

Imagens contemporâneas: complexidades e interfaces



Dulcilia H. Schroeder Buitoni

*Livre-docente e titular de Jornalismo (ECA-USP)
Professora de Pós-graduação da Faculdade Casper Líbero
E-mail: dbuitoni@casperlibero.edu.br*

Resumo: A comunicação contemporânea trafega por fluxos, transposições, transformações mediadas por tecnologias midiáticas. Para refletir e analisar a construção e o trânsito das imagens, é preciso buscar novas arquiteturas teóricas. Serão discutidos os conceitos de imagem complexa e de interface desenvolvidos por Josep M. Català, além de referências a outros autores, como Lev Manovich. As pesquisas de Català sobre a imagem trazem instrumental teórico que pode ser aplicado a imagens fixas e em movimento, em diferentes formatos.

Palavras-chave: Imagens representadas. Comunicação contemporânea. Imagem complexa. Interface.

Imágenes contemporáneas: complejidades e interfaces

Resumen: La comunicación contemporánea viaja por los flujos, transposiciones, transformaciones mediadas por las tecnologías de los medios de comunicación. Para reflexionar y analizar la construcción y el tráfico de las imágenes, debemos buscar nuevas arquitecturas teóricas. Se discutirán los conceptos de imagen compleja y de interfaz desarrollados por Josep M. Català, y las referencias a otros autores, como Lev Manovich. Las investigaciones de Català sobre la imagen traen herramientas teóricas que pueden ser aplicadas a imágenes fijas y móviles, en diferentes formatos.

Palabras clave: *Imágenes representadas. La comunicación contemporánea. Imagen compleja. Interfaz.*

Contemporary images: complexities and interfaces

Abstract: The contemporary communication travels by flows, transpositions, transformations mediated by media technologies. To reflect and analyze the construction and the traffic of images, we must seek new theoretical architectures. Will be discussed the concepts of complex image and interface developed by Josep M. Català, and references of other authors, as Lev Manovich. The Català's researches about images bring us theoretical tools that can be applied to still and moving images in different formats.

Keywords: *Represented images. Contemporary communication. Complex image. Interface.*

● Espaços imagéticos

A diversidade das configurações visuais e a multiplicidade de suportes solicitam a busca de conceitos e novas arquiteturas de aplicação. O peso da representação, a questão do real, fotografia e artifício; e a entronização inescapável do áudio, a interatividade, as “flutuações” e os fluxos na web pedem instrumentos de observação e análise.

O foco da discussão está nas imagens representadas, que pressupõem um processo de cultura, ou melhor, que incluem codificação. Não trataremos das imagens mentais, imaginadas, nem das imagens perceptivas, construídas diretamente pelo sistema olho-cérebro. As imagens representadas têm sofrido e também provocam transformações desde o início de seus primeiros contornos até as inumeráveis possibilidades de circulação e recepção. Imagens estáticas e em movimento presentes em sites na web, transitando por celulares e tablets, em revistas e livros eletrônicos, em programas de TV aberta e TV a cabo estão modificando todas as fases dos circuitos comunicativos.

Este texto busca apresentar e discutir os

conceitos de imagem complexa e de interface, tal como foram desenvolvidos pelo pesquisador Josep M. Català. Acreditamos que trazem novos instrumentos de compreensão dos espaços imagéticos contemporâneos

Assistimos ao crescimento das tecnologias midiáticas que permitem guardar e veicular imagens, som e texto, por meio de diferentes suportes materiais



os, com aplicações em diferentes processos de fabricação e distribuição de imagens. Ele ainda traz uma inflexão essencial, ao incorporar o elemento som à imagem: a concepção de imagem interface está relacionada à representação audiovisual. Antes disso, convém traçar algumas linhas evolutivas.

Lev Manovich (2006:64-71) assinala que os chamados novos meios resultam da convergência de dois percursos historicamente separados – as tecnologias de informática e as tecnologias de comunicação. No século XIX, as técnicas fotográficas se desenvolveram paralelamente com a evolução de máquinas como a máquina analítica de Babage. A metade do século XX viu aparecer um computador digital que efetuava cálculos mais eficazes com dados numéricos, substituindo os diversos tipos de calculadoras mecânicas, utilizadas por empresas e governos desde a virada do século. Desde então, assistimos ao crescimento das tecnologias midiáticas que permitem guardar e veicular imagens, seqüências de imagens, som e texto, por meio de diferentes suportes materiais. Da película passamos às imagens digitais. O computador operou a tradução de todos os meios atuais em dados numéricos; também temos acesso a essa produção que se multiplica exponencialmente via computador. Todas as formas

de expressão humana: desenhos, gráficos, imagens figurativas fixas e em movimento, textos verbais, sons se transformaram em computáveis. E aí, o conceito de interface se impõe como interrogação e como proposta epistemológica. Até que ponto as tecnologias informáticas estão alterando a construção do conhecimento e das imagens representadas?

Autores pontuam relações entre visão e pensamento:

O que a filosofia da visão ensina à filosofia? Que ver não é pensar e pensar não é ver, mas que sem a visão não podemos pensar, que o pensamento nasce da sublimação do sensível no corpo glorioso palavra, que configura campos de sentido a que damos o nome de idéias. Que o pensamento não são enunciados, juízos, proposições, mas afastamentos determinados no interior do Ser. Que não é contacto invisível de si consigo, interioridade transparente e presença a si, mas excentricidade perante nós a partir de nós, “estrelas de Van Gogh” e espinhos em nossa carne. Que o conceito não é representação completamente determinada, mas “generalidade de horizonte” e a idéia não é essência, significação completa sem data e lugar, mas “eixo de equivalências”, constelação provisória e aberta do sentido (Chauí, 1988:60).

No cinema, as relações entre visível e invisível, a interação entre o dado imediato e sua significação tornam-se mais intrincadas. A associação de imagens criada pela montagem produz relações novas a todo instante e somos sempre levados a estabelecer ligações não existentes na tela. A montagem sugere, nós deduzimos. (Xavier, 1988:368).

Ismail Xavier trabalha com as criações “imaginárias” do cinema, mesmo que as imagens sejam, por exemplo, de cidades reais. Assim, uma fotografia apresentada num filme como prova num tribunal é considerada pelo espectador a partir do pacto feito por ele ao entrar na sala escura. Os critérios de verdade e mentira são próprios do discurso cinematográfico. O cineasta antecipa a moldura do observador, as circunstâncias da recepção da imagem, os códigos em jogo:

Embora pareça, a leitura da imagem não é imediata. Ela resulta de um processo onde intervêm não só as mediações que estão na esfera do olhar que produz a imagem, mas também aquelas presentes na esfera do olhar que as recebe. Este não é inerte, pois, armado, participa do jogo (Xavier, 1988:369).

O cinema criou uma espécie nova de olhar, uma condição de ver o mundo e estar a salvo, ocupar o centro sem assumir encargos. Esse olhar “irresponsável” também é o olhar que a televisão propicia. Ismail descreve a forma desse olhar do espectador cinematográfico:

Estou presente, sem participar do mundo observado. Por olhar, me insinuo invisível nos espaços a interceptar os olhares de dois interlocutores, escrutinar reações e gestos, explorar ambientes, de longe, de perto. Salto com velocidade infinita, de um ponto a outro, de um tempo a outro. Ocupo posições do olhar sem comprometer o corpo, sem os limites do meu corpo. Na ficção cinematográfica, junto com a câmara, estou em toda parte e em nenhum lugar; em todos os cantos, ao lado das personagens, mas sem preencher espaço, sem ter presença reconhecida. Em suma, o olhar do cinema é um olhar sem corpo (Xavier, 1988:370).

O olhar sem corpo vem sendo potencializado nos reality shows televisivos, que incluem ainda uma obsessão voyeurista que é presente com menos força no cinema.

Embora o cinema e a televisão trabalhem com elementos comuns de linguagem como enquadramentos, a tela do vídeo possibilita a presença de mais de um quadro, além de elementos incrustados, como por exemplo o apresentador de um telejornal no canto da tela. Lucia Santaella relaciona as dimensões reduzidas da tela da televisão com a quantidade maior de planos aproximados e de curta duração, “devido a uma frequência bem maior dos cortes nas tomadas, a ponto de se poder afirmar que, enquanto o cinema cria uma sintaxe de durações, a televisão cria uma sintaxe de cortes” (Santaella, 2006:185).

Lev Manovich questiona a compreensão do senso comum que identifica os novos

meios principalmente com o uso do computador para a distribuição e a exibição, mais do que na produção. Para Manovich, essa definição parece muito limitada se queremos compreender os efeitos da informatização sobre a totalidade da cultura:

Não há motivos para privilegiar o computador como aparato de exibição e distribuição acima de seu uso como ferramenta de produção ou como dispositivo de armazenamento. Todos possuem o mesmo potencial para transformar as linguagens culturais vigentes. E também para deixar a cultura como está (Manovich, 2006:64)¹.

Segundo ele, a revolução informática incide em todas as fases da comunicação – captação, manipulação, armazenamento e distribuição –, assim como afeta materiais de todo tipo, sejam textos, imagens fixas e em movimento, sons ou construções espaciais. Para analisarmos fases ou materiais, precisamos de novos instrumentos teóricos. Fenômenos como a recombinação ou remixagem apontados, entre outros, por André Lemos (2006:55) também suscitam a busca de perspectivas teóricas.

As imagens estão sendo processadas o tempo todo. Vivem em trânsito. Como funcionam seus trânsitos?

● Caminhos metodológicos

Fotos em antigos álbuns de família, fotos documentais das cidades, mapas, infografias, imagens fixas e imagens em movimento na televisão, no webjornalismo, fotos no Facebook, Tumblr e Twitter, imagens do cinema, imagens das artes em suportes físicos ou virtuais: diferentes apresentações, diferentes suportes provocam diferentes formas de percepção, de operação e de circulação. As imagens contemporâneas são imagens em mutação.

Como trabalhar com os fluxos de imagem? Como pensar a composição de formatos específicos? Como pensar montagens e colagens?

¹ Tradução feita pela autora.

Imagens descritivas, imagens narrativas, imagens pensantes? Desde o final do século XX, temos acompanhado as reflexões de Josep M. Català, importante pesquisador sobre a imagem. Professor da Facultad de Comunicación da Universidad Autònoma de Barcelona, sua trajetória está vinculada a estudos cinematográficos nos Estados Unidos, indo do cinema de ficção à reflexão e realização no campo de documentários. Català tem uma obra fundamental, resultado de anos de pesquisa, “La imagen compleja” (2005), um extenso tratado sobre a representação visual e o conhecimento humano, onde formula o conceito de “imagem complexa”, de grande versatilidade em pesquisas teóricas ou aplicadas.

Ao invés de utilizar a expressão cultura da imagem, Català prefere denominar como cultura visual os cenários imagéticos contemporâneos. Ele não compartilha da condenação à imagem, feita por autores como Guy Debord; procura sim decifrar uma ecologia do visível em suas distintas manifestações. Para ele (2005:43), a imagem, como conceito, pertenceu sempre ao paradigma do texto. Pensava-se a imagem como informação, como comunicação, como mensagem:

Significava, ou bem anular a temporalidade da imagem para relacionar toda a duração com o espectador, ou, pelo contrário, absorver o espectador em um simulacro do fluxo temporal expressado através do movimento na imagem: em ambos os casos, o conceito de tempo linear, entendido de maneira sintagmática, reinava indiscutido. Tudo isso se encontra, *repentinamente*, fora de lugar, posto que a cultura visual trata de outra coisa. A cultura visual, sobretudo, não trata de imagens como objetos de caráter distinto dos textos, aos quais portanto poderiam anular, superar, borrar. Se o conceito de *imagem* é o produto de uma imaginação textual, os fenômenos pertencentes à cultura visual vão se ver obrigados a redefinir em seu seio o conceito e a função do texto (Català, 2005:43)².

² Este e todos os textos de Josep M. Català a seguir foram traduzidos pela autora.

Català nos diz que a *imagem* já não existe, existem as imagens, sempre no plural: “ou se queremos ser literais às custas de ser imprecisos, podemos afirmar que existe o visual como um conglomerado, praticamente sem limites” (Català, 2005:43). Ainda hoje, muitos crêem que só é possível ocupar-se de uma imagem de cada vez. Os atos de visão estavam acostumados a discriminar as imagens, que apareciam para os olhos e a mente como se fossem isoladas. Mas, as imagens contemporâneas dificilmente são percebidas de maneira isolada, seja porque se apresentem conjuntamente, ainda que pertençam a territórios diversos, organizando constelações visuais como ocorre na televisão ou em produções de webjornalismo, ou ainda porque nosso olhar já está se acostumando a agrupar as imagens umas com as outras. O autor (2005:47) afirma que já não existem imagens isoladas, nem sequer estão isoladas aquelas que foram pensadas isoladamente, aquelas que pertenciam à época das imagens fechadas. Agora, todas as imagens são abertas, mas não permanecem abertas à espera de uma interpretação ou um vínculo. A abertura advém da hibridação, que permite uma constante mestiçagem.

Essa imagem aberta está constantemente propondo significados através de novas conexões; há uma possibilidade de diversos significados, todos eles válidos porque são estáveis em cada determinado momento:

Encontramo-nos, portanto, ante uma eclosão do movimento: movimento das imagens, tanto interna como externamente, movimento do olhar dentro da imagem e entre as imagens, movimento da cognição através de cadeias de significados. Poderíamos dizer que o movimento se liberou do tempo, da mesma maneira que o tempo, em consequência, tampouco tem porque estar ligado ao movimento para ser compreensível. O movimento sem tempo, ainda que não necessariamente sem duração, supõe a possibilidade de revitalizar a condição fixa da imagem (Català, 2005:47).

O movimento no interior de uma imagem fixa aumenta suas potencialidades de

sentido, como bem podemos observar em pequenas reportagens do webjornal argentino Clarín e, em especial, em documentários como “Malvinas 25 años” e “Malvinas - la vida después de la muerte”, que foram objeto de análise da autora e de membros do Grupo de Pesquisa Comunicação e Cultura Visual. Català também aponta esses usos na internet, mostrando que já não existe uma contraposição entre os dois mundos: as imagens cinéticas podem atuar como fixas e as imagens fixas como cinéticas.

A reflexão sobre o movimento está inserida num campo mais abrangente, que leva ao conceito de imagem complexa. Català (2005:67) faz referência a estratégias visuais do passado, que privilegiavam operações figurativas com grande tendência ao realismo perspectivista, para indicar que se deve buscar nas operações formais anti-miméticas as características da imagem do futuro. Essa imagem pode cumprir uma função epistemológica e didática, sem abandonar as características de gestão de subjetividade e de emoções que determinam sua vertente estética. O pesquisador propõe um diagrama em que organiza os elementos que configuram uma determinada história da imagem, traçada mediante contraposições fundamentais.

Para Català, a imagem tradicional, ligada à ciência e à objetividade, é transparente, mimética, ilustrativa e espetacular (espetacularidade que vem desde o Renascimento, quando a pintura funcionava para deslumbrar seus observadores privilegiados). Em contraposição, a imagem complexa, passando pelo influxo da arte e da subjetividade, é opaca, positiva, reflexiva e interativa. A imagem complexa constrói uma visualidade pós-científica e uma nova objetividade que implica na desconstrução da objetividade científica convencional. Cada uma dessas características é aprofundada no livro “La imagen compleja”; nos limites deste artigo, apenas fazemos esta breve referência, porque nos interessa principalmente a força epistemológica do conceito.

A complexidade é uma forma de interrogar a imagem: o que faz com que ela seja complexa? Català (2005:66) ressalva que não podemos pensar apenas nas imagens complexas em si, mas também devemos imagi-



Já não existe uma contraposição entre os dois mundos: as imagens cinéticas podem atuar como fixas e as imagens fixas como cinéticas

nar um olhar (que ele chama de “mirada”) complexo em relação às imagens, da mesma forma que na atualidade nossa “mirada” é complexa, mesmo que ela costume ser bastante simples quando dirigida às imagens do dia-a-dia. A “mirada” complexa do real pode acabar representada por imagens que, nesse caso, serão complexas por si mesmas. É um fenômeno de direção dupla: o fenômeno da imagem complexa se move entre uma “mirada” complexa e uma plasmação complexa. A primeira é o resultado de uma hermenêutica aplicada sobre a imagem e sobre o real, enquanto que a segunda é uma resposta sintomática do social e da imagem.

Já no início de seu livro, Català (2005:22) enumera as características que constituem a complexidade visual, que nasce de uma arquitetura que combina o interno e o externo, o fixo e o móvel, o espaço e o tempo, o subjetivo e o objetivo. Ele quer pensar as imagens, mas também pensar com as imagens, para que manifestem sua particular fenomenologia e os problemas epistemológicos, cognitivos e estéticos que elas suscitam. Um exemplo de complexidade visual são as operações metalinguísticas praticadas por filmes de ficção ou documentários. Podemos citar dois trabalhos emblemáticos: os documentários “Santiago” (João Moreira Salles, 2007) e “As

Praias de Agnès” (Les Plages d’Agnès, Agnès Varda, 2008). Ambos tecem imagens em que a memória é um elemento articulador da

A imagem complexa não se reduz a procedimentos metalinguísticos; outros elementos e operações podem desenvolvê-la



narrativa. João Moreira Salles e Agnès Varda partem de memórias infantis pessoais. Agnès Varda constrói sua autobiografia a partir de imagens atuais da praia onde ia quando era criança, e Moreira Salles apresenta cenas da casa onde morava. No entanto, seu filme vai se concentrar no personagem principal, que é o mordomo “Santiago”, relatando suas próprias lembranças. No caso da cineasta francesa, sua vida é reconstituída por imagens de lugares significativos, entremeadas por pequenas encenações e trechos de sua filmografia, assim como trechos de obras de seu marido, o diretor Jacques Demy.

Alterações espaciais e temporais, uso de fotografias, re-encenações, cenas mostrando a equipe de filmagem ou denunciando o dispositivo cinematográfico, alternância de foco subjetivo/objetivo fazem com que as imagens desses dois filmes estejam prenhes de complexidade, propiciando conhecimento, interpretações, divagações – enfim, despertares estéticos que ultrapassam a referencialidade dos documentários convencionais. Seus artifícios metalinguísticos também ultrapassam os usos comuns, estimulando uma multiplicidade de sentidos. No entanto, a imagem complexa não se reduz a procedimentos metalinguísticos; outros elementos e operações podem desenvolvê-la.

● Interface: dimensões

Mais do que uma era de transmissões, vivemos um tempo de fluxos. Fluxos pressupõem caminhos, direções, cruzamentos, intersecções. Como analisar uma foto feita por celular, enviada a um site informativo e que por determinados contextos, pode se transformar numa peça-chave de um processo penal? Como pensar as interferências e as questões éticas provocadas pela manipulação de imagens jornalísticas? Como resgatar ou recriar o significado de fotografias do século XIX? E o trânsito de imagens fotográficas ou cinematográficas por aparelhos domésticos de televisão, telas em restaurantes, telas em elevadores, em vagões do metrô?

Em “La forma de lo real”, publicado na Espanha em 2008 e única obra traduzida para o português (Summus, 2011), Català retoma muitos pontos de “La imagen compleja”. A ideia de pensamento visual é um dos eixos da discussão da representação do espaço e do tempo na imagem. Há referências ao cinema, à arquitetura, à televisão, aos quadrinhos e aos games. Apresenta o conceito de “moldura”, que viabiliza muitas pesquisas sobre hipertextos e trânsitos entre formas de exposição e entre mídias.

O conceito de moldura é um dos elementos que denotam seus estudos sobre “interface”, tema que já ocupava um capítulo de “La imagen compleja”, para depois ser desenvolvido em uma obra específica: “La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad” (2010).

Estamos diante de um novo tipo (ou de novos tipos) de ordenação visual e necessitamos de hermenêuticas sutis, que contemplem fluxos, labirintos, saltos, desdobramentos, condensações, diluições e a grande variedade de links. A interface, para Català, é pensada como um modelo mental; ela nos obriga a contemplar o espaço e as relações espaciais de maneira distinta do que vínhamos fazendo: “ainda que talvez fosse melhor dizer que o que a interface faz é nos colocar

ante o resultado destas novas relações, é um dispositivo que trabalha com esse novo espaço” (Català, 2010:250).

O autor catalão descreve as acepções mais comuns da palavra interface, todas elas relacionadas entre si, mas distintas quanto sua importância e funcionamento. Primeiramente, estão os múltiplos dispositivos que relacionam máquina e usuário, tais como tela e mouse; são mecanismos. Depois, há o espaço visual-cognitivo que põe em conjunção o usuário e as capacidades do computador e de seus programas. Ele parte para uma ampliação do conceito, em que esta nova forma de relação entre tecnologia e o ser humano se converte em um “modelo mental-antropológico” que implica em uma nova visão da comunicação humana. E a imagem é o princípio catalisador e articulador dessa proposta.

Um outro pesquisador, Lev Manovich (2006), que também se preocupa com a linguagem dos novos meios, também tratou do fenômeno da interface; de um lado como interfaces culturais e de outro em suas diferentes formas de funcionamento. Embasado principalmente em estudos cinematográficos, ele aponta como interfaces culturais três momentos: a palavra impressa, o cinema e agora o computador. Para ele, a interface do computador atua como um código que transporta mensagens culturais em uma diversidade de suportes.

Ao examinar os princípios dos novos meios, Manovich não se deteve nas categorias mais conhecidas como a interatividade e a hipermídia; definindo então cinco características: representação numérica, modularidade, automatização, variabilidade e transcodificação cultural. Manovich (2006:122) assinala que a moderna interface entre homem e computador tem uma história muito mais curta do que a da palavra impressa ou a do cinema. Essas três tradições, palavra, cinema e computador, desenvolveram maneiras particulares de organizar a informação, apresentá-la ao usuário, relacionar o tempo com o espaço e estruturar a experiência

humana para acessar a informação. A cena contemporânea tem caminhado mais e mais para a espacialização.

A pesquisa de Català aprofundou a reflexão sobre a forma interface como sistema de representação, alcançando contornos epistemológicos. Quase sempre, a interface vinha sendo trabalhada em seus aspectos funcionais. Os antecedentes da interface como um modelo mental foram, segundo ele, o teatro grego e a câmara escura. O teatro grego, além de expressar o nascimento de um novo tipo de espetáculo, formalizou uma estrutura mental fruto de uma série de configurações sociais e filosóficas, que se converteu em elemento estruturador do imaginário. Os modelos mentais dos indivíduos são repetitivos: respondem a esquemas sociais, formam parte de um mesmo imaginário social que se atualiza no imaginário particular de cada sujeito, conservando, entretanto, os traços gerais.

O segundo modelo mental descrito por Català é o da câmara escura, processo muito antigo na cultura humana: um pequeno orifício na parede de um quarto escuro projeta a imagem externa na parede oposta. Esse fenômeno natural foi reproduzido de forma artificial com a construção de quartos e posteriormente aparelhos que projetavam a imagem: era a introdução da técnica. Houve uma “tecnificação” do real e o sujeito foi convertido em espectador de representações do mundo. O modelo da câmara escura é, então, a soma de um dispositivo técnico e de um conceito imaginário.

A fotografia e mais tarde o cinema são decorrências desse modelo mental da câmara escura. Por sua vez, a televisão operou uma conversão da imagem analógica da fotografia e do cinema em uma imagem eletrônica, que já não possui a consistência visual das anteriores pois necessita de aparelhos que a compõem e recompõem. Chegamos ao terceiro modelo, a interface. Català (2010:141) diz que o cinema é a última projeção tecnológica do modelo da câmara escura, mas “nele já aparecem características que não lhe per-

tencem e que apontam para o novo modelo mental, a interface”.

Na análise da imagem, sobressaem duas posturas contraditórias: uma considera que a câmera (a tecnologia) registra efetivamente o real, espelha o real; outra critica os dispositivos de captação e projeção, qualificando-os de ideológicos e manipuladores. Um exemplo desta avaliação é o livro clássico de Arlindo Machado, “A ilusão especular”. Català mostra que os meios de massa nascem de um caldo em que ética e praxis tecnológica se separam, a confirmar as críticas feitas pela escola de Frankfurt. O sujeito passará a formar parte da massa, transformando-se em número nas estatísticas.

O modelo mental da interface vem alterar a posição do sujeito. Para Català (2010:142), “a interface supõe, em primeiro lugar e muito principalmente, o regresso do sujeito ao dispositivo da comunicação. Já não falamos de receptores ou de emissores, mas sim de sujeitos”. Há uma ressalva, não é exatamente o retorno ao sujeito: trata-se do surgimento de uma subjetividade distinta, “localizada na constelação técnica mais do que no interior dos indivíduos, porém sem que esse interior haja se desvanecido de todo”.

A imagem é dominante na construção do conceito de interface, empreendida por Català. Assim, a anterior era de imagem do mundo se dissolve na interface. Recorda Heidegger, que dizia que concebíamos o mundo como uma imagem, ainda dentro da relação sujeito/objeto, conforme o modelo dualista de Descartes. Mesmo assim, ao criticar a coisificação do conhecimento, Heidegger teria renunciado uma transformação do processo. Català vê essa evolução na interface:

Na interface, o conhecimento é imagem, as ideias adquirem forma visual. Na interface, a razão se impõe sobre o ser e o subjetiva. No entanto, por sua vez, a imagem deixa de estar frente a nós e o sujeito deixa de ser um agente distante que atua por osmose, por absorção das coisas em sua pura subjetividade. Pelo contrário, o sujeito se incorpora na própria imagem do conhe-

cimento que resulta da fusão de si mesmo com a representação subjetivada. O sujeito se torna objeto e o objeto, sujeito, em um contínuo dobrar-se e desdobrar-se (Català, 2010:143).

A comparação do computador com o teatro vem do livro de Brenda Laurel, “Computers as theater”, de 1993, lembrada por Català. Brenda Laurel diz que o computador seria como um teatro. Na hipótese brechtiana, a representação teatral vive entre a imaginação e a realidade, servindo como condutor, amplificador, clarificador e motivador; para ela, o computador funciona fundamentalmente da mesma maneira: a pessoa participa de uma representação que não é o mesmo que a vida real mas tem efeitos e consequências na vida real. Porém, Català vai mais além, afirmando que no plano cognitivo o cinema superou o teatro e, portanto, o computador não poderia reproduzir o dispositivo teatral ignorando o cinematográfico; ele acredita que houve uma fusão dialética entre cinema e teatro. Assim, o computador trará espaços nos quais o espectador/sujeito poderá exercer liberdade de ação: “a interface surge do espaço onde se encontram as instâncias cognitivas/emotivas do sujeito e as propostas dramatúrgicas do objeto, consecutivamente representadas por cenas, quadros, telas” (Català, 2010:146).

A interface não é o dispositivo básico, como o mouse ou o teclado, nem o design que faz o usuário interagir com o programa. A interface surge quando a distância espectador/imagem se dissipa e se transforma em espaço de relações:

Resumindo: o que antes eram dois espaços distintos e separados (o do sujeito e o do objeto, o do espectador e o do espetáculo) que se inter-relacionavam através dessa distância primordial, agora se converteu em um só espaço, formado por pregas que correspondem à fusão dos elementos anteriores no interior de um só espaço composto pelas relações que as diferentes pregas efetuam entre si. (Català, 2010:147)

Com a interface, entramos na era da representação estendida. Català (2010:240) afirma que deixa de existir um único espaço de representação – a página, o quadro, a cena, a tela – para abrir a possibilidade de uma infinidade de espaços potenciais. Esses espaços não correspondem a uma materialidade concreta, não são fragmentos de espaço como o plano cinematográfico, e sim “potências visuais que se convertem em espaço virtual de acordo com a necessidade representativa-conceitual-informática de cada momento”.

● **Modo visual de compreensão e de representação**

A tecnologia informática vem se impondo a todos os campos do saber e a todas as atividades; a realidade se baseia fundamentalmente nos fluxos de informação. Esses fluxos se convertem apenas parcialmente em conhecimento social e mais parcialmente ainda em sabedoria individual. Català (2010:374) comparou os modos visual e verbal de análise e pensamento, concentrando-se no modo visual como fundante da comunicação contemporânea. Nesse sentido, situa o modo de exposição como porta de entrada ao significado, “porque este modo de exposição não é outra coisa que a forma do conhecimento em seu sentido mais básico”.

Foram trabalhadas várias acepções de interface, embora todas estejam dentro de um mesmo campo conceitual. Català construiu o conceito de interface como elemento alegórico de um modelo mental antropológico. Para isso, analisou as relações que o aparato do computador mantém com o modelo, para melhor compreender as transferências de significado que se produzem entre um e outro. E chega a transpor para a sociedade:

Se lermos no funcionamento da interface propriamente dita a estrutura performativa geral da sociedade e se, ao inverso, lermos nesta estrutura funcional da sociedade a forma da interface, veremos como o procedimento alegórico se encontra, ele mesmo como uma interface, na fronteira entre ambos os campos organizando os intercâmbios de significado entre eles. (Català, 2010:235)

A forma interface pode ser encontrada em âmbitos sociais, culturais, tecnológicos, científicos, artísticos como, por exemplo, nas instalações artísticas em galerias e museus, em filmes-ensaio e videogames. Català inclui os Media Labs nessa categoria. Muitas vezes são trabalhos de recomposição, que afetam o universo midiático e a vida social. Todas essas manifestações implicam em considerar os espaços físicos e virtuais. Assim, “constituem complexas inter-relações de espaço e tempo, de reflexão e técnica, de criatividade e metodologia, de conceito e forma” (Català, 2010:289).

Entendida como um novo modo de exposição, a forma interface abrange um espectro epistemológico, técnico, comunicativo e estético; amplia nossa maneira de pensar e extrapola as possibilidades do dispositivo informático concreto. A forma interface abre e multiplica espaços de comunicação e de conhecimento. Català (2010:374) propõe o pensar com as imagens, em busca de “uma metaciência preparada para a complexidade do real”.

Sob a inflexão da forma interface, constelações e fluxos são conduzidos por usuários que se descobrem com a potencialidade de sujeitos. A interface veio acrescentar infinitude às imagens. Podemos, assim, observar e analisar as imagens e o imaginário em seu contínuo processo de transubstanciação.

(artigo recebido fev.2012/ aprovado mai.2012)

Referências

CATALÀ, Josep M. **La imagen compleja**: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, 2005.

CATALÀ DOMENÈCH, Josep M. **La imagen interfaz**: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad. Bilbao: Universidad del País Vasco, 2010.

CATALÀ DOMENÈCH, Josep M. **A forma do real**: introdução aos estudos visuais. São Paulo: Summus, 2011.

CHAUI, Marilena. **Janela da alma, espelho do mundo**. In: NOVAES, Adauto (org.). **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In: ARAUJO, Denize C. (org.) **Imagem (ir) realidade**: comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Por uma epistemologia das imagens tecnológicas**: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAUJO, Denize C. (org.) **Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

XAVIER, Ismail. **Cinema**: revelação e engano. In: NOVAES, Adauto (org.). **O olhar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.