

A #imagem e o #sujeito: a percepção da imagem a partir do Instagram

THIAGO GUIMARÃES AZEVEDO

Resumo

Este trabalho é parte da dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Artes da UFPA e visa compreender a relação existente entre imagem e memória no *Instagram*. Para isso, verificou-se o universo da imagem e sua interação com o indivíduo, dialogando com as modificações quanto sua constituição a partir do desenvolvimento dos dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, principais meios pelos quais se pode utilizar o *Instagram*. Com isso, frisou-se a relação dos indivíduos em Rede, por meio dessas zonas de interconexão, entretanto, percebe-se um encaminhamento para uma relação individualizada com outros atores sociais, onde, os grupos são montados de forma autorreferente e dessa forma, as relações se tornam mais fluidas e menos presenciais. A pesquisa ressalta a questão do fenômeno da memória a partir da imagem, tendo como abordagem metodológica a fenomenologia, visto que representa a construção de um imaginário a partir das experiências vividas.

Palavras-chave:

Imagem, *Instagram*, rede social

The #image and the #subject: the perception of image from Instagram

THIAGO GUIMARÃES AZEVEDO

Abstract

This paper is part of a dissertation submitted to the Graduate Program in Arts at UFPA. It aims to examine the relationship between image and memory on Instagram. Thereto, I have identified the universe of image and its interaction with the individual, by dialoguing with the modifications in regard to its constitution from the development of mobile devices such as smartphones and tablets, the most common means by which one can use Instagram. With this in mind, I have emphasized the relationship of people on social networks through these interconnection areas. However, we can perceive a path to an individualized relationship with other social actors, where the groups are assembled in a self-referential way. Thus, relationships become more fluid and less presential. The research highlights the issue of memory phenomenon beginning from the image and adopts phenomenology as its methodological approach since it represents the construction of an imaginary based on life experiences.

Keywords:
Image, Instagram,
social networking

La #imagen y el #sujeto: la percepción de la imagen a través de Instagram

THIAGO GUIMARÃES AZEVEDO

Resumen

Este trabajo hace parte de una investigación de maestría defendida en el Programa de Posgrado en Artes de la Universidad Federal de Pará –UFPA– y tiene como objetivo comprender la relación existente entre las imágenes y la memoria en Instagram. Para ello, se verificó el universo visual y su interacción con el individuo, conectándolo con las modificaciones al igual que su constitución a partir del desarrollo de dispositivos móviles como smartphones y tablets, principales medios para utilizar Instagram. Así, se resalta la relación de los individuos en Red mediante zonas de interconexión; sin embargo, se percibe una tendencia hacia una relación reducida con los demás actores sociales, haciendo que los grupos sean articulados de forma autorreferencial y las relaciones se tornen más fluidas y menos presenciales. La investigación que contó con un abordaje metodológico basado en la fenomenología, también destaca asuntos relacionados con la memoria a través de la imagen debido a que esta constituye la representación de un imaginario proveniente de las experiencias vividas.

Palabras clave:

Imagen, Instagram, red social

#Introdução

Por que tenho saudade
De você, no retrato,
Ainda que o mais recente?
E porque um simples retrato,
Mais que você, me comove,
Se você mesma está presente?
Cassiano Ricardo¹

Antes de compreender, de fato, o que é o *Instagram*, enquanto aplicativo ambientado no universo da tecnologia móvel e, mais especificamente, no ciberespaço, para compartilhamento de imagens, devemos observar que ele existe em função de mudanças significativas na forma de compreensão da imagem, mais ainda, nas modificações no que tange à fotografia, a tal ponto de perguntar se o que vemos na tela do *tablet* ou *smartphone*, pode ser uma fotografia ou uma imagem.

Neste sentido, vale refletir sobre essas modificações, não apenas na imagem em si, enquanto objeto de observação, mas em como a percepção do indivíduo se alterou desde a mudança de fotografia analógica a imagem digital ambientada no ciberespaço por meio da tecnologia móvel.

#Imagem e #Percepção

Ao analisar a obra de Aumont (1993), compreendemos que as imagens existem para mediar a relação entre o indivíduo e o mundo, tanto no sentido das imagens que vemos, quanto no daquelas que se formam a partir das subjetividades do sujeito por meio da percepção; ele inicia sua teoria fazendo uma aná-

lise da construção do desempenho do olho enquanto suporte da visão e da percepção visual.

Para Aumont (1993) a percepção da imagem está vinculada às características ópticas do suporte olho, ao mesmo tempo em que estas não garantem a totalidade da visão, pois, segundo ele, o que vemos é “muito *flou* e muito pouco colorido nas bordas; a percepção de uma cena é sempre *panorâmica* e cada ponto dela é capaz de ser visto (e mantemos sempre no pensamento essa possibilidade)” (AUMONT, 1993, p. 38). Todavia, não ignora que haja uma diferença entre a visão e o olhar, visto que neste segundo encontramos a intencionalidade e a finalidade da visão, ou seja, há no olhar aspectos que trazem significado à imagem, e, com isso, não somente às que vemos sob o efeito da luz, mas, também, às sob o efeito do imaginário.

Nesse sentido da imagem enquanto aspecto do imaginário pode-se concordar com Flusser (2011) no que se refere à imagem tradicional enquanto ideia e imaginação, que visa à ilustração de textos, devido sua atuação no campo cognitivo. Sobre isso podemos recorrer também a Bergson (2006), que fala sobre imagens interiores e exteriores, que estabelece uma comunicação entre as imagens que se formam em nossas mentes e se tornam memória, e as quais nos relacionamos exteriormente e se tornam mecanismos motores que acionam as primeiras.

Aumont (1993) fala da participação ativa do espectador no que tange ao ato de olhar, que é marcado por estruturas complexas que vai além dos aspectos fisiológicos do olho, que, segundo o autor, não é um instrumento neutro, visto que intermedeia a relação entre o mundo e o cérebro e, com isso, envolve questões perceptivas, cognitivas e também emocionais de cada indivíduo. Nesse sentido, há uma relação de construção entre sujeito e imagem, visto que ela – a imagem – por si só não define o olhar do sujeito, mas que também envolve questões relacionadas ao reconhecimento e rememoração, que estão sujeitas às experiências individuais e à cultura de cada sujeito.

Esse sujeito não é de definição simples, e muitas determinações diferentes, até contraditórias, intervêm em sua relação com uma imagem: além da capacidade perceptiva, entram em jogo o saber, os afetos, as crenças, que, por sua vez, são muito modelados pela vinculação a uma região da história (a uma classe social, a uma época, a uma cultura). Entretanto, apesar das enormes diferenças que são manifestadas na relação com uma imagem particular, existem constantes, consi-

deravelmente trans-históricas e até interculturais, da relação do homem com a imagem em geral. (AUMONT, 1993, p. 77)

A #Imagem, o #Instagram e o #Olhar

Através do desenvolvimento da pesquisa de campo com os sujeitos entrevistados no ambiente do *Instagram*, pode-se perceber essa construção da relação com a imagem, que transcende a questão do olhar como um ato fisiológico, todavia, manifesta-se um fenômeno perceptivo em que aspectos afetivos e emocionais se tornam referência para a construção da memória dos indivíduos em função da imagem, quando indagados sobre como eles se relacionavam com fotografias reveladas em álbuns.

Sobre essa questão da construção da memória por meio da imagem, podemos usar o argumento de Deleuze (2012), que afirma que o cérebro não fabrica representações, mas complica a relação entre os movimentos de excitação e resposta, com isso “o próprio objeto se confunde com a percepção *pura* virtual, ao mesmo tempo em que nossa percepção real se confunde com o objeto, do qual ele subtrai apenas o que não nos interessa” (DELEUZE, 2012, p. 19).

Nesse sentido, o olhar de Català-Domènech (2011) sobre cultura visual ou visibilidade da cultura através da imagem, como uma representação do visível, se torna importante, pois agregando com Arnheim (2005) e Merleau-Ponty (1999), desenvolvem suas construções teóricas sobre a imagem a partir de uma relação do indivíduo com a cultura e suas experiências de vida, pois para ele a imagem atua numa fronteira que separa o natural do construído e, por outro lado, pela atitude naturalista ou realista da imagem que tornou sua função assemelhar-se tanto da realidade que “acabasse se confundindo com ela”.

Em se tratando de aplicativos que atuam no ciberespaço e cultura de tecnologia móvel, baseado no que Català-Domènech (2011) afirma, pode-se dizer que esses novos suportes de visualidade condicionam a forma de olhar e perceber o mundo, desse modo, somos levados a refletir a cultura do aparelho que temos nas mãos, através de nossas ações estimuladas por ele e a ele como um meio e um fim.

Não apenas nossa visão estaria culturalmente condicionada para agir de determinada maneira, mas a própria sociedade, em confabulação com a visão, estabeleceria uma determinada visibilidade, um regime do visível. [...] o real não coincide com a

totalidade do mundo, mas que é uma forma social, uma forma construída socialmente. É o que constata, com mais contundência, Deleuze, a partir das ideias de Foucault (1986, p.66) – “cada formação histórica vê e deixa ver tudo que pode em função de suas condições de visibilidade” –, de onde se conclui que o visível é aquilo que se pode ver, o que a sociedade deixa ver e institui que há de ser visto. (CATALÀ-DOMÈNECH, 2011, p. 22)

Nesse sentido, utilizando o conceito de funcionário do aparelho de Flusser (2011) e civilização da imagem, de Deleuze (2005), percebe-se que o aparelho – não apenas do aparelho em si, mas toda a construção que circunda a existência do mesmo, considerando as condições de mercado e desenvolvimento de tecnologias – condiciona a forma de agir e se comunicar na rede, como no caso dos mIRC², que possuíam um tipo de linguagem por códigos que somente os usuários do programa entendiam, mas que no decorrer das substituições essa forma de escrever acompanhou os novos aplicativos como o ICQ³, o MSN Messenger⁴, entre outros. Da mesma forma, ao observar o *Instagram* e o seu blog, pode-se ver que há um condicionamento para a constituição de determinadas imagens, poses, hashtags e legendas, com isso, baseado nestas duas teorias, os indivíduos na atualidade cada vez mais vivem em função destes aparelhos.

Dessa forma, semelhante ao que aconteceu com o surgimento da fotografia, no compartilhamento de imagens, a realidade mais uma vez é posta em cheque, não apenas no sentido de representação como foi na primeira, mas novamente a sua relação entre tempo e espaço, visto que o que impera no ambiente da rede social por meio de dispositivos móveis é a instantaneidade e a modulação. E o que se torna evidente na imagem digital é também a possibilidade da construção do real, através da edição de imagens ou formulação de novas, como se vê nas campanhas publicitárias ou edições de imagens em revistas.

Nesse sentido, Català-Domènech (2011) fala de hiperrealidade através da imagem, que acontece devido aos suportes tecnológicos estarem em busca da superação do próprio aparelho visual humano, todavia, ele ainda ressalta que essa superação não poderia acontecer, visto que há muito mais além de uma relação visual com a imagem, entretanto, há uma relação perceptiva com a imagem que se desenvolve no contato do indivíduo com a cultura e a experiência de vida.

Ainda sobre isso, Català-Domènech (2011) ressalta que esse hiperrealismo oriundo dos dispositivos tecnológicos é marcado pela desconfiança, e enfatiza essa premissa através do mito da

caverna de Platão, no qual não há realidade, mas realidades que são construídas por cada indivíduo, e apresenta sob outros ângulos, através de Jean Baudrillard, com a teoria do Simulacro, e Guy Debord, por meio da sociedade do espetáculo, como olhares desmontam a lógica dos dispositivos tecnológicos como representação da realidade. Isso se dá em virtude de que:

As imagens atuais são essencialmente fluidas, líquidas, poderíamos dizer, para empregar uma metáfora popular no momento. Consequentemente, o que determina as visualidades das imagens contemporâneas, o que as agrupa apesar da diversidade de meios que as veiculam, não é tanto a digitalização, seu aspecto tecnológico, mas a *fluides* que caracteriza a aparência visual dos produtos dessa tecnologia particular. Essa condição fluida é, portanto, o resultado das características técnicas dos equipamentos digitais: as imagens adotam o aspecto de um líquido que flui e se adapta a seu entorno porque sua condição digital o permite, mas não só por isso, já que o cinema também era fluido em essência e, no entanto, tinha um suporte analógico de caráter fotoquímico. (CATALÀ-DOMÈNECH, 2011, p. 89)

Seguindo o princípio exposto, pode-se dizer que em relação à imagem, e primeiro à fotografia analógica, essa sua construção habita naquilo que Halbwachs (2003) fala sobre lembranças coletivas, que no caso dessa pesquisa pode-se dizer de “imagens coletivas”, visto o ato de folhear um álbum, ou rever uma fotografia impressa. Para o campo analisado nesta pesquisa, não acontecia apenas num ato solitário, mas através de um ritual, onde a imagem extrapola a borda da impressão e se recria através dos relatos e lembranças de seus participantes.

Em meios digitais como o *Instagram*, ainda é sujeito à percepção do indivíduo que constrói a imagem no aparelho, tanto no sentido da captura, quanto ao uso dos efeitos que dão um tipo de significado que está na subjetividade do indivíduo que posta, ou seja, ali está presente não apenas a realidade apresentada pelo aparelho, mas a do sujeito representado, daquele que posta no aplicativo e daquele que visualiza e todos darão inúmeros sentidos àquele tipo de imagem, por outro lado, diferente do que acontecia no exposto acima, dos rituais que envolvem esse tipo de imagem, não há mais a lembrança coletiva, pois a visualização abrange somente o ato de curtir ou não a imagem, comentar ou não comentar a imagem.

Nesse sentido, a imagem que estamos propondo neste trabalho não está somente ligada ao seu suporte enquanto meio de

representação, mas está carregada de percepção do sujeito que tem uma intencionalidade ao capturar determinado evento, ou espaço que o leva a usar determinados efeitos ou construção de narrativas em torno do *Instagram*, seja ele condicionado pelo aplicativo, ou não. Entretanto, os usuários desses aplicativos estabelecem uma relação de dependência em relação ao aparelho, tornando-se, assim, uma sociedade que vive de imagens técnicas.

Essa relação com o aparelho e o aplicativo como meio para fluxo de dados em forma de imagens, reforça o que Català-Domènech (2011) fala sobre a cultura influenciar a forma de ver do indivíduo, de outro modo, ele também afirma que “não apenas nossa visão estaria culturalmente condicionada para agir de determinada maneira, mas a própria sociedade, em confabulação com a visão, estabeleceria uma determinada visibilidade, um regime do visível.” (CATALÀ-DOMÈNECH, 2011, p. 22).

A #Imagem e a #Intencionalidade

Todavia, essa questão sobre a intencionalidade e a cultura visual a partir desses mecanismos móveis pode gerar uma sucessão de imagens-clichês, no sentido que Deleuze (2005) fala de que nunca percebemos tudo que há na imagem, pois se insere nos encadeamentos sensório-motores. Desse modo, ele ainda aprofunda afirmando que a civilização que é dita da imagem é na verdade uma civilização clichê, visto que

Percebemos sempre menos, percebemos apenas o que estamos interessados em perceber, ou melhor, o que temos interesse em perceber, devido a nossos interesses econômicos, nossas crenças ideológicas, nossas exigências psicológicas. Portanto, comumente, percebemos apenas clichês. (DELEUZE, 2005, p. 31)

Aplicando esse conceito ao *Instagram*, passamos pelas imagens que são exibidas no *display* do celular, sem lhes dar muita importância, pois caíram na banalidade, somos apenas despertados para fora do clichê quando estas saem da zona dos esquemas, que, na verdade, acabam entrando, de certa forma, em um novo esquema, e com isso, corroborando com Deleuze (2005) cai-se apenas na produção de novos clichês, sem se conseguir definir até que ponto se sai deste ciclo.

De outra forma, pode-se compreender essa “saída do clichê” como os movimentos dos artistas, fotógrafos, designers e pessoas que passam a não “banalizar” o olhar com a constituição de

imagens clichês, mas “superando” o aplicativo com outras propostas visuais, temas, construção de poéticas que envolvam outra forma de se relacionar com a imagem por meio do aplicativo; todavia, em sua maioria de usuários, ainda assim, o que perdura é a relação de dependência ao aparelho. Nesse sentido

Pensar as imagens não é, por sua vez, pensar com as imagens, e nem o ato em si cobre essa última operação, já que as imagens expressam por si sós um pensamento ou um processo de pensamento independente da intenção com que tenham sido feitas. (CATALÀ-DOMÈNECH, 2011, p. 27)

Por outro lado, pensar que há uma subversão ao clichê no aplicativo é um tanto paradoxal, pois ao visualizar o *blog do Instagram*⁵, vê-se que há um condicionamento a desenvolver esse tipo de imagem, que se observa em artistas, fotógrafos e designers, portanto, quem subverte a proposta do aplicativo é justamente o grupo que não absorve a proposta do próprio programa, do mesmo modo, tanto um grupo como outro, são condicionados por mecanismos diferentes a desenvolverem imagens “clichês”.

De acordo com Català-Domènech (2011), o sujeito se relaciona com a imagem a partir de sua interioridade, que a organiza de tal forma que se busque explicar o mundo através de imagens, tornando-a uma forma de linguagem. Todavia, não constituem com fidelidade a realidade, mas são representações do olhar de cada indivíduo, pois a percepção e a cultura influenciam a forma como, através do olhar, se percebe esse mundo criado por ele. Essa interioridade do indivíduo é condicionada também a um aspecto temporal - doutra forma, falar de imagem fotográfica é falar dessa questão temporal que se reflete num sentimento nostálgico que formata um aspecto da memória imagética e estabelece o que Santaella (2012) afirma sobre a fotografia ganhar não quanto à sua extensão em relação ao mundo, mas em intensidade em função do sujeito.

Portanto, ao analisar o campo de estudo, percebe-se que em alguns casos há uma intensidade no que se refere à nostalgia quando se fala de um tempo outro que passou, ou alguém que no momento está distante, o que faz a relação com a imagem tomar outra dimensão, que está para além da visão, pois, nesse caso, “fotografar é também um modo de redimir o simples, o banal e o modesto, pois ‘a fotografia é uma espécie de ênfase, uma cópula heróica com o mundo material.’” (SANTAELLA, 2012, p. 130). Como se pode ver a seguir:

Pergunta: Como você se relacionava com as fotografias reveladas em álbuns?

Lembro-me de folhear álbuns de amigos/as, de ver fotografias que nem sequer sabia que tinham sido tiradas, de recordar alguns momentos de que já não me lembrava. Ver esses álbuns tinha um lado lúdico, mas também uma faceta nostálgica. Lembro-me de pedir a amigos, amigas e namoradas que me mostrassem fotografias tiradas em tempos em que ainda não os/as conhecia. Havia quem, como eu, as tivesse num caos. E houve quem as tivesse arquivadas em álbuns, com tudo organizado, de acordo com critérios cronológicos. Ver essas fotografias ajudava a conhecer a pessoa que as tinha. Todo o processo de fotografar, em sentido lato, era mais demorado, complexo e caro. Levar a máquina fotográfica para algum lado era sinal de que o evento era especial. Ou tornava-se especial porque alguém tinha levado a máquina fotográfica. A curiosidade era imensa até as fotografias estarem prontas, isto é, relevadas e impressas, disponíveis para serem apreciadas. (Entrevista concedida por @joaocs, por e-mail, no dia 10 de abril de 2014).

Todavia, essa relação nostálgica com a imagem faz indagar sobre como isso se dá a partir dos meios tecnológicos, no caso em questão, nos dispositivos móveis, visto que havia uma forma diferenciada de lidar com essa questão através da fotografia, entretanto, a intervenção dos aplicativos móveis e o desenvolvimento dos sistemas de armazenagem, bem como a forma de manusear as imagens por meio do sistema Touchscreen⁶, faz com que se pense sobre o fato de a tecnologia alterar a forma do olhar do indivíduo quando se trata de uma relação nostálgica e subjetiva em relação à imagem.

Ao falar dessa alteração na percepção da imagem, Santaella (2012) utiliza a fotografia como parâmetro de análise, e sobre a influência desses suportes tecnológicos que surgiram após a máquina fotográfica e o cinema, chama de “paradigma da pós-fotografia”, pois a imagem deixa de ser regida por aspectos físicos, como a luz, e se constitui a partir de cálculos matemáticos e *pixels* que se formam em telas. Nesse sentido, a autora utiliza o pensamento de Edmond Couchot para afirmar que mesmo essa imagem, nascendo através de outros suportes, ainda possui características representativas, porém ela passa a simular a realidade, pois desse modo desenvolve o princípio de “nova ordem visual”, conforme afirmação a seguir:

Na nova ordem visual, na nova economia simbólica instaurada pela infografia, o agente da produção não é mais um artista, que deixa na superfície de um suporte a marca de sua subjetividade e de sua habilidade, nem é um sujeito que age sobre o real, e que pode até transmutá-lo através de uma máquina, mas se trata agora, antes de tudo, de um programador cuja inteligência visual se realiza na interação e complementaridade com os poderes da inteligência artificial. (SANTAELLA, 2012, p. 171)

Nesse sentido, tudo que envolve essa relação virtual com a imagem, faz com que se tornem as palavras de ordem do sujeito contemporâneo como exemplo, postagem, compartilhamento e redes sociais, pois, “estar virtual” no ciberespaço em tempo de tecnologia móvel, não requer mais permanecer estático em um único lugar, diante de uma tela de computador, mas poder se conectar à rede social, executando outras tarefas, se deslocando de um lugar ao outro sem a necessidade de se desconectar.

E com isso, a interação por meio dos olhos se torna mais forte através dos dedos que manuseiam a tela, transformando a sociedade atual como aquela que “enxerga por meio dos dedos”. Isso faz indagar sobre a relação que ela estabelece com esse tipo de imagem, oriunda dos meios digitais. A chamada “civilização clichê”⁷, nesse contexto de imagens em Redes Sociais, vive sob a dependência da tecnologia na forma como passa a interagir com a imagem digital.

A #Imagem, o #Sujeito e a #Memória

Para quem vivenciou o ato de fotografar através de uma máquina fotográfica analógica, Dubois (1993) defende que não apenas nos deparamos com o ato de efetuar um mero clique que eterniza um momento, por meio de uma imagem, mas a ação de recortar o tempo que constitui uma narrativa de memória imagética. Imagem esta, que segundo Kossoy (2009), é incompleta e necessita das narrativas (orais ou escritas) para se completar, pois não se “bate” simplesmente uma foto, mas há toda uma linguagem até a efetuar o disparo, que no caso da fotografia analógica acontecia da seleção do filme, o momento escolhido, a revelação do filme, a colocação no álbum e o evento de contemplar a fotografia.

Há um aspecto religioso que circunda o ato de contemplar fotografias, que está além do ato de fotografar, pois na constituição de memória imagética coletiva, há um ritual que celebra a imagem, não apenas no sentido de simplesmente “olhá-las”, mas

de construir uma narrativa que está além das bordas da imagem, como se a fotografia estivesse deixado em suspenso uma cena que pede para ser concluída, através da imaginação do observador. Sobre isso, Couchot (1993) afirma que na imagem há dois momentos do tempo, um que é relacionado à própria captura, e outro que está relacionado ao ato de contemplar a imagem representada; isso faz com que tempo e espaço se tornem homogêneos, que segundo Dubois (1993, p. 15), transcende a própria fotografia, pois

A foto não é apenas uma imagem (o produto de uma técnica e de uma ação, o resultado de um fazer e de um saber-fazer, uma representação de papel que se olha simplesmente em sua clausura de objeto finito), é também, em primeiro lugar, um verdadeiro *ato* icônico, uma imagem, se quisermos, mas *em trabalho*, algo que não se pode conceber fora de suas *circunstâncias*, fora do *jogo* que a anima sem *comprová-la* literalmente: algo que é, portanto, ao mesmo tempo e consubstancialmente, uma *imagem-ato*, estando compreendido que esse “ato” não se limita trivialmente apenas ao gesto da *produção* propriamente dita da imagem (gesto da “tomada”), mas inclui também o ato de sua *recepção* e de sua *contemplação*.

Nesse sentido, Flusser (2011) afirma que as imagens se manifestam exteriormente em três dimensões, como códigos a serem decifrados. Para isso, a imaginação recodifica a imagem para novos planos. A partir dessa recodificação da imagem, a do “Tempo de Magia”, que significa a subversão de causa e efeito entre os eventos da imagem, para um estado de “eterno retorno”, ou seja, esse movimento que a fotografia faz quando suspende o tempo e atualiza o passado no presente atual e através da imaginação, constrói-se um novo presente e um novo passado.

Esse “Tempo de Magia” representa o que Parente (1993) define como estado de lembrança, que se estrutura posicionando o passado no presente, ou seja, o passado se conserva no presente, num estado de potência, pronto para ser revivido através da memória e das imagens que constitui, mas que se atualiza enquanto condição de “passado inteiro em seu estado contraído”. Sobre essa questão de temporalidade da fotografia, Couchot (1993, p. 40) coloca que “a foto reenvia perpetuamente (e por vezes deliciosamente) ao presente da pose, num ir e vir vertiginoso entre o presente-presente daquele que a contempla e o presente-passado da pose”.

Nesse sentido, Foster (2011), ao falar sobre os aspectos que constituem a memória, afirma que o ato de lembrar não se dá

de forma perfeita, mas de forma fragmentada, assim, quando lembramos algo que ocorreu, ele diz que há uma mistura entre elementos reais e reconstruções de fatos fictícios. Para exemplificar, ele utiliza a imagem da reconstrução de um dinossauro, visto que nas escavações não se consegue encontrar todos os ossos que correspondem à espécie, entretanto, para se construir um esqueleto “perfeito”, é necessário que se faça enxertos com partes confeccionadas de outros animais, ou mesmo de outros materiais.

O ato de lembrar não é uma reativação de incontáveis vestígios fixos, sem vida e fragmentados. É uma reconstrução ou construção imaginativa feita a partir da relação entre nossa atitude e toda uma massa ativa de reações ou experiências passadas organizadas, e de um pequeno detalhe relevante que comumente surge em forma de imagem ou linguagem. E por isso é raro que seja exato, mesmo nos casos mais simples de recapitulação de rotinas. (BARTLETT *apud* FOSTER, 2011, p. 23)

A partir dessa colocação de Foster (2011) pode-se dialogar também com Bergson (2006), quando fala que o passado sobrevive sobre duas formas distintas: através de mecanismos motores, e de lembranças independentes; com isso, ele ainda divide esta última forma em duas outras, uma imaginativa e outra repetitiva - para tal, ele utiliza o exemplo do processo de leitura de um texto e memorização de uma lição, visto que a primeira está sempre em movimento e possui um processo semelhante ao que Foster (2011) destaca. Sobre esse tipo de memória, que não se dá através de processos de repetição, mas de construção, Bergson (2006, p. 89) afirma que:

Esta só reteve do passado os movimentos inteligentemente coordenados que representam seu esforço acumulado; ela reencontra esses esforços passados, não em imagens-lembranças que os recordam, mas na ordem rigorosa e no caráter sistemático com que os movimentos atuais se efetuam, A bem da verdade, ela já não representa nosso passado, ela o encena; e, se ela merece ainda o nome de memória, já não é porque conserve imagens antigas, mas porque prolonga seu efeito útil até o momento presente.

Para compreender essa relação fenomenológica da imagem, Merleau-Ponty (1999) fala que não é apenas representação, mas um todo que é observado também em suas partes, partes essas

que compõe a experiência e que tornam perceptíveis determinados detalhes, que numa primeira vista não são possíveis de detectar; com isso o arcabouço que constitui a interação do sujeito não é com o mundo, mas com aquilo que percebe dele.

A diferença entre percepção e lembrança é a de que de um lado a percepção-ideia está sujeita ao resultado de interação entre ambiente e sistema nervoso, ou seja, dialogando com Merleau-Ponty (1999), a percepção tem ligação com as experiências que se acumulam no mundo e a devolve em forma de sensações; e as lembranças têm ligações com a forma como percebe o mundo, num tempo passado, e a devolve em forma de recordação.

[...] para vir a completar a percepção, as recordações precisam ser tornadas possíveis pela fisionomia dos dados. Antes de qualquer contribuição da memória, aquilo que é visto deve presentemente organizar-se de modo a oferecer-me um quadro em que eu possa reconhecer minhas experiências anteriores. Assim, o apelo às recordações pressupõe aquilo que ele deveria explicar: a colocação em forma dos dados, a imposição de um sentido ao caos sensível. (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 44).

Nesse sentido da experiência, o movimento de “eterno retorno” faz com que a relação entre imagem percebida e ação da memória que se atualiza virtualmente, se confunda com o próprio objeto, ou seja, dentro das quatro dimensões da imagem apresentadas por Flusser (2011), temos a imagem percebida, ou evento representado na fotografia; a memória, que se relaciona ao evento representado, e se atualiza no processo de construção; a própria fotografia em si, que corresponde a um elemento que também concretiza o movimento da imagem; e a imaginação, que interliga todas as dimensões que completam a imagem, conforme afirma:

As imagens são, portanto, resultado do esforço de se abstrair duas das quatro dimensões espaços-temporais, para que se conservem apenas as dimensões do plano. Devem sua origem à capacidade de abstração específica que podemos chamar de imaginação. No entanto, a imaginação tem dois aspectos: se de um lado, permite abstrair duas dimensões dos fenômenos, de outro permite reconstituir as duas dimensões abstraídas na imagem. Em outros termos: imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens (FLUSSER, 2011, p. 7)

Para diferenciar a relação entre esse movimento de vivência e lembrança a partir das imagens, Flusser (2011) diferencia as imagens em dois tipos: tradicionais, que corresponde às ideias e imaginação; e técnicas, que atua na intermediação entre o homem, o olhar e o mundo. Para o desenvolvimento das imagens tradicionais, a imaginação é o caminho pelo qual elas se constituem, pois se formam na subjetividade do sujeito, na forma como este compreende e percebe o mundo, tem relação com o imaginário, entretanto, as imagens técnicas necessitam de um mediador para que se faça a transição entre a subjetividade, o mundo e o sujeito; neste caso, a máquina fotográfica corresponde a esse elemento mediador entre o olhar do sujeito e o mundo.

Apesar de ser representativa, a imagem técnica não totaliza o mundo, mas é um código que se atualiza por meio da imagem tradicional, e à medida que ganha significado simbólico, e por meio da memória, atualiza-se e transforma-se, tornando-se uma nova imagem. Com isso, “as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cena” (FLUSSER, 2011, p. 32).

A fotografia, em seu surgimento, trouxe um novo paradigma para os aspectos da representação da arte e, consequentemente, a própria ideia de imagem, pois, segundo Argan (1992), o que se apresentava eram duas soluções, a arte como função pictórica poética e a imagem fotográfica, até então, era vista como proposta da representação fiel da realidade. Entretanto, a perspectiva da representação fiel não se sustenta, pois, “a objetiva fotográfica reproduz, pelo menos na primeira fase de seu desenvolvimento técnico, o funcionamento do olho humano” (ARGAN, 1992, p. 79).

Para desenvolver sua filosofia sobre a fotografia, Flusser (2011) discorre sobre o conceito de imagens tradicionais e imagens técnicas, sendo que a primeira é marcada pela abstração de primeiro grau, ou seja, abstraem duas das quatro dimensões espaço-temporais da imagem. A imagem técnica é oriunda de aparelhos, que de outra forma são produtos da técnica. Ela, por outra vez, representa o terceiro grau da abstração.

Portanto, baseado na construção de Flusser (2011) sobre a imagem técnica, quando se fala em imagens oriundas de meios digitais, como o ciberespaço, deve-se refletir quais as mudanças trouxeram na percepção do sujeito no processo de relação imagem e memória, quando já não se fala mais em imagem como representação do real, mas a construção de um real possível.

Esse real possível é evidenciado ao verificar as edições de revistas que utilizam fotografias de celebridades, a forma como ma-

nipulam o corpo das modelos através de programas de edição de imagens para dar-lhes um corpo ideal, sem imperfeições, construindo-lhes um novo corpo, alterado tecnologicamente, e, nesse sentido, o real é uma simulação, um autorreferente, e não apenas a manipulação eletrônica em si, mas tudo que se usa (roupas, maquiagem e iluminação) para “ocultar as imperfeições” existentes para se criar o imaginário do modelo perfeito.

Considerações #Finais

Por conta das transformações da tecnologia neste novo milênio, migramos de uma “civilização da imagem” para uma “civilização digital”, o que antes se desenvolvia por meio da imagem técnica, através do cinema e da fotografia; hoje a relação de dependência é no nível dos dispositivos móveis que se comportam como computadores de mão com acesso à internet e, com isso, a vida passa a ser regida pelo uso destes aparelhos.

Por conta disso, a vida passa a ser narrada e vivida sob o olhar da máquina e desta relação de instantaneidade no ciberespaço. Postar tem sido mais essencial do que viver e deixar fluir as emoções de viver o momento fora do aparelho. Com isso, a memória, a partir dessa relação com a experiência, e que se revive através de imagens, passa a ser construída não num nível de abstração e imaginação, mas no que tange à capacidade de armazenamento de cada aparelho, cartão de memória, ou espaço disponível em *sites* de compartilhamento de imagens.

Descrição de @camilanobushige
– Lá estava eu em uma viagem romântica passeando pela orla de Ipanema, porque estava com desejo de sorvete e fui levada para tomar “o melhor sorvete da cidade” e nos deparamos com este coração no chão, foi lindo. Postei a foto em plena dor de cotovelo depois do romance ter acabado ao saber da morte do Reginaldo Rossi como uma singela homenagem.

Fonte: <http://instagram.com/p/iLv5UZBLPK/>



Por outro lado, essa grande gama de imagens que surgem no ciberespaço e da possibilidade de não mais representar, mas de construir uma realidade, Parente (1993), utilizando o

conceito aplicado por Deleuze (2005), fala dessa “civilização clichê” como:

O grande desafio daquele que produz imagens é justamente saber em que sentido é possível extrair imagens dos clichês, imagens que nos permitam realmente “viajar” (devir). Se tudo nos parece uma ficção, uma ficção de ficção, se tudo parece conspirar para uma desmaterialização do mundo, se temos dificuldades em viver a história, é porque tudo parece já ter sido programado, preestabelecido, construído, calculado. (PARENTE, 1993, p. 18)

Para Aumont (1993), a imagem tem por função: garantir, reforçar, reafirmar e explicitar nossa relação com o mundo visual. E possui uma forma principal que é a rememoração, que está dentro de uma perspectiva psicológica, segundo o autor, entretanto, está diretamente relacionada com a constituição do observador.

Dessa forma, o *Instagram* representa um dos elementos significativos na mudança desse paradigma da imagem, antes fotográfica, atualmente digital/virtual. E de certa forma, se mescla com padrões anteriores aos seus, através de um hibridismo do olhar, que ao mesmo tempo é peregrino quanto à memória/lembrança dos indivíduos que a utilizam como mecanismo motor para gerá-la, mas também é fluido e excessivo em relação à quantidade de imagens que gera em seu *display*.

Com isso, cabe compreender quem é esse elemento que, ao mesmo tempo em que gera as imagens, também é sujeito a elas, no sentido ao qual Flusser (2011) coloca como “dependente” de imagens, muito mais agora, na relação com as imagens oriundas de dispositivos digitais, o indivíduo contemporâneo perde a referência de representação e se mistura com elas, ao mesmo tempo em que as modifica, criando uma nova realidade.

NOTAS

1. Ver Alves (2002).

2. mIRC é um cliente de IRC, shareware, para o sistema operacional Microsoft Windows, criado em 1995 e desenvolvido por KhaledMardam-Bey, com a finalidade principal de ser um programa *chat*, utilizando o protocolo IRC, onde é possível conversar com milhões de pessoas de diferentes partes do mundo. Ele era utilizado somente para isto, mas evoluiu para uma ferramenta totalmente configurável, que pode ser usada para muitas finalidades, devido à sua linguagem de programação incorporada (mIRCScripting).

3. ICQ é um programa de comunicação instantânea pioneiro na Internet, que pertence à companhia Mail.ru Group. A sigla “ICQ” é um acrônimo, feito com base na pronúncia das letras em inglês (I SeekYou), em português, “Eu procuro você”; no entanto, é popularmente conhecido no Brasil como “i-cê-quê”.

4. MSN Messenger foi um programa de mensagens instantâneas, criado pela Microsoft Corporation. O serviço nasceu a 22 de Julho de 1999, anunciando-se como um serviço que permitia falar com uma pessoa através de conversas instantâneas pela Internet. O programa permitia que um usuário da Internet se relacionasse com outro que tivesse o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos “virtuais” e acompanhar quando eles entram e saem da rede. Ele foi fundido com o Windows Messenger e originou o Windows Live Messenger.
5. <http://blog.instagram.com/>
6. É um tipo de tela sensível à pressão, dispensando assim a necessidade de outro periférico de entrada de dados, como o teclado. Funciona também como filtro para as radiações do monitor, e elimina a eletricidade estática.
7. Ver Deleuze (2005).

Referências

- ALVES, Rubem. *Retratos de amor*. Campinas, SP: Papirus, 2002.
- ARGAN, Giulio C. *Arte moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora: nova versão*. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.
- AUMONT, Jacques. *A imagem*. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BERGSON, Henri. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- CATALÀ-DOMÈNECH, Josep M. *A forma do real*. São Paulo: Summus, 2011.
- COUCHOT, Edmond. Da Representação à Simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração. In: PARENTE, André (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Tradução de Rogério Luz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 37-47.
- DELEUZE, Gilles. *Bergsonismo*. São Paulo: Editora 34, 2012.
- _____. *A Imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2005.
- DUBOIS, Philippe. *O ato fotográfico e outros ensaios*. Campinas, SP: Papirus, 1993.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Anna Blume, 2011.
- FOSTER, Jonathan K. *Memória*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

- HALBWACHS, Maurice. *A memória coletiva*. São Paulo: Centauro, 2003.
- KOSSOY, Boris. *Realidades e ficções na trama fotográfica*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.
- KOSSOY, Boris. *Fotografia & História*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2001.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- PARENTE, André. Os Paradoxos da Imagem-máquina. In: _____. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Tradução de Rogério Luz. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 7-33.
- SANTAELLA, Lucia. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2012.

Recebido em: 20/01/15

Aceito: 25/03/15

THIAGO GUIMARÃES AZEVEDO

azevedo_thiago@yahoo.com.br

Professor Auxiliar no curso de Design da Universidade do Estado do Pará, Mestre em Artes pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará – UFPA. Membro do grupo de pesquisa: Desenvolvimento de Produtos com Materiais Amazônicos – DEPROMA. Pesquisa os temas: design, arte, imagem e cibercultura.