

Imagem analógica x imagem digital: sobre a impressão de ruptura referencial

Alfredo Luiz Paes de Oliveira Suppia*

Resumo

A tecnologia digital trouxe novas questões para a filosofia da imagem, as quais acabaram por reformular o debate sobre conceitos já bem conhecidos, baseados no estudo da pintura ou da imagem fotográfica. Este artigo discute um dos aspectos mais evidentes nesse novo panorama: a suposta ruptura com o referente sugerida pela imagem digital.

Palavras-chave: imagem, analógico, digital, referente, fotografia, cinema

Nas discussões em torno das imagens de síntese, emerge com frequência a questão da ruptura referencial. Isso ocorre porque, se comparadas às imagens estabelecidas em suporte concreto, palpável, tais como pintura, fotografia ou cinema, a imagem de síntese, que é por natureza numérica e digital, ganha uma curiosa auto-referencialidade, ou seja, rompe com qualquer referente exterior a ela mesma.

De fato, a imagem de síntese, no caso, uma infografia, não mantém o mesmo “cordão umbilical” com o referente tal como podemos evidenciar na imagem fotográfica¹. Uma imagem simulada em computador baseia-se em cálculos algébricos e não no decalque fotoquímico do corpo referendado. Se vemos a fotografia de uma cordilheira nevada, não há dúvida de que esse corpo (a cordilheira) existe em algum lugar e, no momento em que a luz promoveu seu decalque no papel fotossensível, havia neve em seus picos. A imagem da cordilheira nevada guarda, sem dúvida alguma, um elo de ligação com o corpo de onde ela emanou. Segundo Barthes, “(...) na fotografia jamais posso negar que

* Jornalista com especialização em Língua Portuguesa e Literatura Brasileira e Jornalismo Científico, mestre e doutor em Multimeios, Unicamp (alfredo.luiz5@terra.com.br).

¹ No sentido empregado por Barthes, o de “Uma espécie de vínculo umbilical [que] liga o meu olhar ao corpo da coisa fotografada (...)” (cf. 1984: 121).

a coisa esteve lá. (...) A foto é literalmente uma emanção do referente” (Barthes, 1984: 115-121). Dubois aprofunda a questão observando que:

De todas as artes da imagem, de fato, a fotografia é provavelmente aquela em que a representação está ao mesmo tempo, ontologicamente, o mais perto possível de seu objeto, pois é sua emanção física direta (a impressão luminosa) e porque lhe cola literalmente na pele (estão *intimamente* ligados), mas é igualmente, e também ontologicamente, aquela em que a representação mantém uma distância absoluta do objeto, em que ela o coloca, com obstinação, como um objeto *separado*. Tanto mais separado quanto perdido. (1993: 311-312)

Por outro lado, a cordilheira nevada gerada por simulação computacional é, de certa maneira, uma imagem “órfã”. Ao invés de um “cordão”, o que liga a imagem de síntese ao objeto que ela referencia são equações que ordenam os *pixels* em sua disposição na tela eletrônica. Dessa maneira, a imagem de síntese pode ser, até certo ponto, tomada como imaterial. Daí o fato de, segundo Julio Plaza, podermos chamar a imagem de síntese de *soft copy*, imagens “soltas”, em oposição às *hard copies*, imagens tangíveis, presas num suporte palpável, tais como a pintura, a fotografia e o cinema (Plaza, 1993: 77).

Mas, quando mergulhamos nessa análise da natureza da imagem de síntese, verificamos que sua ruptura com o referente não é algo assim tão radical. De certa maneira, nem bem chega a se conformar uma ruptura. Segundo Fernão Ramos – para quem, hoje, nos deparamos com quatro grandes campos da imagem em interação: o fotográfico, o cinematográfico, o videográfico e o digital –, o grande diferencial da imagem de síntese em comparação às demais imagens técnicas é a não-mediação da câmera, acompanhada de uma maior plasticidade ou maleabilidade no que se refere aos cânones analógicos. Contudo, Ramos observa oportunamente que, a despeito da não-mediação da câmera e da fluidez da imagem de síntese, “é um grande erro, no entanto, negar o caráter analógico da imagem digital”:

É indispensável distinguir analogia de referencialidade, conceitos que designam potencialidades da imagem muitas vezes distintas. A imagem virtual pode conter (e os exemplos são diversos) traços analógicos, dentro de um quadro plástico que se distancia mais ou menos do universo da semelhança. (...) A radical inovação determinada pela conformação digital da imagem sonora refere-se não tanto à conformação plástica, à disposição dos traços de sua forma imagética, mas ao processo de elaboração dessa imagem. Sua grande inovação também não está na representação como virtualidade, liberta da presença da exterioridade – presença esta que é exigida na conformação imagética feita a partir da mediação da câmera. O homem das cavernas, que na penumbra realiza a pintura rupestre de um animal no prado, também compõe uma imagem virtual a partir do campo de seu próprio imaginário. O caráter virtual da imagem digital só adquire a dimensão inaudita que lhe é atribuída em função da inevitável comparação com o que era o padrão único da imagem-técnica até o aparecimento da imagem de síntese: aquele obtido através da mediação da câmera. (...) A liberação desse universo apenas restitui ao maquinismo imagético aquilo que é muito antigo: a conformação da imagem inteiramente a partir da dimensão imaginária. (Ramos, 1994: 31-32)

A citação de Ramos resume perfeitamente o raciocínio ao qual nos filiamos na análise das imagens de síntese, assim como recupera a idéia da lógica indiciária já na origem da pintura, conforme propõe Dubois. Esse mesmo raciocínio ameniza o caráter de ruptura atribuído à imagem digital, uma vez que a dimensão analógica desta não pode ser ignorada. Conforme bem lembra Eric Alliez,

(...) se se levar a sério a ruptura ocasionada pela imagem de síntese em relação às coordenadas “ptolomaicas” do mundo da experiência, vai-se descobrir que tais técnicas não afetaram a determinação fenomenológica do sentido enquanto “receptáculo das formas sensíveis” (*aisthèton eidon*) sem a matéria (*De anima*, II, 12, 424 a 17-19). Para dizer de outro modo: a *morfogênese* (por projeção) ainda se apóia em uma *física* (em um referencial físico) que não suspende uma fenomenologia da imagem: a representação se desenvolve a partir do reconhecimento das próprias coisas. Imagem *conforme*, imagem *mimética* ou *enfática* que restitui “o aparecer em” (*emphainein*), o aparecer no lugar das coisas: a produção de imagens se mantém inseparável de uma reconhecimento das modalidades segundo as quais os fenômenos aparecem em sua luz própria (*phôs, phainestai, phainomenon*). (1994: 269)

As observações de Alliez evidenciam que, embora careça de um suporte tangível e até mesmo de um referente concreto, a imagem de síntese guarda determinadas “regras” morfológicas e sintáticas que ainda a ligam a objetos exteriores. Só assim se justificam os efeitos das imagens televisivas e até mesmo infográficas, as simulações computacionais, imagens antes de tudo cognoscíveis. Tal constatação serve de ponto de partida para nossa concepção de que falar em suporte da imagem é tratar de uma base conceitual, mas sobretudo operacional. O que realmente *suporta* a imagem é o imaginário, e daí voltamos humildemente à noção de repertório. A imagem só é imagem se encontra *suporte mental* em nosso próprio imaginário.

Imaginamos um dado, aquele cubo branco de seis faces, cada uma delas ostentando uma disposição de pontos negros que remete aos números de um a seis. Imaginamos esse dado em proporção muito mais eficaz do que o morro do Pão-de-Açúcar, por exemplo, simplesmente porque o dado, em função de sua forma e tamanho apreensíveis, nos é mais acessível. Com certeza também imaginamos o Pão-de-Açúcar, e com mais presteza ainda reconhecemos sua imagem fotográfica, uma vez que tenhamos tido acesso a fragmentos de imagens suas capazes de *re-conformá-lo*. Contudo, não imaginamos o que desconhecemos, e isso Sartre (1996) já o disse melhor do que ninguém. Nossas imagens oníricas, as mais inusitadas, não serão senão “colchas de retalhos” de imagens nossas conhecidas.

Neste ponto discordamos de alguns aspectos levantados por Lúcia Santaella em sua análise das imagens de síntese. Se Ramos baseia sua classificação dos campos de conformação da imagem mais ou menos na mediação ou ausência da câmera, Santaella estabelece três paradigmas da imagem com base em seus suportes operacionais: o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. Ambas as classificações, embora sejam necessariamente reducionistas, são coerentes e nos remetem a conclusões similares. O pré-fotográfico de Santaella compreende o desenho, a pintura, a escultura, ou seja, imagens anteriores ao advento do método de inscrição dos objetos em suporte fotossen-

sível, com a mediação da câmera. O fotográfico compreende, obviamente, as imagens-técnicas conformadas pela câmera, especialmente a fotografia e o cinema, mas também o vídeo (que, embora opere outros processos, pode ser inicialmente filiado a essa categoria). O pós-fotográfico abarca as imagens de síntese, simulações em computador compostas por *pixels* organizados por equações matemáticas, em certa medida também imagens pós-câmera.

Até quando Santaella acena para o fato de a simulação também ser uma representação, contestando alguns preceitos relativos às imagens de síntese assinalados por Edmond Couchot (1993), concordamos com a evolução de seu raciocínio de genealogia das imagens. No entanto, divergimos da autora quando esta remete à teoria dos signos de Peirce, afirmando que “(...) o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada” (Santaella, 1994: 36). O não suscetível de ser imaginado não é passível de representação, nem simulação; não é traduzível, ainda que precariamente, em qualquer tipo de linguagem. E essa concepção não exclui as imagens não-representativas, a arte abstrata, as formas puras, etc., como aponta a autora. A imagem mais abstrata, a forma mais pura, não deixa completamente de ter um elo, ainda que remoto, a um repertório de imagens advindas da percepção e que subsiste em nosso imaginário.

No filme *Até o Fim do Mundo* (1991), de Wim Wenders, o filho de um cientista renomado percorre o mundo coletando diversas imagens por meio de um aparelho semelhante a óculos eletrônicos. O aparelho faz parte de uma grande invenção, um processo capaz de “injetar” ou recriar imagens diretamente no córtex e que prescinde dos olhos. A mulher do cientista Anton Farber (Ernest Berk), Edith (Jeanne Moureau), e mãe do protagonista, Sam Farber (William Hurt), ficou cega há muitos anos e agora está muito doente. O cientista e seu filho estão engajados no propósito de fazer com que Edith reveja seus filhos e conheça seus netos, nos poucos dias de vida que ainda lhe restam.

Uma vez que os “óculos” tivessem captado as imagens pretendidas, era necessário que a pessoa que os tivesse usado participasse do processo de transferência das mesmas imagens. Na verdade, as lembranças da pessoa que utilizou os óculos, somada à ação da máquina, acabaria por reconstituir, na mente do receptor ou beneficiário (no caso, a mãe), as imagens que se quisessem “reviver” ou “re-presentificar”. Todo esse processo descrito no filme de Wenders ainda é um artifício de ficção científica, embora ilustre razoavelmente nossa concepção relativa ao imaginário – o imaginário enquanto agente de leitura, de conformação/re-conformação da imagem.

Outros filmes podem ser citados em nossa análise das imagens de síntese, muitos deles não pelo teor reflexivo que propõem, mas pela própria incorporação do digital num discurso de transparência. São exemplos *Jurassic Park* (o primeiro em 1993), de Steven Spielberg e, mais radicalmente, *Final Fantasy* (2001), de Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara. *Final Fantasy* é uma produção 100% digital, mas também 100% operante nos cânones analógicos. Tudo no universo descrito pelo filme foi baseado em modelos objetivos e, se tudo não passa de uma grande e esmerada simulação computacional, não deixa de ser uma simulação do próprio cinema.

Em última instância, o suporte da imagem está no cognoscível. É no imaginário que se ligam os pontos da imagem, que ela se dá a nós – ou ainda nos damos a ela. Ora, a partir daí a imagem de síntese e a imagem *hard* não se colocam tão apartadas entre si.

Mas aqui chegamos a outro aspecto importante. Embora nem sempre tenhamos isso bem claro, toda imagem é um agente dúplice: é referência a um corpo externo, mas também é corpo em si mesmo². Essas duas vias da imagem, por mais paradoxal que possa parecer, respondem a boa parte de nossas desconfianças em relação a ela. Voltemos à cordilheira nevada. Ela está lá, em algum lugar dos Andes ou do Himalaia. Mas sua imagem fotográfica, embora seja sempre “sua” imagem, também é corpo, também a re-presenta. Só que, se formos mais atentos, a imagem não está apenas naquele quadrilátero achatado que passamos de mão em mão. Está sobretudo em nossa mente, na forma volátil, mas concreta, de impulsos elétricos que percorrem as sinapses. “Uma foto é sempre uma imagem mental”, assinala Phillipe Dubois (1993: 314). Em última instância, nossa mente é o suporte de todas as imagens. Nessa perspectiva, a imagem de síntese, embora promova novas formas de se moldar a imagem, não escapa muito a nossos padrões de ordenação do sensível. A imagem de síntese também tem duas vias: também faz referência, e também é corpo. Num primeiro momento, o referente da imagem de síntese pode parecer um “corpo sem endereço”; no entanto, por outro lado, também pode ser muito mais bem determinado, uma determinação matemática. A imagem de síntese trabalha, em certa medida, com *universais*. As *hard copies* serão sempre da ordem do ocasional, ou melhor, do particular. De toda maneira, a imagem de síntese também é corpo, ela ali está, no monitor do computador ou nos terminais de realidade virtual. O que traz de mais novo é, principalmente, sua forma de “queimar etapas”, sua vocação para abolir alguns estágios da conformação da imagem e ir mais diretamente aos efeitos, ao que realmente importa no âmbito da percepção. As imagens de síntese também representam um determinado estágio de uma trajetória de *performatização* do sensível, uma escalada que visa encurtar a distância entre o fato (o corpo) e a percepção. Perceber e ser simultâneos, rumo à essência das coisas, um mergulho irreverente na inextricável tessitura do real.

Referências bibliográficas

- Alliez, Eric (1993). “Posfácio-Carta a André Parente: Entre imagem e pensamento”. In Parente, André (Ed.) *Imagem-Máquina*. São Paulo: Ed. 34, pp. 267-274.
- Barthes, Roland (1984). *A Câmara Clara – Nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Couchot, Edmond (1993). “Da Representação à Simulação”. In Parente, André (Ed.) *Imagem-Máquina*. São Paulo: Ed. 34, pp. 37-48
- Dubois, Phillipe (1993). *O Ato Fotográfico*. Campinas: Papirus.

² Dubois já dá pistas disso ao dizer que (...) *o substituto indiciário, ao mesmo tempo que assina a ausência efetiva do referente, se concede, como representação, como um objeto concreto, material, dotado de uma consistência física real* [grifo meu] (todo o *fetichismo* da imagem fotográfica vem dessa dupla postura: a foto como objeto pode ser tocada, enquadrada, colecionada, encerrada, queimada, rasgada, abraçada, justamente quando nos mostra apenas a ausência. Em fotografia, há sempre apenas uma imagem, separada, tremendo em sua solidão, obsedada por essa intimidade que num instante teve com um real para sempre desaparecido. É essa *obsessão*, feita de distância na proximidade, de ausência na presença, de imaginário no real que nos faz amar as fotografias e lhes proporciona toda a sua *aura: única aparição de um longínquo, por mais próximo que esteja*) (1993: 314).

- Plaza, Júlio (1993), “As imagens de terceira geração, tecno poéticas”. In Parente, André (Ed.) *Imagem-Máquina*. São Paulo: Ed. 34, pp. 72-88.
- Ramos, Fernão (1994). “Falácias e deslumbre face à imagem digital”: In *Imagens*, 3: 28-33.
- Santaella, Lúcia (1994). “A imagem pré-fotográfica-pós”. In *Imagens*, 3: 34-40.
- Sartre, Jean-Paul (1996). *O Imaginário*. São Paulo: Ática.

Referências filmográficas

Até o Fim do Mundo (Bis ans Ende der Welt)

Dir.: Wim Wenders

AUS/ALE/FRA, 1991

Final Fantasy: The Spirits Within

Dir.: Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara

JAP/EUA, 2001

Jurassic Park

Dir.: Steven Spielberg

EUA/1993