

Imagem residual

Emerson Pingarilho Martins¹

Resumo: O artigo analisa a questão da representação do sujeito como imagem e do corpo como ausência de imagem, considerando as relações estabelecidas à distância pelos usuários das novas mídias e o tipo de compromisso social que se dá por meio desse fenômeno. Apresenta, primeiramente, um exemplo produzido pela cultura de massas e como esse produto cultural engloba essas questões de forma metafórica. Em seguida, estabelece uma crítica, evocando os textos de Dietmar Kamper sobre os paradigmas do corpo.

Palavras-chave: imagem, resíduo, corpo, processos de criação nas mídias digitais.

Abstract: The article analyzes the issue of the subject as image and the body as absent, considering the relations established remotely by users of the new media and the type of social engagement of this phenomenon. It presents first an example produced by mass culture and the means how this cultural product infers these issues metaphorically. Lastly, it establishes a critique, evoking Dietmar Kamper texts about the body paradigms.

Keywords: image, residue, body, creation processes in digital media.

Na cultura de massa, emergem expressões que se tornam populares e que dão corporeidade a questões que vão tomando relevância. São termos que dão a chance para pensar fenômenos contemporâneos ligados às novas mídias. O filme *Matrix* apresenta uma expressão dessa natureza: o personagem Morfeus explica ao protagonista do filme Neo, que sua existência dentro da matriz digital, seu ambiente de existência, é uma “autoimagem residual, uma projeção mental”.

No contexto do filme, apresentando um mundo que controla totalmente as aparências dos protagonistas, o espectador no âmbito doméstico pode ver essa narrativa como trivial. Pode-se pensar no trivial e em seu impacto nas noções populares, quando normatiza questões da comunicação. Questões como a representação do sujeito, a relação

¹ Doutorando em Comunicação e Semiótica na PUC-SP, com Lucia Leão. Mestrado pelo Núcleo de Subjetividade na PUC-SP, com Suely Rolnik. Artista visual. Pesquisador de novas mídias. Ensaísta e curador de exposições no MIS (Museu da Imagem e do Som). Site: www.aural.com.br
emerson.pingarilho@gmail.com

pela distância dos usuários das novas mídias, o compromisso social que se coloca de uma maneira diferente que a da presença física, efetuando um distanciamento dos interlocutores, no imediatismo da informação e no posicionamento social do usuário da web.

A narrativa do filme basicamente fala de um personagem que trava uma batalha heróica, a respeito das novas técnicas de controle social aprimoradas por um tipo de tecnologia, e como seria possível escapar delas. O roteiro, ao apresentar os personagens, os coloca no contexto de uma realidade virtual controlada por administradores sociais, representados por máquinas inteligentes, que utilizam a mão de obra humana para fins de produção e perpetuação da administração, baseada na inteligência artificial.

O termo “autoimagem residual” ilustra textualmente aquilo que os softwares de imagens são hábeis quanto à produção de imaginário. A qualidade de uma imagem no *mass media* possui design de composição. Trabalha numa linha de precisão visual como produção de desejo. Produz conteúdo por meio das ações dos formadores de opinião: agências, publicações de moda e comportamento. A produção do imaginário no *mass media* segue uma pesquisa e estratégia de disseminação. Desenvolve temáticas para criação de produtos de consumo, abrindo espaço para que a imaginação do público venha a cooptar, por meio do consumo, as imagens da mitologia moderna inseridas no *mass media*.



Figura 1 – Cena do filme *Matrix*. O personagem Morfeus explica ao protagonista o funcionamento da representação no ambiente virtual em que estão inseridos. O que ele chama de “imagem autorresidual”, uma projeção do self-digital. Fonte: *Matrix*, 1999.

O cinema já estabelecia suas perspectivas, se utilizando de metáforas e conceitos imagéticos sobre as temáticas da cibercultura no meio doméstico. O professor de filosofia e estética Boris Groys faz uma crítica a mídia nesse sentido, observando que “Foi apenas

assim que o olhar do observador atual aprendeu a olhar, através da superfície da imagem, para o espaço intermediático, que permanece oculto no meio dessa superfície” (GROYS, 2013, p. 208). Nessa frase, o autor propõe uma leitura da citação de Marshall McLuhan, “o *medium* é a mensagem” (GROYS, 2013, p. 139), abordando a ideia de autocrítica das mídias. E, nesse mesmo texto, Groys usa o exemplo do filme *Matrix*, quando escreve:

(...) a visão espaço intermediático é conseguida através da luta. Nesse contexto, o filme *Matrix* é especialmente interessante, pois esse filme mostra o código digital que, normalmente, permanece oculto atrás das imagens (Neo descobre a imagem do mundo como um trejeito do querer dizer, o que, a propósito, é uma ideia completamente teleológica). O código digital é, na verdade, invisível (embora ele se mostre como imagem no filme). Apenas as imagens que são criadas com sua ajuda tornam-se visíveis. Trata-se aqui da escrita invisível das imagens, que, pela primeira vez, trata essas imagens como linguagem. A relação das imagens criadas digitalmente com o código digital pode ser comparada, de forma mais exata, com a própria relação entre os ícones e o Deus invisível que eles representam – são cópias sem original. Assim, toda compreensão torna-se, afinal de contas, ilusória – mesmo que ela represente o herói com algo como uma imortalidade nova e virtual. (GROYS, 2013, p. 209).

A problemática acerca do termo “autoimagem residual” envolve as questões sobre os limites entre a imagem e a linguagem, que Boris Groys afirma ser os limites entre o *medium* imagem e seu espaço intermediático. Essas questões também colocam em evidência o fator participativo e o distanciamento dos usuários da web sobre diferentes assuntos, sejam eles políticos, jurídicos ou sociais.

A estrutura da web tem como um dos seus aspectos a necessidade de os usuários possuírem um aparato pessoal para a troca de informação. A distância entre os usuários é um dos fatores dessa necessidade material, porém isso também representa um menor comprometimento com as informações, já que a distância atenua ou mesmo anula sua presença.

No filme, fala-se sobre a descoberta do protagonista sobre a imagem residual que configura sua existência. É possível ver que se trata de uma metáfora sobre assuntos pertinentes na contemporaneidade, já que, no cotidiano, as pessoas – ou melhor dizendo, os usuários – são eles mesmos que produzem suas autoimagens e com uma série de ferramentas oferecidas por softwares produzidos por mídias sociais. Junto a esse fenômeno, pode-se falar sobre outra questão pertinente que é a ideologia que pauta as ações dos usuários.

Corpo vivo

A produção de uma autoimagem nas novas mídias e sua constante proliferação vem ao encontro daquilo o que o pensador Dietmar Kamper chama de silenciosa transformação do corpo em uma imagem do corpo e que, conseqüentemente, nega a diferença entre imagem e corpo. A visibilidade social, que seria o medo das pessoas em geral de não terem uma imagem no mundo, um tipo de destaque, mesmo que destituído de valores virtuosos, mas que remeta a uma presença.

Em um de seus textos, Kamper diz: “Tendo em vista que quase ninguém é capaz de resistir ao medo do vazio, daí deriva a sucessão circular de substitutos que procura supri-los com uma aceleração crescente de substituição” (KAMPER, 2002, p. 3). O autor fala dos corpos preenchendo ambientes que conseqüentemente se constituíram visuais e assim tornando-se imagens para serem projetadas. Kamper faz distinções sobre o corpo vivo–*Leib* e o corpo morto–*Körper*, esse último para ele representa o homem moderno: a imagem nula.

O autor enfatiza o estado atual da sociedade, falando sobre “a obrigatoriedade de se transformar tudo que existe em imagem, tudo em função do olhar” (KAMPER, 2000, p. 5). Para Kamper, esse estatuto da imagem tem hoje “sérios e profundos desdobramentos” (KAMPER, 2000, p. 5), pois os indivíduos aceitam “perder suas corporalidades multidimensionais” (KAMPER, 2000, p. 5), o corpo vivo–*Leib*. Condenando a si mesmos a apenas existir na tela como imagem superficial.



Figura 2 – Aparição virtual do rapper Tupac Shakur (a direita), que foi assassinado em 1996. Produzido para o festival de música Coachella em 2012. Holograma de uma imagem residual.

Fonte: Christopher Polk/Getty Images.

Kamper vai mais longe sobre a posição da imagem: “a abstração da imagem na qual, em lugar de coisas e seres humanos, se propagam as imagens de coisas e seres humanos” (KAMPER, 1997, p. 1). Essa questão problemática faz surgir a necessidade da linguagem de negociar com as imagens, ele sugere que se faça por meio do jogo de palavras, a fim de se alcançar a materialidade de novo, restituir um corpo vivo—*Leib* e não apenas projetar corpos mortos—*Körper* na imagem. A questão é também sair da superfície, encontrar um tempo de ação e com isso compreender a alteridade: o que o outro apresenta como novo. A crítica de Kamper sobre a supervalorização das imagens tem a ver com o desprezo das coisas, onde esse desprezo do mundo em que vivemos irá nos levar ao desprezo de si mesmo. As ações no tempo foram substituídas pela projeção nas superfícies, elas negam as condições do tempo e do espaço, “renegando com isso sua própria gênese” (KAMPER, 1997, p. 1), nesse sentido o autor afirma:

Os homens hoje vivem no mundo. Não vivem nem na linguagem. Vivem na verdade nas imagens do mundo, de si próprios e dos outros homens que foram feitos, nas imagens do mundo, deles próprios e dos outros homens que foram feitos para eles. (KAMPER, 2002, p. 7).

O espaço do corpo no tempo vivo permite uma abertura para a noção de alteridade, como um modo de pensar, falar e agir o corpo vivo—*Leib*, colocando a linguagem numa negociação com a imagem, a fim de ultrapassar os limites entre os dois. Se trata de uma negociação justamente porque não se pensa um ponto fixo, mas intensidades que se dilatam e se contraem. Pensar e agir com o outro, ter um corpo e perceber o outro como corpo também, colocar as tensões a mostra e não apenas significar e re-significar objetos, a questão é ativar o processo da relação com o outro que habita em mim e meu corpo que habita o outro, a relação justamente como intensidade e não como formalidade.

Se a imagem de algo deixa de ser relevante e percebemos o corpo do outro como pura presença, temos a possibilidade de suprimir a imagem que fazemos do corpo morto—*Körper* para perceber a vida, o corpo vivo—*Leib*. A invisibilidade se torna necessária para que se possa deixar de ser apenas uma imagem residual. A questão é habitar um corpo que não está acessível ao mundo das imagens, um corpo que fale, que possua uma linguagem, que possa agir no tempo vivo e que se reconheça no outro.

Referências

BAITELLO JÚNIOR, N. **A era da iconofagia**: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

GROYS, B. **Introdução à antifilosofia**. São Paulo: Edipro, 2013.

KAMPER, D. **O corpo vivo, o corpo morto**. Biblioteca do CISC, 2000. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewcategory/3-kamper-dietmar.html> Acesso em: 18 jun. 2016.

_____. **Imagem**. Biblioteca do CISC, 2002. Disponível em:

<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewcategory/3-kamper-dietmar.html> Acesso em: 18 jun. 2016.

_____. **Corpo**. Biblioteca do CISC, 2002. Disponível em:

<http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewcategory/3-kamper-dietmar.html> Acesso em: 18 jun. 2016.

_____. **O virtual como variante da ausência**. Biblioteca do CISC, 1997. Disponível em: <http://www.cisc.org.br/portal/index.php/biblioteca/viewcategory/3-kamper-dietmar.html> Acesso em: 18 jun. 2016.

MARCONDES FILHO, C. As imagens que nos aprisionam e a escapada a partir do corpo. Sobre Dietmar Kamper. **Comunicação & Cultura**, n.º 4, 2007, p. 153-174, 2007. Disponível em:

https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/10390/1/04_09_Ciro_Marcondes_Filho.pdf Acesso em: 18 jun. 2016.

Artigo publicado em memória do artista visual, curador e pesquisador Emerson Pingarilho (Aural Aurea).