pois não há qualquer indício reacionário ligado ao passado imperial, dentre todos os participantes. O que pode ser observado, nas construções simbólicas, é uma forte adesão ao sentimento democrático e ao pertencimento democrático europeu, aliás, a integração europeia se torna presente nas imagens e nas justificativas, não diretamente, porém o hipertexto desse subgrupo está permeado pela cultura democrática construída pela União Europeia.

A imagem apresentada pelo Participante 12 é muito salutar nesse sentido. Os seus questionamentos de legitimidade e falsidade estão transpassados por uma institucionalidade europeia que, aos olhos de um investigador não europeu, salta aos olhos, pois não se trata de uma construção eurocêntrica, mas sim de questionar as origens e a identidade dos monumentos por meio de um senso comum que reconhece uma democracia europeia. A construção de um edifício “francês à portuguesa” evidencia a institucionalidade europeia, fato que se choca com o culturalismo conservador vigente no Brasil, que tende a sobrevalorizar o que é europeu e, principalmente, norte-americano. A questão também é fundamental no reconhecimento cultural das produções regionais entre os portugueses. De forma geral, os símbolos e a produção artística portuguesa, em decorrência da reestruturação social ocorrida após 25 de Abril, passam a ser elementos de construção de uma identidade cultural democrática. O fato não é observado no culturalismo conservador brasileiro, em que até a estátua do Cristo Redentor é concebida por vários brasileiros como sendo um presente da França, quando, na verdade, trata-se de uma construção totalmente brasileira (Giumbelli, 2014).

Ao relacionar as produções imagéticas entre os residentes no Brasil e em Portugal observa-se que não há uma sobrevivência colonial e/ou imperialista entre os grupos. O experimento vem confirmar que a relação colonial se encontra em fase final de superação entre brasileiros e portugueses, o que sobrevive é uma falsa imagem da continuidade do Brasil com Portugal, como um mote para o

culturalismo conservador. É justamente o processo de socialização difuso entre Brasil e Portugal a grande questão cultural observada entre ambos os subgrupos. Ficam em evidência uma falsa individualidade e o traspasso das instituições e dos valores democráticos nas representações brasileiras em detrimento de um processo de socialização institucional entre os portugueses, no qual é destacado o sentimento regional inserido no contexto democrático europeu, um processo em que a identidade está a ser construída pela alteridade, fato que, para um estrangeiro, pode ser observado na solidariedade social existente em Portugal.

Vale destacar que essa análise foi baseada em uma metodologia cultural-visual, que somente a comparação epistemológica é portadora de potencialidades científicas para um profundo projeto de pesquisa; e esse assunto merece uma análise profunda. As conclusões despertam o interesse científico e devem ser mais profundamente analisadas, sobretudo, ao se observar um processo de socialização contemporâneo tão difuso entre dois países que dividem um passado imperial com passagens congruentes.

Pode-se seguramente concluir que, culturalmente, o grande abismo que está a separar brasileiros e portugueses (residentes no Brasil e em Portugal) é o processo de formação social em que na América do Sul, ainda sob a influência de uma elite oligárquica, que, por meio do capital econômico, domina o Estado, sem participar diretamente dele, consegue reproduzir seus privilégios por uma falsa moralização da meritocracia, onde o “ser” é construído através do “eu”, o que afasta a influência das instituições no processo de construção da identidade. O caminho inverso é observado em Portugal: o processo de socialização é fruto de uma abertura democrática e da discussão institucional que supera os interesses locais (que obviamente existem e assombram uma parcela significativa da intelectualidade portuguesa, a ponto de ser discutido entre os acadêmicos das ciências sociais o que impediria a ascensão de um “Bolsonaro” português), em detrimento de um projeto socializador europeu baseado no processo multicultural da União Europeia. É possível elucubrar que a inserção de Portugal no contexto da União Europeia é o grande nacionalizador da socialização institucional democrática existente em Portugal na modernidade contemporânea.

7.6 Imagem política: manifestações em rede de portugueses e brasileiros

As imagens as quais serão analisadas neste subcapítulo, que refletem o já citado trabalho de investigação em perfis públicos de redes sociais, encontram-se disponíveis no seguinte endereço eletrônico <http://www.laboratorioimagemdigital.com/imagemPolitica>. Por se tratar de imagens digitais

públicas, não serão reproduzidas neste trabalho, bem como a autoria dos perfis que as publicaram não podem ser identificados. As referências pontuais a elas serão edificadas de forma numérica, podendo as mesmas serem identificadas no sítio do Laboratório de Imagens Digitais, ao se repousar o cursor do mouse (rato) sobre as imagens, as quais seguem uma ordem crescente a partir da identificação: Imagem Política 1.

Para que se possa ter efeito prático na vida real, as construções mentais devem estar interligadas aos interesses materiais ou simbólicos. Um exemplo dessa ligação é a moralização da salvação eterna, que move a vida e a postura de diversos indivíduos. A investigação das construções mentais e das ideias encontra-se alardeada por uma pequena parcela da população mundial e, normalmente, estão restritas a um círculo acadêmico e intelectual. Todavia, a moralização das ideias se torna um guia prático de vida de uma grande parcela da população que julga possuir valores e interesses comuns. A eficácia social das ideias é determinante na existência cotidiana do indivíduo e constitui uma fonte elementar para a manifestação política dos sujeitos.

Segundo Souza (2018, p. 29), é crucial notar a influência das ideias, pois estão não são apenas construções cognitivas destinadas a perceber o mundo como verdadeiro ou falso. Para o autor (2018, p. 29), as ideias relevantes são as que “vinculam de modo orgânico o impulso cognitivo de compreender o enigma do mundo” com a função de discernir e elucidar o que é certo e errado, o que é justo e injusto. As ideias que factualmente assumem relevância social e política são as ideias morais, que constroem culturalmente o sujeito, as quais funcionam como ferramentas para a concepção e a interpretação do mundo e direcionam o indivíduo para uma atuação prática e proposital para com o corpo social, individual e coletivo. Essa dinâmica social foi completamente apropriada pelas redes sociais e pelo ciberespaço, os quais se tornaram os principais palcos da encenação política e da moralidade cultural das redes.

A essa altura é fundamental diferir a moralidade do moralismo, que representa a obediência rígida a princípios éticos e ideológicos. A confusão conceitual está no cerne das representações políticas apresentadas nas redes sociais, pois a moralidade é a dimensão mais elevada do “ser”, uma “ação refletida do propósito no mundo” (Souza, 2018, p. 28), que enseja uma escolha e uma responsabilidade pela vida escolhida. Quando um indivíduo se vale do moralismo para construir a moralidade, o caminho para conferir sentido ao mundo e à própria vida torna-se perigosamente autoritário, egoísta e majoritariamente racista, sexista e misógino. Uma análise geral das imagens de cunho político, tanto de perfis brasileiros como de perfis portugueses, confirma o fenômeno, sendo a Imagem Política 70 um exemplo claro e contumaz da confusão que impera nas manifestações políticas ocorridas nas redes sociais.

A publicação de imagens de viés político nas redes sociais é reflexo da necessidade de expressão que o capitalismo financeiro dissemina como o ideal máximo da liberdade individual. Na verdade, o que se está a criar, em proporções geométricas, são demandas comerciais por sensibilidades que, na esfera política, disseminam construções em prol dos interesses ideológicos que não impõem limites à representação imagética. A Imagem Política 38 ilumina, de forma contumaz, o espírito expressivista, ao transformar um processo de autodescoberta individual em uma mercadoria política-imagética. É importante notar que as imagens políticas que se referem a Portugal, assim como nas imagens trabalhadas pelo grupo focal, é possível observar um forte viés institucional, o que pode ser observado nas Imagens Políticas 1, 2, 5, 9, 11 e 13, em detrimento das imagens políticas brasileiras que são um escárnio individualista-expressivista presente na maioria das imagens que se referem às manifestações políticas brasileiras.

O viés institucionalista nas representações políticas de referências portuguesas pode ser atribuído ao capitalismo financeiro, pois o próprio dinamismo dessa fase do capitalismo está ligado diretamente ao aproveitamento sistemático da técnica e da ciência, que proporcionalmente estão mais avançados em Portugal. Como não há nenhuma atividade mercadológica ou no Estado que possa ser exercida sem conhecimento técnico específico, a grande crise educacional que atinge o Brasil eleva a condição política extrema na qual o moralismo se impõe à moralidade, todavia, nas manifestações políticas portuguesas, pode-se observar a moralidade como mediadora e controladora do radicalismo expressivista. Esse fato é empiricamente relevante, pois, apesar de observar posições políticas divergentes e antagônicas nas publicações em redes sociais de portugueses, não se observou nenhuma manifestação radical e diretamente fascista, entre os portugueses como as apresentadas pelos brasileiros nas Imagens Políticas 25, 31, 37, 40, 44, 46, 59 e especialmente a Imagem Política 68, que chega a ser inescrupulosamente fascista. Obviamente, que a análise não está a afirmar que essas manifestações não existam em Portugal, mas demonstram a influência direta das instituições democráticas e do sistema educacional português como elementos de socialização republicanos capazes de minimizar os radicalismos e extremismos expressivistas.

O já citado mito nacional brasileiro, como uma continuidade corrupta e patrimonial com Portugal, aparece em duas manifestações políticas que se colocam a criticar no hipertexto esta proposta. A Imagem Política 18, publicada por um usuário português, demonstra o desprezo do Ministro da Justiça do Brasil pela CPLP. A postura do ministro deixa clara a valorização da Europa e Estados Unidos da América, país em que o ministro realizou uma pós-graduação. Já a Imagem Política 42 demonstra crítica ao culturalismo conservador e ao mito nacional brasileiro ao atribuir de forma imagética e textual a

estrutura de classes brasileiras como uma continuidade com a escravidão. Esta imagem digital ilumina um grande abismo que existe na representação política entre Brasil e Portugal, o qual pode ser observado, de forma geral, entre as imagens políticas postadas nas redes sociais brasileiras e portuguesas.

No Brasil, os partidos políticos são majoritariamente considerados pela população como os únicos sujeitos da representação política, vide o elevado número de referências imagéticas partidárias, especialmente em se tratando do PT (Partido dos Trabalhadores) apresentadas nas redes sociais, em detrimento do reconhecimento dos consensos sociais presentes nas manifestações portuguesas. É salutar notar que as referências imagéticas ao Presidente e ao Primeiro-Ministro de Portugal se referem à pessoa e secundariamente ao partido em detrimento de uma politização partidária das manifestações brasileiras. Segundo Souza (2018, p. 135), as entidades partidárias não podem ser concebidas como atuantes em um vácuo social, como se verifica entre a maioria da população brasileira, mas são portadoras de um contexto simbólico pré-estruturado, que condiciona em substância e amplitude a atuação dos agentes políticos. O reconhecimento do contexto simbólico pré-estruturado parece estar sendo concebido pelos portugueses, que enquadram as críticas as manifestações nas redes sociais dentro deste contexto, as Imagens Políticas 8, 9, 12, 17 e 20 se inserem neste contexto.

Ao refletir a respeito do panorama de não reconhecimento da estrutura simbólica que mobiliza o jogo político, em detrimento de um imaginário brasileiro que se sustenta através do patrimonialismo e da corrupção política exclusiva do Estado, Jessé de Souza apresenta uma conclusão, em contexto difuso à epistemologia desta tese, mas que vem a calhar com a análise das imagens políticas coletadas nas redes sociais brasileiras e portuguesas: “(...) o culturalismo vira-lata de um suposto legado português aparece agora como uma piada de mau gosto com nossos irmãos portugueses que nada têm a ver com o hospício que criamos aqui” (Souza, 2018, p. 144).

Factualmente, o que representa a sociedade brasileira contemporânea é a continuidade com o sistema de produção escravocrata, a Imagem Política 29 é uma representante dessa vertente de pensamento na sociedade brasileira, assim como a reabertura democrática do 25 de Abril e a adesão à União Europeia estão em evidência na sociedade e nas manifestações políticas portuguesas contemporâneas, como pode ser observado nas Imagens Políticas 2, 3, 4, 5.

Outra questão relevante pode ser observada em relação à corrupção: nas imagens políticas brasileiras e portuguesas, por parte dos brasileiros existe uma radicalização e uma partidarização da corrupção, a Imagem Política 49 resume como o mote da corrupção localizado apenas no Estado e em um único partido pode ser utilizado como forma de estetização política pelas imagens digitais. Já a

Imagem política 60 vale-se da estetização política para moralizar um candidato por meio do gatilho ético da corrupção, situação que também pode ser ilustrada pela Imagem Política 63.

Já as referências à corrupção nas manifestações portuguesas estão diametralmente ligadas a um contexto de reconhecimento simbólico institucional, como pode ser observado na Imagem Política 20 que cita a corrupção de forma direta, bem como nas Imagens Políticas 16 e 7 de forma indireta, demonstrando que a via democrática e a crítica constitucional estão no cerne das representações portuguesas. Vale salientar que a crítica e a manifestação pela via constitucional contribuem para o amadurecimento da democracia portuguesa, enquanto a radicalização partidária experimentada no Brasil desdobra-se em polarização e despolitização das representações democráticas (Arendt, 1979). Como elucidado por Benjamin (1992) o uso das representações como forma de estetizar a política representam uma via direta para o autoritarismo.

Pode-se dizer que, ao realizarmos uma análise geral das imagens coletadas nas redes sociais entre brasileiros e portugueses, observa-se, na parcela brasileira, uma concepção da política pelas redes digitais como uma espécie de cobertura e de uma racionalização, nas quais o individualismo e as demandas mercadologicamente mediadas por expressivismo servem de armadura para resguardar a autoestima e depositar os sentimentos mais viscerais nas imagens, construindo uma imagem clara de que somente é moralmente aceito aquele que está em alinhamento ideológico com o usuário, o outro e o divergente devem ser eliminados, não há espaço nem tampouco aceitação para o contraditório. A profunda crise educacional de onde advêm os principais problemas sociais e culturais brasileiros é a responsável pela construção de uma autoimagem de insegurança, pela qual o ataque e a transferência do fracasso - que não é subjetivo, mas institucional - , porém suplantado pelo não reconhecimento da influência das instituições, está a criar representações baseadas no ódio ao que é oriundo da política. Tal fato faz com que parcelas significativas da população brasileira sejam adeptas ao retorno da ditadura.

Embora ainda existam resquícios salazaristas na população portuguesa, a via democrática vem se consolidando pela educação (Afonso, 1997). O estado português assume uma política educacional de cunho aberto ao contexto global e, sobretudo, baseado no desenvolvimento de instituições de ensino autônomas e sem alinhamento ideológico-partidário, com profundos reflexos na socialização escolar e não escolar em todo país. Desde a Revolução dos Cravos (Afonso, 1994), as imagens políticas portuguesas estão, em geral, repercutindo este processo social.

A coleta de imagens realizada nas redes sociais abriu caminho para um percurso epistemológico capaz de identificar pela literacia das imagens digitais a estrutura cultural que as sustentam como signo cultural contemporâneo de extrema relevância. A Imagem Política 11 vale-se da textualidade para

questionar a existência de uma cultura portuguesa, enquanto a Imagem Política 47 critica o alinhamento de cristãos evangélicos a um candidato à presidência do Brasil que possui como tema de campanha a liberação do porte e da posse de armas de fogo por todos os “cidadãos de bem”. Ambas as imagens divergentes em seus contextos estão a coabitar o mesmo espaço virtual das redes digitais.

De forma extremamente relevante, a maioria das imagens coletadas foram objeto de manipulação digital, ou seja, a tecnologia digital está ao alcance das massas e torna-se portadora das potencialidades representativas capazes de criar produtos simbólico-imagéticos de cunho político. Destarte, o risco de estetização do moralismo e da política, as imagens digitais e a tecnologia das redes tornaram-se nos últimos 6 anos agentes políticos de grande visibilidade, e assumiram a capacidade ideológica de discernir o posicionamento político do indivíduo nas redes. O Regulamento Geral de Proteção de Dados em vigor na União Europeia desde 25 de maio de 2018 representa um grande avanço no processo de democratização das redes digitais, bem como em relação aos interesses e informações individuais dos usuários. Fato que não ocorre na América do Sul, especialmente no Brasil, onde o atual presidente eleito se valeu da exploração e manipulação das redes sociais para sua proposta eleitoral. Essa falta de regulamentação também é responsável pela impunidade de usuários que se manifestam de forma elementarmente fascista, ou que promovem o racismo, a xenofobia, a misoginia e a homofobia, sem que se recaia sobre eles qualquer responsabilidade jurídica.

A parcela mais obscura e perversa desta investigação foi o convívio empírico com essas manifestações tipicamente fascistas e autoritárias, que, a despeito de serem objeto de análise e figurarem no acervo do Laboratório de Imagens Digitais, este autor repudia e condena de forma intransigente. O fato de essas imagens figurarem neste trabalho é o caráter exclusivamente científico. É necessário evidenciar o repúdio ao uso das imagens digitais como elementos de promoção de ideologias torpes e repugnantes.

Outrossim, a análise das imagens políticas elucida a capacidade mítica que as imagens digitais podem assumir ao serem manipuladas em função de determinados interesses ideológicos. A construção das imagens por meio de *softwares* funciona como ilustração, um conto de fadas direcionado aos adultos. Observa-se uma clara hegemonia da narrativa simbólica que cada imagem é capaz de produzir. As duas grandes questões que se levantam são a percepção e o reconhecimento, pois, ao ignorar a existência dos interesses simbólicos, toda a sociedade pode se tornar vítima de manipulação ideológica.

Um rápido teste pode ser realizado: proceda a uma leitura geral das imagens disponíveis na página <http://www.laboratorioimagemdigital.com/imagemPolitica> e as relacione com o noticiário político sobre o Brasil em 2019 (na mídia brasileira e/ou portuguesa). De forma célere, será possível validar que

as manifestações imagéticas das redes sociais (presente do LID) estão em conformidade com as atitudes do governo federal brasileiro. Por mais perversa que seja a análise, pode-se concluir que existe um alinhamento ideológico entre as atitudes comportamentais do poder executivo federal com as imagens postadas, sejam as imagens que tentam criticar o que está por vir, e, portanto, as atitudes confirmam os anseios destas imagens, ou aquelas que apoiam atitudes autoritárias e fascistas que passaram a figurar no cotidiano político brasileiro.

De forma contraditória, ao realizarmos o mesmo exercício com as imagens políticas portuguesas, observa-se que vêm, de forma geral, a criticar de forma construtiva e/ou denunciativa a postura das mídias e do poder político. Não se observa um alinhamento total ou uma polarização odiosa e, sim uma postura com maior teor crítico, construída por meio da moralidade. A Imagem política 4 resume de forma clara o aspecto da moralidade crítica das manifestações políticas portuguesas nas redes sociais. Não se está a enaltecer ou a considerar as manifestações políticas portuguesas como princípio máximo da ética política nas redes digitais, pois obviamente existem desvios éticos e comportamentais nesse universo, todavia em uma análise comparativa com as manifestações brasileiras (proposta metodológica deste trabalho), a divergência de valores é uma variável de grande relevância e, do ponto de vista cultural, extremamente relevante para as democracias brasileira e portuguesa.

É importante discutir, a essa altura, o papel das redes sociais, sobretudo do *Facebook*, no qual as imagens digitais tornaram-se soberanas na maioria das postagens realizadas nessa plataforma tecnológica. A maior parte das imagens políticas analisadas foi obtida em perfis públicos do *Facebook*. Se o *Twitter* é a rede social preferida de alguns governantes, o *Facebook* em conjunto com *WhatsApp* são as plataformas preferidas dos candidatos em época de eleição, assim como é dos eleitores. O fato de poder controlar a visualização das postagens para uma parcela de contatos torna essas ferramentas elementares para a disseminação de representações, segundo a orientação ideológica de cada indivíduo, o que exponencializa o alcance simbólico.

A perspectiva de Souza (2018, p. 262) a respeito do papel social do *Facebook* torna-se deveras interessante: “O *Facebook* é a metáfora acabada da estratégia neoliberal do capitalismo financeiro que nos coloniza e nos explora de modo imperceptível, enquanto parasita e manipula nossas relações e nossos desejos mais íntimos”. Soma-se a essa questão o acesso aos dados e as postagens de perfis públicos que se prostituem ao custo de manter ligada a tela digital, além do acesso gratuito às preferências culturais e mercadológicas que os usuários entregam gratuitamente aos interesses do capital social, cultural e econômico.

Os dispositivos tecnológicos que constituem as redes sociais como o *Facebook*, o *Instagram*, o *Twitter* e o *WhatsApp* vendem-se como libertários e sem custos financeiros aos seus usuários quando, na realidade, são subprodutos da nova fase do capitalismo financeiro, que não é opressor, não quer calar, não proíbe e não impede os sujeitos. A nova fase capitalista não se vale de dispositivos de dominação tradicionalmente associados ao exercício do poder (Souza, 2018). Esses dispositivos estimulam, por meio da sensação de liberdade das redes sociais, que os indivíduos discorram a respeito de suas vidas e de suas preferências. O sujeito é estimulado a todo o momento a se comunicar e a expor seus desejos mais íntimos. Essa dinâmica cria a ilusão de que se está fruindo e exercendo a liberdade individual, quando, na verdade, se está alimentando o principal objetivo do capitalismo financeiro: esmaecer a luta de classes e dominar por influência e pela disseminação da falsa liberdade.

A dinâmica é tão voraz e perversa que a análise das imagens políticas somente se tornou possível por esse falso viés libertário, de outra forma, nos tempos atuais, onde se encontraria um indivíduo demonstrando abertamente suas intenções fascistas e/ou totalitárias? Em qual ágora lusitana encontrar-se-ia um indivíduo questionando a existência de uma cultura originalmente portuguesa? Essas imagens foram postadas justamente pelo fato de as redes sociais disseminarem a falsa sensação de liberdade, da mesma forma que as imagens foram subservientes à análise deste trabalho, também o foram aos interesses mercadológicos e políticos. É essa contradição existencial que alimenta a dinâmica financeira das redes. Se o usuário não as paga com o capital financeiro, está fazendo com seu capital simbólico e cultural. Na era da cibercultura, o ente social que domina a informação domina o capital econômico.

Essa forma perversa do capitalismo está a substituir o capataz e o gerente pelas imagens digitais que estão a representar o sujeito, não é mais necessário o chicote ou a ameaça financeira, pois, quando se conhece o opressor social, pode se rebelar contra ele. Na dominação simbólica das redes não há contra quem se rebelar, não há como se sindicalizar contra uma rede social, o inimigo de classe agora é invisível, está nas telas digitais e tende a homogeneizar todos os sujeitos à condição de usuário, que se entrega literalmente de corpo e alma às imagens que o irão representar, as imagens políticas coletadas são apenas uma pequena ilustração das relações de dominação ideológica que estão a se solidificar nas redes. Não há como olhar para as imagens, no âmbito de um estudo cultural e não observar como esses signos estão a alterar as relações sociais. Por isso, concorda-se com Martins (2011b) que a doença de nossa época é o esgotamento, a vida está a se tornar incompleta se não for pulcada e “curtida” por aqueles que fazem parte da rede social do sujeito, a alteridade também só é relevante àqueles que comungam com a lógica existencial do sujeito. Só assim é possível perceber a liberdade, que é falsa, pois está a se construir uma prisão ideológica pela existência nas telas. Em suma, as imagens políticas

analisadas representam, por um lado, a falsa sensação de liberdade total, da mesma forma que evidenciam a equalização ideológica, podendo ser consideradas verdadeiros signos culturais da modernidade contemporânea, pois estão a representar, além do corpo, as ideias sociais e políticas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma das grandes frases de Marcel Proust reflete sobre o descobrimento: “A verdadeira viagem de descobrimento não consiste em procurar novas paisagens, e sim em ter novos olhos”. É justamente a necessidade de possuir novos olhos que edificam as imagens digitais e as representações nas telas eletrônicas como signos culturais contemporâneos. A trajetória cumprida por este trabalho iluminou a necessidade contemporânea de investigar a estética, a imagem e a tecnologia com o objetivo de construir uma epistemologia fluída e híbrida para se encontrar o local das representações imagéticas digitais na cultura contemporânea.

A obra de Marcel Proust é povoada de figuras de linguagem que evidenciam o desejo de descobrir o invisível. De nossa parte, providenciamos construir alguns contributos epistemológicos sobre a imprescindibilidade de se lograr “novos olhares” para construir uma legibilidade entre cultura, imagem e tecnológica. Na modernidade contemporânea, não é mais possível conceber e investigar a cultura, sem levar em consideração o influxo do universo imagético digital. Desde o átimo em que a memória e o imaginário passam a significar o pertencimento e o reconhecimento identitário, capazes de edificar uma significação gestada em uma pugna numérica, o digital-virtual torna-se a cangalha indispensável aos “novos olhares” que devem buscar a nitidez na cultura contemporânea.

A investigação empírica e os estudos epistemológicos permitem concluir algumas questões relevantes: inicialmente, a capacidade das imagens digitais em se colocarem em representação dos indivíduos enquanto corpo digital, bem como a capacidade de fruir e manifestar sentimentos por meio de uma ação matemática capaz de materializar pixels brilhantes que constituem as imagens digitais nas telas é uma constatação empírica, a qual merece ser profundamente investigada, pois trata-se de um processo de transição cultural em marcha, capaz de gerar profundas consequências sociais e econômicas. É possível concluir que o processo de migração do corpo social para as redes digitais está em um estágio de avanço que pode ser considerado irreversível. A produção cultural está a cada dia mais situada no âmbito das redes digitais, a imagem digital já é capaz de reproduzir em plenitude e totalidade a vida natural. O lançamento do filme O Rei Leão dos estúdios Disney em 18 de julho de 2019

configura o expoente máximo da reprodução da natureza pelas imagens digitais, a ponto de se duvidar que se trata de um filme totalmente digital e que as paisagens e os animais são simulacros matemáticos.

A sensação de realidade virtual foi trabalhada com o grupo focal, ao responder sobre a sensação de realidade diante de uma imagem digital em tela. Somente dois participantes responderam que não conseguem perceber a sensação de realidade através de uma imagem digital. A questão reflete o fato de 11 dos 14 participantes terem se manifestado favoravelmente à exposição de obras de arte em formato digital virtual. Tal fato demonstra a tendência do consumo cultural por meio do espaço virtualimagético e ilustra ainda um deslocamento do eixo da fruição para o ciberespaço.

Ao se trabalhar com o grupo focal, a questão referente à sensação de existência, ou seja, se uma imagem digital, na opinião subjetiva de cada membro, realmente existe, de forma surpreendente, 9 membros responderam que acreditam nesta existência. A constatação revela como a inserção das vidas e do cotidiano nas redes está a edificar uma nova forma de percepção da matéria, capaz de sobrepor-se à existência física, pois, tecnicamente, nenhuma imagem digital realmente existe fisicamente, trata-se de uma iluminação de diodos elétricos que seguem a ordem algorítmica. Tal fato também pode ser confirmado pelo fato de 9 membros do grupo focal afirmarem que o primeiro acesso a um local que pretendem visitar, uma viagem ou um produto que faz parte de seus desejos de conhecimento ou consumo é realizado pela internet, ou seja, a atividade física está a se transformar em uma confirmação do digital. Trata-se de uma mudança cultural sem precedentes. Afinal, a experiência passa a ser a confirmação e não a descoberta.

Outrossim, 9 membros do grupo focal também confirmaram a validade cultural e sensível de se conhecer um local virtualmente quando não é possível visitá-lo presencialmente. A alegação torna-se deveras relevante quando aplicada à interação entre pessoas, amigos, parentes. Enfim, as relações sociais primitivas passam a ser majoritariamente reconhecidas como válidas quando não é possível encontrar-se fisicamente. Essa constatação traz à tona uma perigosa mudança nas formas de relacionamento social e afetivo, o inorgânico está a mediar as relações sociais, não obstante, a presença e o afeto ao corpo passam a estar em interrogação diante da superação das distâncias pela mediação tecnológica.

Esta mediação tecnológica está a ser inserida na rotina das sociedades contemporâneas, em 2016, quando da realização da investigação de mestrado, este pesquisador questionou aos participantes da pesquisa se os mesmos já haviam realizado alguma experiência de imersão virtual. Dos 10 participantes, apenas 1 possuía experiência anterior (Lopes, 2017); durante a experiência com o grupo focal em 2018/2019, dos 14 participantes 8 disseram já ter realizado imersões virtuais. É uma

constatação da linearidade progressiva do avanço das telas digitais e da tecnologia imagética na construção da cultura contemporânea.

Quando expostos a imagens completamente digitais, como a fotografia de Paris realizada por computação gráfica, que figurava entre as imagens pré-selecionadas, assim como quando indagados a respeito de uma fotografia realizada com câmera analógica de uma galeria do Museu Inhotim, os membros do grupo focal não souberam precisar, ao analisarem as imagens em uma tela digital, qual seria uma captura de realidade e qual seria simulacro digital. Quando questionados se uma imagem digital seria a captura de um momento físico, 7 membros do grupo responderam que não, todavia, os outros 7 membros reconhecem a imagem digital como um instante da realidade transportado para as telas. Essa mescla entre simulação e realidade pode ser considerada a metafísica do ciberespaço. Os questionamentos da imagem digital assumem o papel da transcendência do sensível, se tornando o fundamento da razão digital das redes virtuais, e o fundamento da especulação a respeito das realidades suprassensíveis passa a ser realizado pela tecnologia, onde os simulacros digitais se tornam portadores e fonte dos princípios gerais do conhecimento (Kant, 1964).

Outra consideração relevante observada e comprovada empiricamente pela experiência com o grupo focal refere-se às incursões mercadológicas por meio das imagens digitais disponíveis no ciberespaço. Apenas 4 membros do grupo focal, especificamente os 4 membros de maior idade, disseram não reconhecer a tecnologia digital como uma facilitadora ou o meio preferido para a aquisição de produtos, programar uma viagem ou simplesmente visualizar produtos de uma compra futura. Tal fato é uma grande inversão na tendência da cultura do consumo. Ao se tornarem fluxos de luz, os centros de compras passam a estar inseridos nas diversas próteses tecnológicas que estão a complementar o homem, o sujeito pode comprar qualquer produto que deseje enquanto aguarda a chegada do metrô, ou até mesmo quando está gozando de sua intimidade em uma casa de banho.

A radical mudança no formato do consumo altera a matriz cultural, não há mais um horário comercial, nem uma pausa noturna para o descanso, a cultura do consumo tornou-se onipresente, as imagens digitais de cunho comercial passam a fazer parte da rotina de qualquer um que tenha um dispositivo tecnológico à disposição. Está-se a viver um momento de consolidação do comércio em que a exclusividade do comércio está sendo transferida para as imagens digitais. Quantas empresas utilizam-se exclusivamente desse método para efetivar suas transações comerciais? Já não é mais possível responder à questão, pois o número sobe a cada momento. A questão se aplica também ao consumo simbólico, o acesso aos museus virtuais de plataformas mundiais destinadas à produção artística como

o *Google Arts and Culture* não somente ilustram, mas confirmam qualitativamente a migração do consumo cultural para as redes.

Quando questionados a respeito das plataformas digitais, incluindo as redes sociais: *Google, Facebook, Twitter, WhatsApp, Instagram* etc., transmitirão imagens que representam a realidade, observa-se uma tendência à credibilidade da parcela de maior relevância do grupo focal. Essa tendência geral do ocidente em acreditar nas imagens recebidas, como sendo verdadeiras, está sendo utilizada como ferramenta política de direcionamento e manipulação ideológica. As últimas eleições democráticas, em grandes países como Estados Unidos e Brasil, são provas irrefutáveis do uso da estetização política das imagens digitais como ferramentas de marketing com alto grau de efetividade.

As redes sociais se tornaram as representantes imagéticas dos seres, dos corpos, das ideias e da subjetividade. O sujeito se coloca em representação pelas redes sociais, o “ser” passa a ser simbolizado por imagens digitais que são o seu duplo, um *álter ego*, que habita e se socializa por meio das redes. A cibercultura está a esgarçar o corpo físico para que o mesmo possa ser representado por um ente digital, tecnologicamente mediado e materialmente concebido por um conjunto de pixels, que às ordens de um algoritmo se transforma em luz reconhecível aos olhos.

O sujeito em representação nas redes passa a ter a falsa sensação de liberdade e segurança, o processo de aculturação digital transforma as imagens em tela em uma composição existencial, a construção das identidades contemporâneas, em especial das gerações nascidas após o ano 2000, possui parcelas de seu reconhecimento identitário ligadas à existência simbólica nas redes. Está-se a viver um momento no qual não basta produzir e consumir cultura, se não for possível publicá-la por meio de uma imagem digital nas redes sociais. O processo está em avançada aceleração e atinge uma boa parcela da população ocidental.

Apesar das discussões e críticas da literatura, as gerações pós ano 2000 não sentem a obesidade tecnológica das redes, pois já se socializam nesse contexto, fato que pode ser atestado pela pesquisa empírica realizada, na qual a parcela do grupo amostral que se enquadra nesta faixa etária prefere a experiência mediada tecnologicamente à experiência física, ou mesmo ao fato de um participante dizer que conhece as ruas de Paris por meio de um jogo de realidade aumentada que ocorre através de representações fiéis desta cidade, e dessa forma o mesmo “já está cansado desta cidade”.

A imagem digital é o corpo, o visível do ciberespaço. Toda a experiência conhecida e possível de ser experimentada por meio das redes digitais ocorre pelas imagens digitais. A tecnologia contemporânea se baseia em telas digitais. A cibercultura e a cultura contemporâneas estão a ser estruturadas a partir das imagens digitais. O declínio da experiência do humano é reflexo do acesso à experiência mediada, a

imagem digital suga o corpo para o conforto das telas. O risco de aventurar-se pelo mundo digital é nulo ao corpo, mas sufocante para a consciência. A experiência é sempre da transposição, ao digital cabe a travessia, a circum-navegação digital delega às telas o desconhecido e esmaga a subjetividade em um berço expendido (Martins, 2015b).

Conceber a cultura da modernidade contemporânea é mergulhar na relação híbrida entre o homem, a estética e a tecnologia, é conceber a ética por meio do design e a metafísica existencial pelo “ser” em representação virtual-digital. A totalidade imagética digital da cibercultura está a avançar sobre a humanidade como um exército que a cada dia avança e conquista um novo território da sensibilidade e da identidade da humanidade. O avanço que a cada dia aumenta o poder bélico das redes informacionais por meio do cerceamento digital, que conquista desde as transações bancárias, assume o território da produção e do consumo simbólico, avança contra a produção acadêmica e científica, e absorve para este exército digital um número cada dia maior de usuários, o grande opressor cultural, que deve ser reconhecido não como um inimigo declarado, mas sim como uma força que avança pela disseminação de valores como a liberdade e a segurança.

Somente é possível se opor a esse movimento sufocante que está a edificar a cultura contemporânea pelo reconhecimento e debate de suas origens, suas formas, seus meios e sua estrutura. Este trabalho pode ser concebido como uma reverberação nesses fluxos digitais que formam o exército cultural tecnológico que está a avançar sobre o humano. Somente pela crítica e pela desconstrução epistemológica da tecnologia será possível ao humano reconquistar a experiência do viver, dos riscos necessários à manutenção do animal que habita o humano, caso contrário estar-se-á caminhando para o abismo da dependência tecnológica plena. Não há como negar ou parar o avanço tecnológico, é necessário conviver, compreender, criticar e se opor à sua totalidade, sob pena do homem deixar de ser um animal cultural para ser um animal digital⁶², uma mera representação digital em um espaço social virtual.

Em sua idealização primitiva, esta tese propunha a análise da imagem digital enquanto um signo cultural contemporâneo, o caminho metodológico e epistemológico trilhado asseveraria que o verdadeiro objeto a ser pesquisado eram as representações simbólicas virtuais, especialmente as imagens digitais, que se colocam em simulação para compor um ambiente cultural visível e legível pelas redes digitais e da cibercultura. A partir desta construção, foi necessária uma releitura contemporânea de Benjamin, Foucault, Derrida, Lyotard, Maffesoli e Martins em busca das origens epistemológicas da visibilidade e

⁶² O multimilionário Elon Musk anunciou em julho de 2019 que está trabalhando em um chip cerebral que tem a intenção de ser instalado em humanos capaz de controlar máquinas e computadores. O trabalho está sendo feito pela startup Neuralink, financiada por Musk. Fonte: <https://edition.cnn.com/2019/07/20/tech/elon-musk-neuralink-brain-chip-experts/index.html> Acessado em 21/07/2019

da legibilidade destas apropriações digitais. Não seria de assustar que os conceitos de dispositivo, imaginário, imagem digital, aura digital, fruição digital, cibercultura, modernidade contemporânea e redes sociais pudessem ser revistos e (re)construídos para conceituar e localizar as ferramentas que operavam estas relações culturais fluidas que o advento da tecnologia teleinformática insere nas relações socioculturais do tempo atual.

Os dispositivos tecnológicos dotados de telas criaram um império de imagens que mediam a relação entre homem, tecnologia e cultura. Por trabalharem apropriações da memória e do imaginário, estes dispositivos acabam por legitimar a imagem digital por meio de um estatuto cultural digital, reflexo do avanço célere da cibercultura.

A pesquisa empírica realizada por meio do grupo focal confirmaria a supremacia da imagem digital como um dos mais relevantes signos culturais contemporâneos, fato empírico que se abre em possibilidades de se discutir a representação não somente por razões meramente sensório-cognitivas, mas como resultado de complexo processo de aculturação umbilicalmente ligado às dinâmicas digitais que estão a construir e ressignificar o status quo da cultura do tempo atual. A validade semiológica de uma imagem digital está diretamente ligada à crescente necessidade humana de pertencimento e reprodução de valores pelas redes informacionais que anseiam pela migração das identidades para os dispositivos digitais. A legibilidade de uma imagem digital é a mesma que se desenvolve no âmago das redes sociais, onde o “como” não possui qualquer relevância, mas “o que se representa” é o ponto cerne desta possibilidade de compreensão visual.

O percurso desta tese tornou possível conceituar e investigar a imagem digital a partir de um estatuto digital que notavelmente se consolida pela hibridez cultural contemporânea, a miscigenação entre o orgânico e o inorgânico maximiza a potencialidade discursiva, ao mesmo tempo em que amplia a significação do imaginário e da memória, as quais passam a operar em conjunto com construções matemáticas. A pseudo interatividade dessas imagens, criadas tecnologicamente, busca sua legibilidade nas mediações tecnológicas. Conceber a imagem digital como dispositivo de acesso à cultura é evidenciar a capacidade simbólica da produção e do consumo simbólico por meio da virtualização que constrói e consolida o ciberespaço.

Como todo dispositivo cultural, a tecnologia é portadora da faculdade de (re)significar as relações semiológicas. O assenhoreamento cultural das telas digitais tornou-se “um turbilhão no rio”, que ensejou o desenvolvimento dos conceitos de fruição digital e aura digital, pois essas apropriações se dignam a representar, por meio do design virtual, o corpo, da subjetividade, das produções simbólicas e da estética artística. Diante do caminho metodológico percorrido, tornou-se gritante o reconhecimento das telas

digitais como um prolongamento das percepções sensoriais, sendo inconscientemente percebido pelo homem como uma extensão inorgânica dotada de capacidade sensorio cognitiva, capaz de transmitir sensações, alterar memórias e construir um imaginário particularmente permeado pelo virtual digital.

A construção de um relacionamento híbrido no qual o humano é apoderado por dispositivos tecnológicos traz à baila o reconhecimento empírico da produção e do consumo de signos por meio da mediação tecnológica, em especial as telas digitais, estão a se posicionar como uma extensão da visão, pois são potencializadoras de imagens que não estão ao alcance dos olhos. A mediação cultural híbrida não está imune à sensibilidade humana, a experiência de uma visita virtual ao *Google Arts and Culture* é teste material capaz de confirmar esta constatação.

A fruição de um museu disponível no *Google Arts and Culture* apresenta-se como uma experiência profunda e sensível, um contraponto destacável no assoreamento da experiência que o ciberespaço vem consolidado na cultura do tempo atual, e um alento para o futuro da relação entre homem, imagem e tecnologia. Essa ferramenta do Google abre a possibilidade de articular artisticamente novas formas de uma realidade viva e de se reinventar com ela, em uma relação virtual, que ocorre exclusivamente pela tecnologia informacional. É elementar que toda fruição se dá na harmonia formal do sentido com os sentimentos, logo não depende de referências extrínsecas, podendo ocorrer diante de um dispositivo tecnológico, desde que as condições imagéticas sejam adequadas à contemplação do bem simbólico em representação. Esse é o diferencial retórico e legível que a plataforma *Google Arts and Culture* é capaz de criar ao utilizar a tecnologia como mediadora do acesso à arte e a cultura, capaz de confirmar o fenômeno da fruição digital.

O que é flagrante na fruição digital é a capacidade única e original de lançar um olhar para uma representação cultural a partir de uma tela digital, sensível aos comandos do usuário, em que, por meio de estímulos alfanuméricos, a visibilidade do objeto artístico pode ser alterada sem que seja perdida ou distorcida a visualidade. Portanto, a cultura, independentemente da forma como ocorre a representação (virtual ou presencial), é uma estrutura humana flexível e adaptável ao pensamento da época. Reconhecer a fruição e a aura digital é abrir-se para a produção cultural deste tempo contemporâneo no qual a tecnologia teleinformacional e as redes digitais estão a consolidar-se como uma esfera representativa; destarte, todo o esgarçamento do humano e da experiência duramente debatida e criticada neste trabalho, é necessário estar aberto ao conciliábulo. É preciso um novo diálogo, essencialmente dialético entre o homem e a tecnológica, entre espectador e produtor digital. Sob essa óptica, uma ferramenta tecnológica como o *Google Arts and Culture* torna-se portadora dessa capacidade dialógica, uma interlocutora entre a imagem e a fruição digital.

Como uma obra literária de final aberto, convicta da trajetória de seus personagens, este trabalho abre-se ao fluxo transitório do imaginário e às mais diversas discussões. Propomos encerrar as reflexões construídas em uma tese de Estudos Culturais abrindo-nos ao contraditório e ao anti-hegemônico. Apenas em um programa doutoral multidisciplinar como este seria possível percorrer um caminho metodológico no qual lançamos um olhar híbrido para abordar cultura, imagem e tecnologia, em uma relação que buscou elucidar a (re)significação das representações humanas, nessa modernidade contemporânea onde o caminho cultural da humanidade está a ser traçado pelo fluxo das relações tecnológicas.

ANEXO I – DADOS DA PESQUISA

O relatório detalhado encontra-se disponível no endereço eletrônico

<http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio>

Relatório de Pesquisa		
O relatório detalhado encontra-se disponível no endereço eletrônico http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio		
Pergunta	Resposta	Média
Você acredita que obras de arte devem ser expostas virtualmente?	sim	11
Uma imagem digital, em sua opinião, de fato existe?	sim	11
Quando você procura na internet as imagens de um local que deseja visitar, ou de um produto que pretende comprar, você percebe a tecnologia como uma facilitadora para acesso ao conhecimento sobre algo que não consegue observar presencialmente/ fisicamente	Sim	9
Você acredita que o Google é o principal meio de acesso ao universo das imagens digitais disponíveis nas redes (internet)?	Sim	9
Considerando as eventuais dificuldades (geográfica, técnica, financeira, dentre outras) de se visitar presencialmente um sítio/ local, você acredita que a visita virtual através das imagens digitais é uma forma válida para conhecer este sítio/ local?	Não	9
Anteriormente a participação nesta pesquisa, você já havia realizado alguma experiência de imersão virtual, por exemplo, uso de óculos 3D ou visita virtual a algum sítio/ local, como um museu, cidade, rua, etc.?	Não	8
Sobre a Imagem Digital 3: está imagem parece representar a realidade?	Sim	8
Na sua opinião, uma imagem digital é a captura de um momento físico?	Não	7
Anteriormente a participação nesta pesquisa, você já havia realizado alguma experiência de imersão virtual, por exemplo, uso de óculos 3D ou visita virtual a algum sítio/ local, como um museu, cidade, rua, etc.?	Não	6
Quando você está diante de uma imagem digital, ou seja, uma imagem projetada em uma ecrã/ tela você têm a sensação de ser uma imagem que representa um objeto ou local real (que existe fisicamente)?	Sim	6
Após conhecer um lugar ou objeto através das imagens digitais nas redes (internet), você se interessou em continuar esta experiência virtual de forma mais detalhada em uma outra oportunidade?	Sim	6
Na sua opinião, uma imagem digital é a captura de um momento físico?	Não	6
Sobre a experiência de visualizar uma imagem digital (projetada nos ecrãs/ telas) de um local que você nunca esteve presencialmente, como você classificaria esta experiência:	Válida	5

Sobre a Imagem Digital 1: está imagem parece representar a realidade?	Sim	5
Sobre a Imagem Digital 1: está imagem parece representar a realidade?	Não	5
Sobre a Imagem Digital 2: está imagem parece representar a realidade?	Não	5
Sobre a experiência de visualizar uma imagem digital (projetada nos ecrãs/ telas) de um local que você nunca esteve presencialmente, como você classificaria esta experiência:	Não	4
Quando você procura na internet as imagens de um local que deseja visitar, ou de um produto que pretende comprar, você percebe a tecnologia como uma facilitadora para acesso ao conhecimento sobre algo que não consegue observar presencialmente/ fisicamente	Sim	4
Após conhecer um lugar ou objeto através das imagens digitais nas redes (internet), você se interessou em continuar esta experiência virtual de forma mais detalhada em uma outra oportunidade?	Não	4
Quando você está diante de uma imagem digital, ou seja, uma imagem projetada em uma ecrã/ tela você têm a sensação de ser uma imagem que representa um objeto ou local real (que existe fisicamente)?	Não	3
Quando você está diante de uma imagem digital, ou seja, uma imagem projetada em uma ecrã/ tela você têm a sensação de ser uma imagem que representa um objeto ou local real (que existe fisicamente)?	Indecisos	3
Sobre a experiência de visualizar uma imagem digital (projetada nos ecrãs/ telas) de um local que você nunca esteve presencialmente, como você classificaria esta experiência:	Sim	3
A plataforma (programa de computador, Google, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, etc.) que permite que você visualize imagens digitais em seu computador e/ ou telemóvel/ celular, consegue transmitir a sensação que a imagem materializada na tela é uma	Indecisos	3
A plataforma (programa de computador, Google, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, etc.) que permite que você visualize imagens digitais em seu computador e/ ou telemóvel/ celular, consegue transmitir a sensação que a imagem materializada na tela é uma	Não	3
A plataforma (programa de computador, Google, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, etc.) que permite que você visualize imagens digitais em seu computador e/ ou telemóvel/ celular, consegue transmitir a sensação que a imagem materializada na tela é uma	Sim	3
A plataforma (programa de computador, Google, Facebook, Twitter, Whatsapp, Instagram, etc.) que permite que você visualize imagens digitais em seu computador e/ ou telemóvel/ celular, consegue transmitir a sensação que a imagem materializada na tela é uma	Sim	3

Por favor apresente um breve relato sobre a imagem que você anexou ao site (imagem que você editou/ manipulou). Como esta imagem o representa? Descreva qual(ais) motivo(s) o levaram a apresentar esta imagem.	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
Para você qual é a relação entre imagem digital e redes informacionais (internet)?	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
Você costuma procurar imagens no Google? Em caso afirmativo, quais são os principais tipos de imagens que você costuma procurar?	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
Você conhece ou já acessou o Google Arts and Culture? Você sabe qual é o objetivo desta ferramenta?	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
Você já visitou algum sítio/ local presencialmente em decorrência de uma pesquisa realizada na internet? Em caso afirmativo qual foi este local?	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
O Google, os jogos digitais e as redes sociais, possuem em seu acervo de imagens representações das rotinas e das vidas das pessoas. Na sua opinião a tecnologia consegue suprir a necessidade humana de estar presencialmente em contato com os lugares e com	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio
Você teria alguma sugestão para que a experiência cognitiva (ligada à percepção dos sentidos) seja modificada nas ferramentas de acesso as imagens digitais nas redes (Google, Facebook, Whatsapp, Instagram, Twitter)?	Respostas de cada membro do grupo focal disponível em http://www.laboratorioimagemdigital.com/relatorio

Tabela 5 – Relatório Geral de Pesquisa

Fonte: Tabela criada com base nos dados da pesquisa empírica

REFERÊNCIAS

- Adorno, T. (1977). A indústria cultural. In G. Cohn (Org.), *Comunicação e indústria cultural*. São Paulo: Editora Nacional.
- Adorno, T. (1995). *Educação e emancipação* (W. L. Maar, Trad.). Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Adorno, T. (2000). *O fetichismo na música e a regressão da audição*. São Paulo: Nova Cultural.
- Adorno, T. (2002). Tempo livre. In T. Adorno, *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra.
- Adorno, T. & Horkheimer, M. (1996). *Dialética do esclarecimento*. Rio de Janeiro: Editora Zahar.
- Afonso, A. J. (1994). A Sociologia da Educação Não-Escolar e a Formação de Animadores/ Agentes de Desenvolvimento Local. In L. C. Lima (Org.), *Educação de Adultos. Fórum I* (pp. 87-104). Braga: Universidade do Minho.
- Afonso, A. J. (1997). Para a Configuração do Estado-Providência na Educação em Portugal, 1985-1995. *Educação, Sociedade e Culturas*, 7, 131-156.
- Agamben, G. (2005). *Infância e história: destruição da experiência e origem da história*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Agamben, G. (2015). *Meios sem fim: notas sobre a política* (D. Pessoa, Trad.). Belo Horizonte: Autêntica.
- Amaral, A. (1975). *Tarsila sua obra e seu tempo* (Vol. 1-2). São Paulo: Perspectiva/Edusp.
- Amaral, R. (2006). *Sociedade do conhecimento: novas tecnologias, risco e liderança*. Lages: Editora Uniplac.
- Anderson, B. (2008). *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Arantes, P. (2008). *Arte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Editora Senac.
- Arendt, H. (1979). *Origens do Totalitarismo* (Vol. 1-3, R. Raposo, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Documentário.
- 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.
- Barker, C. (2003). *Cultural Studies: Theory and Practice*. Londres: Sage Publications.
- Baptista, M. M. (2009). Estudos Culturais: o quê e o como da investigação. *Carnets*, Première Série 1, (Número Spécial). Retirado de <http://journals.openedition.org/carnets/4382>

- Barbero, J. M. (2006). Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In D., Moraes, *A sociedade midiaticizada* (pp. 145-168). Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Barthes, R. (1984). *A Câmara Clara: nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Barthes, R. (1990). *O óbvio e obtuso: ensaios sobre a fotografia, cinema, teatro e música*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- Baudrillard, J. (1997). *Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Bauman, Z. (2008). *Vida para consumo: transformações das pessoas em mercadorias*. Rio de Janeiro: Editora Zahar.
- Bhabha, H. K. (1998). *O local da cultura* (M. Ávila, E. L. L. Reis & G. R. Gonçalves, Trad.). Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Belting, H. (2014). *Antropologia da imagem*. Lisboa: Editora KKYM + EAUM.
- Benacerraf, P. & Putnam, H. (1983), (Eds.). *Philosophy of Mathematics: Selected readings* (2ª ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Benjamin, W. (1985). O autor como produtor. In *Magia, arte e técnica* (pp. 120-136). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Benjamin, W. (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Benjamin, W. (2006). *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Bretas, B. (2012). Interações comunicativas no museu. In A. Fontes & R. Gama (Org.), *Mediação em Museus: Arte e Tecnologia- I Seminário Oi Futuro*. Belo Horizonte: Ed. Livre Expressão.
- Bourdieu, P. (1984). *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Editora: Perspectiva.
- Bueno, E. (2016). *Capitães do Brasil: A saga dos primeiros colonizadores* (Vol. 3). São Paulo: Estação Brasil.
- Canclini, N. G. (1995). *Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Canclini, N. G. (2008). *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade* (A. R. Lessa & H. P. Cintrão, Trad.). São Paulo: Editora EDUSP.
- Cantinho, M. J. (2016). Aby Warburg e Walter Benjamin: a legibilidade da memória. *História Revista*, 21(2), 24-38. <https://doi.org/10.5216/hr.v21i2.43380>

Carvalho, J. B. de. (1974). *Rumo a Portugal, a Europa ou o Atlântico? Uma perspectiva histórica*. Lisboa: Livros Horizonte.

Castells, M. (1999). *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Editora Paz e Terra.

Castells, M. (2003). *A galáxia internet: reflexões sobre a internet, negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Editora Zahar.

Certeau, M. de. (1992). *A Invenção do Quotidiano: As artes de fazer (Vol. 1)*. Petrópolis, Editora Vozes.

Certeau, M. de. (1995). *A Cultura no Plural* (5ª ed.). São Paulo: Papyrus.

Chaplin, E. (2011). The Photo Diary as an Autoethnographic Method. In E. Margolis & L. Pauwels (Eds.), *The Sage Handbook of Visual Research Methods*. London: Sage Publications.
<https://dx.doi.org/10.4135/9781446268278.n13>

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).

Cruzeiro, M. M. (2011). Revolução e Revisionismo historiográfico: O 25 de Abril visto da História. In R. C. Martins (Coord.), *Portugal 1974: transição política em perspectiva histórica* (pp. 97-134). Coimbra: Imprensa Universidade de Coimbra.

Damásio, A. (1996). *O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano*. São Paulo: Companhia das Letras.

Daou, A. M. (2001). Tipos e aspectos do Brasil: imagens e imagem do Brasil por meio da iconografia de Percy Lau. In Z. Rosendahl & R. L. Correa (Org.), *Paisagem, imaginário e espaço* (pp. 136-162). Rio de Janeiro: EdUERJ.

Debord, G. (1997). *A Sociedade do Espetáculo* (E. S. Abreu, Trad.). Rio de Janeiro: Contraponto. (Trabalho original publicado em 1967).

Deleuze, G. & Guattari, F. (1976). *O Anti-Édipo: capitalismo e esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Imago Editora.

Derrida, J. (2010). *A Escritura e a Diferença* (4ª Ed., M. B. M. N. da Silva et al., Trad.). São Paulo: Perspectiva.

Didi-Huberman, G. (1998). *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.

Didi-Huberman, G. (2013). *A imagem sobrevivente: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg* (V. Ribeiro, Trad.). Rio de Janeiro: Contraponto.

Durand, G. (1968). *La imaginación simbólica* (M. Rojzman, Trad.). Buenos Aires: Amarrótu Editores.

- Durand, G. (2002). *As estruturas antropológicas do imaginário* (3ª ed.). São Paulo: Martins Fontes.
- Eco, U. (1993). *Apocalípticos e Integrados* (5ª ed.). São Paulo: Papirus.
- Ellis, C., Adams, T. E. & Bochner, A. P. (2010). Autoethnography: An Overview. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 12(1), Art. 10. <http://dx.doi.org/10.17169/fqs-12.1.1589>
- Faoro, R. (2001). *Os Donos do Poder: formação do patronato político brasileiro* (3ª ed. rev.). São Paulo: Globo.
- Boris, F. (1996). *História do Brasil* (4ª ed.). São Paulo: Edusp/FDE.
- Fernandes, F. (1965). *A integração do negro na sociedade de classes*. São Paulo: Dominus/Edusp.
- Freyre, G. (1990). *Sobrados e mucambos*. Rio de Janeiro: Record.
- Freyre, G. (2006). *Casa-Grande & senzala*. São Paulo: Global Editora.
- Flusser, V. (1998). *Ensaio sobre a fotografia. Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Editora Relógio d'água.
- Flusser, V. (2008). *O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume.
- Flusser, V. (2010). *Uma Filosofia Do Design: A Forma Das Coisas* (S. Escobar Trad.). Lisboa: Editora Relógio D'água.
- Flusser, V. (2011). *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Annablume.
- Foucault, M. (1982). *Microfísica do poder* (R. Machado, Org. e Trad.). Rio de Janeiro: Editora Graal.
- Foucault, M. (1987). *Vigiar e punir: nascimento da prisão* (L M. P. Vassalo, Trad.). Petrópolis: Editora Vozes.
- Foucault, M. (1999). *As palavras e as coisas*. São Paulo: Editora Martins Fontes.
- Foucault, M. (2001). *Coleção ditos e escritos III. Estética: literatura e pintura, música e cinema*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária.
- Foucault, M. (2005). *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária.
- Francastel, P. (1987). *Imagem, Visão e Imaginação*. Portugal: Edições 70.
- Francastel, P. (1990). *Pintura e Sociedade*. São Paulo: Editora Martins Fontes.
- Freud, S. (1980). Análise terminável e interminável. In S. Freud, *Edição standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud*, 23, 239-287. Rio de Janeiro: Imago.

- Gama, R. (2012). Programa educativo Oi futuro: compartilhando experiências em mediação. In A. Fontes & R. Gama (Orgs.), *Mediação em Museus: Arte e Tecnologia*. Belo Horizonte: Editora Livre Expressão.
- Gibbons, M., Limoges, C., Nowotny, H., Schwartzman, S., Scott, P., & Trow, M. (1994). *The new production of knowledge: The dynamics of science and research in contemporary societies*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Giumbelli, E. (2014). *Símbolos Religiosos em Controvérsia*. São Paulo: Terceiro Nome.
- Goleman, D. (1995). *Inteligência emocional: a teoria revolucionária que redefine o que é ser inteligente* (M. Santarrita, Trad., 36ª ed.). Rio de Janeiro: Editora Objetiva.
- Gomes Filho, J. (2008). *Gestalt do Objeto: Sistema de Leitura Visual da Forma* (8ª ed.). São Paulo: Escrituras Editora.
- Gonçalves, A. (2009). *Vertigens: Para uma sociologia da perversidade*. Coimbra: Grácio Editor.
- Goode, W. J. & Hatt, P. K. (1972). *Métodos em Pesquisa Social* (4ª ed.). São Paulo: Nacional.
- Guerreiro, A. (2000). *O acento agudo do presente: Ensaio*. Lisboa: Cotovia.
- Habermas, J. (1980). O conceito de poder em Hannah Arendt. In B. Freitag, S. P. Rouanet (Orgs.), *Habermas*. São Paulo: Editora Ática.
- Habermas, J. (2003). *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa* (F. R. Kothe, Trad.). Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Hall, S. (2003). *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Belo Horizonte: Editora UFMG/UNESCO.
- Hall, S. (2007). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Editora DP&A.
- Hart, S. (2005). *Capitalism at the crossroads: the unlimited business opportunities in solving the world's most difficult problems*. New Jersey: Wharton School Publishing.
- Heidegger, M. (1977). *The question concerning technology*. London: Ed. Words.
- Heidegger, M. (2001). A Questão da Técnica. In M. Heidegger (E. C. Leão, Trad.), *Ensaio e Conferências* (pp. 11-38). Petrópolis: Editora Vozes.
- Holanda, S. B. de (2006). *Raízes do Brasil: Edição comemorativa - 70 anos*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Honorato, C. (2012). Mediação para autonomia? In A. Fontes & R. Gama (Org.), *Mediação em Museus: Arte e Tecnologia*. Belo Horizonte: Editora Livre Expressão
- Jakobson, R. (2008). *Linguística e comunicação* (23ª ed.). São Paulo: Cultrix.

- Jameson, F. (1984). *Pós-Modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Editora Ática.
- Jenkins, H. (2008). *Cultura da Convergência* (S. Alexandria, Trad.). São Paulo: Aleph.
- Kant, I. (1964). *Fundamentação da Metafísica dos Costumes* (A. P. de Carvalho, Trad.). Lisboa: Companhia Editora Nacional.
- Kaufmann, P. (1996). *Dicionário enciclopédico de Psicanálise: o legado de Freud e Lacan* (V. Ribeiro & M. L. X. A. Borges, Trans.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Original publicado em 1993).
- Kuhn, T. S. (1997). *A estrutura das revoluções científicas* (5ª ed.). São Paulo: Editora Perspectiva S.A.
- Kerckhove, D. (2009). *A Pele da Cultura: Investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: Annablume Editora.
- Kischinhevsky, M. (2007). *O rádio sem onda: Convergência digital e novos desafios na radiodifusão*. Rio de Janeiro: E-Papers.
- Kitchenham, B. A. & Pfleeger, S. L. (2002). Principles of survey research part 2: designing a survey. *ACM SIGSOFT Software Engineering Notes*, 27(1), 18-20.
- Kittler, F. T. (2016). *Mídias ópticas*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Lacan, J. (1998). A agressividade em psicanálise. In J. Lacan, *Escritos*, 104-126. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Obra original publicada em 1948).
- Latour, B. (2003). Is re-modernization occurring - And if so, how to prove it? A commentary on Ulrich Beck. *Theory, Culture and Society*, 20(2), 35-48.
- Lima, O. (1927). *O império brasileiro*. São Paulo: Melhoramentos.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Lévi-Strauss, C. (2004). *Mitológicas IV: O homem nu* (B. Perrone-Moisés, Trad.). São Paulo: Cosac & Naify.
- Lévy, P. (1993). *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura* (C. I. da Costa, Trad.). Rio de Janeiro: Editora 34.
- 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.

- Lopes, F. (2012). *Vinte anos de Televisão Privada em Portugal: Vinte nomes que marcaram o Audiovisual Português* (1ª ed.). Lisboa: Guerra e Paz Editores.
- Lovink, G. (2002). *Dark Fiber. Tracking Critical Internet Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Lovink, G. (2008). *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture*. Nova York: Routledge.
- Lyotard, J. -F. (1979). *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Lyotard, J. -F. (1986). *O pós-moderno* (R. C. Barbosa, Trad.). Rio de Janeiro: José Olympio Editora.
- Lyotard, J. -F. (1996). *Moralidades Pós Modernas* (M. Appenzeller, Trad.). Campinas: Editora Papirus.
- Maffesoli, M. (1988). *O conhecimento comum*. São Paulo: Brasiliense.
- Maffesoli, M. (1991). *Présentation: Les formes élémentaires de la vie religieuse*. Paris: Livre de Poche.
- Maffesoli, M. (1993). Os imaginários do social. *Revista Psicologia & Práticas Sociais*, 1(3). Rio de Janeiro: UERJ.
- Maffesoli, M. (1994). *A conquista do presente*. Rio de Janeiro: Rocco.
- Maffesoli, M. (1995a). *A contemplação do mundo*. Porto Alegre: Artes e Ofícios.
- Maffesoli, M. (1995b). *A sombra de Dionísio: Contribuição a uma sociologia da orgia*. Rio de Janeiro: Graal.
- Maffesoli, M. (1998). *Elogio razão sensível* (A. C. M. Stuckenbruck, Trad.). Petrópolis: Editora Vozes.
- Maffesoli, M. (2003). *O instante eterno: o retorno do trágico nas sociedades pós-modernas* (R. Almeida & A. Dias, Trans.). São Paulo: Zouk.
- Maffesoli, M. & Martins, M. L. (2012). Ciberculturas. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 42, 41-52. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/23794>
- Martins, M. L. (1998). A biblioteca de Babel e a árvore do conhecimento. *Revista O Escritor*, 235-240. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/30068>
- Martins, M. L. (2002a). O Trágico como imaginário da era mediática. *Revista Comunicação e Sociedade*, 4, 73-79. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/25340>
- Martins, M. L. (2002b). O Trágico na Modernidade. *Interact: Revista online de Arte, Cultura e Tecnologia*, 5. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/1087>
- Martins, M. L. (2003a). O poder das imagens e as imagens do poder. In *A Tirania da Imagem: Cadernos do ISTA*, 15, 127-134. Lisboa: Instituto São Tomás de Aquino. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/1674>

- Martins, M. L. (2003b). O Quotidiano e os Média. *Revista Todas As Letras. Revista de Língua e Literatura*, 5, 97-105. <http://hdl.handle.net/1822/23792>
- Martins, M. L. (2003c). Por uma democracia a vir: A televisão de serviço público e a sociedade civil. In M. Pinto (Coord.), *Televisão e Cidadania: Contributos para o debate sobre o serviço público* (pp. 7-10). Porto: Campos das Letras. Retirado de http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/article/view/2405/2318
- Martins, M. L. (2006). A nova erótica interativa. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 37, 67-72. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/25359>
- Martins, M. L. (2009). Ce que peuvent les images. Trajet de run au multiple. *Les Cahiers Europeens de l'Imaginaire*, 1, 158-162. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/24132>
- Martins, M. L. (2011a). Crise no castelo da cultura: Das estrelas para os ecrãs. Coimbra: Grácio Editor.
- Martins, M. L. (2011b). Médias et mélancolie: Le tragique, le baroque et le grotesque. *Sociétés*, 111, 17-25. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/23866>
- Martins, M. L. (2011c). Technologie et rêve d'humanité. *Les Cahiers Européens de L'Imaginaire*, 3, 56-61. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/24245>
- Martins, M. L. (2012). Média digitais: hibridez, interatividade, multimodalidade. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 43(44), 49-60. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/25606>
- Martins, M. L. (Coord.). (2015a). *Lusofonia e interculturalidade: Promessa e travessia*. V. N. Famalicão: Edições Húmus.
- Martins, M. L. (2015b). Média digitais e lusofonia. In M. L. Martins (Coord.). *Lusofonia e Multiculturalismo. Promessa e Travessia*, 27-56. V. N. Famalicão: Edições Húmus. Retirado de <http://hdl.handle.net/1822/39698>
- Marx, K. (2001). *O Capital: Livro I - Crítica da Economia Política* (18ª ed.). São Paulo: Editora Civilização Brasileira.
- Mattos, J. L. R. (1983). *Frutíferas nativas do Brasil*. São Paulo: Nobel.
- Mattos, S. (2010). *História da Televisão Brasileira: uma visão econômica, social e política* (5ª ed.). Petrópolis: Editora Vozes.
- Melot, M. (2015). *Uma breve história da Imagem* (A. A. Alves, Trad.). V. N. Famalicão: Editora Húmus.
- Mcluhan, M. (1969). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Mcluhan, M. (1972). *A Galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico* (L. G. de Carvalho & A. Teixeira, Trads). São Paulo: Editora Nacional, Editora da USP.
- Miranda, J. A. B. de. (1998). *Traços: Ensaios de crítica de cultura*. Pontinha: Vega.

- Miranda, J. B. de. (1999). Fim da mediação? De uma agitação da metafísica contemporânea. *Revista de Comunicação e Linguagens*, 25, 293-330.
- Miranda, J. B. de. (2011). O design como um problema. In M. T. Cruz (Org.), *Novos Medias Novas Práticas*, 29-47. Pontinha: Nova Vega.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal.
- Morin, E. (1967). *Cultura de Massas no Século XX* (M. R. Sardinha, Trad.). Rio de Janeiro: Editora Forense.
- Morin, E. (2015). *O espírito do tempo*. Lisboa: Editora Piaget.
- Müller, M. G. (2011). Iconography and Iconology as a Visual Method and Approach. In E. Margolis, & L. Pauwels, (Eds.), *The SAGE Handbook of Visual Research Methods*, 15. London: Sage Publications. <http://dx.doi.org/10.4135/9781446268278.n15>
- Musso, P. (2006). Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica. In D. de Moraes (Org.), *A sociedade midiaticizada* (pp.191-224). Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Neves, J. P. (2011). Nomadismo perceptivo na web. In M. L. Martins, J. B. de Miranda, M. Oliveira & J. Godinho (Org.), *Imagem e pensamento* (pp. 119-127). Coimbra: Grácio Editor.
- Nietzsche, F. W. (2001). *A gaia ciência* (P. C. de Souza, Trad.). São Paulo: Companhias das Letras.
- Nietzsche, F. W. (2005). Segunda consideração Intempestiva: Sobre a utilidade e os inconvenientes da História para a vida. In *Escritos sobre a história*. São Paulo: Loyola.
- Nowotny, H., Scott, P., & Gibbons, M. (2001). *Re-thinking science. Knowledge and the public in an age of uncertainty*. Cambridge: Polity.
- Ianni, O. (1996). *A Ideia de Brasil Moderno* (2ª ed.). Brasília: Editora Brasiliense.
- Orozco, G. G. (2006). Comunicação social e mudança tecnológica: um cenário de múltiplos deslocamentos. In Moraes, D. (Org.), *A sociedade midiaticizada*, 45-98. Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Panofsky, E. (1983). Iconography and Iconology: An Introduction to the Study of Renaissance Art. In E. Panofsky, *Meaning in the Visual Arts* (p. 384). Chicago: The University of Chicago Press Books.
- Pereira, S. (2011). Os estudos sobre televisão e crianças em Portugal. In J. F. Filho & G. Borges (Org.), *Estudos de Televisão: Diálogos Brasil-Portugal* (pp. 275-306). Porto Alegre. Editora Sulina.
- Perniola, M. (1993). *Do Sentir*. Lisboa: Editorial Presença.
- Perniola, M. (1994). *Enigmas. O momento Egípcio na Sociedade e na Arte* (C. Benedetti, Trad.). Lisboa: Bertrand.

- Perniola, M. (2005). *O Sex Appeal do Inorgânico*. São Paulo: Studio Nobel.
- Reis, D. A. (2000). *Ditadura militar, esquerdas e sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Reis, D. A. (2004). O Estado à sombra de Vargas. *Revista Nossa História*, 1(7).
- Ruschel, R. (2019). Nas profundezas da Deep Web. *Revista Carta Capital*, 24(1054), 38-39.
- Ricco, F. & Vannucci, J. A. (2017). *Biografia da Televisão Brasileira*. São Paulo: Matrix Editora.
- Rose, G. (2012). *Visual methodologies: an introduction to resourcing with visual materials* (3ª ed.) London: Sage Publications.
- Rüdiger, F. (2006). *Martin Heidegger e a questão da técnica: Prospectos acerca do futuro do Homem*. Porto Alegre: Editora Sulina.
- Salcedo, M. E. (2012). A resposta é o meio: Reflexões sobre o papel da tecnologia na mediação e a mediação da tecnologia. In: A, Fontes & R. Gama (Org.), *Mediação em Museus: Arte e Tecnologia*. Belo Horizonte: Editora Livre Expressão.
- Santaella, L. (2003). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Editora Paulus.
- Santaella, L. (2016). *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*. São Paulo: Editora Paulus.
- Santaella, L. & Arantes, P. (2008). *Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Editora Educ.
- Santaella, L. & Nöth, W. (1999). *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Editora Iluminuras.
- Saramago, J. (2000). *Ensaio sobre a cegueira*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Sartre, J. P. (1970). *Huis Clos*. Paris: Gallimard.
- Saussure, F. de. (2006). *Curso de Linguística geral* (A. Chelini, J. P. Paes & I. Blikstein, Trad.). São Paulo: Cultrix.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- Sevcenko, N. (2010). *História da vida privada no Brasil República: da Belle Époque à Era do Rádio* (Vol. 3). São Paulo: Companhia das Letras.
- Sibila, P. (2002). *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Relume Dumará.

- Simmel, G: (1939). *Sociologia: estudios sobre las formas de socialización* (J. R. P. Bances, Trad.). Buenos Aires: Editora Espasa-Calpes.
- Sousa, J. P. (2003). *Elementos de teoria e pesquisa da comunicação e dos media*. Porto: Editora Universidade Fernando Pessoa.
- Souza, J. (2009). *A Ralé Brasileira: quem é e como vive*. Belo Horizonte: Editora UFMG.
- Souza, J. (2017). *A Elite do Atraso: Da escravidão à Lava Jato*. Rio de Janeiro: Leya.
- Souza, J. (2018). *A classe Média no Espelho: Sua História, Seus Sonhos e Ilusões, Sua Realidade*. São Paulo: Editora Estação Brasil.
- Stelarc. (2007). *Das estratégias psicológicas às ciberestratégias: a protética, a robótica e a existência remota*. São Paulo: Editora UNESP.
- Torgal, L. R. (2009). *Estados Novos, Estado Novo: ensaios de História Política e Cultural* (2ª ed.). Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- Vattimo, G. (1992). *A Sociedade Transparente* (H. Shooja & I. Santos, Trad.). Lisboa: Relógio D'Água.
- Vidal, C. (2015). *Invisibilidade da Pintura: uma história de Giotto a Bruce Nauman*. Lisboa: Fenda Edições.
- Vilches, L. (1997). *Teoría de la Imagen periodística* (2ª ed.). Barcelona: Paidós.
- Virilio, P. (1998). A Imagem Virtual Mental e Instrumental. In: A. Parente (Org.), *Imagem e Máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Virilio, P. (2001). Entretien avec Paul Virilio. *Le Monde I: Education*, 294: 135-138
- Warburg, A (2010). *Atlas Mnemosyne* (J. C. Mielke, Trad.). Madrid: Akal.
- Weber, M. (1984). *Economía y Sociedad: Esbozo de sociología comprensiva* (2ª ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Weber, M. (2004). *A ética protestante e o "espírito" do capitalismo* (J. M. M., Macedo, Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.
- Wiener, N. (1970). *Cibernética*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Williams, R. (2016). *Televisão: tecnologia e forma cultural* (M. Serelle & M. F. I. Viggiano, Trad.). São Paulo: Boitempo.
- Zunzunegui, S. (1989). *Pensar la imagen* (1ª ed.). Madrid: Cátedra.