

Amor - Santaella

Santaella.

11.

OS TRÊS PARADIGMAS DA IMAGEM

Este trabalho propõe a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico (ver Santaella 1994b). O primeiro paradigma nomeia todas as imagens que são produzidas artesanalmente, quer dizer, imagens feitas à mão, dependendo, portanto, fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível numa forma bi ou tridimensional. Entram nesse paradigma desde as imagens nas pedras, o desenho, pintura e gravura até a escultura. O segundo se refere a todas as imagens que são produzidas por conexão dinâmica e captação física de fragmentos do mundo visível, isto é, imagens que dependem de uma máquina de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes. Desde a fotografia que, de acordo com André Bazin (apud Dubois 1994: 60), na sua "gênese automática", provocou uma "reviravolta radical na psicologia da imagem", esse paradigma se estende do cinema, TV e vídeo até a holografia. O terceiro paradigma diz respeito às imagens sintéticas ou infográficas, inteiramente calculadas por computação. Estas não são mais, como as imagens óticas, o traço de um raio luminoso emitido por um objeto *preexistente* — de um modelo — captado e fixado por um dispositivo foto-sensível químico (fotografia, cinema) ou eletrônico (vídeo), mas são a transformação de uma matriz de números em pontos elementares (os pixels) visualizados sobre uma tela de vídeo ou uma impressora (Couchot 1988: 117).

A palavra "paradigma" tornou-se célebre desde a publicação, em 1962, de *A estrutura das revoluções científicas*, de Thomas S. Kuhn. Nessa obra, e mais especialmente em textos posteriores (1970, 1974, 1977, 1984, 1987, 1993), nos quais o autor foi levado a dar explicações sobre uma série de ambigüidades no uso da palavra, paradigma se define em dois sentidos, um mais vasto, outro mais específico. O mais vasto, que é o conceito de matriz disciplinar, significa o conjunto de compromissos relativos a generalizações simbólicas, crenças, valores e soluções modelares que são compartilhados por uma comunidade científica dada. Em seu sentido mais específico, a palavra se refere apenas aos compromissos relativos às soluções modelares, aos exemplares como soluções

concretas de problemas. Assim definido, o termo não parece nos autorizar a caracterizar os três modos diferenciais de produção da imagem sob sua rubrica. Entretanto, dada a enorme repercussão que o termo produziu em meios científicos e extracientíficos, seus dois sentidos extrapolaram muito a moldura kuhniana, sendo a palavra também empregada de maneira mais imprecisa e metafórica para caracterizar quaisquer realizações científicas ou não-científicas reconhecidas que, definindo os problemas e métodos que uma dada comunidade considera legítimos, fornecem subsídios para a prática científica, artística, acadêmica ou institucional dessa comunidade. Sem negar a importância do sentido mais restrito “para caracterizar as ciências consensualmente consideradas como tais, o emprego mais metafórico da palavra também é operacional quando estão em jogo áreas de produção de conhecimento, disciplinas, práticas ou técnicas que são tidas como não propriamente científicas” (Santaella: em progresso). É obviamente nesse sentido que se enquadra, no presente texto, a referência aos paradigmas da imagem, com o que se quer significar que sua produção se dá através de três vetores diferenciais e irredutíveis.

É certo que limitar o universo da imagem, desde suas origens até os nossos dias a apenas três paradigmas, só pode ser fruto de um corte reducionista incapaz de dar conta de todas as diferenças específicas que separam, por exemplo, dentro do primeiro paradigma, o desenho da pintura e da escultura ou que separam, no segundo paradigma, também como exemplo, a fotografia do cinema e do vídeo. Tal reducionismo, entretanto, será aqui praticado deliberadamente, visto que, fiel ao espírito do termo paradigma, este trabalho tem por objetivo demarcar os traços mais absolutamente gerais caracterizadores do processo evolutivo nos modos como a imagem é produzida, quer dizer, caracterizadores das transformações, ou melhor, rupturas fundamentais que foram se operando, através dos séculos, nos recursos, técnicas ou tipos de instrumentação para a produção de imagens. Parece evidente que tais rupturas produzem conseqüências das mais variadas ordens, desde perceptivas, psicológicas, psíquicas, cognitivas, sociais, epistemológicas, pois toda mudança no modo de produzir imagens provoca inevitavelmente mudanças no modo como percebemos o mundo e, mais ainda, na imagem que temos do mundo. No entanto, todas essas conseqüências advêm de uma base material de recursos, técnicas e instrumentos, sem a qual não poderiam existir quaisquer outras mudanças de ordem mais mental e mesmo social. Não se quer com isso advogar um materialismo nu e cru, visto que as próprias mudanças materiais ou instrumentais são provocadas por necessidades que nem sempre são materiais, especialmente quando se trata de um processo de produção de linguagem, seja esta verbal, visual ou sonora. Neste caso, há uma espécie de força interior ao signo para produzir determinações no seu processo evolutivo, em uma espécie de tentativa ininterrupta e inatingível de toda e qualquer linguagem para superar seus limites.

Sartre uma vez declarou que “toda técnica sempre implica uma metafísica”. Parafrazeando Sartre, J. Curtis (1978: 11) afirmou que “toda imagem sempre implica uma física”. De fato, se desde o seu estatuto artesanal as leis físicas da ótica já iam se tornando cada vez mais importantes para a consecução da imagem, no caso do paradigma fotográfico, sem a física tais imagens seriam impossíveis. Ora, um dos traços de ruptura do terceiro paradigma, o da imagem infográfica, em relação ao segundo está justamente no plano secundário a que a física ficou reduzida, dada a dominância que a matemática passou a desempenhar sobre a física na produção das imagens sintéticas. Trata-se aí, antes de tudo, de uma matriz algorítmica, imagem que é produzida a partir de três suportes fundamentais: uma linguagem informática, um computador e uma tela de vídeo. Embora a manifestação sensível da imagem na tela do computador seja uma questão de eletricidade, sua geração depende basicamente de algoritmos matemáticos.

1. As divisões e seus critérios

No contexto da bibliografia consultada sobre imagem, o presente capítulo está quase exatamente na mesma linhagem, aproximando-se dos mesmos propósitos das idéias desenvolvidas por Edmond Couchot em uma série de artigos (1987, 1988, 1989), muito especialmente no ensaio denominado “Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração” (1993). De acordo com Couchot, no entanto, o processo evolutivo dessas técnicas divide-se em apenas dois grandes momentos: (1) o da representação, vindo da pintura renascentista até o vídeo; (2) o da simulação, instaurado pelas imagens sintéticas. Sem deixar de concordar com muitas das teses de Couchot, ganha em abrangência, além de revelar maior poder analítico, a divisão da imagem em três grandes paradigmas. A divisão proposta por Couchot parece sofrer de uma limitação básica que se revela, antes de tudo, na concepção de representação por ele esposada.

De fato, a pintura, a fotografia, o cinema, o vídeo são evidentemente processos de representação, mas por qual ou quais razões os processos de simulação não são também formas de representação? Sua noção de representação — aliás, uma noção comumente aceita por quase todos os teóricos da imagem — pressupõe a preexistência de um objeto representado que seja da ordem da realidade visível. No entanto, dentro da teoria dos signos de Peirce, que é, sobretudo, uma das mais exaustivas teorias da representação, tal limitação não faz sentido, pois o objeto de uma representação pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo não suscetível de ser imaginada (CP 2.232). Isso quer dizer que o objeto, ou objetos, de uma

representação ou signo — pois na maior parte das vezes se trata de um objeto complexo — pode ser qualquer coisa existente conhecida, ou que se acredita ter existido, ou que se espera existir, ou uma coleção de tais coisas, ou também uma qualidade conhecida, ou relação, ou fato, ou ainda algo de uma natureza geral, desejado, requerido, ou invariavelmente encontrável dentro de uma certa circunstância geral.

Como se pode ver, não há nada na definição peirciana da representação que restrinja seu objeto dentro dos limites de um referente externo perceptível, como quer Couchot. Ao contrário, para Peirce, essa é a mais simplória definição de objeto, aquela que o confunde com uma “coisa”, pois o objeto é qualquer coisa que um signo pode denotar, a que o signo pode ser aplicado, desde uma idéia abstrata da ciência, uma situação vivida ou idealizada, um tipo de comportamento, enfim, qualquer coisa de qualquer espécie. É por isso que a divisão das imagens baseada na oposição entre representação e simulação faz um sentido muito parcial, uma vez que, no caso da simulação, a imagem também é uma representação, ou melhor, é fruto de uma série de representações. As equações algébricas a serem processadas pelos computadores e que são passíveis de serem traduzidas nos pontos de luz da tela são matrizes numéricas ou representações de um modelo. A imagem sensível que aparece na tela, por sua vez, funciona como um outro tipo de representação, mais indicial, da relação ponto a ponto do valor numérico com o pixel. Por fim, a imagem na tela é ainda um outro tipo de representação, mais icônica, quer dizer, é uma das aparências sensíveis possíveis do modelo que a gerou. De modo algum, por ser simulativo, tal tipo de imagem deixa de ser representativo, apenas o caráter de sua representação torna-se muito mais complexo e misturado.

Se a noção que Couchot tem de simulação já parece limitada, a de representação também só é capaz de recobrir as imagens estritamente referenciais ou figurativas, o que nos leva a um beco sem saída, pois tal divisão do processo evolutivo das técnicas e artes da figuração deixa de fora todas as imagens não-representativas, desde as formas abstratas geométricas ou não, formas decorativas, formas puras, gestos puros etc. que, de acordo com sua classificação, não são nem representativas nem simulativas. É certo que a intenção de Couchot não parece ter sido a de abraçar, na sua divisão, todos os tipos de imagem, mas tão-só demarcar a oposição radical que as imagens sintéticas estabeleceram em relação às formas de representação herdadas do Renascimento e secularmente hegemônicas até o advento da computação gráfica. Além disso, enquanto sistemas de representação, de fato, não se operam mudanças radicais da pintura renascentista para a foto e cinematografia.

De qualquer maneira, a divisão estudada por Couchot é binária, de modo que a classificação dos três paradigmas, aqui proposta, estaria aparentemente mais próxima da classificação efetuada por um outro autor, Paul Virilio, que,

no seu livro *La machine de vision* (1988) apresenta uma logística da imagem, à luz da qual são estabelecidos três regimes das máquinas de visão que correspondem à: (1) era da lógica formal da imagem que é a da pintura, gravura, arquitetura e que termina no século XVIII; (2) era da lógica dialética, que é a da fotografia, da cinematografia, ou, se preferirmos, a do fotograma, no século XIX; (3) era da lógica paradoxal, que é aquela iniciada com a invenção da videografia, da holografia e da infografia (ver também Virilio 1993).

Embora tenha se tornado muito conhecido, sendo citado com frequência, até pelo próprio autor, os três regimes da visão, também chamados de logísticas da imagem, nunca foram muito longamente explicitados por Virilio. Por exemplo, que sentidos são dados aos três tipos de lógica: “formal”, “dialética” e “paradoxal”? Quais foram os princípios que nortearam essa divisão? São perguntas cujas respostas, pouco sistematizadas pelo autor, só podem ser inferidas. Assim, a logística formal é aquela dos sistemas de representação artísticos, da representação pictural tradicional; a dialética, inaugurada pela fotografia, nasce do jogo entre artes e ciências, quando “a representação cede lugar, pouco a pouco, a uma autêntica apresentação pública”; a paradoxal marca “a conclusão da modernidade” pelo “encerramento de uma lógica de representação pública” (Virilio 1994: 51-52, 90-91).

Confessando que só estima com dificuldades as virtualidades da lógica paradoxal do videograma, do holograma e da *imagerie* numérica, Virilio (ibid.: 91-92) explica que o paradoxo lógico é o

da imagem em tempo real que domina a coisa representada, este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real. Esta virtualidade que domina a atualidade, subvertendo a própria noção de realidade. Daí esta crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, telepresença a distância do objeto ou do ser que supre sua própria existência, aqui e agora.

Enquanto, na lógica dialética da imagem, tratava-se somente “da presença do tempo diferenciado, a presença do passado que impressionava duravelmente as placas, as películas ou os filmes”, na lógica paradoxal, “é a realidade da presença em tempo real do objeto que é definitivamente resolvida” (ibid.: 91-92).

Não resta dúvida quanto ao poder sugestivo dessa divisão apresentada por Virilio. Entretanto, também não há dúvida de que é uma divisão baseada em critérios que se misturam. A lógica da representação é extraída de um princípio imanente, dos sistemas formais em que a representação se configura. Já a lógica dialética, de um lado, parece partir de um princípio também imanente (os jogos dialéticos entre ciência e arte), para, então, se voltar para os aspectos de distribuição e recepção social da imagem, sua apresentação pública. Quanto à lógica paradoxal, seu princípio parece ser extraído do paradoxo entre espaço

real do objeto e tempo real da imagem. Para discutir esse paradoxo, Virilio lança mão de fatores tais como presença paradoxal, simulação e telepresença na distância do objeto. Ora, mesmo que ambas as presenças sejam paradoxais, o tipo de presença de uma imagem televisiva ou mesmo holográfica não pode ser identificado com o tipo de presença de uma imagem sintética. Enquanto, no primeiro caso, existe, de fato, uma relação entre um objeto no espaço real e o tempo real de transmissão ou de percepção da imagem desse objeto, o mesmo não se pode dizer da imagem sintética, completamente independente de qualquer objeto existente em qualquer espaço real. É por isso que a noção de simulação caberia estritamente à imagem sintética, só podendo ser aplicada à imagem videográfica ou holográfica de uma maneira muito metafórica.

Assim sendo, são só numéricas as coincidências entre a logística de Virilio e os três paradigmas da imagem que serão aqui discutidos, visto que há uma distinção evidente, quando ele separa a fotografia e cinema, de um lado, unindo a videografia e a holografia com a infografia, de outro. Para Couchot, assim como para esta proposta dos três paradigmas, as imagens infográficas ou sintéticas inauguram uma nova era na produção de imagens com características radicalmente diversas das imagens de projeção ótica, dependentes da incidência da luz sobre a superfície das coisas, que vão da fotografia até o vídeo.

Na discussão acima, não está evidentemente implicada nenhuma reivindicação de que qualquer uma das classificações seja mais certa do que as outras, pois as diferenças entre as três divisões não são provenientes simplesmente da correção de uma contra a incorreção de outras, mas, antes de tudo, são resultantes de critérios distintos que cada uma delas tomou como ponto de partida e de orientação.

Como já deve ter ficado relativamente claro, o critério em que se baseia a divisão aqui enunciada dos três paradigmas é um critério, por assim dizer, materialista, ou seja, trata-se, antes de tudo, de determinar o modo como as imagens são materialmente produzidas, com que materiais, instrumentos, técnicas, meios e mídias. É nos seus modos de produção que estão também pressupostos os papéis desempenhados pelos agentes da produção, trazendo, ademais, conseqüências para os modos como as imagens são armazenadas e transmitidas. Uma vez que nenhum processo de signo pode dispensar a existência de meios de produção, armazenamento e transmissão, pois são esses meios que tornam possível a existência mesma dos signos, o exame desses meios parece ser um ponto de partida imprescindível para a compreensão das implicações mais propriamente semióticas das imagens, quer dizer, das características que elas têm em si mesmas, na sua natureza interna, dos tipos de relações que elas estabelecem com o mundo, ou objetos nelas representados, e dos tipos de recepção que estão aptas a produzir.

Assim sendo, foi a observação das transformações operadas nos modos de

produção da imagem que nos conduziu aos três paradigmas que aqui serão discutidos: (1) paradigma pré-fotográfico, ou produção artesanal, que dá expressão à visão por meio de habilidades da mão e do corpo; (2) paradigma fotográfico, que inaugurou a automatização na produção de imagens por meio de máquinas, ou melhor, de próteses óticas; (3) paradigma pós-fotográfico ou gerativo, no qual as imagens são derivadas de uma matriz numérica e produzidas por técnicas computacionais. Em síntese, no primeiro paradigma, encontram-se processos *artesanais de criação* da imagem; no segundo, processos *automáticos de captação* da imagem e, no terceiro, processos *matemáticos de geração* da imagem.

Para aprofundar a discussão desses três diferentes tipos de produção e de suas conseqüentes características semióticas, buscando com isso validar a hipótese da divisão aí proposta, o procedimento escolhido foi analisar comparativamente o modo de produção de cada um dos três paradigmas para, a seguir, examinar, de maneira breve e esquemática, as variações que eles vão apresentando sob o ponto de vista de cada um dos seguintes tópicos: (1) os meios de armazenamento da imagem, (2) o papel do agente produtor, (3) a natureza das imagens em si mesmas, (4) as imagens e o mundo, (5) os meios de transmissão, (6) o papel do receptor. Com isso, torna-se possível examinar as mudanças que vão se processando em cada um desses níveis para dar corpo e justificar uma ruptura paradigmática.

2. As imagens e seus meios de produção

2.1. O paradigma pré-fotográfico

A característica básica do modo de produção artesanal está na realidade matériaca das imagens, quer dizer, na proeminência com que a fisicalidade dos suportes, substâncias e instrumentos utilizados impõe sua presença. Isso é uma constante desde as imagens nas grutas, passando pelo desenho, pintura, gravura e até mesmo a escultura, pois, sob este aspecto, pouco importa as imagens serem bi ou tridimensionais, embora merecesse uma discussão à parte a natureza imagética ou não da escultura e da arquitetura, inclusive. No entanto, essa discussão também será aqui deixada de lado. Não podem ser negadas as distinções evidentes nos modos pelos quais a pintura e o desenho, e mais ainda a gravura, são produzidos. A gravura, aliás, na sua capacidade reprodutora, embora de modo ainda artesanal, já começara a antecipar o caráter fundamental do paradigma fotográfico. Não obstante as diferenças, a questão fundamental, que é a produção manual, acentuadamente matériaca, mantém-se em todas essas imagens. Em função disso, a pintura será aqui tratada como exemplar do

paradigma pré-fotográfico, e muitas das afirmações que serão feitas acerca dela serão também válidas para o desenho e a gravura.

A produção artesanal da imagem depende, assim, de um suporte, quase sempre uma superfície que possa servir de receptáculo às substâncias, na maior parte das vezes tintas, que um agente produtor, neste caso o artista, utiliza para nela deixar a marca de seu gesto através de um instrumento apto. Ora, o principal instrumento que possuímos é o nosso próprio corpo, que cria prolongamentos na medida das necessidades que lhe são impostas. No caso da pintura, o principal instrumento é o pincel, que, como prolongamento dos dedos e dos movimentos da mão, permite desenvolver a maestria na sua utilização (Sogabe 1990: 28-30). Na visibilidade da pincelada, é o gesto que a gerou que fica visível como marca de seu agente.

O que resulta disso não é só uma imagem, mas um objeto único, autêntico e, por isso mesmo, solene, carregado de uma certa sacralidade, fruto do privilégio da impressão primeira, originária, daquele instante santo e raro no qual o pintor pousou seu olhar sobre o mundo, dando forma a esse olhar num gesto irrepetível. É por isso que a produção artesanal tem uma característica eminentemente monádica. É certo que "a tela a ser pintada só pode receber progressivamente a imagem que vem lentamente nela se construir, toque por toque e linha por linha, com paradas, movimentos de recuo e aproximação, no controle centímetro por centímetro da superfície, com esboços, rascunhos, correções, retomadas, retoques, em suma com a possibilidade de o pintor modificar a cada instante o processo de inscrição da imagem" (Dubois 1994). Não obstante as interrupções e a lentidão a que o processo de execução da imagem artesanal pode estar sujeito, isso não a faz perder sua característica monádica básica. Nessa imagem instauradora, fundem-se, num gesto indissociável, o sujeito que a cria, o objeto criado e a fonte da criação.

2.2. O paradigma fotográfico

A grande modificação que se dá na passagem do paradigma pré-fotográfico ao fotográfico está no advento de um processo de produção eminentemente diádico que a fotografia inaugurou. Aliás, por todos os diferentes ângulos que se possa observá-lo, esse segundo paradigma mostra-se sempre dual, como se verá mais adiante.

Embora tenha maravilhado nossos antepassados, a fotografia não nasceu de uma invenção súbita, pois ela é a filha mais legítima da *camara obscura*, tão popular no *Quattrocento*, cujo aperfeiçoamento permitiu estender a automatização até a própria inscrição da imagem, afastando do pintor a tarefa de nela colocar sua mão. O que faltava à *camara obscura* eram um suporte

sensível à luz para a captura automática da imagem, de um lado, e o negativo para a automatização da reprodução dessa imagem original, de outro. Ambos chegaram com a fotografia.

Fundamentalmente, a morfogênese do paradigma fotográfico repousa sobre técnicas óticas de formação da imagem a partir de uma emanção luminosa, que o cinema e o vídeo não vieram modificar, mas só levar à sua máxima eficácia. Nesse paradigma, a imagem é o resultado do registro sobre um suporte químico ou eletromagnético (cristais de prata da foto ou a modulação eletrônica do vídeo) do impacto dos raios luminosos emitidos pelo objeto ao passar pela objetiva. Enquanto o suporte no paradigma pré-fotográfico é uma matéria ainda vazia e passiva, uma tela, por exemplo, à espera da mão do artista para lhe dar vida, no paradigma fotográfico o suporte é um fenômeno químico ou eletromagnético preparado para o impacto, pronto para reagir ao menor estímulo da luz. Mas o caráter reativo, de confronto, presente nesse paradigma não pára aí.

Fotografia, cinema e vídeo são sempre frutos de uma "colisão ótica", para usarmos a expressão cunhada por Couchot (1987: 88). Atrás do visor de uma câmera está um sujeito, aquele que maneja essa prótese ótica, que a maneja mais com os olhos do que com as mãos. Essa prótese, por si mesma, cria um certo tipo de enfrentamento entre o olho do sujeito, que se prolonga no olho da câmera, e o real a ser capturado. O que o sujeito busca, antes de tudo, é dominar o objeto, o real, sob a visão focalizada de seu olhar, um real que lhe faz resistência e obstáculo.

O ato da tomada, por seu lado, é o instante decisivo e culminante de um disparo, relâmpago instantâneo. Dado esse golpe, tudo está feito, fixado para sempre. Enquanto a imagem artesanal é, por sua própria natureza, incompleta, intrinsecamente inacabada, o ato fotográfico não é senão fruto de cortes. O enquadramento recorta o real sob um certo ponto de vista, o obturador guilhotina a duração, o fluxo, a continuidade do tempo. O negativo da tomada, matriz reprodutora de infinitas cópias, inscreve e conserva o traço do acontecimento singular, no interior do qual um sujeito e um objeto, por meio de um feixe de luz capturado através de um pequeno orifício, defrontam-se para se separarem no instante mesmo dessa captura.

O negativo, captação da luz, é, paradoxalmente, pura sombra, rastro escuro à espera da luz que só será restituída na revelação. A imagem revelada, por seu turno, é sempre um duplo, emanção direta e física do objeto, seu traço, fragmento e vestígio do real, sua marca e prova, mas o que ela revela, sobretudo, é a diferença, o hiato, a separação irreduzível entre o real, reservatório infinito e inesgotável de todas as coisas, e o seu duplo, pedaço eternizado de um acontecimento que, ao ser fixado, indicará sua própria morte. No instante mesmo em que é feita a tomada, o objeto desaparece para sempre.

2.3. O paradigma pós-fotográfico

Se o paradigma fotográfico é, sob todos os ângulos, diádico e predominantemente indicial, no pós-fotográfico o processo de produção é eminentemente triádico, pressupondo três fases interligadas, mas perfeitamente delimitadas. Não tem sido pouca a ênfase que os teóricos da imagem têm colocado sobre a mutação radical nos modos de produção da imagem que a infografia provocou. De fato, ela deslocou de sua hegemonia o primado de séculos da imagem ótica, primazia que já começara a se insinuar desde o Renascimento, com a *camara obscura* e a perspectiva monocular, para se exacerbar com as invenções das próteses óticas no século XIX e XX.

O suporte das imagens sintéticas não é mais matérico como na produção artesanal, nem físico-químico e maquínico como na morfogênese ótica, mas resulta do casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos. O computador, por sua vez, embora também seja uma máquina; trata-se de uma máquina de tipo muito especial, pois não opera sobre uma realidade física, tal como as máquinas óticas, mas sobre um substrato simbólico: a informação. 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.

Antes de ser uma imagem visualizável, a imagem infográfica é uma realidade numérica que só pode aparecer sob forma visual na tela de vídeo porque esta é composta de pequenos fragmentos discretos ou pontos elementares chamados pixels, cada um deles correspondendo a valores numéricos que permitem ao computador dar a eles uma posição precisa no espaço bidimensional da tela no interior de um sistema de coordenadas geralmente cartesianas. A essas coordenadas se juntam coordenadas cromáticas. Os valores numéricos fazem de cada fragmento um elemento inteiramente descontínuo e quantificado, distinto dos outros elementos, sobre o qual se exerce um controle total. Partindo de uma matriz de números contida dentro da memória de um computador, a imagem pode ser integralmente sintetizada, programando o computador e fazendo-o calcular a matriz de valores que define cada pixel. O pixel é localizável, controlável e modificável por estar ligado à matriz de valores numéricos. Essa matriz é totalmente penetrável e disponível, podendo ser retrabalhada, do que decorre que a imagem numérica é uma imagem em perpétua metamorfose, oscilando entre a imagem que se atualiza no vídeo e a imagem virtual ou conjunto infinito de imagens potenciais calculáveis pelo computador (Couchot 1987: 89-90).

Embora as imagens que a tela permite visualizar sejam altamente icônicas e sensíveis, circunvoluções de formas, fosforescências e luminescências, tudo que se passa por trás da tela é radicalmente abstrato. Mas para melhor entender essa abstração torna-se necessário colocar em evidência as três fases envolvidas no processo de produção da infografia. Numa visão global, o processo se desenvolve da seguinte maneira: em primeiro lugar, o programador constrói um modelo de um objeto numa matriz de números, algoritmos ou instruções de um programa para os cálculos a serem efetuados pelo computador; em segundo lugar, a matriz numérica deve ser transformada de acordo com outros modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem (Machado 1993b: 60); então, o computador traduzirá essa matriz em pontos elementares ou *pixels* para tornar o objeto visível numa tela de vídeo.

Os algoritmos, ou representações simbólicas e abstratas daquilo que a imagem vai mostrar, são uma série de instruções que descrevem as operações que o computador deve executar para produzir uma imagem no vídeo. Essa imagem, sempre altamente icônica, não tem nenhuma analogia com as representações simbólicas. Enquanto estas estão num espaço abstrato, aquelas estão num espaço físico submetido às leis da lógica, da tela e da luz, mas uma luz que não joga mais nenhum papel morfogenético na realização da imagem, servindo apenas para transmiti-la. Como se unem esses dois mundos? Através da conexão indicial entre o número no algoritmo e o *pixel* na tela. A distribuição dos papéis semióticos desempenhados pelas três modalidades sógnicas — símbolo, índice e ícone — parece se apresentar em equilíbrio perfeito na infografia.

O que preexiste ao pixel? Um programa, linguagem e números. O que está implícito no programa? Um modelo. O ponto de partida da imagem sintética já é uma abstração, não existindo a presença do real empírico em nenhum momento do processo. Daí ela ser uma imagem que busca simular o real em toda sua complexidade, segundo leis racionais que o descrevem ou explicam, que busca recriar uma realidade virtual autônoma, em toda sua profundidade estrutural e funcional (Couchot 1993: 43). À infografia não interessa mais a aparência, nem o rastro dos objetos do mundo, mas sim seus comportamentos, seus funcionamentos, como garantia de eficácia das intervenções, das ações do ser humano sobre o mundo.

As duas palavras de ordem das imagens sintéticas são assim as palavras modelo e simulação. Arlindo Machado (1993a: 117) nos diz que

A moderna ciência da computação denomina modelo um sistema matemático que procura colocar em operação propriedades de um sistema representado. O modelo é, portanto, uma abstração formal — e, como tal, passível de ser manipulado, transformado e recomposto em combinações infinitas —, que visa funcionar como a réplica computacional da estrutura, do comportamento ou das propriedades de um fenômeno real ou imaginário. A simulação, por sua vez, consiste basicamente numa “experimentação simbólica” do modelo.

Se, num sentido mais vasto, o modelo se define como um modo de representação formalizado, suscetível de dar explicações para um fenómeno que se destina a ser validado ou invalidado pela experimentação, segundo Couchot (1987: 94-95), os modelos numéricos funcionam de maneira um pouco diferente. A contribuição inestimável do computador está em seu poder de colocar os modelos à prova, sem necessitar submetê-los a experiências reais. Modelos sempre houve. O que muda com o computador é a possibilidade de fazer experiências que não se realizam no espaço e tempo reais sobre objetos reais, mas por meio de cálculos, de procedimentos formalizados e executados de uma maneira indefinidamente reiterável. É justamente nisso, isto é, na virtualidade e simulação, que residem os atributos fundamentais das imagens sintéticas.

Tabela 1

PRÉ	MEIOS DE PRODUÇÃO	
	FOTOGRAFICA	PÓS
expressão da visão via mão	autonomia da visão via próteses óticas	derivação da visão via matriz numérica
processos artesanais de criação da imagem	processos automáticos de captação da imagem	processos matemáticos de geração da imagem
suporte matérico	suporte químico ou eletromagnético	computador e vídeo modelos, programas
instrumentos extensões da mão	técnicas óticas de formação da imagem	números e pixels
processo monádico	processo diádico	processos triádico
fusão: sujeito, objeto e fonte	colisão ótica	modelos e instruções modelos de visualização pixels na tela
imagem incompleta, inacabada	imagem corte, fixada para sempre	virtualidade e simulação

3. As conseqüências dos meios de produção da imagem

3.1. Conseqüências nos meios de armazenamento

Sendo produzidas num suporte material único e irrepitível, o meio de armazenamento nas imagens artesanais coincide exatamente com esse suporte. Por sua natureza matérica, esse tipo de suporte está sujeito às erosões do tempo. Os objetos únicos em que as imagens artesanais se constituem apresentam, assim, uma contradição fundamental entre a aspiração à durabilidade e permanência que está implícita no gesto criador de que essas imagens se originam e a fragilidade do meio de armazenamento, altamente perecível.

No paradigma fotográfico, há uma divisão bem marcada entre o negativo do filme ou as fitas magnéticas do vídeo, de um lado, e as imagens reveladas ou re-exibidas, de outro. O meio de armazenamento dessas imagens não está na revelação no papel ou na exibição, mas no negativo e nas fitas. O que isso torna evidente é que, na passagem do paradigma pré-fotográfico para o fotográfico, o meio de armazenamento começou a ganhar resistência e durabilidade. Embora também estejam sujeitos à deterioração, os negativos podem ser copiados, o que torna o suporte do paradigma fotográfico mais imperecível do que os mármore e os metais. O meio de armazenamento único viu-se assim substituído por meios de armazenamento que se situam no universo do reproduzível. A imagem passou, portanto, a ganhar em eternidade o que perdeu em unicidade, pois um negativo é passível de ser revelado, ser reproduzido a qualquer momento.

No caso das imagens pós-fotográficas, o meio de armazenamento é a memória do computador. Nesse paradigma, as imagens na tela não são senão uma projeção bidimensional atualizada, entre outros aspectos possíveis, quase infinitos, de uma cena virtual que só existe nas memórias dos computadores. O universo lógico-matemático que está dentro dessas memórias é completamente abstrato, mas o computador tem o poder de tornar visível, de reiniciar em qualquer ponto, reatualizar em qualquer momento a passagem das entidades abstratas da memória para as imagens visualizáveis na tela. Do universo reproduzível do paradigma fotográfico, entramos, na infografia, dentro do universo do disponível (Plaza 1994), um universo que sofre muito pouco as restrições do tempo e do espaço.

Tabela 2

MEIOS DE ARMAZENAMENTO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
suporte único	negativo e fitas magnéticas	memória no computador
perecível	reprodutível	disponível

3.2. Conseqüências no papel do agente produtor

Enquanto o criador das imagens artesanais deve ter como habilidade fundamental a imaginação para a figuração e o agente no paradigma fotográfico necessita de capacidade perceptiva e prontidão para reagir, o produtor das imagens sintéticas deve desenvolver a capacidade de cálculo para a modelização, a habilidade de intervir sobre os dados a fim de melhor controlá-los e manipulá-los.

Enquanto as imagens artesanais resultam de um gesto idílico, fruto de uma simpatia ou de seu oposto, a agressividade, em relação ao mundo, as imagens fotográficas decorrem de uma espécie de raptio, captura, roubo do real, por trás do qual se insinua um ato não destituído de uma certa perversidade. As imagens de síntese, por seu lado, resultam da necessidade de agir sobre o real, necessidade esta atingida pela mediação de interações lógicas e abstratas com o computador.

O que se plasma na pintura é o olhar de um sujeito. O que a foto registra, por seu lado, é a complementaridade ou conflito entre o olho da câmera e o ponto de vista de um sujeito. O que se tem nas imagens sintéticas, por outro lado, é um olhar de todos e de ninguém, pois a simulação numérica exclui qualquer centro organizador, qualquer lugar privilegiado do olhar, qualquer hierarquia espacial e temporal. Se o pintor é uma espécie de demiurgo, sujeito criador e centralizado, o fotógrafo é um voyeur, sujeito pulsional, caçador e seletor, deslocado e movente. Já o programador infográfico é, na medida em que a computação existe exatamente para produzir mudanças nas imagens, um manipulador, sujeito antecipador e ubíquo. O pintor dá corpo ao pensamento figurado, o fotógrafo, ao pensamento performático, decisório, enquanto o programador representa o pensamento lógico e experimental.

Tabela 3

PAPEL DO AGENTE		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
imaginação para a figuração	percepção e prontidão	cálculo e modelização
gesto idílico	raptio	agir sobre o real captura do real
olhar do sujeito	olho da câmera e ponto de vista do sujeito	olhar de todos e de ninguém
sujeito criador demiurgo	sujeito pulsional movente	sujeito manipulador ubíquo

3.3. Conseqüências para a natureza da imagem

Tendo por propósito figurar o visível e o invisível, as imagens artesanais são basicamente uma figuração por imitação, figuração da imaginação da visão. Imagem-mímese, retendo, na superfície de um espelho, o gesto que visa fundir o sujeito ao mundo. Esse tipo de imagem é, portanto, basicamente a cópia de uma aparência imaginizada, funcionando como meio de ligação da natureza à imaginação de um sujeito.

Tendo por propósito capturar, registrar o visível, as imagens no paradigma fotográfico, menos do que representações, são reproduções por captação e reflexo. Imagens-documento, elas são traços, vestígios da luz, resto que sobrou do corte executado no campo da natureza. Resultando do congelamento de um acontecimento enquadrado e sendo um fragmento do real, essa imagem funciona como registro do confronto entre um sujeito e o mundo.

Tendo por propósito visualizar o que é modelizável, as imagens do paradigma pós-fotográfico são simulações por modelização através das variações de parâmetros de um objeto ou situação dada. O que essas imagens colocam em cena é o procedimento da visão. Trata-se de uma imagem-matriz, resultante da atribuição das propriedades e capacidades de um modelo e cujo substrato simbólico lhe dá o poder de funcionar como imagem-experimento, antecipando-se ao mundo para melhor controlá-lo.

Tabela 4

NATUREZA DA IMAGEM		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
figurar o visível e o invisível	registrar o visível	visualizar o modelizável
figuração por imitação	capturar por conexão	simular por variações de parâmetro
imagem espelho	imagem documento	imagem matriz
cópia de uma aparência imaginizada	registro do confronto entre sujeito e mundo	substrato simbólico e experimento

3.4. Conseqüências para a relação da imagem com o mundo

Imagem-espelho, aparência, semblante e miragem, a imagem pré-fotográfica funciona como uma metáfora, janela para o mundo. Nela, o real é imaginado por um sujeito através de um sistema de codificação ilusionista. Seu ideal de simetria deixa evidente o modelo imaginário do qual parte. Por mais figurativa que possa ser, ela é sempre uma imagem evocativa, que alude a um mundo que não existe porque ainda traz dentro de si resíduos do divino; por isso mesmo, embora seja eminentemente monádica, o efeito final desse tipo de imagem é, ao fim e ao cabo, simbólico. Imagem fantasmática, ela visa ao ocultamento da separação intransponível entre imagem e mundo.

Duplo, registro, reflexo e emanção do mundo físico, o paradigma fotográfico funciona como uma metonímia, numa evidente relação por contigüidade, biunívoca, entre o real e sua imagem. Seu ideal de conexão indica o modelo físico, a ligação física que a gerou. É uma imagem documento, fruto da aderência seguida do afastamento de um agente em luta ante a visibilidade do real. Nela, um fragmento do real é capturado pela máquina através de um sujeito. Sombra, resto, corte, nesse tipo de imagem o índice reina soberano.

Virtualidade, simulação, funcionalidade e eficácia, o paradigma pós-fotográfico funciona sob o signo das metamorfoses, porta de entrada para um mundo virtual. Seu ideal de autonomia indica o modelo simbólico do qual partiu. É uma imagem funcional, experimental, eficaz, ascética, dentro da qual circula apenas um real refinado, purificado, filtrado pelo cálculo, inteligível através de mediações abstratas. Embora circule inteiramente dentro das abstrações

simbólicas, a imagem sintética, visualizável nas telas de vídeo, produz um efeito icônico tão proeminente quanto é proeminente a iconicidade na música.

Tabela 5

IMAGEM E MUNDO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
aparência e miragem	duplo e emanção	simulação
metáfora	metonímia	metamorfose
janela para o mundo	biunívoca	virtual
ideal de simetria	ideal de conexão	ideal de autonomia
modelo imaginário e icônico	modelo físico	modelo simbólico
evocativa	sombra	ascética
símbolo	índice	ícone

3.5. Conseqüências nos meios de transmissão

Assim como a unicidade do suporte nas imagens artesanais determina que esse mesmo suporte seja o meio de armazenamento, não poderia ser diferente com seu meio de transmissão. Sendo um objeto único, que precisa ser conservado para escapar da perecibilidade que a espreita, essa imagem precisa ser guardada em templos, museus, galerias. O acesso a elas exige o transporte do receptor para o local em que elas são mantidas e conservadas. É o espaço da reclusão.

Reprodutíveis a partir dos negativos passíveis de serem revelados a qualquer momento, as imagens do paradigma fotográfico são imagens típicas da era da comunicação de massa. É assim que o meio de transmissão mais legítimo para as fotografias não é o porta-retratos, mas os jornais, revistas, *outdoors*, etc. Tanto isso é verdade que não demorou muito para o cinema realizar o potencial massivo latente nas fotografias, que o processo de difusão da televisão levaria às últimas conseqüências. É o espaço da comunicação.

Disponíveis e acessíveis nos terminais de computadores, as imagens pós-fotográficas se inserem dentro de uma nova era, a da transmissão individual e ao mesmo

tempo planetária da informação. Indefinidamente conserváveis, as imagens info-gráficas são quase completamente indegradáveis, eternas e cada vez mais facilmente colocadas à disposição do usuário em situações corriqueiras e cotidianas, em qualquer tempo e lugar. Seu modo de distribuição, naquilo que tem de mais específico — a interatividade —, desloca essa imagem da esfera da comunicação para a esfera da comutação (Couchot 1988: 130). Ao se afastar da lógica das mídias de massa, essa imagem faz sentido por contato, por contaminação, em lugar de projeção.

Tabela 6

MEIOS DE TRANSMISSÃO		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
único	reprodutível	disponível
templos, museus, galerias	jornais, revistas, <i>outdoors</i> , telas	redes: individuais e planetárias
transporte do receptor	era da comunicação de massa	era da comutação

3.6. Conseqüências no papel do receptor

Enquanto a imagem artesanal é feita para a contemplação, a fotográfica se presta à observação e a pós-fotográfica à interação.

Havendo nela sempre algo de sagrado, uma nostalgia do divino, a imagem pré-fotográfica convida o receptor a um impossível contato imediato sem mediações, ao mesmo tempo que produz um afastamento que é próprio dos objetos únicos, envolvidos no círculo mágico da aura da autenticidade, como já foi teorizado por Walter Benjamin (1975).

Imagem sobretudo profana, fragmento arrancado do corpo da natureza, a imagem fotográfica oferece-se à observação, produzindo como primeiro efeito no receptor a aquiescência do reconhecimento. Memória e identificação são os binômios típicos no ato de recepção das imagens no paradigma fotográfico.

A necessidade de controlar a imagem pós-fotográfica na medida mesma em que ela é criada obrigou os especialistas em informática a conceber um modo de programação que torna tão rápida quanto possível a resposta do receptor a instruções e comandos. O caráter dominante dessas imagens está, portanto, na sua interatividade que suprime qualquer distância, produzindo um mergulho, imersão, navegação do usuário no interior das circunvoluções da imagem. Imediatamente transformáveis ao apertar de teclas e mouses, essas imagens

estabelecem com o receptor uma relação quase orgânica, numa interface corpórea e mental imediata, suave e complementar, até o ponto de o receptor não saber mais se é ele que olha para a imagem ou a imagem para ele.

Tabela 7

PAPEL DE RECEPTOR		
PRÉ	FOTOGRAFICA	PÓS
contemplação	observação	interação
nostalgia	reconhecimento	imersão
aura	identificação	navegação

Finalmente, pode-se afirmar que o paradigma pré-fotográfico é o universo do perene, da duração, repouso e espessura do tempo. O fotográfico é o universo do instantâneo, lapso e interrupção no fluxo do tempo. O pós-fotográfico é o universo evanescente, em devir, universo do tempo puro, manipulável, reversível, reiniciável em qualquer tempo.

4. As gradações das mudanças

Caracterizados os três paradigmas, resta discutir o importante fato de que a passagem histórica de um paradigma a outro nunca se dá de modo abrupto, pois nem todos os elementos de todos os seis níveis, atrás analisados, modificam-se ao mesmo tempo, mas vão se transformando gradativamente, até que se dá uma ruptura ou salto para um outro paradigma.

4.1. Do pré-fotográfico ao fotográfico

Assim, por exemplo, a pintura, desde o *Quattrocento*, através do fenômeno da *camera obscura* e das técnicas da *perspectiva artificialis*, já possuía todas as características óticas da fotografia. Mas a mudança do paradigma pré-fotográfico para o fotográfico teria de esperar por um novo meio de produção, quer dizer, além da parte puramente mecânica representada pela máquina fotográfica, era necessário encontrar “um meio que pudesse fixar o reflexo luminoso projetado na parede interna da *camera obscura*”, o que se deu através da “descoberta da sensibilidade à luz de alguns compostos de prata”. Do ponto

de vista óptico, portanto, já estava resolvido no Renascimento o problema da fotografia; “o que a descoberta das propriedades fotoquímicas dos sais de prata significou foi simplesmente a substituição da mediação humana (o pincel do artista que fixa a imagem da câmara escura) pela mediação química do daguerréotipo e da película gelatinosa” (Machado 1984: 30-32).

Por outro lado, a capacidade reprodutora da fotografia também já havia sido antecipada pela gravura. Segundo Virilio (1994: 73), “como a maior parte das invenções técnicas, a da fotografia é a execução de um híbrido”. Em primeiro lugar, porque é herdeira da arte na utilização da câmara escura, no sentido dos valores e do negativo vindo da gravura. Além disso, a litografia impôs a Niepce a idéia de uma permeabilidade seletiva do suporte da imagem exposta a um fluido. Inclui-se aí também o nível industrial, com o potencial de reprodução mecânica da litogravura. Por fim, o nível científico também estava presente na fotografia, já que Niepce utilizou o instrumento de Galileu — lentes de lunetas astronômicas ou de microscópios.

Passando para dentro do paradigma fotográfico, por sua vez, é evidente que os meios de produção eletrônicos na TV e vídeo se diferenciam de modo radical dos meios de produção imagéticos, de caráter mecânico, tais como a fotografia e cinema, estes exemplares legítimos do paradigma fotográfico. Entretanto, embora produzidas através de tecnologia eletrônica e embora passíveis de transmissão em tempo real, as imagens videográficas não se soltaram do fotográfico porque são ainda imagens por projeção, implicando sempre a preexistência de um objeto real cujo rastro fica capturado na imagem.

Análise mais ou menos similar vale também para a holografia, com a ressalva de que, nesta, o processo de produção é bastante sincrético, envolvendo etapas de produção literalmente artesanais, o que faz da holografia uma espécie de síntese entre os paradigmas pré-fotográfico e fotográfico. Paradoxalmente, no entanto, embora tenha as características da imagem-reflexo, a chapa holográfica avança em relação à fotografia na medida em que, por ser um método fotográfico sem lentes de foco, a chapa aparece como uma profusão de padrões aparentemente sem sentido, mas qualquer parte do holograma reconstruirá a imagem inteira, pois a chapa não registra simplesmente o código de uma imagem. Alterando-se o ângulo pelo qual a luz do objeto atinge a chapa e alterando-se a frequência do raio laser, um centímetro cúbico da chapa pode armazenar dez bilhões de códigos em sua textura finamente estratificada. É por isso que, quando a luz de um laser da mesma frequência e ângulo reilumina a chapa, a imagem original é recriada, como uma memória revivida pela reprodução do seu contexto. A mesma equação matemática ou função de reflexão converte a imagem em código e o código em imagem.

Em função dos caracteres acima, num arroubo de otimismo, Hampden-Turner (1981: 94) afirmou que o armazenamento holográfico é o mais sofisticado,

o mais econômico e, sob o ponto de vista evolutivo, “o mais apto a sobreviver” entre todos os métodos conhecidos pelo homem. Nem por isso, entretanto, é possível afirmar que a holografia tenha se descolado do paradigma fotográfico para o pós-fotográfico. Mesmo se tratando de uma imagem altamente codificada, para saltar de paradigma, teria sido necessário que a holografia tivesse se despreendido da servidão ao objeto preexistente, o que ela não fez inteiramente.

Numa sofisticada discussão levada a cabo para evitar a idéia equivocada de que a holografia é uma espécie de fotografia, E. Kac (1995: 67-85) afirma que, “em oposição à fotografia, o holograma não é uma foto e holografia não é primariamente uma técnica de se tirar fotos”. Para ilustrar seu argumento, o autor fornece o exemplo das compras que fazemos em supermercados, quando a leitura ótica dos preços dos produtos é feita através de um holograma ou conjunto de hologramas. Longe de serem imagens, continua Kac, esses hologramas apenas desempenham a função de lentes, isto é, eles refratam a luz de um modo particular. Nessa medida, “eles não são extensões das fotografias, mas um novo modo de registrar, armazenar e recuperar a informação ótica, quer dizer, informação carregada por ondas de luz” (ibid.: 69).

Embora o argumento esteja correto, visto que hologramas, de fato, não podem ser considerados como meras extensões das fotografias, isso ainda não significa que eles tenham saltado para o paradigma pós-fotográfico, uma vez que holografias ainda dependem da luz e das lentes, dependem da refração da luz, enfim, são ainda informações óticas, exatamente aquilo que a infografia, no seu modo de produção, não é mais. Kac (ibid.: 69), entretanto, avança nos seus argumentos, dizendo que o modo como um holograma armazena óticamente uma imagem “pode ser comparado, até um certo ponto, com o modo como o disco de um computador armazena digitalmente uma imagem”. Assim:

A imagem digital tem de ser transformada em 1s e 0s para ser gravada no disco e para ser lida pelo *software* no disco rígido. A imagem holográfica tem de ser codificada em padrões de interferência para ser gravada em um filme ou chapa. Esse padrão refrata um raio laser ou luz branca de modo que o padrão microscópico possa ser traduzido em uma imagem visual.

O que a explicação acima nos mostra é que, de fato, no seu modo de armazenamento, a holografia já apresenta características do paradigma pós-fotográfico, mas deixa de apresentá-las no seu modo de produção ainda preso à ótica.

Desse modo, um dos aspectos mais importantes a ser levado em consideração nas passagens de um paradigma a outro é, de fato, a evidência de que essas passagens não se dão nunca abruptamente, da noite para o dia. Ao contrário, há fatores de mudança que chegam verdadeiramente a caracterizar fases mais ou menos longas de transição entre um paradigma e outro. É o caso já comentado da *perspectiva artificialis* e mesmo de todas as formas de gravura que foram

efetuando muito gradativamente a transição do paradigma pré-fotográfico ao fotográfico.

Já a holografia, na passagem do fotográfico ao pós, vem se constituir como verdadeira ponte de transformação, a um ponto tal que se torna difícil caracterizá-la inteiramente dentro do paradigma fotográfico, assim como não se pode afirmar que o holograma já se localiza dentro do pós-fotográfico. Mais prudente seria, pois, considerar a holografia numa zona intersticial entre o fotográfico e o pós-fotográfico.

4.2. Do fotográfico ao pós-fotográfico

Mais claramente, o percurso da arte moderna, que se estendeu, pelo menos, de Cézanne a Mondrian, no seu objetivo progressivamente perseguido de ruptura da dependência da imagem aos objetos do mundo, fez a transição do paradigma fotográfico ao pós-fotográfico. Senão vejamos.

Conforme já é bastante conhecido (ver especialmente a excelente síntese de W. Hess 1955: 120-128), a arte moderna teve seus precursores nos pintores que, por volta de 1885, criaram uma nova ordem de visualidade pictórica a partir do impressionismo francês. Para este, da realidade externa só era legitimamente pictórica a impressão colorista constantemente mutável. Os neo-impressionistas, especialmente Seurat, transformaram a decomposição das cores impressionistas num sistema teórico, enquanto van Gogh, desligando as cores do materialismo das coisas do mundo, elevou-as “a uma potência elementar de expressão”. Gauguin, por sua vez, simplificou as cores decompostas de forma impressionista em grandes decorações de planos.

Em 1903, os fauves (selvagens) agrupavam-se em torno de Matisse, “intensificando a independência do quadro da descrição objetiva, a favor das cores que irradiam de forma puramente decorativa”. Em 1905, foi fundado em Dresden o movimento dos expressionistas alemães que proclamaram o “olhar interno”, de acordo com o qual “o verdadeiro conteúdo do real se encontra menos na aparência do mundo externo do que na representação fortemente sentida que aquela desperta no artista”. A partir de 1907, seguindo o caminho já aberto por Cézanne, o cubismo criou uma nova construção objetiva da realidade “na análise do objeto segundo as suas formas fundamentais esterométricas”. Desde 1910, o futurismo começou a empregar “a representação simultânea cubista para fazer realçar o dinamismo moderno e para a representação de uma revolução absoluta”. Ainda em 1910, Kandinsky pintou sua primeira improvisação completamente despojada de qualquer referencialidade externa. Da busca de uma nova objetividade, surgiram tanto as experiências sensíveis de Klee quanto o realismo mágico de De Chirico (ibid.: 121-123).

Desde 1916, iniciou-se o movimento surrealista, que, considerando ilusórias as estruturas de ordem objetivas, isolava e fragmentava os objetos do mundo, gerando justaposições oníricas em que pedaços da realidade se encontravam e se separavam em configurações insólitas. O grupo Dada já anunciara a “decomposição da lógica” para a libertação do inconsciente. Nos “Autômatos” de partes de máquinas de Duchamp, nas montagens de material de resíduos de Schwitters e nas fotografias e gravuras feitas pelo sistema de colagem, de Ernst, em todos eles estava a procura, mediante a mistura “das coisas reais e exatas” mais heterogêneas, da “maravilha da realidade”, no caso a combinação do real com o inconsciente numa “superobjetividade” (ibid.: 124).

Paralelamente, a pintura abstrata foi passando por um grande desenvolvimento entre as duas guerras mundiais, sistematizando-se na “pintura absoluta” com influência do suprematismo russo de Malevich, no construtivismo de Tatlin e Lissitzky e no movimento holandês chamado *De Stijl*, com Mondrian e Doesburg. Este último movimento elevou a autonomia do quadro acima da abstração por meio “da eliminação do expressivo e emocional em benefício do geométrico-construtivo”, influenciando grandemente a Bauhaus na arquitetura construtivista (ibid.: 124). De fato, os principais artistas do abstracionismo, em todas as suas variações, exerceram poderosa influência não apenas sobre outros artistas, mas sobre todo o caráter visual do mundo contemporâneo, influência que se estendeu por toda parte — da arquitetura e do planejamento de cidades ao desenho de artigos domésticos (ver Szamosi 1988: 222).

Nos anos 40 surgiu em Nova York um ramo posterior da “abstração expressiva” que havia se originado em Kandinsky, Klee e Miró. Trata-se do expressionismo abstrato, que soube levar a impulsiva espontaneidade da abstração expressiva ao limite de sua radicalidade, alcançando sua conclusão lógica. O mais conhecido dentre os expressionistas abstratos, Pollock, criava suas pinturas de maneira intuitiva e improvisada, derramando tinta em uma tela colocada no chão. Embora pareçam caóticas, essas telas conseguem comunicar uma excitação e uma pulsação interior.

Depois disso, nas décadas de 50, 60 e especialmente 70, com a explosão da cultura de massas, de modo cada vez mais crescente, os processos artísticos, a partir da pop-art, por exemplo, começaram a apresentar processos de misturas de meios e efeitos, especialmente dos pictóricos e fotográficos. Fazendo uso irônico, crítico e inusitadamente criativo dos ícones da cultura de massa, deram início ao processo hoje conhecido como hibridização das artes, que se acentuou nas décadas de 70 com as instalações e ambientes. De acordo com os teóricos da pós-modernidade (ver especialmente Huyssens 1984), na década de 60, a arte moderna, já crepuscular, cedia terreno para outros tipos de criação, dentro de novos princípios que vieram a ser chamados de pós-modernos. De fato, a pós-modernidade coincidiu com o advento das tecnologias eletrônicas e, entre

outras coisas, com a emergência do terceiro paradigma na produção de imagens que aqui estamos chamando de pós-fotográfico. Mas qual foi o papel exercido pela arte moderna na passagem gradativa do paradigma fotográfico ao pós-fotográfico?

Do século XV ao século XIX, pinturas, gravuras e esculturas, de um modo geral, “representavam o mundo, real ou imaginário, como consistindo em figuras distintas, bem definidas e reconhecíveis em um espaço tridimensional ampliado”. Entretanto, já no início do século XX, no mesmo momento em que a física moderna estava abalando os alicerces do modelo newtoniano, as artes também já haviam abandonado as estruturas de espaço e tempo, de movimento e ordem dos modelos visuais legados pela tradição. Foi, de fato, “a estrutura sensorial básica, a representação do mundo de forma reconhecível, que, no princípio do século, mudou de modo tão abrupto e completo na pintura como ocorreu na física” (Szamosi 1988: 211-214).

Tal ruptura foi fruto daquilo que veio a ser chamado de “opção analítica na arte moderna” (Menna 1977), desde que Cézanne começou a procurar as estruturas espaciais essenciais que estavam subjacentes às impressões visuais sempre mutáveis. Partindo da diversidade existente entre a bidimensionalidade da superfície pictórica e a tridimensionalidade do real, sem renunciar à representação, Cézanne buscou a autonomia estrutural da linguagem pictórica. Assim, o quadro passou a apresentar uma coerência interna, independente da reprodução das coisas. Estas começaram a ser representadas com cores e figuras que adquiriram uma verdade puramente pictórica (ibid.: 24-25).

Se Cézanne descompôs a composição, Seurat descompôs a visão. Este, com o divisionismo, levou o procedimento analítico a conseqüências radicais, decompondo o tom em suas unidades atômicas e organizando essas unidades a partir das relações e dependências internas fundadas em regras constantes. Através do mesmo procedimento, também descompôs a continuidade do espaço em unidades elementares (linhas verticais, horizontais, diagonais), organizando essas unidades básicas em um conjunto solidário, em uma estrutura, na qual conta não a correspondência entre exterior e interior, entre o quadro e as aparências fenomenológicas, mas sensivelmente, e com mais coerência, a relação interna dessas unidades. Com isso, são definidas “as invariantes de base da linguagem pictórica e das regras que presidem à organização dos dados elementares, sobre fundamentos essencialmente sintáticos”. Após ter obtido uma codificação rigorosa da cor, Seurat também descobriu “um sistema igualmente lógico científico e pictórico” relativo à organização das linhas (ibid.: 14-17).

O caminho estava assim aberto para o aparecimento do cubismo, a primeira ruptura total com as tradições da Renascença na pintura ocidental. Criando uma nova ordem da visualidade, o cubismo foi, de fato, “a primeira escola artística a estabelecer a independência da pintura em relação ao que era

imediatamente visível” (Szamosi 1988: 215). Interessados em analisar os componentes permanentes do mundo visível, os cubistas rejeitaram as ilusões tridimensionais da pintura tradicional, concentrando-se nas superfícies bidimensionais. Eles decompunham, assim, “as aparências dos objetos em superfícies visuais reorganizando-as de várias maneiras, dividiam as impressões visuais e depois as reagrupavam em novas formas” (ibid.: 215). Nessa intenção sistemática de inventar um sistema de pintura sobre bases analíticas, os cubistas partiram de Cézanne e de Seurat, mas avançaram suas investigações sobre a desestruturação do código figurativista até o limite de debilitar o poder denotativo dos signos pictóricos, reduzindo-os a traços elementares que obliteram a referencialidade das figuras.

Amadureceu, com isso, tanto no analitismo cubista quanto na decomposição dinâmica futurista, “a consciência de uma pintura como disciplina autônoma, baseada numa linguagem específica que leva consigo as regras do seu próprio funcionamento” (Menna 1977: 30). Mesmo nas técnicas de colagem, quando a relação entre o objeto e sua representação seguiu um caminho aparentemente diverso, ao absorver fragmentos da realidade para inseri-los no contexto da pintura, a finalidade do procedimento não era de ordem ilusionista, mas de natureza mais propriamente mental: os fragmentos da realidade atuam aí “como deslocadores da atenção, como estímulos para colocar em ação os procedimentos mentais que servem para o reconhecimento e a definição dos objetos” (ibid.: 34). De uma certa forma, até mesmo o surrealismo, embora ainda tenha feito uso de figuras, também desconstruiu a visualidade baseada em experiências sensoriais, ao propor a justaposição ilógica de figuras realistas. Isso fica muito evidente em Magritte, cuja pintura tende a colocar o conceito de ilusionismo em discussão, pois o que nela conta é o processo intelectual desencadeado no observador, pondo em crise suas confortáveis expectativas visuais e teóricas.

Entretanto, o movimento artístico que mais fundamentamente rejeitou nossa confiança na experiência sensorial direta — e que, a esse respeito, conforme nos diz Szamosi (1988: 219), foi análogo à matemática pura no reino das ciências — foi a arte abstrata, quando o artista desprezou totalmente o mundo visível preexistente criando formas visuais absolutamente novas, que não existiam previamente e não apresentam, portanto, nenhuma referência, nem transmitem nenhuma informação sobre alguma coisa fora do universo da obra.

Embora tenha adquirido diferentes aspectos formais, a arte abstrata em geral, que foi, talvez, a arte mais característica do século XX, adquiriu a mesma independência radical do mundo exterior que o pensamento matemático havia conseguido muito antes (ibid.: 220). Abriu-se, desse modo, o caminho para uma arte conceitual no lugar de uma arte visual, recuperando, sob certos

aspectos, a ligação com a arte dos primitivos e com a arte oriental, às quais se atribui o dom de haver compreendido o princípio de pintar as coisas como são pensadas, e não como se vêem (Gombrich 1960, apud Menna 1977: 93).

Em síntese, a tendência analítica da arte moderna rumo à abolição do figurativo e à ruptura com a denotação referencialista foi um processo gradativo mas crescente, de que não se isolou nem mesmo o hiper-realismo. Embora tenha aparentemente se afastado da codificação rigorosa de um sistema de arte, ao avançar sua investigação sobre o figurativo, situando-se no plano da imitação, o hiper-realismo não tinha como referência o modelo distante e envelhecido do realismo tradicional, mas propunha uma reflexão sobre as relações tidas como naturais entre o signo e o objeto. Daí vem o efeito de distanciamento, o caráter fantasmagórico e o sentido de irrealidade suscitado por essas pinturas. Segundo Menna (1977: 46), o hiper-realismo não visava à representação, mas a uma espécie de denominação das coisas, à redação de um inventário ou *thesaurus* que transfere (por caminhos distintos do conceitual) a consistência e o peso dos objetos à avidez dos nomes e das definições.

É com De Stijl, entretanto, que a opção analítica assumiu suas proporções mais radicais, quando a obra de arte se estrutura a partir da redução da infinita variedade do universo visível a um número finito de elementos invariantes. Os artistas empregavam os signos invariantes como caracteres primitivos, transferindo para o campo da arte a utopia de uma língua universal e objetiva como um cálculo matemático, rigorosamente dedutivo. Dessa relação mais estreita entre arte e matemática, arte e lógica, abriu-se uma importante faceta na tendência analítica da arte moderna, aquela que se desenvolveu, depois da Segunda Guerra, a partir da proposta de Max Bill para o desenvolvimento de uma arte fundada em premissas matemáticas, mas com as seguintes ressalvas:

O enfoque matemático na arte contemporânea não são as matemáticas em si mesmas, e dificilmente faz uso do que conhecemos por matemáticas exatas. É sobretudo o emprego dos processos de pensamento lógico na expressão plástica dos ritmos e das expressões. (apud Menna 1977: 59)

Foi em LeWitt que uma tal proposta adquiriu feições rigorosas, quando a sintaxe lógica da arte levou ao limite o processo de formalização da linguagem artística iniciado por Seurat e Cézanne. Também com Moholy-Nagy o processo de desestruturação do código pictórico, iniciado em Braque e Picasso e levado a extremos por Malevich, Kandinsky e Mondrian, avançou ainda mais alguns passos através da enérgica redução de quaisquer conteúdos expressivos e simbólicos em prol de uma operação exclusivamente sintática (ibid.: 60-62).

Ora, as premissas matemáticas e a busca de formalização, cada vez mais rigorosas, que conduziram os trabalhos desses artistas, longe de terem sido

fruto de arbitrarias fantasias da criação, ao contrário, funcionam hoje como verdadeiras antevisões do modo como a linguagem visual passou a ser produzida nos processos de síntese do computador, até o ponto de se poder afirmar que aqueles artistas estiveram preparando o terreno e a sensibilidade dos receptores para o advento da infografia, das imagens de síntese.

De fato, por trás das imagens sensíveis que são exibidas nas telas dos monitores, ligando o computador a essas telas, estão em ação operações abstratas, modelos, programas e cálculos matemáticos. Tal como sonharam muitos artistas, filhos de Seurat e de Cézanne, no espaço bidimensional da tela está em funcionamento um sistema de coordenadas cartesianas, em que as imagens vão se formando a partir de uma rigorosa sintaxe lógica de organização paradigmática, linhas verticais, e sintagmática, linhas horizontais. Nessa medida, pouco importa a natureza da imagem sensível que aparece na tela do monitor. Pouco importa que ela seja figurativa, realista, surrealista ou abstrata. O que preside à formação dessas imagens é sempre uma abstração, a abstração de cálculos matemáticos, e não o real empírico.

Atualmente podemos ver que, quando os artistas da arte moderna obstinada e progressivamente buscaram a independência da imagem dos objetos do mundo, eles estavam radiografando o futuro. Suas criações já traziam os germes das programações que hoje tornam a infografia possível. Ou, como quer Virilio (1994: 53):

Malevich, Braque, Duchamp, Magritte [...], através de um movimento compensador e na medida em que o monopólio da imagem lhes escapava, os que continuavam a ostentar seus corpos, pintores ou escultores, desenvolviam um vasto trabalho teórico que finalmente os transformará nos últimos filósofos autênticos, a visão naturalmente relativista do universo permitindo-lhes preceder os físicos em novas apreensões das formas, da luz e do tempo.

5. As misturas entre os paradigmas

Outro aspecto importante a ser levado em conta, na proposta dos três paradigmas da imagem, é o das misturas entre os paradigmas. Ilustração dessas misturas pode ser encontrada nos fenômenos artísticos que receberam o nome de hibridização das artes e contemporaneamente compõem de modo mais cabal nas instalações, onde objetos, imagens artesanalmente produzidas, esculturas, fotos, filmes, vídeos, imagens sintéticas são misturados numa arquitetura, com dimensões, por vezes, até mesmo urbanísticas, responsável pela criação de paisagens sígnicas que instauram uma nova ordem perceptiva e vivencial em ambientes imaginativos e críticos capazes de regenerar a sensibilidade do receptor para o mundo em que vive.

A mistura entre paradigmas não se restringe, entretanto, ao universo das artes. Embora aconteça nesse universo de modo privilegiado, faz também parte natural do modo como as imagens se acasalam e se interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mistura entre paradigmas constitui-se no estatuto mesmo da imagem contemporânea. Se é verdade que hoje a mistura se tornou uma constante, é também verdade que esses processos já começaram a aparecer, de modo muito acentuado, desde a invenção da fotografia, o que só vem demonstrar que, quando se dá o aparecimento de um novo paradigma, via de regra, esse novo paradigma traz para dentro de si o paradigma anterior, transformando-o e sendo transformado por ele. Foi assim que a fotografia importou procedimentos pictóricos, ao mesmo tempo que a pintura muitas vezes adquiriu traços estilísticos que vinham da fotografia. Assim também a computação gráfica herdou caracteres plásticos da pintura e evidentemente da fotografia, ao mesmo tempo que veio produzir uma verdadeira revolução no mundo da fotografia, através das manipulações que possibilita, conforme será visto mais adiante.

Já é fato bastante conhecido que, logo após a invenção da fotografia, os pintores deixaram seus ateliês para flagrar a vida cotidiana do mesmo modo que os fotógrafos. “Ingres, Millet, Courbet, Delacroix se serviram da fotografia como ponto de referência e de comparação. Os impressionistas, Monet, Cézanne, Renoir, Sisley, se fizeram conhecer expondo no ateliê do fotógrafo Nadar e se inspiraram nos trabalhos científicos de seu amigo Eugène Chevreul” (Virilio 1994: 52). Considerando o modelo, a mulher, “como um animal” (de laboratório?), Degas, por seu lado, comparou obscuramente a visão do artista à da objetiva: “Até o momento, o nu sempre foi representado em poses que pressupõem um público.” O pintor, entretanto, pretendia, simplesmente, surpreender seus modelos e apresentar um documento tão congelado quanto um instantâneo, um documentário antes que uma pintura em sentido estrito (ibid.: 52). É por isso que, em Degas, “a composição se assemelha a um enquadramento, uma colocação nos limites do visor, onde os temas aparecem descentrados, seccionados, vistos de baixo para cima em uma luz artificial, freqüentemente brutal, comparável à dos refletores utilizados então pelos profissionais da fotografia” (ibid.: 33).

Os híbridos da fotografia e da arte, que tiveram início com os impressionistas, na realidade perduram até hoje. A eles, Dubois (1994: 291-307) dedica um capítulo inteiro do seu *O ato fotográfico*. Sob a denominação de “A arte é (tornou-se) fotográfica? Pequeno percurso das relações entre a arte contemporânea e a fotografia no século XX”, o autor discorre sobre (1) Duchamp ou a lógica do ato, (2) O suprematismo e o espaço gerado pela fotografia aérea, (3) Dadaísmo e surrealismo: a fotomontagem [...] (4) A arte americana: a foto no expressionismo abstrato, na *Pop Art* e o hiper-realismo, (5) A Europa e a

França: Yves Klein, os “Novos Realistas” e os “artistas do cotidiano irrisório”, (6) A fotografia e as artes conceituais e de eventos dos anos 60 e 70, (7) A foto-instalação e a escultura fotográfica. Como se pode ver, o panorama da questão é amplo, diversificado e sugestivo.

Revolução similar, ou talvez até mesmo mais profunda, àquela que a fotografia produziu sobre o paradigma pré-fotográfico, o paradigma pós-fotográfico viria provocar sobre a fotografia. Sobre isso, Arlindo Machado (1993b: 14-15) nos oferece uma excelente apresentação:

O advento recente da fotografia eletrônica (a fotografia que é registrada diretamente em suporte magnético ou óptico), bem como dos inúmeros recursos informatizados de conservação e armazenamento de fotos, ou ainda, dos dispositivos de processamento digital da fotografia, ou mesmo dos recursos de modelação direta da imagem no computador, sem auxílio de câmera, tudo isso tem causado o maior impacto sobre o conceito tradicional de fotografia e promete daqui para a frente introduzir mudanças substanciais tanto na prática quanto no consumo de imagens fotográficas em todas as esferas de utilização.

De acordo com C. Fadon Vicente (1993: 48-49), a fotografia eletrônica trouxe consigo uma verdadeira reinvenção da fotografia propiciada pela “interpenetração com outros meios técnicos, tais como a eletrofotografia, telecomunicações, computação, cinema/vídeo etc.”, em cuja vertente o autor situa as origens da fotografia de base eletrônica. Entre os problemas cruciais levantados pela fotografia eletrônica, Fadon Vicente menciona a ausência e desmaterialização da matriz fotográfica e a intensificação da natureza perversa da fotografia, visto que a “possibilidade de sua manipulação deixa de ser periférica e passa a ser um assunto central”.

A rigor, o que vem acontecendo com a fotografia atualmente pode servir como exemplo bastante sugestivo da mistura entre paradigmas que domina a cena contemporânea. Há pelo menos três rumos evidentes na fotografia hoje: (a) a fotografia documental, jornalística, ainda marcada pela intenção do flagrante realista; (b) a manipulação fotográfica através do computador; (c) a evolução da fotografia através de suas ligações com a sonografia e infografia nas técnicas de sondagem do invisível, tais como aparecem, de um lado, nas imagens para diagnóstico médico, que já haviam começado com o raio X, expandindo-se na ecografia, sonografia, tomografia computadorizada e ressonância magnética, e, de outro lado, nos processos de captação da imagem na pesquisa espacial, sensorialmente remoto etc. (ver Sogabe 1996). Está claro que não se pode chamar essas imagens de fotográficas, visto que sem a sintetização eletrônica muitos desses processos não existiriam. Entretanto, todos eles são nitidamente formas híbridas do paradigma fotográfico e pós-fotográfico.

Por fim, cumpre notar que a influência do paradigma pós-fotográfico sobre

o fotográfico não é unilateral. O inverso também é verdadeiro, visto que os critérios de qualidade que norteiam os ideais da imagem infográfica ainda estão embebidos na estética fotográfica, assim como esta bebeu nas fontes da imagem pictórica. Enfim, o significado da palavra "síntese", nas imagens de síntese, pode certamente apresentar duas acepções: de um lado, a idéia de modelagem e síntese numérica, de outro, a idéia de síntese dos três paradigmas. De fato, o que caracteriza o paradigma pós-fotográfico é sua capacidade para absorver e transformar os paradigmas anteriores. Não há hoje imagem que fique à margem das malhas numéricas.

12.

O IMAGINÁRIO, O REAL E O SIMBÓLICO DA IMAGEM

Uma interpretação psicanalítica dos "três paradigmas da imagem" é o que este capítulo pretende elaborar. Como já foi visto no capítulo anterior, o paradigma pré-fotográfico engloba todos os tipos de imagens artesanais, desenho, pintura, gravura etc.; o fotográfico se refere às imagens que pressupõem uma conexão dinâmica entre imagem e objeto, imagens que, de alguma forma, trazem o traço, rastro do objeto que elas indicam; por fim, o terceiro paradigma, o pós-fotográfico, designa as imagens sintéticas ou infográficas, imagens que são inteiramente calculadas por computação.

Através de um estudo comparativo foram caracterizados, de modo paralelo e contrastivo, para cada paradigma, os quatro níveis de que depende todo e qualquer processo de signos ou de linguagem, isto é: (1) o nível dos seus meios de produção; (2) o nível dos seus meios de conservação ou armazenamento; (3) o dos meios de exposição, transmissão ou difusão; e (4) o dos seus meios e modos de recepção, quais sejam, no caso da imagem: percepção, contemplação, observação, fruição ou interação. Comparando-se o comportamento de cada um desses níveis em cada um dos três paradigmas, o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico, foi possível examinar as mudanças que vão se processando em cada um desses níveis para dar corpo e justificar uma ruptura paradigmática.

Ora, antes mesmo de um aprofundamento maior na análise das características de cada um desses paradigmas já saltam aos olhos suas analogias ou correspondências, ponto a ponto, com os três registros psicanalíticos da dimensão psíquica humana: o imaginário, o real e o simbólico. Esses três registros, também chamados de categorias conceituais, constituem-se na estrutura fundamental que articula a releitura da obra de Freud realizada por Jacques Lacan. De fato, sistematizando as descobertas freudianas, Lacan fez desses três conceitos o arcabouço estrutural do funcionamento psíquico.

Como que corroborando a universalidade desses três registros, as similaridades que eles apresentam com os três paradigmas da imagem são tão evidentes que uma tal correspondência parece se impor por si mesma. Assim sendo, o paradigma da imagem pré-fotográfica está para o imaginário, assim como o fotográfico está