

## Autoria e imagem: dois conceitos em mutação

### Resumo

As mutações tecnológicas na contemporaneidade, ampliando condições de deslocamentos do analógico para o digital, da representação para a simulação, chegam também à autoria-leitura dos relatos e textos literários trazendo igualmente nova visibilidade na forma das imagens e de sua compreensão? O presente texto se introduz criticamente na análise da questão.

### 1. Introdução

As novas tecnologias, fundadas nos processos digitais, estão provocando mudanças que ainda são difíceis de avaliar. Como agravante a esta situação, as novidades tecnológicas, os *gadgets*, continuam a aparecer todos os dias, e aquilo que analisamos hoje, amanhã poderá estar defasado. A informática e a Internet, nascidas como instrumentos da administração do capital e dos aparelhos militares, foram rapidamente apropriadas por outros setores da sociedade e suas influências na nova sensibilidade têm dividido opiniões. Quaisquer avaliações, todavia, não podem ser feitas considerando exclusivamente o avanço tecnológico excluído de um contexto social amplo. De fato, algumas das características mais destacadas da Internet e da Web estão presentes como propostas artísticas e teóricas muito antes do surgimento da Internet e mesmo da informática. O que elas trazem é, em última análise, a concretização dessas idéias e projetos.

No amplo espectro de problemas que poderíamos tratar dentro do tema da função da tecnologia na construção do processo comunicacional na

contemporaneidade, escolhemos dois aspectos: a *autoria/leitura* dos relatos e textos literários, e aquilo que se denominou uma *nova visibilidade*, advinda das imagens digitais. Tal escolha se justifica por se tratar de conceitos profundamente afetados pelas transformações culturais e tecnológicas e por envolverem a interatividade, uma das mais atrativas e polêmicas características da Web. Ambos os conceitos passaram - e ainda passam - por um processo de mutação, decorrente, certamente, da irrupção das novas tecnologias, mas não podem ser vistos como frutos exclusivos delas. Por outro lado, interpenetram-se quando, nas palavras de Derrida, a vida cultural passa a ser vista como uma “série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos” (DERRIDA, citado por HARVEY, 2002:53) e ainda quando o texto passa a ter uma visualidade antes não considerada. Para efeito de análise, separamos os conceitos, embora eles se entrecruzem formando uma unidade.

### 2. As tecnologias e a crise da representação

O pensamento iluminista vê o mundo e a natureza como entidades que podem ser apreendidas, dominadas e representadas e considera “axiomática a existência de uma única resposta possível a qualquer pergunta” (Harvey, 2002: 35). Isto significa a existência de um “único modo correto de representação que, caso pudesse ser descoberto (e era para isso que todos os empreendimentos matemáticos e científicos estavam voltados), forneceria os meios para os fins iluministas” (Harvey, 2002: 35).

**Durval de Lara Filho** é formado em Comunicação Visual (FAAP) e Arquitetura (Mackenzie), mestrando em Ciências da Comunicação junto à ECA-USP.



Num curto espaço de tempo, entre 1848 e 1914, ocorrem profundas mudanças políticas, econômicas e culturais desencadeadas pela intensa migração para as cidades, transformadas repentinamente em heterogêneos e verdadeiros pólos de irradiação e discussão das novas idéias e invenções. Em menos de um século o mundo viu a quebra da perspectiva renascentista nas artes, o surgimento da música atonal e da nova literatura de Proust, Joyce e Mallarmé; nas ciências, a geometria não-euclidiana, a Mecânica Quântica, a Teoria da Relatividade, o Raio X. Nas fábricas, as linhas de montagem de Ford-Taylor, que ao fragmentar as tarefas, visava maximizar a eficiência utilizando-se do espaço para acelerar o tempo. Uma verdadeira revolução ocorre nos transportes com os trens, os automóveis, submarinos e dirigíveis; nas comunicações, com as invenções da rotativa, do telégrafo, do telefone, do rádio e da televisão; nas cidades, com o uso da eletricidade para a iluminação e outros fins.

“Por volta de 1910, um certo espaço viu-se abalado. Tratava-se do espaço do senso comum, do conhecimento, da prática social, do poder político, um espaço até então entronizado no discurso cotidiano, bem como no pensamento abstrato, na qualidade de ambiente e canal de comunicação. O espaço euclidiano e perspectivista tinha desaparecido como sistema de referência, ao lado de outros ‘lugares comuns’ anteriores como a cidade, história, paternidade, o sistema tonal na música, a moralidade tradicional e assim por diante. Esse foi de fato um momento essencial” (Henri Lefèbvre, citado por Harvey, 2002, p.242).

O movimento modernista europeu coloca sob suspeita um dos mais caros princípios do pensamento iluminista: o conceito de *representação como cópia da realidade ou mimese*. São propostas novas e diferentes maneiras de representação ou “sistemas divergentes de representação”, como sugere Harvey. “Todo o mundo da *representação* e do *conhecimento* passou por uma

transformação fundamental nesse curto espaço de tempo” (HARVEY, 2002:36). Durante toda a idade clássica pressupunha-se uma coerência “entre a teoria da representação e as da linguagem, das ordens naturais, da riqueza e do valor” (FOUCAULT, 1966:12). A partir do século XIX essa configuração se altera inteiramente: “a teoria da representação desaparece como fundamento geral de todas as ordens possíveis” (FOUCAULT, 1966:12).

No decorrer do século XX há uma radicalização das idéias modernistas - para alguns autores, se dá um rompimento: “enquanto o modernismo pressupunha uma relação rígida e identificável entre o que era dito (o significado ou ‘mensagem’) e o modo como era dito (o significante ou “meio”), o pensamento pós-estruturalista os vê separando-se e reunindo-se continuamente em novas combinações” (DERRIDA, citado por HARVEY, 2002:53). A vida cultural passa a ser vista como uma “série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos”. Este entretexto, urdido no entretecer de textos, não é transparente, uma vez que “a linguagem opera através de nós” (idem *ibidem*).

É nesse contexto que surgem a informática e a Internet, rapidamente apropriadas por quase todos os setores da sociedade, influenciando e sendo influenciados pela nova sensibilidade, num processo de mútua alimentação. Tratadas como panacéia para os males do homem e da civilização por grande parte da mídia, no entanto, a tecnologia não determina a sociedade, nem a sociedade escreve o curso da transformação tecnológica: incorpora e utiliza-a, como afirma Castells. (2001: 25/43). Os meios digitais, e particularmente a Internet e a *Web*, evidenciam e acentuam novas práticas de produção da informação. A tecnologia implementa e pavimenta uma estrada já conhecida e traçada, sinaliza-a e estabelece uma espécie de concretude ao projeto existente. Ao estabelecer essa concretude, cria novas possibilidades e amplia os horizontes



de uma forma não prevista, trazendo mudanças drásticas nas *formas do fazer* e nas diversas relações sociais onde elas ocorrem. O pensamento também já não é mais o mesmo: a centralização da emissão dá lugar à multiplicidade de possibilidades de enunciação e a recepção se torna diversificada. Os universais dão lugar à fragmentação, a uma espécie de totalidade sem uma razão ordenadora.

Algumas características marcantes distinguem as novas tecnologias nos dias atuais. Segundo Castells, a informação é a matéria-prima dessas tecnologias: “são tecnologias para agir sobre a informação, não apenas informações para agir sobre a tecnologia, como foi o caso das revoluções tecnológicas anteriores”. Um segundo aspecto “*refere-se à penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias*”. Todos os processos, coletivos ou individuais, são “moldados” pelos novos meios. Uma terceira característica é a “*lógica de redes*”. O conceito de rede ocupa um lugar central para dar conta da complexidade, servindo para estruturar o não-estruturado, porém preservando a flexibilidade, pois o não-estruturado é a força motriz da inovação na atividade humana”. Por último, “a *convergência de tecnologias específicas para um sistema altamente integrado*”, o que pode ser visto claramente na Internet, onde a informática, as telecomunicações e a microeletrônica atuam em conjunto, sendo impossível dissociar uma de outra no sistema de informação (CASTELLS, 2001: 78-79).

Não se trata de ver a Internet e a *Web* como uma grande revolução surgida exclusivamente a partir do avanço tecnológico que coloca a cultura e o ‘fazer’ de pernas para o ar. Pelo contrário, a interatividade, o hipertexto, a possibilidade de se realizar trabalhos coletivos e de criar comunidades a partir de temas de interesse comum, entre outros, já estão presentes como propostas artísticas e teóricas. O que a Internet e a *Web* acrescentam é a condição para

a concretização dessas idéias e projetos.

### 3. Conceitos em mutação

Dentre as características da *Web*, a possibilidade de interatividade é uma das mais interessantes, chegando mesmo, segundo alguns autores, a introduzir novas formas *ler* e de *ver*. No entanto, para que esta possibilidade se realize é fundamental que ocorra uma redefinição nos processos de autoria e leitura, dissolvendo ou ao menos redefinindo suas fronteiras. Em relação às imagens, o processo de digitalização que alterou de forma radical a captura, produção, armazenamento e distribuição das imagens, gerou um debate sobre até que ponto estas mudanças fundariam uma *nova visibilidade*. Estes dois aspectos serão discutidos a seguir.

#### 3.1 Autoria, autoridade e autoria procedimental

Para Umberto Eco, em *A Obra Aberta*, “o papel do criador era de organizar uma dialética entre a ordem e a desordem, entre a previsibilidade e a imprevisibilidade, ‘entre forma e abertura; entre livre multipolaridade e permanência da obra até na variedade das leituras possíveis’” (COUCHOT, 1997: 192). Nos trabalhos de Hélio Oiticica e Lygia Clark, na década de 60 do século XX, não existe a obra se não há participação ou intervenção do espectador. O artista cria situações e objetos com o propósito de “Libertar o espectador de sua inércia anestesiadora, seja através de sua participação ativa na recepção ou na própria realização da obra, seja na intensificação de suas faculdades de percepção e cognição” (ROLNIK, 2002:173). É a intervenção do público que dá sentido e tira esses objetos “de sua inércia formalista e sua aura mitificadora, criando “objetos vivos”.

A *Web*, por meio do hipertexto, favorece enormemente a interação, a participação, e o espectador é substituído pelo usuário interator. No entanto, para que isto ocorra, a autoria tem de mudar de caráter: ela não deixa



de existir mas é profundamente alterada em relação a seu status tradicional, adquirindo um caráter *procedimental*, que “significa escrever as regras pelas quais os textos aparecem, tanto quanto escrever os próprios textos” (MURRAY, 2003:149). Significa ainda “escrever as regras para o envolvimento do interator”, isto é, criar as condições para que as coisas aconteçam em resposta às ações dos participantes. “O autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas” (MURRAY, 2003: 149). Esse tipo de autoria remete diretamente aos princípios do jogo, no qual o autor é aquele que fornece os *elementos* e as *regras*, cabendo ao interator trilhar os caminhos que escolher dentre os oferecidos. Murray compara este procedimento a uma coreografia, e os usuários, a intérpretes que fazem uso de um repertório de ritmos e passos, previamente definidos, para executar a sua dança. Num primeiro momento este procedimento pode parecer limitado e fechado. Mas se observarmos atentamente, veremos que se trata apenas de um princípio organizador que permite grande número de opções a partir de *nós* ou *entroncamentos*, que podem ser tantos quantos o autor desejar. A combinação das variáveis escolhidas por cada um dos interatores com as variáveis dos demais participantes gerará uma ampla gama de possibilidades narrativas. A autoria, a organização e o tratamento das informações devem assumir um papel similar ao da interface gráfica que promove uma espécie de “tradução simultânea” de mão dupla entre a máquina/software e o público usuário.

O conceito de autoria como propriedade, tão enfatizado em nossos dias, surge apenas no século XVIII. Os relatos e os textos que hoje chamamos de literários, circulavam, desde a Idade Média, sem que houvesse o nome de seus autores, ao contrário dos textos científicos, que, para serem valorizados, deveriam trazer o nome do autor<sup>1</sup>. A autoria como propriedade

aparece na forma de uma legislação sobre os direitos do autor e os direitos de reprodução de uma obra. Esta visão jurídica que enfoca os direitos e a posse mostra duas faces da questão. A primeira delas é que os textos passam a ter de ostentar o nome do seu autor, que responderá juridicamente por eles, sendo passíveis de punição. A segunda, é que, antes de ser uma conquista individual ou um reconhecimento do autor, tal legislação “deriva diretamente da defesa da livraria que garante um direito exclusivo sobre um título ao livreiro que o obteve” (CHARTIER, 1994:38). Para Foucault a “função-autor é (...) característica do modo de viver, da circulação e do funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade”. Para Roland Barthes, em *A morte do autor*, escreve que “é a linguagem que fala, não é o autor” (BARTHES, 1987). A autoria é um entrecer de textos e não o processo solitário de um criador, e “a explicação da obra é sempre procurada do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria mais ou menos transparente da ficção, fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o *autor*, que nos entregasse a sua confiança” (idem, *ibidem*). No lugar do autor, Barthes coloca a linguagem, a partir de onde se fala, o que lembra Mallarmé em seu texto “*Crise de vers*”: “A obra pura implica o desaparecimento da elocução do poeta, que cede a iniciativa às palavras”<sup>2</sup> (MALLARMÉ, sd).

Todas estas formas de ver o autor e o texto vão encontrar na *Web* as possibilidades de se concretizar com o uso do hipertexto e da simulação. A exigência de uma ação do usuário é própria do dispositivo e, portanto, também condiciona sua linguagem e produção. Com o aparecimento dos dispositivos digitais (o DVD, por exemplo) o filme pode ser digitalizado e devidamente ‘preparado’ para o novo meio, o que possibilitará a intervenção não mais de um ‘espectador’, mas de um ‘usuário’, que poderá manipular a obra, acelerando seu ritmo, voltando e repetindo passagens, ‘remontando’ o

(01) “A palavra “autor” deriva do latim *auctor*, que, por sua vez, deriva, através de numa cadeia linguística, de uma palavra que significa aumentar ou desenvolver. *Auctor* significa alguém que dá origem ou promove e não uma pessoa cuja palavra se tornou canônica. Autoridade e autor têm a mesma raiz e as práticas medievais davam-lhes um sentido idêntico. Os autores, em sentido medieval, são aqueles cujos textos têm autoridade, os que podem ser comentados, mas não contraditos. Na linguagem contemporânea, um “autor” é um indivíduo que é o único responsável - e, como tal, exclusivamente digno de crédito - pela produção de uma obra única e original”. (Mourão, 2001:)

(02) *L'oeuvre pure implique la disparition élocutoire du poëte, qui cède l'ini tia tive aux par le heurt de leur inégalité mobilisés ; ils s'allument de reflets réciproques comme une virtuelle traînée de feux sur des pierreries, remplaçant la respiration perceptible en l'ancien souffle lyrique ou la direction personnelle enthousiaste de la phrase.* (Mallarmé, s/d)

(03) O Filme “Nelson Freire”, de João Moreira Sales foi lançado em DVD com esta possibilidade: são 30 cenas e o espectador pode assistir a “versão do diretor” ou optar por uma versão aleatória (randômica) que “remonta o filme combinando as 30 seqüências em ordens diferentes. (Folha de São Paulo, 29 de julho de 2004.

Ilustrada, p. 3)



filme<sup>3</sup>. Nada impede, porém, de se ver o filme exatamente como ele foi produzido e montado, como é projetado numa sala de cinema: esta é uma opção entre outras. O conceito de público *usuário* em contraposição ao de público *espectador* tem desdobramentos na forma como se vê o autor - o autor não mais como *autoridade*, ou *narrador privilegiado* para um público relativamente apático. Na literatura, nos museus de arte contemporânea ou nas obras de arte eletrônica, a contemplação já deu lugar à participação num movimento de interação comparável aos jogadores que fazem uso de um repertório para jogar.

Como diria, “O triângulo delimitado tradicionalmente pela obra, autor e o espectador vê sua geometria questionada. Para conservar a metáfora, dir-se-á que este triângulo tende a se tomar um círculo (...) Sobre este círculo móvel, a obra, o autor e o espectador não ocupam mais posições estritamente definidas e estanques, mas trocam constantemente estas posições, cruzam-se, confundem-se ou se opõem, contaminam-se” (COUCHOT, 1997, 141).

### 3.2 Os processos de construção da imagem

Mas e as imagens? Quais são as alterações na captação, no armazenamento, na distribuição e na leitura das imagens digitais? Elas “fundam uma nova visão”, do mesmo modo como se alteraram as maneiras de ler? A imagem passa a ser uma “visualização numérica que não mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética” (COUCHOT, 1993: 42), como afirma Couchot? Há um corte epistemológico entre os meios tradicionais que supõem o real e a imagem de síntese como processo de simulação que rompe com os modelos de representação?

O uso da tecnologia na captação, produção, tratamento e distribuição da imagem não é recente. Já no Renascimento iremos encontrar alguns aparatos utilizados para reproduzir a

natureza por meio de uma “investigação racional do real” (CAVALCANTE, 2002, p. 227): são eles a câmara obscura, composta de um pequeno orifício por onde passa a luz, que por sua vez é projetada num anteparo; ou o tecido umedecido que é estendido, permitindo a passagem da luz e a visualização daquilo que está por trás dele; e finalmente, a *perspectiva artificialis*. Estas técnicas - que no seu conjunto constituem uma espécie de mecanismo para a ‘captura da imagem do real’ - configuram dois princípios: a noção de ‘janela do mundo’ e a visão da pintura como ‘cosa mentale’<sup>4</sup>. O desenho se põe como modo de organização intelectual do objeto, projeção de suas possibilidades de criação” (KAMITA, 2002: p.217). Esta dimensão do fazer e do construir, baseia-se nos conhecimentos científicos da época. A perspectiva, por exemplo, é formulada como um modelo geométrico baseado na fisiologia da visão que procura reproduzir o cone visual. Esta técnica “ao afirmar uma nova maneira de conceber o espaço, faz parte deste esforço de conquista do real” (idem, p.226). Reduzindo fenômenos a regras geométricas e algébricas, matematicamente exatas e partindo de medidas e proporções, constrói-se uma imagem a partir de um ponto de vista, que se configura como uma *representação do real*. Esta convenção pressupõe um aprendizado de leitura que certamente causou estranheza na sociedade da época, pois rompe com os padrões medievais de representação.

A busca de modelos científicos para a construção das imagens prossegue. Segundo André Parente é com Descartes que a separação entre o olhar e o mundo se aprofunda ocorrendo uma “cisão entre o olhar do corpo (sensível) e o olhar do espírito (inteligível) (...) Em Descartes, o que o olho vê são as idéias e conceitos que remetem a um sujeito e a modelos de conhecimento. O que é a *Dióptrica* senão o breviário de um pensamento que não acredita mais que a nossa visão está destinada ao conhecimento do

(04) "cosa menta/e": objeto da inteligência elaborado com "hostinato rigore" (...) Trata-se aqui do rigor geométrico da perspectiva, criação então recente e que subordinava a matéria da visão à racionalidade de um olho centralizador. A perspectiva era, para Leonardo, a ponte que unia arte e ciência. (Bosi, Alfredo. Uma disciplina do olhar. **Folha de S.Paulo**, sábado, 12 de dezembro de 1998. <http://almanaque.folha.uol.com.br/bosi7.htm>, consultado em janeiro de 2006). "A grande inovação do desenho de da Vinci consiste no abandono da figura 'realística' em favor de uma representação mais esquematizada, de uma interpretação puramente mecânica da realidade. É algo que tem sua origem na cultura neo-platônica de da Vinci (para quem a arte era sobretudo "cosa mentale"), e que se manifesta não só no desenho que faz das máquinas mas sobretudo na representação que criou da máquina mais extraordinária de todas: o corpo humano", (Marion Lignana Rosenberg, 29/12/1997. <http://www.mondo-marion.com/leonardo.html>).



visível e decide reconstruí-lo, fazendo-a funcionar através dos modelos físico-matemáticos da luz e da fisiologia da visão baseados nos princípios da geometria e da mecânica nascentes?” (PARENTE, 1993: 12). Aí estão os conceitos fundadores da fotografia e dos demais dispositivos de captação automática de imagens, que culminam, hoje, com as imagens digitais.

O computador, ao substituir o grão de prata da fotografia pelo pixel, permite o domínio sobre a unidade mínima da imagem. Isto leva, segundo Couchot, a um processo de substituição do *automatismo analógico* pelo *automatismo calculado*, “resultante do *tratamento numérico da informação* relativa à imagem” (COUCHOT, 1993:38). As imagens de síntese não são índices e não mais pretendem representar e nem ter qualquer relação direta com o real, “nem física, nem energética”. Elas procuram *simular* o mundo real através de um processo de modelização que segue “leis racionais que o descrevem e explicam” e são criadas a partir de modelos físico-matemáticos da luz e da fisiologia da visão (idem, ibidem: 43). Não se trata mais da construção da imagem pela luz capturada num mecanismo ótico e processada quimicamente, mas uma construção simulada de uma imagem do objeto a partir de *outros* modelos cuja lógica é a síntese do real “em toda sua complexidade segundo leis racionais que descrevem ou explicam” (COUCHOT, 1993: 43). De fato, a criação de imagens no computador obedece a modelos previamente formulados e definidos num programa ou software construído a partir de informações e situações do real. “Para que se possa simular, através de uma imagem de síntese, um pôr-do-sol sobre um mar agitado por ondas, a construção dos algoritmos e da matriz numérica deve obedecer a modelos tais como os modelos óticos que regem a refração da luz sobre a água do mar e os modelos hidrodinâmicos que regem o deslocamento das ondas” (idem, ibidem). Dessa forma, diz Parente, as

imagens de síntese se limitam “a nos dar do sensível uma imagem conforme os modelos de inteligibilidade” e, sendo fruto de um modelo, se ela se opõe ao real é “para melhor desqualificar o sensível, e não para afirmar o simulacro como potência do falso que destrói qualquer modelo de representação” (idem, ibidem), como no cinema da imagem-tempo, de Deleuze<sup>5</sup> (PARENTE, 1993:23).

No entanto, André Parente cita Popper, Couchot, Quéau e Plaza como defensores da idéia de que é a imagem de síntese que rompe os vínculos com o real: “Trata-se portanto da idéia de um corte epistemológico entre a pintura, a fotografia e o cinema como modelos de representação que supõem o real, e a imagem eletrônica e a imagem de síntese como processos de simulação que rompem com os modelos de representação” (PARENTE, 1993: 20). Em outras palavras, a imagem digital descola-se do real e se vê liberta da representação clássica: “Não se trata mais de figurar o que é visível; trata-se de figurar aquilo que é *modelizável*”. (COUCHOT, 1993: 43, grifo do autor). No entanto, pode-se perguntar, com Parente, “como distinguir a imagem numérica da tecnologia renascentista que fez da geometria e dos perspectivadores verdadeiras máquinas óticas capazes de produzir demonstrações e simulações do espaço?” (PARENTE, 1993: 22). Não seriam as tecnologias digitais o ponto presente de todo o processo de automatização da criação ou captura das imagens iniciado no Renascimento? Couchot parece ignorar as discussões dos modernistas europeus em relação à representação, desconsiderando as grandes mudanças por que passa a pintura e as artes plásticas no início do século XX, que não mais se limitam a “imitar e restituir efeitos”, mas a “produzir efeitos de luz, de cor e de movimento”. Ignora também a história do cinema que a partir da década a de 20 do mesmo século, produziu “uma imagem que problematiza a percepção, o sujeito e o pensamento,

(05) Para Deleuze o cinema da imagem-tempo é puro simulacro que rompe com o modelo clássico da representação. "Para este cinema, trata-se antes de mais nada, de promover encadeamentos paradoxais, que não se referem mais a um real preexistente; de criar uma imagem-tempo que se libera dos movimentos de reconhecimento do esquema sensorio-motor e das representações do vivido" (PARENTE, 1993: 22).



rompendo com os modelos dominantes da representação” (PARENTE, 1993: 20).

Observe-se que os textos acima citados são de 1993 e abordam tão somente as chamadas *imagens sintéticas*, isto é, aquelas construídas no computador por meio de programas específicos para tal ou de programação. É preciso distinguir, no entanto, as *imagens de síntese* das imagens digitais *capturadas* com dispositivos. Couchot não está se referindo às imagens ‘analógicas’ digitalizadas, ou seja, imagens convencionais convertidas para o sistema binário. Em relação às imagens digitalizadas pelos *scanners*, câmeras fotográficas ou de vídeo digitais, ao menos do ponto de vista técnico, as ideais acima não se sustentam, uma vez que o sistema de captura ótico é similar ao convencional e a diferença está no processo de conversão da luz - de físico-químico no processo convencional ao físico-matemático, no digital. Esta alteração no processo técnico de construção da imagem não altera outros aspectos: o referente é o mesmo, assim como o produto visível - ao menos para os não especialistas que não são capazes de distinguir uma foto convencional de outra processada digitalmente.

No seio dessa discussão é freqüente opor o digital ao analógico. Alain Renaud recupera Descartes (“a cisão entre o olhar do corpo e o olhar do espírito”) ao identificar o digital como da ordem dos fatos, da inteligibilidade, e o analógico como da ordem do corpo, do sensível. No entanto, propõe uma nova relação entre a inteligibilidade (olhar do espírito) e o sensível (olhar do corpo). Na imagem, diz ele, “a questão da inteligibilidade se encontra ao lado daquilo que parece excluir: a questão sensível” (RENAUD, 1997:3). Seriam assim dois níveis aparentemente irreconciliáveis, cada qual com sua própria lógica, mas que devem ser pensados como reconciliados numa unidade, mesmo que definidos numa dualidade. Isto remetaria à idéia de analogia, como uma espécie de “chave

ou de pensamento capaz de estabelecer simultaneamente a articulação e a diferença” (Idem, *ibidem*: 3,4), pois ela está diretamente ligada à noção de proporcionalidade, das relações e da medida, o que nos faz pensar no numérico - expressão e notação das medidas - como sendo “aquilo que estabelece regras e regula a analogia” (Idem, *ibidem*: 5). Seguindo este raciocínio, a analogia - fundada na comparação e na distinção de semelhança e diferença — se constrói na interação do sensível com o inteligível (analítico, matemático). Já para Deleuze, a dupla olho/natureza (o sensível) foi substituída pela dupla cérebro/informação (o inteligível), afirmação que leva Daniel Boughoux a questionar: “O que é um olho sem um cérebro? O que é a natureza sem os sinais que extraímos num modo de informação?” (BOUGNOX, in RENAUD, 1997: 23).

Percebe-se, pelo exposto, como os termos “analógico” e “digital” são imprecisos para caracterizar aquilo que pretendem. Enquanto o primeiro se refere a uma relação entre um referente e a imagem resultante, o segundo fala de um processo de codificação. Nesse sentido, uma imagem *digital* pode ser *analógica* se capturada por equipamento ótico, tanto quanto o é a imagem capturada e impressa num filme fotográfico<sup>6</sup>. Para Deleuze o analógico não se opõe ao digital: “o analógico remete a dois tipos de semelhança: a semelhança produtora e a semelhança produzida”. No primeiro caso, a analogia é figurativa, já que nela a semelhança é determinante. No segundo caso, ela é o resultado de relações completamente diferentes das que é encarregada de produzir, e “surge como o produto brutal de meios não semelhantes”. Para o mesmo Deleuze, o digital também possui duas formas distintas. “O digital que opera por códigos e programa, e implica operações de homogeneização, segundo um código qualquer, em particular o código binário e funciona por conversão-transdução de informações. Por outro lado, o digital

(06) A diferença técnica é que no digital a luz capturada é transformada primeiramente em impulsos elétricos e depois num arquivo em código binário (0, 1), enquanto na foto convencional a luz provoca uma reação química nos grãos de prata do filme, que após serem processados quimicamente, fixam tal impressão. Para ser visualizada, uma imagem digital precisa de um programa (software) que lê o arquivo binário e transforma as informações codificadas em impulsos elétricos que são transmitidos a um monitor.

opera por *código paradoxal*, que se opõe à analogia e a toma por objeto: “ele é a expressão digital da analogia enquanto tal” (Deleuze, Gilles, La logique de la sensation, Paris: Editions de La Différence, 1981, citado por PARENTE, 1993: p.32).

Numa outra abordagem, Renaud estabelece um paralelismo entre o alfabeto e os números. “De certa forma o digital é uma meta-alfabetização” (RENAUD, 1997:14), diz ele. A codificação da imagem em unidades discretas (números) e a possibilidade de criar imagens a partir da manipulação dos números, aproximaria o digital do alfabeto, e a linguagem visual da linguagem verbal. Assim, as imagens digitais seriam ‘escrituras’ cuja legibilidade constrói a visibilidade. Na mesma linha, Quéau afirma que “Agora o legível pode engendrar o visível”. Esta nova escrita proporcionada pelas imagens de síntese trará mudanças profundas nos “nossos métodos de representação, nossos hábitos visuais, nossos modos de trabalhar e criar” (QUÉAU, 1993:91).

Em resumo, o que muda na imagem com os processos digitais? Muda o processo tecnológico de criação, captação, tratamento e armazenamento da imagem. O digital assenta-se num princípio *gerativo*, no qual não existe a cópia, mas um arquivo com instruções para ‘construir’ uma imagem num suporte, seja ele o monitor ou uma impressora. Dessa forma pode-se copiar o arquivo, mas a imagem sempre é gerada *a partir do arquivo*, o que exclui qualquer desgaste ou degradação do original, tal qual conhecemos nos suportes materiais (filme, fita de vídeo, etc). Mudam ainda os suportes, hoje cada vez mais o monitor, a tela do computador, e cada vez menos o papel fotográfico, a tela de projeção, o equipamento de som. Para André Rouillé, o que importa nas novas imagens não são as diferenças tecnológicas, como a substituição do grão de prata pelo pixel, mas a possibilidade que tais imagens têm de

circular na rede, passando a ter uma existência social e uma flexibilidade inexistentes na foto convencional (ROUILLÉ, in RENAUD, 1997: 26).

### Considerações finais

A imensa dificuldade de compreender os acontecimentos contemporâneos leva algumas abordagens a percorrer caminhos que, ou adotam uma análise que considera o novo e ainda pouco conhecido numa perspectiva tradicional, como ocorreu no início da fotografia - então comparada e analisada sob a ótica da pintura -, ou adotam uma atitude de deslumbramento com a emergência das imagens digitais e do hipertexto e as analisam dentro das fronteiras da tecnologia: tudo nasce aí, tudo acontece aí; ou ainda, adotam uma atitude catastrófica diante das tecnologias emergentes.

Ao optar pela análise das mudanças pelas quais passam a *autoria/leitura* dos relatos e textos literários e aquilo que se denominou uma *nova visibilidade* advinda das imagens digitais, tínhamos clareza de que esta separação é artificial, ou metodológica, se se preferir. Ao discutirmos a *autoria/leitura* nos limitamos aos relatos e textos literários que, ao serem transpostos para a Web, adquirem uma *visualidade*. Da mesma forma, ao analisar as imagens digitais nos deparamos com o conceito de *escritura* das imagens. Este embricamento também não surge com as novas tecnologias, mas com as vanguardas européias no início do século XX. Nas artes plásticas, os movimentos genericamente denominados Concretismo ou Arte Concreta procuravam quebrar todo e qualquer vínculo com a representação da natureza da arte figurativa por meio da essência da forma e da cor, mas diferentemente da arte abstrata, buscavam um grande rigor em suas construções, uma objetividade fundada em princípios matemáticos. Por outro lado, a Poesia Concreta explora intensamente a visualidade. Artes Plásticas e poesia fundem-se.



Mas se as novas tecnologias não foram as responsáveis pela quebra da representação como cópia da realidade, não inventaram a interatividade e nem os processos que utilizam a matemática para gerar imagens, o que elas trouxeram para serem consideradas revolucionárias? As transformações trazidas pelas imagens digitais e pelo hipertexto, como vimos, são muito grandes em sua produção, manipulação e circulação, mas ainda difíceis de avaliar no campo da recepção. Enquanto o hipertexto potencializou muito os enlaces e reenvios - já presentes na

Enciclopédia de Diderot e D'Alembert - a discussão sobre a *escrita e a leitura das imagens*, embora seja uma abordagem original, interessante e importante na produção, seria significativa para o usuário que quer apenas visualizar e trocar imagens? Até que ponto as mudanças na produção, manipulação e circulação das imagens digitais teriam gerado uma *nova visualidade*, ou alterado a forma de ver imagens? Hoje ainda é difícil ter respostas e talvez somente o desdobramento de acontecimentos tão recentes possam oferecer horizontes mais claros.

#### Bibliografia do Artigo

BARTHES, R. **A câmara clara**. Rio de Janeiro : Nova Fronteira, 1984.

\_\_\_\_\_. **A Morte do Autor**, in O Rumor da Língua, Lisboa, Edições 70, 1987.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Walter Benjamin, Obras escolhidas, Vol 1 : Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 6ª. Ed, 1993.

BRIGGS, Asa & BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet**. São Paulo: Zahar, 2004

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede (A era da informação: economia, sociedade e cultura)**, v.I. São Paulo : Paz e Terra, 1999.

CAVALCANTE, B. et al. **Modernas tradições: percursos da cultura ocidental -[Séculos XV - XVII]**. Rio de Janeiro : Access, 2002.

CHARTIER, R. **A ordem dos livros: leitores, autores e bibliotecas na Europa entre os séculos XIV e XVIII**. Brasília, Ed. UNB, 1994.

COUCHOT, Edmond. **O tempo real nos dispositivos artísticos. Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

\_\_\_\_\_. **Da representação à simulação. Imagem-Máquina: a era das reecnologias do virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. **A arte pode ainda ser um relógio a que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. A arte do século XXI: a humanizaçãodas tecnologias**. Diana Domingues, organizadora. São Paulo: fundação Editora da UNESP, 1997.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1966.

- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- Mallarmé, Stéphane (s/d) Crise de vers. Sur remue.net: textes fondamentaux de notre modernité. <http://www.tierslivre.net/litt/mallarmCDV.html>.
- MOURÃO, José Augusto. **Para uma poética do hipertexto**. Em papel: Edições Universitárias Lusófonas, Lisboa, <http://www.triplov.com/hipert/autorid.htm>. 2001.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodek: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural, Unesp, 2003.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo, 1995.
- OTLET, Paul. **Traité de documentation**. Ediciones Mundaneum/Palais Mondial, Bruxelles, 1934.
- PARENTE, André, (org.) **Imagem maquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo. Ed. 34, 1993.
- QUÉAU, Philippe. **O tempo do virtual**. Imagem-Máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- RENAUD, Alain. **L'image: de l'analogique au numérique (enjeux philosophiques)**. Institut National de l'audiovisuel/Collèges iconiques. <http://www.ina.fr/inatheque/activites/college/college-n.fr.html>. 1997.
- ROLNIK, Suely. **Molda-se uma alma contemporânea: o vazio-pleno de Lygia Clark**. Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.
- TEIXEIRA COELHO, José. **Dicionário crítico de Política Cultural**. São Paulo, Editora Iluminuras, 1997
- \_\_\_\_\_. **Moderno pós moderno: modos & versões**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

