

# A era da Imagem-Máquina: o simulacro

Raquel de Azevedo (publicação póstuma)

Professora de Filosofia no IMES, Mestre em História Social pela USP, Doutoranda em História Social do Trabalho pela Unicamp.

## RESUMO

A imagem virtual produzida pelos computadores difunde-se cada vez com maior intensidade, penetrando todos os ramos de atividade da comunicação ao ensino e produção. Pergunta-se freqüentemente se imagens não estariam substituindo palavras e conceitos em nosso pensamento e meios de expressão.

Procuraremos, neste artigo, em primeiro lugar, levantar aspectos a respeito do papel da imagem em nossa cultura que relativizam parcialmente a atual "explosão" da dimensão virtual na sociedade. Num segundo momento, buscamos alinhar algumas reflexões de autores contemporâneos sobre a especificidade da influência da imagem virtual nas relações sociais.

## ABSTRACT

Virtual images made by computers have been intensively spread, gain all fields of activity such as communication, education and production. Frequently we can hear that if images are not replacing words and concepts in our thoughts and means of expression.

In this article we will try foremost to made a survey of aspects concerning the role of image in our culture, putting in relative terms the actual believe about the existence of an "explosion" of the virtual dimension in society. In the other hand, we will try to sketch some reflections of contemporary authors about the specificity of the influence of virtual image in the social relations.

## Introdução

O século XX foi rotulado por vários autores como o **século das imagens** e agora, em seu período terminal, parece que esta qualificação multiplica-se em progressão geométrica, imperando nos veículos de comunicação de massa e circulando em velocidade acelerada nos computadores através da Internet. Mais ágeis do que o olho humano, as imagens-máquina sucedem-se e transformam-se pelos processos infor-

matizados com possibilidades imprevisíveis em sua expansão.

A função do jornal diário impresso foi sendo substituída pelo rádio e pela televisão, os quais ultrapassam a veiculação do texto escrito com a transmissão instantânea de notícias e com o atrativo do som e da imagem. A Internet é a nova ameaça à imprensa escrita na medida em que une o texto à imagem instantânea.

No lazer, no noticiário, na publicidade, no ensino consumimos imagens que per-

meiam freneticamente nossos pensamentos enquanto os discursos imersos em palavras e letras estariam se tornando cada vez mais "obsoletos". A urgência que impele a todos a se espelhar numa home-page – desde a auto-imagem do indivíduo até as empresas e nações – é antes um investimento na imagem da modernidade do que uma necessidade de comunicação. A imagem passaria a ser fonte detentora do poder de conferir existência social, na expressão de Eduardo Neiva

(1993, 11).

Tanto devido ao desenvolvimento tecnológico quanto às reviravoltas da cultura pós-moderna, o pensamento através de imagens – o imaginário – passa a ser objeto da reflexão atual.

Pretendemos articular algumas idéias sobre este tema, em dois momentos: primeiro, relativizando e historicizando a “invasão” das imagens no pensamento atual e, numa segunda etapa, procuraremos delimitar alguns aspectos da especificidade da imagem-máquina em seus contornos apontados por autores contemporâneos.

### Ver para crer: o olhar como sentido privilegiado

Em expressões usuais em nosso cotidiano, notamos que é o olhar o sentido que prevalece em nossa cultura ocidental para identificar o pensamento interior como “claro e distinto”, segundo destaca Marilena Chauí (1988, 31-33). Denominamos nossa opinião como nosso “ponto de vista”, concordamos com idéias alheias dizendo “é claro”, “sem sombra de dúvida”, nossa razão é “lucidez” e lidamos com as emoções também sob a “perspectiva” da visão no ditado popular “o que os olhos não vêem o coração não sente”. A fé perceptiva (nos termos de Merleau Ponty) atesta o nosso realismo espontâneo que constitui o olho como janela da alma e lhe permite a abertura para o mundo e o retorno a si mesmo das percepções.

Por outro lado, as imagens

visuais, embora não tivessem no passado os recursos técnicos para sua intensa difusão, encontravam em sua *estabilidade* a presença física permanente com importância capital. É especialmente nas artes que encontramos figuras emblemáticas que marcam épocas desde as equilibradas estátuas gregas, os devotados e coloridos vitrais góticos, a pureza dos afrescos renascentistas, os exaltados monumentos da Revolução Francesa, as fotografias enegrecidas que atestam o avanço técnico e a opressão das primeiras fábricas ou ainda a vida frenética das grandes cidades captada pelas primeiras películas cinematográficas em ritmo patético.

Estas imagens não são apenas espelhos de época, mas antes são partes constitutivas de cada momento histórico que tem em sua visibilidade uma dimensão imprescindível que é também verbalizada em textos de cada período.

Além de parte constitutiva do pensamento, as imagens encontram um campo próprio de conflitos como Serge Gruzinski (1990) expressa no título de seu livro: *A guerra das imagens: de Cristóvão Colombo a Blade Runner (1492-2019)*. A produção das imagens e a apropriação de símbolos e alegorias aparece como instrumento fundamental para a dominação e para a resistência. Tanto por sua força comunicativa quanto devido à possibilidade técnica de difusão, a disputa pela representação do outro e pela autofiguração encontram nas imagens um campo privilegiado:

*“Por razões espirituais (os imperativos da evangelização), lingüísticas (os obstáculos multiplicados das línguas indígenas), técnicos (a difusão da imprensa e o progresso da gravura), a imagem exerce no século XVI um papel considerável na descoberta, na conquista e na colonização do Novo Mundo. Porque a imagem constitui com a escrita um dos maiores instrumentos da cultura européia, a gigantesca empresa de ocidentalização que se abateu sobre o continente americano assume – pelo menos em parte – a forma de uma guerra das imagens que se perpetua durante os séculos e nada indica que esteja terminada hoje.”* (Gruzinski, 1990, 13)

### Imagem e letra

A questão da precedência entre a imagem e a palavra recoloca-se ciclicamente: verbalizamos o que imaginamos ou figuramos nossas idéias?

Imagem e imaginário, dois termos em voga nas discussões historiográficas, entrecruzam-se e sobrepõem-se sem distinção nítida entre imagens **visuais e mentais**, retomando-se a dicotomia entre representação e pensamento. O historiador Michel Vovelle, especialista nestes estudos funde os dois termos mostrando em seus trabalhos sobre a iconografia da morte e da Revolução Francesa a concreticidade do imaginário (Vovelle, 1997, 152).

A imaginação seria, assim, também uma das formas de pensamento e não apenas uma expressão visível das idéias

abstratas, como destaca a concepção advinda da fenomenologia com Sartre (1996) e Merleau Ponty (1971). A cultura ocidental, ao mesmo tempo que privilegia o olhar, combate suas ilusões numa longa trajetória de excomunhões desde as sombras da caverna de Platão, passando pelos sonhos que ameaçam a certeza cartesiana e pela imaginação metafísica criticada por Kant, como aponta José Américo Pessanha (1988).

A arte do século XX colocou este problema em foco através de vários de seus artistas como Picasso, Magritte, Paul Klee. Do mesmo modo que os discursos das ciências, cada vez mais é como linguagem que a arte se apresenta, organizando o real e rompendo com a pura continuidade como pretende a representação (Menezes, 1997).

O questionamento da relação entre imagem e palavra é discutido por Foucault em análise do quadro de Magritte "*Isto não é um cachimbo*". A aparente contradição entre a frase e as figuras de um cachimbo num quadro negro e um cachimbo que flutua no alto é comentada pelo próprio artista que afirma o caráter representativo da arte, diferenciando-se do real, enquanto o filósofo aponta uma gama de sete leituras possíveis na relação entre imagens e palavras. Na análise de Foucault, a representação foi a relação central da Idade Moderna cujo conhecimento se pautava pelas relações de semelhança, enquanto que na pintura de Magritte, trata-se da relação de similitude, ou

seja, simulação que recria o real, ordenando-o e possibilitando sua abordagem. O quadro desfaz a dicotomia palavra-imagem, desenhando a frase numa caligrafia didática e auto-referindo a imagem figurada como simulação da outra que se duplica na própria pintura (Foucault, 1989).

Assim, a simulação surge como traço característico de nosso século da fotografia, cinema, televisão, video-game e computador. A imagem, que percorre nossa cultura do olhar desde a Antiguidade, toma a forma autônoma enquanto linguagem, refazendo o real em múltiplas perspectivas, libertando-se da relação de semelhança e da perspectiva realista de Da Vinci.

### **Só é real aquilo que for traduzido em imagens**

O advento da técnica fotográfica é a culminação de um mesmo processo de busca de aproximação da realidade com sua reprodução exata que desde a Modernidade se inicia com os aparelhos de criação da perspectiva: a câmara escura. Ciência e arte desenvolvem-se segundo um mesmo plano de conhecimento da semelhança. Como mostram Erwin Panofsky (1990) e Arlindo Machado (1984), é um mesmo ponto de fuga neutro que se busca com a pintura renascentista e com a fotografia.

A forma do conhecimento dos séculos XVIII e XIX inicia uma outra vertente na pintura que, entretanto, só será incorporada à técnica fotográfica

quando esta apresentar-se como arte no século XX, ou seja, como leitura da realidade sob um prisma peculiar que organiza seus elementos. Assim, de documento incontestável de um fato, a fotografia passa a ser considerada em seus elementos técnicos, ideológicos e estilísticos que perfazem a imagem.

Com o cinema ocorre processo semelhante na passagem do registro documental mais perfeito ao captar o movimento até a elaboração artística dos ângulos, focos, iluminação e ritmos temporais.

Da imagem estática e posada do início do século XX, limite que a técnica permitia captar devido à necessidade de longa exposição para a sensibilização da película fotográfica até os instantâneos, as polaroids e as câmaras descartáveis, vemos os registros fotográficos proliferarem em progressão geométrica. Da Primeira Guerra Mundial, temos poucas fotos de combates e alguns filmes com velocidade desritmada. A Guerra Civil Espanhola é um ensaio do retrato abundante e manipulável que significou a Segunda Guerra.

A simultaneidade da difusão da imagem e da fotografia incorpora-se no cotidiano com os meios de comunicação de massa definitivamente componentes da sociedade. A fotografia, o cinema e a televisão expandem-se a partir do pós-guerra como elementos indispensáveis nos lares e nos eventos públicos. Aprimoramentos à parte, com o recurso da coloração, a imagem é registro essencial que confere existên-

cia aos eventos sobrepondo-se em confiabilidade a qualquer depoimento. Casamentos, aniversários, fatos políticos são amplamente fotografados e filmados. No turismo são fundamentais as fotografias para atestar o viagem e reforçar a memória ou até mesmo substituí-la posteriormente. A imagem fotográfica, assim, substitui a memória no exemplo limite do filme *Blade Runner*, analisado por Gruzinski (1990), quando a memória do andróide é constituída por fotografias artificialmente produzidas de uma infância e de uma vida familiar inexistentes.

### Do reflexo ao virtual: o simulacro

Diante de um século já povoado abundantemente pela difusão e reprodução das imagens fotográficas, cinematográficas e televisivas, onde se localizaria o diferencial da imagem manipulada nos computadores?

A imagem virtual, segundo Edmond Couchot (1993), origina-se, inicialmente, com a televisão que realiza a decomposição da imagem móvel em linhas paralelas que permitiram sua transmissão eletrônica instantaneamente. O computador, numa segunda etapa, possibilitou o domínio do elemento mínimo da imagem, reduzindo-o a pontos – o *pixel*. Passava-se, assim, do automatismo analógico da fotografia, que dependia da presença do objeto para a sensibilização da película, para o automatismo calculado ou digital que per-

mite a reconstrução ponto por ponto da imagem sintetizada.

A lógica da figuração é substituída por uma lógica da simulação que depende apenas do programa que coloca os limites para a modelização:

*“Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel e à imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real.”* (Couchot, 1993, 42)

Tais imagens visuais surgem nos video-games, nos projetos arquitetônicos, nas experiências de laboratório simuladas, na criação de seres fictícios em filmes que instauram vivências assumidamente virtuais.

A arte e a literatura, desde o passado, lidaram com a ficção, porém, com uma linguagem que claramente colocava seus limites. Como aponta André Parente (1993), com a pintura barroca e, principalmente, com o impressionismo, inicia-se a experimentação com a percepção das cores cuja justaposição de pinceladas produz a ilusão das formas. No cinema-olho de Dziga Vertov nos anos 20, procurava-se simular experiências com a percepção pura através de imagens que perdiam suas coordenadas

espaciais. E, ainda no cinema do pós-guerra, criava-se a imagem-tempo que rompia com o modelo de representação, segundo Deleuze, através da fabulação de Welles, Resnais, Godard e Tarkovski.

A montagem fotográfica e cinematográfica realizam a transposição destes limites na medida em que lidam com elementos que carregam a marca do real e a confiabilidade do reflexo, jogando com a ambigüidade das fronteiras.

Na linguagem do computador lida-se diretamente com a virtualidade, na medida em que a imagem é sintetizada em pontos numéricos que se tornam independentes do objeto. Tal característica permite sua manipulação num aparelho doméstico, sem a necessidade de laboratórios mais sofisticados que a montagem fotográfica exigia. A imagem, assim, torna-se interativa, diferenciando-se da receptividade passiva das teletransmissões. Humaniza-se a relação homem-máquina dentro dos limites, entretanto, permitidos pelo programa modelizador.

A automatização da imagem é analisada também sob o aspecto do controle produzido pelas câmaras de vigilância, instalados em locais públicos, segundo Paul Virilio (1993), criando imagens sem sujeito:

*“A era da lógica paradoxal da imagem é aquela que começa com a invenção da videografia, da holografia e da infografia..., como se, neste fim do século XX, o encerramento da modernidade fosse por sua vez marcado pelo encerramen-*

to de uma lógica da representação pública.

(...) O paradoxo lógico (...) está no fato de essa imagem em tempo real dominar a coisa representada, nesse tempo que torna-se mais importante hoje do que o espaço real. Essa virtualidade que domina a atualidade, perturbando a própria noção de "realidade". (Virilio, 1988, 133-134).

A máquina dá origem a uma lógica paradoxal, invertendo a percepção quando a imagem em tempo real domina a coisa representada. Do mesmo modo, o cartaz publicitário instalado no out door conduz o transeunte, lançando-lhe olhares sedutores ou, na expressão de Paul Klee, "agora os objetos me percebem".

Com uma perspectiva crítica com relação às imagens virtuais, Jean Baudrillard antecipa sua presença nas produções televisivas que são abordadas do ponto de vista de uma encenação da ficção como ficção na medida em que a imagem só remete a si própria. Do mesmo modo que a imagem-vídeo e a digital, sua virtualidade advém da ausência dos negativos que persistem na fotografia e no cinema. Analisando as imagens produzidas pelos noticiários televisivos, o autor aponta, na era dos simulacros, a perda dos referenciais:

"Na passagem a um espaço cuja curvatura não é mais aquela do real, nem aquela da verdade, a era da simulação se abre portanto para uma liquidação de todos os referenciais

— pior: para sua ressurreição artificial nos sistemas de signos, material mais duro que o sentido, nisto que se oferece a todos os sistemas de equivalências, a todas as oposições binárias, a toda a álgebra combinatória. Não se trata mais de imitação, nem de redobramento, nem mesmo de paródia. Trata-se de uma substituição do real por signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo processo real para seu duplo operatório, máquina sinalética metastática, programática, impecável, que oferece todos os signos do real e põe em curto-circuito todas as peripécias." (Baudrillard, 1981, 11).

A virtualidade da imagem digital seria assim precedida pelo jogo televisivo que transmite as notícias de modo encenado, transformando a informação em escândalo que dissolve o acontecimento e aniquila a imaginação. Em outros autores com Gilles Deleuze (1983), pelo contrário, esta dissolução da dicotomia imagem-objeto, como é analisado no cinema e nas imagens digitais, é abordada como uma característica da cultura pós-moderna que transforma os elementos do real.

### Conclusão

Como conclusão provisória, na medida em que ainda vivenciamos as consequências das novas realidades virtuais, consideramos que as técnicas abrem possibilidades de transformação da percepção da realidade, encontrando-se

sua incorporação na dependência das dinâmicas sociais que necessitam estar disponíveis para o acolhimento destas interferências. Assim, a dimensão virtual de imagens independentes de objetos ou de sujeitos criadores permite a produção de uma realidade imagética autônoma ou de um controle impessoal, respectivamente. Estes, entretanto, estão condicionados muito mais pelas tendências já manifestadas anteriormente na história para uma utilização deslocada do real ou para a vigilância cada vez mais microscópica dos indivíduos conforme já eram ensaiadas com recursos de menor potencialidade, como a pintura, o cinema e a fotografia.

A fotografia, o cinema e a televisão obtiveram sucesso extraordinário, pois caracterizavam uma necessidade de reprodução do real com graus crescentes de precisão que já se projetava desde o início da modernidade com aparelhos rudimentares, sendo incorporados e transformados em seus objetivos realistas para a produção da ficção em grande escala. As imagens virtuais numéricas ou digitais também ampliam, indefinidamente, a capacidade dos sentidos humanos para dimensões deslocadas da concreticidade, ao mesmo tempo que, para a instantaneidade na reprodução do real num processo, gera, porém, novos estatutos para o real e o imaginário que são, nos limites, o simulacro.



## BIBLIOGRAFIA

- BAUDRILLARD, Jean. *La précession des simulacres*. Simulacres et simulations. 1981.
- CHAUÍ, Marilena. *Janela da alma, espelho do mundo*. In: NOVAES, Adauto (Org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- COUCHOT, Edmond. *Da representação à simulação*. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- DEBRAY, Régis. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. Petrópolis: Vozes, 1994.
- DELEUZE, Gilles. *Cinéma 1: l'image-mouvement*. Paris: Minuit, 1983.
- FOUCAULT, Michel. *Isto não é um cachimbo*. 2. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- GRUZINSKI, Serge. *La guerre des images: de Cristophe Colomb à "Blade Runner" (1492-2019)*. Paris: Librairie Arthème Fayard, 1990.
- MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MENEZES, Paulo Roberto Arruda de. *A trama das imagens: manifestos e pinturas no começo do século XX*. São Paulo: Ed. da USP, 1997.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *O visível e o invisível*. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- NEIVA, Eduardo. *Imagem, História e Semiótica. Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material*. São Paulo: USP, nova série, n. 1, p. 11-58, 1993.
- PARENTE, André. *Os paradoxos da imagem-máquina. Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- PESSANHA, José Américo Motta. *História e ficção: o sono e a vigília*. In: *Narrativa: ficção e história*. Rio de Janeiro: Imago, 1988.
- PANOFSKY, Erwin. *A perspectiva como forma simbólica*. Rio de Janeiro: Edições 70, 1990.
- SARTRE, Jean-Paul. *O imaginário: psicologia fenomenológica da imaginação*. São Paulo: Ática, 1996.
- VIRILIO, Paul. *La machine de vision*. Paris: Galilée, 1988.
- VOVELLE, Michel. *Imagens e imaginário na História: fantasmas e certezas nas mentalidades desde a Idade Média até o século XX*. São Paulo: Ática, 1997.

# INPES

## Instituto de Pesquisa

O INPES é um órgão do Centro Universitário Municipal de São Caetano do Sul - IMES que opera no mercado há 15 anos, em empresas e entidades do setor público e privado, oferecendo serviços nas áreas de:

***pesquisas qualitativas e quantitativas;***

***treinamento e desenvolvimento de recursos humanos;***

***projeto de consultoria administrativa, econômica, financeira comércio internacional e sistema de informática.***

Informações e consultas poderão ser feitas pelo telefone:  
4239-3258 - fax: 4239-3268, pessoalmente, na  
Rua Conselheiro Lafaiete, 1.111, em São Caetano do Sul,  
ou pelo e-mail: [inpes@imes.com.br](mailto:inpes@imes.com.br)