

A IMAGEM-NA-IMAGEM: IMAGENS CUMULATIVAS EM AMBIENTES DIGITAIS

Fernando DEL CORONA (UNISINOS)¹

Resumo: A disseminação das mídias digitais vem possibilitando o surgimento de um novo tipo de imagem, cada vez mais frequente, e produzida através tecnologias que apresentam características e molduras específicas. A possibilidade do compartilhamento online de imagens através de diferentes plataformas acabou por gerar imagens que mantêm essas molduras anteriores e somam a essas as especificidades da plataforma atual. Ao longo desse processo, uma única imagem acaba se tornando, por si só, um acúmulo de uma versão prévia de si mesma, mais a plataforma em que se encontra no momento. Neste artigo, buscou-se entender como esse novo tipo de imagem surge no contexto da ciber e tecnocultura e o que possibilitou esse surgimento, considerando as reflexões de Walter Benjamin sobre autenticidade e como elas se atualizam nessas novas imagens.

Palavras-chave: redes sociais; imagem digital; remix; imagem técnica

Abstract: The dissemination of digital media has been making possible the creation of a new kind of image, which has been more and more frequent, and produced through technologies that present specific characteristics and framings. The possibility to share images online through different platforms ended up creating images that keep those previous framings e add to them the specifics of the current platform. Through this process, a single image ends up becoming an accumulation of previous versions of itself, plus whatever platform it is being seen. In this article, we tried to understand how this new image came about in the context of cyber and technoculture, and what made this possible, considering the thoughts of Walter Benjamin on authenticity and how they apply to these news images.

Keywords: social media; digital image; remix; technical image

1 – Introdução

Cada vez mais nos ambientes online há uma presença massiva de imagens de todos os tipos. Elas podem ser fotos, vídeos ou imagens produzidas unicamente por computadores, sejam elas capturas de tela ou produzidas por *softwares* específicos. Uma grande parcela das interações sociais ocorridas na internet são via imagens,

¹ Mestre em Comunicação Social pela UNISINOS, e-mail: fernandodelcorona@gmail.com

especialmente ao se considerar aplicativos e plataformas sociais como Instagram, Snapchat, Facebook ou Twitter. Ainda que esses dois últimos não sejam baseados unicamente em imagens, abrindo espaço para postagens de textos e diversas outras opções, essas são ubíquas em ambos.

A maneira que as imagens se apresentam nessas diferentes plataformas são variadas, assim como a maneira como os usuários interagem com elas. No Facebook, por exemplo, é possível “curtir” uma foto, compartilhá-la em um perfil ou comentá-la. No Snapchat, é possível editar a foto de diversas maneiras e disponibilizá-la por um tempo limitado apenas para quem o usuário escolher enviar. Existem múltiplas diferenças e singularidades entre essas interfaces, mas algo que aproxima essas plataformas é a possibilidade do compartilhamento em um ambiente social.

O que tem se percebido cada vez mais, porém, é que, ao se transferir uma imagem de uma plataforma para a outra (do Twitter para o Facebook, por exemplo), criou-se a tendência de manter as interfaces específicas da plataforma original. Dessa maneira, ao se compartilhar uma imagem originalmente do Twitter no Facebook, ficam preservadas dentro da imagem todas as características específicas do site: a maneira que ele apresenta o nome do usuário, a hora da postagem e qualquer outra informação relevante que apareça na interface. Isso acontece até mesmo dentro de uma própria plataforma: no Facebook, se tornou comum o hábito de compartilhar imagens que contêm, dentro delas, uma postagem do mesmo site. Isso pode se dar de maneira recorrente, até se criar uma imagem que contém em si diversas postagens com a mesma interface, uma inserida dentro da outra, incluindo até mesmo a de celulares utilizados para captar a imagem:

Imagem 1



Fonte: facebook.com

Neste artigo, analisou-se esse novo tipo de imagem, chamada aqui de imagem cumulativa, por acumular dentro de si diversas interfaces e especificidades enquanto se mantém uma única imagem – e não um agrupamento de diversas imagens. Para tanto, começa-se buscando entender que tipo de imagens são essas e como elas se inserem no contexto da tecno e cibercultura, para depois se estabelecer um olhar mais atento para elas, em busca de significados que possam surgir.

2 – Tecnocultura e cibercultura

Em um primeiro momento, para compreender os novos tipos de imagem que surgem nos ambientes digitais, é preciso situá-las dentro do contexto das tecnoculturas, de maneira a entender o papel das novas tecnologias nesse desenvolvimento.

Tecnocultura é definido de maneira sucinta por Martin Lister como algo que “geralmente se refere a um fenômeno cultural onde tecnologias ou forças tecnológicas são um aspecto significativo” (LISTER, 2009, p. 429). Dessa maneira, a tecnocultura é algo que pode ser presenciado em diferentes áreas do conhecimento e da história

humana, exercendo papel central em mudanças significativas no desenvolvimento da sociedade. O texto impresso, por exemplo, uma das mais importantes invenções na história da comunicação, está inserido na tecnocultura: seu surgimento está diretamente atrelado a uma nova tecnologia.

É importante, porém, perceber a diferença – frequentemente esquecida – entre a tecnocultura e a cibercultura. Lister comenta que a

cibercultura geralmente se refere apenas às tecnologias da era digital [...], enquanto tecnocultura pode ser usada para se referir a todas as formações sociais e culturais e fenômenos se a sociedade é (e sempre foi) constituída por seres humanos, máquinas e ferramentas (LISTER, 2009, p. 429).

Logo, a cibercultura está diretamente ligada com a relação entre humanos, cultura e tecnologia digital, e é “um conceito produzido dentro de uma determinada tecnocultura e não a ‘tecnocultura específica’ articulação humana (cultural) com a tecnologia digital” (FISCHER, 2013, p. 51), enquanto a tecnocultura se refere às “formações mais amplas e/ou anteriores entre o cultural e o tecnológico” (LISTER, 2009, p. 429). A cibercultura, então, é uma faceta da tecnocultura, e não o contrário.

Sendo assim, percebe-se que as imagens que surgem nos ambientes digitais podem ser observadas como parte da cibercultura, e, por extensão, da tecnocultura. Resta entender o que isso representa e que tipo de imagens são essas. Para compreender isso, utilizamos Vilém Flusser e sua definição da imagem técnica.

3 – Imagens técnicas e a estética das novas mídias

Para se entender o conceito das imagens técnicas que Flusser propõe, é preciso antes entender o que ele chama de imagens tradicionais, e como se deu a crise delas.

Flusser argumenta que as imagens são uma tentativa do ser humano de representar o mundo em que vive. Em um primeiro momento, chamado pré-histórico, e antes da invenção da escrita, essa representação se dá apenas através das imagens. Elas são fruto de um “esforço de abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano” (FLUSSER, 2002, p. 7). Essas imagens, então, são representadas – e percebidas – em uma superfície plana, de maneira

que sua observação se dá conforme “passamos nossos olhos sobre sua superfície seguindo caminhos vagamente sugeridos pela composição da imagem” (FLUSSER, 2007, p. 104). Essa percepção da imagem é um reflexo de uma visão de mundo pré-histórica, circular, que não segue a linha lógica da história. Isso muda com a chegada da escrita.

A escrita se apresenta como algo que segue uma ordem linear, um progresso, uma sucessão de pontos. A disseminação desse tipo de representação do mundo acaba por influenciar toda a concepção humana da história, conforme Flusser:

As linhas, portanto, representam o mundo ao projetá-lo em uma série de sucessões. Desse modo, o mundo é representado por linhas, na forma de um processo. O pensamento ocidental é "histórico" no sentido de que concebe o mundo em linhas, ou seja, como um processo. (FLUSSER, 2007, p. 109)

De repente cria-se a consciência histórica do homem, já que “‘história’ significa tentar chegar a algum lugar, mas ao observarmos pinturas não necessitamos ir a lugar algum” (FLUSSER, 2007, p. 108), e as imagens tradicionais deixam de representar a realidade, função agora que cabe à escrita. Essa é a crise da imagem tradicional. A imaginação que regia essas imagens é substituída por uma racionalidade conceitual. O período que segue então é o que Flusser denomina de período histórico, que chegaria ao fim – transitando para o pós-histórico – com a crise da escrita, quando essa se distanciou tanto das imagens tradicionais que perderam sua capacidade descritiva, quando o homem “passa a ser incapaz de decifrar textos, não conseguindo reconstituir as imagens abstraídas. Passa a viver não mais para se servir dos textos, mas em função destes” (FLUSSER, 2002, p. 11).

É a partir dessa segunda crise que surge a imagem técnica. Essas imagens ainda mantêm sua aparência pictórica, enquanto são produzidas através de textos científicos. Elas são, portanto, “produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais” (FLUSSER, 2002, p. 13), frutos, portanto, de uma nova imaginação que, como Flusser (2004) coloca, possui a capacidade de produzir imagens de cálculos, eles “geram textos e imagens, em vez de meramente representar ou reproduzir algo que existe em outro lugar” (CHUN, 2005, p. 27, tradução do autor). Referindo-se ao que ele chama de imagem digital, Lenoir afirma

que ela é “uma matriz de números, uma tábula composta de íntegros, uma grade de células capazes de serem armazenadas na memória do computador, transmitida eletronicamente e interpretada em uma imagem por um display” (LENOIR in HANSEN, 2004, p. xii).

Na prática, o que irá diferenciar as imagens tradicionais das técnicas são os meios que a produzem, meios operados por uma lógica linear. Esse meio, no caso das imagens cumulativas, é o do *software* pelo qual a imagem passa. Ela é vista em um site, seja em um computador, celular, tablet etc., e passa por algum tipo de edição antes de voltar para uma plataforma. É a partir daí que começa a surgir a estética das imagens observadas aqui, a das novas mídias. Em seu *Language of New Media*, Lev Manovich afirma que

nós devemos explorar as possibilidades estéticas de todos aspectos da experiência de um usuário com um computador, essa experiência chave da vida moderna – as janelas dinâmicas da interface gráfica, *multitasking*, programas de busca, databases, espaços navegáveis e outros (MANOVICH, 2001, p. 330, tradução do autor²).

Percebe-se, então, que o surgimento dessa estética está diretamente ligado com o meio no qual ela é produzida, e que para possibilitar esse surgimento deve-se “prestar tanta atenção à história cultural quanto às novas possibilidades únicas dos computadores de gerar, organizar, manipular e distribuir dados” (MANOVICH, 2001, p. 314, tradução do autor). O autor continua afirmando que

enquanto novas mídias fortalecem formas e linguagens culturais, incluindo a linguagem do cinema, elas simultaneamente as abrem para redefinições. Elementos de suas interfaces se tornam separados do tipo de dado com os quais eles estavam tradicionalmente conectados (MANOVICH, 2001, p. 333, tradução do autor³).

² No original, em inglês: “we should explore the aesthetic possibilities of all aspects of the user's experience with a computer, this key experience of modern life – the dynamic windows of GUI, multitasking, search engines, databases, navigable space, and others”.

³ No original, em inglês: “we should pay as much attention to cultural history as to the computer's unique new possibilities to generate, organize, manipulate, and distribute data”.

A partir das técnicas utilizadas na criação das imagens cumulativas e dos estudos do próprio Manovich, surge ainda a questão do remix como uma estética dentro dessas novas mídias, já que, como ele coloca, “o remix tem gradualmente emergido como a estética dominante da era da globalização” (MANOVICH, 2008, p. 24, tradução do autor⁴). Tipicamente, o remix “combina conteúdo dentro de uma mesma mídia ou conteúdo de diferentes mídias” (MANOVICH, 2008, p. 109, tradução do autor⁵). Observou-se que o tipo de imagem analisada aqui aproveita-se de uma variedade de mídias e plataformas diferentes. Textos e vídeos podem ser apresentados como imagens, ou imagens podem ser sobrepostas ou editadas de maneira diferente. Para a criação dessas imagens, é possível misturar diferentes técnicas, como visto na Imagem 2, em que um GIF⁶ postado no Twitter é transformado em um vídeo mudo no Facebook.

Imagem 2



⁴ No original, em inglês: “remix has gradually emerged as the dominant aesthetics of the era of globalization”.

⁵ No original, em inglês: “combines content within the same media or content from different media”.

⁶ Formato de arquivo de computador para comprimir e arquivar imagens de vídeo digitais. (Dicionário Merriam-Webster, tradução do autor, disponível em: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/GIF>. Acesso: 09 de ago. 2016)

Fonte: facebook.com

Mais uma vez é possível perceber como essas imagens técnicas são frutos da tecnocultura, e, no caso das imagens que se busca analisar aqui, da cibercultura e das novas mídias. É graças a esse contexto que se torna possível compreender essas imagens a partir de uma nova estética, própria, e que representa uma mudança na maneira de como se criam e consomem novos tipos de imagens.

4 – As imagens cumulativas e a autenticidade

Ao observar esse tipo de imagem, surge uma questão: qual é a *verdadeira* imagem que se observa? Seria o acúmulo de todas as diferentes interfaces uma única imagem, por si só, ou seria ela apenas um conjunto de outras imagens?

Para compreender essa ligação entre a imagem “original” e essas que sucedem, acumulando-se umas às outras indefinidamente, recorre-se aos estudos de Walter Benjamin sobre a autenticidade da obra de arte. Enquanto essas imagens ora analisadas dificilmente poderiam ser consideradas obras de arte, as percepções de Benjamin sobre os conceitos de autoria presentes na época da reprodutibilidade técnica se mostram pertinentes mesmo assim.

De acordo com Benjamin, a autenticidade da obra “é a quintessência de tudo o que foi transmitido pela tradição, a partir de sua origem, desde sua duração material até o seu testemunho histórico” (BENJAMIN, 1986, p. 168). Ele expande esse raciocínio, afirmando que

o aqui e agora do original constitui o conteúdo da sua autenticidade, e nela se enraiza uma tradição que identifica esse objeto, até os nossos dias, como sendo aquele objeto, sempre igual e idêntico a si mesmo. A esfera da autenticidade, como um todo, escapa à reprodutibilidade técnica, e naturalmente não apenas à técnica. (BENJAMIN, 1986, p. 167).

A autenticidade de uma obra – e, nesse caso, da imagem que será compartilhada digitalmente – está ligada, então, com o *original*, com uma criação única que existe por si só. A questão da autenticidade se complica, como coloca Benjamin, diante da possibilidade da reprodução técnica, de se recriar a obra tecnicamente, situação que se

torna cada vez mais fácil, especialmente no caso de imagens digitais. Esse é um processo que “se vem desenvolvendo na história intermitentemente, através de saltos separados por longos intervalos, mas com intensidade crescente” (BENJAMIN, 1986, p. 166), e encontrou nas imagens técnicas e nos meios digitais uma potência inigualável à das técnicas disponíveis nos tempos de Benjamin. Apesar dessa diferença histórica, e reafirmando a crença de que a visão de Benjamin sobre a obra de arte se revela pertinente nesse estudo, Fischer afirma que

as reflexões de Benjamin sobre o que se torna a experiência humana a partir do imbricamento das tecnologias de (re)produção de imagens e sons são embebidas de uma perspectiva tecnocultural absolutamente essencial para as discussões contemporâneas. (FISCHER, 2013, p. 49)

As imagens cumulativas, como foi visto, estão diretamente ligadas com essa possibilidade da reprodução técnica: elas não existiriam sem ela. São frutos da reprodutibilidade técnica, que pode “colocar a cópia do original em situações impossíveis para o próprio original” (BENJAMIN, 1986, p. 168). Nesse caso, a cópia do original se soma às diversas interfaces pelo qual ela é compartilhada, adquirindo uma identidade própria, mas ainda mantendo dentro de si um original. Sobre isso, Benjamin afirma que “mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra” (BENJAMIN, 1986, p. 167). O original, no caso observado aqui, não é perdido, mas nos meios digitais, e entre as imagens compartilhadas nas plataformas online, cada vez menos importa encontrar o original em que ele “surgiu”, uma vez que ele está preservado dentro das imagens que o apropriaram. Percebe-se assim que existe uma ligação ainda com um original, uma vez que muitas das imagens e dos textos poderiam facilmente ser apropriados, sem se anexar um criador ou plataforma original. Mas essa ligação não é com nenhuma existência física, palpável, e, por isso, o compartilhamento dessas imagens se torna mais comum e menos preocupado em encontrar o objeto em sua existência única. A reprodutibilidade técnica, então, cria a “possibilidade de uma resposta estética que seja menos de produção de reverência (à dita obra original) e de mais acessibilidade, possibilitando que a obra encontre o sujeito no “meio do caminho” (FISCHER, 2013, p. 49).

5 – Conclusão e considerações finais

Ao observar as imagens analisadas aqui, fica clara a importância do *software* em sua criação, já que, conforme Kilpp, “tanto as imagens quanto textos são virtualidades que se realizam como tais apenas imaginariamente: tecnicamente, ambos são algoritmos ou informação que produzem efeitos de imagem ou efeitos de texto” (KILPP, 2012, p. 7). Essa importância se dá não apenas no aspecto técnico – os programas e plataformas que possibilitaram seu surgimento –, mas como uma estética própria que vem se difundindo.

Ao criar uma dessas imagens, transpondo elas com suas interfaces e particularidades, se faz uma escolha estética do que será mantido ou não. Isso pode começar na escolha de se transformar uma postagem de texto em imagem, facilitando assim o seu compartilhamento para outra mídia. Pode se argumentar que, com a mesma ferramenta que foi usada para salvar a imagem de uma plataforma, o criador poderia facilmente recortar as partes que não lhe interessam: a interface do celular, por exemplo, considerando a Imagem 1. Na mesma imagem é visível que diferentes usuários, em momentos distintos durante a “criação” da imagem final, escolheram selecionar partes diferentes da imagem que veio antes. Uma das postagens contidas nela apresenta a barra superior do Facebook, contendo quatro botões cortados no topo. O mesmo acontece com o nome de um dos usuários.

São esses detalhes que se acumulam conforme cada usuário adiciona mais uma etapa para longe da postagem original, que definem a estética específica dessas imagens. São escolhas que demonstram cada vez mais um desprezo por valores estéticos clássicos, de “limpeza” e fácil compreensão, em troca de uma valorização do *software* no qual a imagem é criada. Não mais se busca esconder o meio, esse é trazido para frente ou simplesmente ignorado e dado como parte do produto final. Também demonstra uma responsabilidade com o criador da postagem original, já que existe a possibilidade de um usuário simplesmente se apropriar de um texto ou imagem em outro meio. Isso gera, finalmente, uma estética única.

Agora é possível compreender como essas novas imagens surgem no contexto das mídias digitais, como “reduzindo a realidade visível em números, o computador

literalmente nos tornou possível ver de uma maneira diferente” (MANOVICH, 2001, p. 329, tradução do autor⁷). Também se percebeu como esse novo tipo de imagem dialoga com as ideias de Benjamin sobre o papel das obras de arte em um mundo moderno – ou pós-moderno –, que “são caracterizadas por uma resposta aos efeitos das tecnologias da máquina na vida social assim como das possibilidades de produção de arte pela máquina” (SHAW, 2008, p. 146), e sobre a autenticidade de uma obra, já que, para ele, “a arte verdadeiramente radical seria aquela que usa o aparelho (tecnologia) para cortar as estruturas da realidade aceita e desafiar os conceitos burgueses de autoria e autenticidade” (FISCHER, 2013, p. 48).

Não se buscou neste artigo esgotar as possibilidades de análise sobre esse novo tipo de imagem, mas apenas iniciar uma abordagem que permita contextualizá-las em uma visada tecnocultural e compreender alguns dos conceitos que as permeiam. Por se tratar ainda de uma forma de imagem nova e que depende de mídias e plataformas igualmente novas, existem diversas observações que podem ser feitas a partir de outros conceitos, e outras ainda que surgirão conforme essas imagens forem se tornando mais comuns e adquirindo novas características.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CHUN, Wendy Hui Kyong. On software, or the persistence of visual knowledge. In: **Grey Room**, n. 18, p. 26-51, 2005.

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt. (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?**. 1 ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013, v. 1, p. 41-54.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Relume Dumará, 2002.

⁷ No original, em inglês: “by reducing visible reality to numbers, the computer makes it possible for us to literally see in a new way”.

FLUSSER, Vilém. **A new imagination**. 2004. Disponível em: <http://portal.unesco.org/culture/es/files/35979/11986692783Session1-A_new_imagination-Flusser.pdf/Session1-A%2Bnew%2Bimagination-Flusser.pdf>. Acesso em: 11 de ago. 2016.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

KILPP, Suzana. Apresentação. In: FISCHER, Gustavo; MONTANO, Sonia; KILPP, Suzana (orgs.). **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre, 2012.

LENOIR, Tim. Foreword. In: HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. Londres: MIT Press, 2004. Disponível em: <http://jhfc.duke.edu/jenkins/publications/Lenoir_Hansenforward.pdf>. Acesso em: 11 de ago. 2016.

LISTER, Martin (org.). **New media**: a critical introduction. Taylor & Francis US, 2009.

MANOVICH, Lev. **Language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**, 2008. Disponível em: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>. Acesso em: 11 de ago. 2016.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg. 2008. Versão para Kindle.