

REPRESENTAÇÃO E CRISE(S): DISSOLUÇÃO ENTRE FRONTEIRAS FORMAIS E MATERIAIS DAS IMAGENS.

Denise Azevedo Duarte Guimarães¹

Resumo

Este artigo tem como objeto de estudo a imagem, no sentido de uma representação visual, partindo da necessária discussão das “crises da representação”, nos dois últimos séculos. A partir de uma revisão crítica das teorias da imagem, a ênfase recai nos conceitos e tipologias destas criações no espaço virtual. O artigo investiga os processos criativos que incorporam imagens elétrico-eletrônicas aos cenários multimidáticos contemporâneos, em termos de virtualidade. Finalmente, o trabalho procura mostrar como a linguagem híbrida das mídias audiovisuais encontrou na tecnologia digital a possibilidade de novos paradigmas imagéticos.

Palavras-chave

Imagem, representação, virtualidade, mídias contemporâneas

Abstract

This article has as its object of study the image, as meaning a visual representation, departing from the required discussion of the “crises of representation”, in the last two centuries. From a critical review of theories of image, the emphasis is in the concepts and typologies of these creations in the virtual space. The article investigates creative processes that incorporate electro-electronic images to contemporary multimediatic sceneries, in terms of virtuality. Finally, this work tries to show how the hybrid language of audiovisual media found in digital technology the possibility of new imagetetic paradigms.

Keywords

Image; representation; virtuality; contemporary media

Introdução

Tomamos como objeto de investigação a imagem, entendida como representação visual, a partir da necessária discussão da “crise da representação” nos dois últimos séculos. Procuraremos demonstrar de que modo, no novo campo multimidiático, um entrelaçado de imagens encadeadas revela-se um entre-lugar que é tecido a partir da conjunção, de uma justaposição ilimitada de imagens e de uma propagação de relações intersticiais que ampliam o espaço da comunicação na cibercultura. Tal dissolução entre fronteiras formais e materiais das imagens, leva-nos a uma discussão teórica que abrangerá a complexidade do conceito de representação diante das imagens virtuais, as quais se constituem em matéria-prima privilegiada das mídias hodiernas, que se valem dos processos digitais para a criação imagística.

Partimos da consideração do vocábulo imagem, em sua etimologia, na abrangência de suas três funções precípuas, entre as quais se observam inúmeras intersecções e superposições: a de presença mágica, a de representação artística e a de simulação técnica. Diante das três funções apontadas, a ênfase deste artigo recai na investigação das duas últimas, com o objetivo de trazer subsídios ao estudo das imagens contemporâneas,

Na acepção de presença, a palavra imagem implica uma dimensão mágica, associada ao imaginário primitivo, a uma ordem ou força sagrada, encontrável em inúmeras religiões, nas mitologias, e nos ritos cosmogônicos ou escatológicos.

Entendida como representação artística, é inegável o fascínio exercido pelas imagens nos artistas de todos os tempos e nas relações entre a poesia e a pintura, como já dizia a arte poética de Horácio: *Ut pictura poesis*. No contexto moderno, a pintura tem sido considerada o agente da passagem entre imagem-cinema e imagem-vídeo, com destaque para a videoarte. Um dos aspectos mais relevantes da imagem videográfica é a metamorfose, uma vez que, na pós-produção, pode-se transformar a obra, explicitando-se o trabalho signifiante; é possível inverter as relações, reestruturar seus elementos cromáticos, usar diversos tipos de superposições e imbricações, transparências, dispersões das imagens, etc.; configurando assim um produto artístico que tende à reunificação dos sentidos pela força das sinestésias. É inegável que o pioneirismo da videoarte influenciou qualitativamente a linguagem da mídia eletrônica.

Por último, no sentido de simulação técnica, a imagem liga-se ao arsenal dos disfarces engenhosos, no terreno da ilusão; como acontece com o cinema, que é definido como um sistema de representação, por elementos tais como sujeito e objeto, imagem e realidade, linguagem e percepção. Ou seja, o espetáculo cinematográfico é capaz de criar no espectador a ilusão de que está diante do que é representado na tela, graças a um conjunto de técnicas específicas.

Entretanto, como as imagens passam por um radical processo de desrealização, o ato de pensar a imagem na cibercultura implica considerar a emergência de uma lógica da simulação, de uma vertente criativa que não mais pretende representar o real com uma imagem, mas sim sintetizar toda a sua complexidade. Assim sendo, na atualidade, o modo de conceber o mundo real ou imaginário fundado na *representação* (naturalismo) ou na *apresentação* (abstração), cede lugar à *simulação* (virtualidade), quando se pretende recriar uma realidade virtual autônoma e modelizável. No momento em que o conceito de imagem como metáfora da realidade desloca-se para o conceito de modelo tornado possível, apreensível e visualizável por um conteúdo abstrato, emerge a complexidade do conceito de representação na cena contemporânea.

Tendo em vista os objetivos propostos, abordaremos algumas teorias da imagem, com ênfase em seus diferentes suportes atuais: o cinema, à televisão e os monitores dos computadores, tendo como aporte teórico autores relevantes que se debruçaram sobre o assunto. Na seqüência, desenvolveremos reflexões sobre conceitos teóricos que procuram dar conta dos novos paradigmas da imagem na cena atual, com base em estudos recentes de pesquisadores renomados.

Subsídios teóricos ao estudo da imagem

Como somos intrínseca e culturalmente ligados à utilização, decifração e interpretação das imagens, desde a mensagem visual única e fixa, até a imagem seqüencial fixa ou animada, é necessário conciliar os múltiplos empregos do termo e apreender a complexidade de sua natureza. Para tanto, apresentamos uma resenha crítica de obras que possibilitam uma reflexão inicial sobre as teorias da imagem.

Em primeiro lugar lembramos a distinção entre os três domínios da imagem, feita por Lúcia Santaella e Winfried Nöth (1998, p.36-42 , conforme esquematizamos abaixo:

a) As imagens mentais (visões, fantasias, imaginações, esquemas, modelos, etc..) que são imateriais. b) As imagens diretamente perceptíveis e c) As imagens como representações visuais (desenhos, pinturas, gravuras, fotografias e as imagens cinematográficas, televisivas, holo e infográficas); todas elas sendo signos materiais, que representam o meio ambiente visual. O importante é que esses domínios da imagem, o mental, o perceptivo e o representativo que não existem separados, são unificados pelos conceitos de signo e de representação. O conceito de representação não é novo, vem da escolástica medieval, porém Peirce restringe seu uso à operação do signo ou sua relação com o objeto para o intérprete da representação.

No livro citado, Santaella e Nöth, após uma detalhada explanação sobre as várias teorias da representação nos últimos séculos, chegam à questão da crise pós-moderna da representação, mostrando como ela é discutida por filósofos do pós-modernismo. Os autores consideram que, de interesse especial para os estudos semióticos, são as teses de Michel Foucault (1966) sobre a origem e perda da representação e a tese de Jacques Derrida (1967) sobre a impossibilidade da representação.

Semioticamente falando, sabemos que, quanto à sua natureza - da imitação ao traço e à convenção - as imagens podem ser relacionadas às categorias sógnicas de Charles Sanders Peirce: imagens que imitam o seu objeto (*ícones*); imagens que o indicam por meio de traços (*índices*) e imagens que representam por força de uma convenção (*símbolos*). (PEIRCE, 1990). Entendemos que qualquer reflexão concernente à distinção entre a imagem e outros tipos de objetos significantes, deve principalmente considerar sua iconicidade – aqui entendida como aquele estatuto analógico que estabelece sua semelhança perceptiva global com o objeto representado. Essa similaridade é percebida mesmo no caso de imagens não necessariamente figurativas, que são *hipo-ícones*, para a semiótica peirceana; ou seja, os três graus do signo icônico que correspondem à imagem, ao diagrama e à metáfora. (PEIRCE, 1990, p. 58-6). Esquemáticamente teríamos os conceitos de:

- 1) imagens – que dizem respeito à relação entre elementos criada pela duplicata das aparências do real, através de modelos;
- 2) diagramas – que dizem respeito ao reconhecimento proporcional das partes e suas respectivas relações;
- 3) metáforas – que dizem respeito ao reconhecimento de similaridades entre constituintes essenciais das partes.

Da perspectiva de seus princípios ontológicos de gestação material, Júlio Plaza e Mônica Tavares explicam a existência de três gerações ou paradigmas de imagens:

a) imagens de primeira geração, de caráter artesanal e único, cujo regime de produção é analógico (desenho, pintura, etc.) e cujo regime de recepção é o “valor do culto”; b) imagens de segunda geração, imagens técnicas de caráter reproduzível cujo regime de produção é o analógico/digital (gravura, fotografia, cinema vídeo) em que o regime de recepção é o valor de exposição”; c) imagens de terceira geração, que sob o rótulo genérico de Imagens de Síntese, são realizadas por computador com a ajuda de programas numéricos ou de tratamento digital e sem auxílio de referentes externos. (PLAZA; TAVARES, 1998, p. 24)

Um rápido paralelo permite verificar as diferenças básicas entre as imagens analógicas, que são produzidas pelos meios tradicionais (consideradas imagens de segunda geração), que são duplos bidimensionais do objeto; e as imagens digitais ou imagens de síntese (infografias), que não representam um objeto e sim presentificam um simulacro gerado por cálculos matemáticos, sendo, portanto puramente imaginárias e simbólicas. No primeiro caso, a relação entre sujeito e objeto é estabelecida pela representação do original - seu referente concreto. As imagens analógicas podem ser químicas (fotografia e cinema) ou eletrônicas (televisão e vídeo), enquanto as imagens digitais são informatizadas e criam novas representações através do realismo conceitual. Na verdade, as imagens digitais representam plasticamente expressões matemáticas.

A imagem de terceira geração cria uma nova forma de reprodutibilidade, cujo regime de recepção é o valor de recriação, ou seja, sendo uma matriz em código numérico, “ela admite ser retocada, atualizada ou recriada em qualquer momento, podendo gerar uma multiplicidade de imagens singulares”. (ibid. , p.25)

Esse tipo de imagem inaugura um novo paradigma, tão forte quanto o surgimento da fotografia, que foi responsável pela crise da representação. Assiste-se hoje a aglutinação de todos os procedimentos das vanguardas e dos experimentalismos do século XX, pela ação do computador, como um metameio que incorpora todos os outros meios a partir de um código numérico. Instaura-se assim a era pós-fotográfica, na qual a eletrônica já está redimensionando todas as imagens conhecidas anteriormente.

Os referidos autores explicam que as imagens eletrônicas, por sua vez, podem articular-se em três categorias: imagens de síntese (construídas a partir de programas, com a ajuda de algoritmos, e que representam formas visuais ou mentais, mas não possuem referente no mundo); imagens processadas (imagens tratadas a partir de sensores remotos que codificam informações numéricas, como a sonografia, a tomografia e outras); imagens compostas (todas as que se relacionam com a composição espacial, sendo criadas ou tratadas de acordo com os modelos artísticos).

Existem ainda as três variantes das iconografias eletrônicas, que interessam particularmente ao presente estudo: a) Imagens construídas (em sistemas de pintura digital, elemento por elemento), b) imagens adquiridas e retocadas (transformadas digitalmente, de tal forma que a pintura, o desenho ou a fotografia podem ser simulados pelo computador.) c) Imagens compostas ou híbridas que consistem na mescla de elementos de imagens anteriores e também na “transdução em imagem de outra informação”. (ibid., p. 24)

Sob outro viés teórico, Marcello Giacomantonio explica que, além de uma imagem poder ser lida em sua estrutura, composição e significados simbólicos, os significados simbólicos de várias imagens podem relacionar-se entre si, de modo dinâmico e em contínua transformação, quando são apreendidos numa seqüência. O autor refere-se a três tipos de imagens(GIACOMANTONIO, 1981, p.45-52):1.Imagem-documento:que, por ser referencial, liga-se aos fatos. 2. Imagem-símbolo: que tem caráter emblemático; seus elementos são estudados e programados com base em valores, difusão de modelos e estereótipos, tais como sexo, bem-estar, família, sucesso, violência, etc., ou força, dureza, doçura, etc.. 3. Imagem-composição: que é regida por cânones estéticos. Nela, o tema torna-se um pretexto para a obtenção de efeitos compositivos. Desvinculada da realidade, é guiada pela liberdade criadora, adquirindo ritmos e pausas peculiares.

Podemos dizer que uma imagem-símbolo apresenta aspectos codificados, que são iconográficos, ou seja, aqueles que, para Umberto Eco,

São reconhecíveis através de variações icônicas que se baseiam em semas de reconhecimento ostensivos. Dão origem a configurações sintagmáticas muito complexas e, todavia imediatamente

reconhecíveis e catalogáveis, do tipo “Natal”, “juízo universal”, “quatro cavaleiros do Apocalipse”. (ECO,1976, p.137)

Fica claro que uma abordagem teórica da imagem deve considerar que, enquanto a mensagem icônica codificada reúne, em um mesmo significante, elementos regidos por leis particulares e significados vinculados a um saber preexistente e compartilhado, a mensagem icônica não codificada remete a uma aparente "naturalidade" da mensagem. Essa “naturalidade” liga-se à utilização da fotografia - que adere ao real pela lógica projetiva da representação-, em oposição ao desenho ou à pintura, por exemplo, que se ligam a um perspectivismo capaz de oferecer uma visão particular do mundo representado.

Por outro lado, as imagens, além de serem signos que representam elementos do mundo visível, podem ser figuras puras e abstratas. O caminho da pintura moderna, por exemplo, liga-se ao distanciamento das imagens que representam um objeto ausente, associadas ao convencionalismo estilístico, em direção a um tipo de imagens abstratas que se apresentam, sem referenciais. Por outro lado, as novas iconografias eletrônicas, originárias das relações entre o analógico e o digital, combinam-se para quantificar e qualificar a informação, gerando novas relações de percepção e novos significados.

Nesse sentido, importa considerar a relevância do movimento: princípio que rege um processo de conexão entre elementos, permitindo que eles ganhem velocidade. Segundo Nelson Brissac Peixoto, as imagens da arte mais recente são geradas pelo

[...] mesmo impulso alegórico da espacialidade barroca, [...] com seus procedimentos de apropriação, reciclagem e acumulação. O paradigma é o palimpsesto: na estrutura alegórica, um texto é lido através de outro. [...] O “entre-imagens” é o espaço de todas as passagens. Ao mesmo tempo absolutamente visível e secretamente imerso nas obras, flutuando entre dois fotogramas ou entre duas telas, entre duas espessuras de matéria ou entre duas velocidades, ele opera na intermediação das imagens. O entre-imagens é o lugar onde a paisagem contemporânea efetivamente se constitui. (PEIXOTO apud PARENTE,1996, p.240)

Assim sendo, as imagens atuais são “irredutíveis às categorias habituais, deduzidas dos suportes” (ibid., p.241), o que permite, por exemplo, ao cinema sair do filme (da tela) para dar mobilidade às formas espaciais da instalação; ou ainda, à fotografia sair do

quadro para permitir a adaptação da imagem ao espaço. Peixoto considera que todos esses movimentos encontram seu espaço no vídeo, porque a imagem eletrônica “assimila todas as outras imagens e permite a passagem entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema”. (ibid., p.241)

A(s) crise(s) da representação

Retornando no tempo, vemos que, no contexto das últimas décadas do século XIX, foi paradigmático o surgimento da fotografia como elemento deflagrador da crise da representação. Ao abrir um fosso em relação ao fazer manual, trazendo inovações mecânicas, óticas e químicas, a fotografia tornou-se uma das mais avançadas tecnologias de criação de imagens. Assim é que o modelo clássico de representação chegou ao fim, no limiar do empirismo e do historicismo do século XIX, como explica Michel Foucault: “A representação está em via de não mais poder definir o modo de ser comum às coisas e ao conhecimento. O ser mesmo do que é representado vai agora cair fora da própria representação.” (Foucault, 2003, p. 330)

A crise da representação instaurou um novo tipo de relação mimética, levando a arte a preocupar-se com os próprios meios, formas e estilos. Surgiu a mística da auto-suficiência no momento em que o relativismo, no próprio princípio da construção artística, veio contrapor-se à ilusão realista. Enquanto as imagens anteriores eram reproduções da realidade visível e reconhecível, as máquinas passaram a mostrar imagens que a vista humana não pode perceber. Em decorrência, os paradigmas imagísticos passam a ser constantemente renovados, levando a arte do século XX a passar por um processo de contínua investigação de sua natureza, bem como de suas limitações.

Especialmente nas vanguardas do início do século, procurava-se uma originalidade absoluta dos signos puros que só representassem a si mesmos, porque o conflito entre a arte e a produção em massa ligava-se à técnica da padronização. O cerne do problema era como as linguagens estéticas deveriam absorver ou combater a reprodução mecânica. A repetição exata, pelos meios mecânicos, ameaçava a integridade dos meios das linguagens artísticas, como assinala Walter Benjamin, em seu famoso texto “a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”(1994), ou seja, a entrada do processo industrial na produção artística. O cinema e a fotografia trazem à tona uma série de

novas questões acerca da obra de arte visual, já que a máquina interfere diretamente na expressão do artista. Além disso, essas obras podem ser reproduzidas em absolutamente qualquer momento, o que lhes retiraria a chamada aura benjaminiana, ou seja, “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja.” (Benjamin, 1994, p. 170). Assim sendo, a reprodutibilidade tira da obra de arte sua aura e com isso, seu próprio status artístico.

Como o conceito de cinema vincula-se a um modelo de representação consolidada no século XIX, inegável é que as experiências cinematográficas foram se desviando deste modelo representativo, no transcorrer do século passado. Hoje, inúmeras formas ditas cinematográficas escapam dos modelos canônicos, reinventando o próprio cinema, como assinalam André Parente e Victa de Carvalho :

Ao contrário do cinema dominante, muitas obras cinematográficas reinventam o dispositivo cinematográfico, multiplicando as telas, explorando outras durações e intensidades, transformando a arquitetura da sala de projeção, entretendo outras relações com os espectadores. [...]Na esfera do pensamento, claramente assistimos ao processo de transformação da teoria cinematográfica, que pensa a imagem não mais como um objeto, mas como acontecimento, campo de forças, sistema de relações que coloca em jogo diferentes instâncias enunciativas, figurativas e perceptivas da imagem. (PARENTE; CARVALHO , 2009, p. 27)

Destarte, a mídia audiovisual hodierna opera com os resultados extremos da tecnologia, vendo-se, portanto obrigada a romper com a antiga oposição entre o pensamento simbólico e o pensamento técnico. Acreditamos ser relevante conhecer a morfogênese das imagens virtuais, bem como seus meios de veiculação, para entender sua força e influência na socialização, à medida que tais imagens numéricas introduzem elementos inéditos, tanto sociais quanto estéticos, na cultura globalizada. Se a imagem convencional é um fenômeno localizado - ela tem lugar num quadro, num livro, num cartaz, numa foto, numa tela -, a imagem numérica é um fenômeno translocalizado, *displaced*. Em decorrência desta diamorfose ou desta imponderabilidade, embora seus elementos sejam perceptíveis à visão, a imagem numérica não tem em si mesma um significante estável, ou uma forma perceptível gestalticamente, ela é sempre uma imagem à deriva.

Na arte pós-moderna vemos a exploração das possibilidades de reprodução ao lado da produção de obras originais, numa união de imagens e tecnologias heterogêneas. A multiplicação pós-moderna da diferença reflete a produção numa escala tão elevada que produz a diferença em lugar da uniformidade. Empreendimentos artísticos desconstrutivos deslocam os procedimentos institucionais da sua função, e, por força de um princípio diluidor, o pós-modernismo desfaz princípios, regras, valores e principalmente o conceito de realidade. A desreferencialização do real e a anulação do sujeito tornam-se marcantes.

Com a teoria da desconstrução do logocentrismo, Jacques Derrida (1967) desconstrói o conceito de representação, tanto no âmbito geral da imaginação, quanto no sentido da presentificação que ocupa o lugar de uma outra imaginação, ou seja, de algo presente anteriormente. De acordo sua filosofia da presença, o autor considera a idéia da presença fenomenológica como último ponto de referência da representação, opondo-lhe seu conceito da *différance*, que significa o adiamento infinito da presença.

Muitos dos debates contemporâneos tratam da presença e da potência que a imagem parece ter adquirido na chamada civilização das imagens e, simultaneamente fala-se de «desrealização do mundo», de «cultura simulacral». Neste momento, tornam-se indispensáveis novos conceitos, como os propostos por Jean Baudrillard (1981) cuja intenção é superar as descrições convencionais sobre imagem e reprodução, bem como as noções de real e irreal. O pensador francês desenvolve as idéias de simulacro e de simulação, para descrever um tipo específico de relação entre imagem e realidade. Por simulacro, entende-se a ruptura das diferenças entre os objetos representados e a representação em si, o que em síntese, anularia a distinção entre a simulação de um fato e o fato em si - uma experiência sem precedentes.

Trata-se não só da reconsideração do conceito de mimese, mas também da questão da ampliação do acesso a representações e da conseqüente experiência de saturação de imagens, que muda a percepção em termos qualitativos. Acreditamos que, quando a vida parece ter sido substituída pelas imagens, nas telas e nos mais diferentes suportes, o hiper-real criado pela tecnologia poderia ser visto como mais interessante e/ou mais verossímil que a própria realidade. Assim é que, ao se apagarem as diferenças entre o real e o imaginário, o próprio universo parece desmaterializar-se.

Durante séculos, foram sendo convencionalizados os ditames da representação plástica, criando-se uma tradição de imagens cujos processos morfogénéticos prendiam-se ao objetivo permanente da representação: a ilusão do real. Esses cânones da representação ainda repercutem fortemente na imagem contemporânea, porém, a computação gráfica radicalizou o projeto construtivo de imagens. Recursos computadorizados não só criam imagens inéditas, como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou de multiplicações ao infinito. Além disso, como num palimpsesto, as imagens atuais são produzidas por configurações sobrepostas; elas flutuam entre fotogramas ou entre telas, numa intertextualidade que nasce do diálogo entre as várias artes (literatura, pintura, arquitetura, etc..) e entre os vários códigos (da fotografia, do cinema, do vídeo).

Sem dúvida, *softwares* cada vez mais sofisticados, além de criarem imagens virtuais, podem também manipular qualquer imagem *real*, o que pode perturbar a distinção entre o real e o virtual. O cinema atual tem explorado intensamente a multiplicação das interfaces entre diferentes tipos de imagem, com procedimentos tais como a introdução de imagens de síntese em cenários *reais* e vice-versa.

Tais características podem ser observadas na fotografia, no cinema, na televisão e no vídeo; bem como no espaço da Internet, possibilitando a criação de obras rizomáticas, com maior grau de abertura e até mesmo interativas.

O conceito de rizoma (DELEUZE; GUATARRI, 1995) revela-se bastante adequado ao estudo dos agenciamentos e conexões não-hierarquizadas, que são próprias das artes desterritorializadas da pós-modernidade. São rizomáticos, portanto, os princípios de multiplicidade, heterogeneidade, conexão, ruptura e cartografia que regem as obras híbridas de nosso tempo, tanto na instância de criação quanto na recepção.

Ao adquirir caracteres pansemióticos, a imagem eletrônica possibilita o diálogo com todos os processos anteriores de elaboração de imagens, bem como com seus sistemas de representação; o que permite o rápido trânsito entre os signos icônicos, diagramáticos e metafóricos. É nesse sentido que os sistemas imagísticos de representação são redimensionados, em termos de uma multiplicidade singularizada, de caráter rizomático, que instaura um conceito original de reprodutibilidade. A hibridização de processos

tecnológicos, ao digitalizar e recriar as imagens instaura novas representações conceituais que se desvinculam dos referentes visíveis. Ter um referente do mundo objetivo passa a ser irrelevante porque, na instância de criação, as imagens na tela são totalmente manipuláveis, são gráficas e antinaturalistas, o que, por exemplo, aproxima a vídeoarte da arte conceitual. Rompe-se de vez o mito figurativo, calcado na representação, que cultiva a ilusão de que o mundo pode ser revelado através dos sistemas figurativos tradicionais. Na tela, temos imagens de outras imagens, imagens que explicitam seus mecanismos internos de produção de sentido. Sua paisagem é interna: é a própria mídia.

A ciberarte vai incorporar e explorar a desmaterialização, na qual se fundamenta a civilização do virtual, as novas infografias surgem com aspectos completamente diferentes daqueles das linguagens artesanais e das técnicas tradicionais - como a fotografia, o cinema e a televisão. São estas tecnologias infográficas de produção de imagens que colocam em crise os sistemas de representação até então conhecidos. Compreendê-las é compreender o imaginário de nossa era, uma era do simulacro, que, de um ponto de vista positivo, pode ser vista como um salto qualitativo para novas sensibilidades, e, por extensão para novas culturas.

No entanto, nossa atualidade está pontuada pela emergência de pontos de vista divergentes, e, por vezes, antagônicos sobre a atuação das novas tecnologias da imagem. A polêmica, que diz respeito aos saberes e às artes, é responsável pela instauração de uma visão transdisciplinar da modelização do mundo e do sujeito contemporâneo sob o poder da imagem e, por extensão, sobre a crise da representação na pós-modernidade.

Paul Virílio (1980) define a era da imagem ligada à pintura, à gravura e à arquitetura, no século XVIII, como *Era da lógica Formal* - associada à representação da realidade. A representação da atualidade, com a fotografia e o cinematógrafo, situa-se no séc. XIX, que o autor denomina *Era da Lógica Dialética*. Com a videografia, a holografia e a infografia, inicia-se no séc. XX, a *Era Paradoxal*, caracterizada pela representação na virtualidade. No decorrer das eras, a humanidade passa da eternidade à instantaneidade, tudo se reduz ao tempo e assim, a imagem tecnicamente perfeita de nossa era, ao atingir alta definição, torna-se capaz de substituir o real. Ao explicar o raciocínio de Virílio, Kátia Maciel deduz que

[...] toda a indiferença virtual se diferencia muito da condição da imagem que conhecíamos até então, isto é, de uma imagem que se define a partir de um referente. (...) A grande mudança está exatamente nestes termos: interação /tempo real.(...) Fim da imagem-relação, da imagem -mídia. A interação impõe o contato imediato, a hibridação, a circulação, a contaminação. [...](MACIEL apud PARENTE, 1996, p.254)

O que se percebe é que as imagens de síntese, em sua maioria, tendem a abandonar qualquer dimensão exploratória do imaginário em nome de uma sintetização completa do real. Fechada nas potencialidades de internalização do campo do vídeo, pela passagem de uma imagem a outra, sem necessidade de referência ao mundo exterior, seria criada uma hiper-realidade. Nela, segundo Eric Alliez, uma espécie de tempo puro da imagem corresponderia à “absoluta racionalização do real.”(ALLIEZ, 1996, p.273)

O autor acredita na pertinência de se pensar, com Deleuze e Guatarri, a imagem de síntese como a expressão última e paradoxal da experiência estética, uma vez que esta depende de uma “variação (*écart*) figural que remete a analogia a um uso realmente virtual cujo primeiro efeito é de des-enquadramento das imagens da reprodução social do mundo [...] Extrair um puro ser de sensações.” (ibid., p.274)

Desse modo, sob a espécie de uma analogia virtual, a imagem de síntese seria capaz de funcionar como o sintetizador de novas alianças entre a imagem e o mundo; ou seja, “Como uma imagem à potência imagem apta a suspender a identidade metafórica do sujeito (face à imagem- objeto) para mergulhar o homem num mundo de metamorfoses atômicas preso às novas forças em ação no universo.” (ibid., p. 274)

Edmond Couchot considera que as novas tecnologias, com suas imagens, afetam até mesmo a maneira como o pensamento figurativo se organiza. Em suas reflexões sobre os prós e os contras destas imagens tão potentes, o pensador francês conclui que “L’image numérique ne menace nullement des arts plastiques et visuels, elle leur lance un défi et leur donne la chance de se renouveler.”²(COUCHOT, 2001, p. 3)

Considerações finais

Os artistas da modernidade, a partir do impressionismo, buscaram progressivamente libertar a imagem dos objetos do mundo. Tal busca acentuou-se na pintura analítica cubista e no abstracionismo geométrico do século XX. Gradativamente, a arte abstrata levou às últimas conseqüências a rejeição ao mundo sensorial diretamente apreensível, criando formas radicalmente inovadoras, que não representam, nem apresentam qualquer referência. Trata-se de uma proposta visual que não transmite qualquer informação fora do seu próprio universo, porque procura libertar-se tão radicalmente do mundo exterior quanto o pensamento matemático. Da incerteza pós-moderna sobre os próprios meios e a própria identidade da arte decorreu o tema da 23ª Bienal de São Paulo (1996) “*A desmaterialização da Arte no Fim do Milênio*”. Desmaterialização esta que não significa negar a expressão da matéria, mas que tem sua poética baseada na capacidade de transformar e superar a matéria para ficar com sua essência.

Nesse início do século XXI, o que vemos nas telas dos mais diferentes tamanhos, quando se trata de obras experimentais ou de filmes repletos de efeitos especiais, são “não-imagens” que se afirmam como as verdadeiras imagens quando, de fato, o efeito da sua ação é a mais completa desrealização. Segundo Katia Maciel: “Aí está toda a técnica, toda velocidade, toda luminosidade, tudo em tempo real a serviço da não-imagem.” (MACIEL apud PARENTE, 1996, p.255)

Diríamos que, enquanto as imagens virtuais anunciam que atingiram enfim a ambição de toda e qualquer imagem, que seria representar da forma mais perfeita e verdadeira o “real”, elas, de fato, estariam destruindo toda idéia de representação, porque elas *não mais representam: elas são.*

Referências

ALLIEZ, Eric.(1996) Carta a André Parente: entre imagem e pensamento.In: PARENTE, André. Org. Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual. (p. 267-274.) Rio de Janeiro: Ed. 34.

BAUDRILLARD, Jean.(1981) Simulacres et simulation. Paris: Galilée.

BENJAMIN, Walter. (1994) *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.

COUCHOT, Edmond. 2001. *Image Puissance Image*. Em: <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/couchot1984.php> - (Acesso nov. 2010).

DELEUZE, Gilles; GUATARRI, Félix. (1995) *Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. São Paulo: ED. 34.

DERRIDA, Jacques. (1967) *La voix et le phénomène*. Paris: Presses Univ. de France.

ECO, Umberto. (1976) *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva.

FOUCAULT, Michel. (2003). *As palavras e as coisas*. São Paulo: Martins Fontes.

GIACOMANTONIO, Marcello. (1981) *Os meios audiovisuais*. São Paulo: Martins Fontes..

MACIEL, Katia. (1996) *A Última Imagem*. In: PARENTE (p.253-257), op. cit.

PARENTE, André; CARVALHO, Victa de. (2009). *Entre cinema e arte contemporânea*. Rev. *Galáxia*, São Paulo, n. 17, p. 27-40. Em: <http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article>. (Acesso jan. 2011)

PEIXOTO, Nelson Brissac. (1996) *Passagens da Imagem: Pintura, Fotografia, Cinema, Arquitetura*. In: PARENTE (p.237-252), op.cit.

PEIRCE, Charles Sanders. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PLAZA, Júlio & TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais*. São Paulo: HUCITEC, 2.000.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica e mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998.

VIRÍLIO, Paul . *L'Esthétique de la Disparition*. Paris: Galilée, 1980.

¹ Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Brasil. denise.guimaraes@utp.br Doutora em Estudos Literários. Docente aposentada da Universidade Federal do Paraná. Brasil. Professora do Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da UTP. Docente fundadora e vice-coordenadora da Pós-graduação em Cinema da UTP (1997-2011) Líder do Grupo de Pesquisa: Comunicação, Imagem, Contemporaneidade, registrado no CNPq. Possui mais de cem artigos e trabalhos publicados. Diversos livros e capítulos. Livro recente: *Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais*. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2007.

² A imagem numérica não ameaça de forma alguma as artes plásticas e visuais, ela lança-lhes um desafio e lhes dá a oportunidade de se renovarem. (tradução da autora)