

Imagens digitais: a verossimilhança impossível¹

Miriam de Souza Rossini²

Professora e Pesquisadora da Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Resumo

Este texto pretende discutir a noção de verossimilhança aplicada às imagens técnicas, em especial ao cinema e à televisão, a fim de ver de que modo essa noção vem sendo transformada a partir das imagens digitais. Se, para as imagens analógicas, a noção de verossímil estava associada à existência de um referente que foi efetivamente captado pelas lentes de uma câmera (de cinema ou de vídeo), para as imagens digitais, a própria noção de referente vem sendo questionada. Isso nos leva a refletir sobre uma imagem que, embora de alta definição, deixa explícita a virtualidade de toda imagem.

Palavras-chave: semiótica das mídias, meio e mensagem, ambientes semióticos.

Segundo Vilém Flusser,³ imagens são superfícies que pretendem representar algo e que resultam da supressão de duas das quatro dimensões espaço-temporais, a fim de que se conservem apenas duas (altura e largura). Imagens, portanto, são representações planas, sem profundidade, sem relevo, e que estão imobilizadas no tempo. Por exemplo, uma pintura pode desbotar, descascar, mas o representado permanece sem alterações; ele não envelhece.⁴ Lúcia Santaella e Winfried Nöth,⁵ por sua vez, explicam que as imagens se dividem em dois domínios: imagens materiais, que se apresentam como representações visuais (pinturas, gravuras, imagens cinematográficas, televisivas, etc.), e imagens imateriais, que se apresentam como representações mentais (são nossas fantasias, visões, etc.). Esses dois domínios da imagem, entretanto, não estão separados; eles se relacionam continuamente.

Tanto em uma definição quanto em outra, imagens são pensadas como representação, conceito que apresenta variações, dependendo de quem o aborda e a partir de onde. Santaella e Nöth, ao inventariarem algumas dessas abordagens dentro da semiótica, dizem que elas situam a representação entre a apresentação e imaginação. Assim, ao mesmo tempo em que a

¹ Trabalho apresentado ao NP15 – Semiótica da Comunicação, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Doutora em História (UFRGS) e Mestre em Cinema (USP). Autora do livro *Teixeirinha e o Cinema Gaúcho*, de dois verbetes da Enciclopédia do Cinema Brasileiro, entre outros. Professora do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos (RS), e editora da Revista *Fronteiras*, do PPGCCom. Lidera o diretório Metodologias de Pesquisa e Experimentação em Audiovisual, que integra o grupo de pesquisa em audiovisualidades (GPAv), da Unisinos. E-mail: miriamsr@unisinos.br

³ FLÜSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1984.

⁴ *O retrato de Dorian Gray*, de Oscar Wilde, parte justamente da inversão disso. No livro, o retrato de Dorian, feito por um pintor, é quem sofre a ação do tempo, enquanto o retratado permanece jovem.

⁵ SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. *A imagem*. Cognição, semiótica e mídia. 4ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

representação dá a ver um ausente, ela também permite a idealização de algo que se atribui ao representado. Para compreendê-las, portanto, é preciso avançar no espaço do simbólico, do imaginário, pois as representações se manifestam através das práticas sociais e culturais dos grupos, pelo seu modo de agir e de pensar, e também através daquilo que dizem de si mesmos. As representações possuem uma “verdade simbólica” que implica trabalhar com a verossimilhança e não com a verdade aristotélica de correspondência do discurso com o real. Ainda nesse caminho, podemos pensar as representações como virtualidades que se atualizam em cada novo contexto em que são invocadas.

Sendo as imagens, materiais ou imateriais, representações, elas também compartilham, por um lado, das práticas sociais e culturais de um grupo para ganharem sentidos, e por outro, da virtualidade de toda representação. Daí serem elas portadoras de um devir, de uma compreensão que está sempre pedindo atualização. Virtuais por princípio, mesmo quando materiais, no sentido de Santaella e Nöeth, nelas estão sempre latentes os desejos, os medos, os ideais de uma época.

Há, porém, nas imagens, uma espécie de pecado original. O seu caráter analógico foi em muitos momentos contestado. São as ondas iconoclastas de que nos fala Arlindo Machado,⁶ e que ainda hoje permeiam, tanto a cultura ocidental quanto a oriental. No ocidente, temos duas matrizes principais de compreensão da imagem: as filosofias de Platão e Aristóteles. Se Platão nos legou a idéia da imagem como falsidade, através da sua alegoria da caverna, Aristóteles nos fez perceber que seu caráter mimético podia ser usado como forma de conhecimento. Em vários momentos, somos mais platônicos, em outros, mais aristotélicos.

Se formos pensar na história da representação imagética, conforme se estuda na história da arte, observaremos que em diferentes épocas buscou-se uma representação imagética mais realística do mundo (como no mundo grego ou romano), e em outros, mais expressionista do que realística (na Idade Média, por exemplo). Ou seja, às vezes seu caráter analógico foi mais acentuado e em outros, menos.

Durante o século XV, os artistas renascentistas desenvolveram técnicas artísticas e matemáticas que ajudaram a criar imagens perspectivadas, que produziam a ilusão de possuírem profundidade de campo, ou seja, simulavam uma terceira dimensão em algo que originalmente possuía apenas duas dimensões. O desenvolvimento dessas técnicas marcou o

olhar ocidental. Ao mesmo tempo em que a perspectiva monocular passou a ser utilizada, novas técnicas de pintura (como a pintura a óleo) propiciaram um desenvolvimento realístico do conteúdo pictural, pois facilitava a recriação de detalhes, de superfícies mais lisas e brilhantes, que pareciam vivas. Essas técnicas de pintura favoreceram o desenvolvimento do caráter analógico da pintura, que apresentava representações verossímeis, ou seja, próximas do real representado.

Em vários momentos, artistas foram chamados para retratar, realísticamente, aquilo que viam. Buscavam, assim, produzir representações que mantivessem com o representado uma relação de correspondência verossímil. A pintura era pensada como aquilo que está no lugar de alguma coisa. Ela era documento de verdade. É o que atesta, por exemplo, o célebre quadro de Jan Van Eyck, *O casal Arnolfini*, 1434, que traz escrito, no espelho atrás do casal, a frase “Jan Van Eyck esteve aqui”. Ou seja, o artista realmente foi testemunha daquele fato e deixou isso expresso em sua obra.

Até o século XVIII, as imagens eram produzidas diretamente pelas mãos dos artistas, tendo por utensílios, por exemplo, tintas, pincéis e outros equipamentos de gravação direta em suportes como pedra, metal, madeira. Alguns artistas, como Vermeer, já utilizavam a câmera escura para potencializar sua visão do real, observável a olho nu. No entanto, embora já se almejasse a fotografia, como diz Barthes,⁷ vivia-se naquilo que Paul Virílio⁸ chama de a era da lógica formal da imagem, ou seja, a era da pintura, da gravura, em que o real era atingido através da aplicação de técnicas picturais de representação, desenvolvidas desde o renascimento. Era o modo de usar essas técnicas, com a possível associação da câmera escura, que dava àquilo que era representado uma aparência mais ou menos verossímil.

No século XIX, porém, duas invenções transformaram um cenário antigo: a câmera fotográfica e a câmera cinematográfica nos impulsionaram para uma produção mecânica das imagens. No dizer de Paul Virílio, entrávamos na era da lógica dialética, em que uma maior verossimilhança entre a representação e o representado foi obtida através do uso dos novos dispositivos de captação/reprodução de imagem. Com a imagem cinematográfica, inclusive, recria-se a ilusão do movimento, que nos reperia outra das dimensões perdidas pelas imagens

⁶ MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

⁷ BARTHES, Roland. *A câmera clara*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

⁸ VIRÍLIO, Paul. *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio, 1994.

estáticas: o tempo, o próprio devir. Foi preciso nomear esse novo tipo de imagem: técnica (Flusser), mecânica (Joly).⁹

O surgimento de imagens produzidas aparentemente sem a interferência humana¹⁰ vai modificar, por um lado, a antiga tarefa documental da pintura, já que uma foto era potencialmente mais verossímil do que uma pintura; por outro, vai alterar a própria noção de verossimilhança. Numa foto ou numa imagem cinematográfica, a relação com o objeto representado é indicial, ou seja, a pessoa teve que efetivamente ficar em frente às câmeras para que sua imagem ficasse registrada. Já numa pintura era possível fazer apenas o esboço a partir do modelo, e terminar a pintura sem ele. Mesmo que esses diferentes tipos de imagens pudessem ser retocados, a força do “acontecido” era maior na foto e no cinema do que na pintura mais realista. Por isso, essas imagens técnicas foram chamadas de analógicas, pois aquilo que elas produziam (a imagem fotográfica ou cinematográfica) era análogo àquilo que representavam. A demonstração está em que até hoje são solicitadas fotos em documentos de identificação, como no passaporte, por exemplo.

Não dá para esquecer, porém, que foto e cinema foram apreendidos diferentemente em seu potencial de representação do real. Se as possibilidades advindas com a fotografia já eram grandes, pois permitia a permanência do registro do passado no futuro, o cinema transforma o próprio modo de apreender e compreender o mundo, pois a imagem cinematográfica não apenas registra o fato, como o faz a imagem fotográfica, mas o restitui em seus movimentos (e depois também o fará em suas cores e em seus sons). O cinema, como diz Jacques Aumont,¹¹ vai restituir o balançar das folhas nas árvores; a brisa do vento. Devido às características referenciais da imagem cinematográfica, era possível para o espectador vivenciar aquelas imagens como verossímeis.

No entanto, não é apenas registrar o momento o que faz o cinema; esse dispositivo veio agregar-se às outras técnicas já desenvolvidas na contínua aventura de exteriorizar as imagens do mundo interior do ser humano. Ou seja, o cinema (o dispositivo e todo o aparato produtivo em volta dele) ajudou a externar imagens de sonhos, de medo, de desejos, criando

⁹ JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papirus, 1996.

¹⁰ A crença de que a imagem mecânica é isenta de intervenção humana gerou uma noção errônea de que essas imagens seriam neutras, pois não foram produzidas manualmente por alguém, assim como ocorre na pintura. No entanto, basta lembrarmos que para termos uma foto ou uma imagem cinematográfica é preciso que escolhamos o enquadramento, o ângulo, o uso de lentes ou de filtros, etc., que nos darão, sempre, imagens pessoais sobre o representado.

¹¹ AUMONT, Jacques. *O olho interminável* [pintura e cinema]. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

aventuras fantásticas como uma viagem à Lua em 1904,¹² muitas décadas antes de o ser humano realmente se aventurar numa viagem espacial.

Seu caráter analógico, entretanto, ao mesmo tempo em que fascinava, perturbava. Ao referir-se à imagem cinematográfica, Marc Ferro¹³ disse que ela era temida tanto pela direita, quanto pela esquerda, pois não era fácil manipulá-la; por mais que se tentasse controlar o conteúdo, a forma sempre deixava abertas frestas de sentido que produziam ambigüidades, e, por aí, novos sentidos. Ao ampliar o real para além daquilo que o olho vê, a imagem audiovisual deixa a descoberto um pequeno gesto de desdém, um medo mal dissimulado, enfim, tudo aquilo que conscientemente se queria esconder. Daí ser, a imagem técnica, reveladora de sentidos outros para além daquilo que se quer mostrar. Porém, a sua força de reter o acontecido, de um modo verossímil, que a torna ao mesmo tempo fascinante e inquietante. Fascinante, por exemplo, porque nos permite ver os lapsos de um dado momento, inquietante, porque esses lapsos estão ali, perpetuados num eterno presente.

No século XX, outro poderoso dispositivo veio juntar-se na tarefa de produzir/reproduzir imagens: a televisão. Através dela (o dispositivo e todo o aparato produtivo em volta dela), imagens distantes passaram a chegar em vários lares, em todo mundo, sem a necessidade de se sair de casa para recebê-las, como se dá com o cinema. Aliás, a tevê também coloca à disposição dos telespectadores as imagens cinematográficas.

Com a televisão, a idéia de verossimilhança outra vez sofre um ajuste, pois a tevê permitiu a possibilidade do “aqui e agora”, da imagem ao vivo. Nos seus primeiros tempos, quando ainda não havia o videoteipe, tevê e cinema foram compreendidos como experiências audiovisuais distintas, em função das características dos seus suportes (fotoquímico o cinema, eletromagnético a tevê), mas também pela experiência do “ao vivo” televisivo, em que a imagem que nos chega do referente está sendo processada no mesmo momento da sua recepção.¹⁴ Eis algo que, até hoje, a imagem cinematográfica não consegue reproduzir. Com isso, as imagens televisivas ao vivo passam a ser vistas não apenas como verossímeis, mas como verdadeiras. Com o desenvolvimento dos dispositivos de captação, ao longo do século XX, outros produtos foram sendo desenvolvidos e agregados ao nosso cotidiano, como as câmeras domésticas ou amadoras de vídeo e de cinema que permitiram a captação/reprodução das nossas próprias imagens cotidianas. Agora, ao invés de contratar um pintor para registrar

¹² *Viagem à lua*, 1904, de George Méliès, primeiro filme de ficção produzido na história do cinema.

¹³ FERRO, Marc. Filme, uma contra-análise da sociedade? In: *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

um ato solene, como o casamento, é possível registrar o evento de diferentes maneiras: por foto e vídeo, e ao final ter um pequeno documento sobre aquela cerimônia. Um documento que nos restitui, não só a atmosfera, mas o próprio evento em si. A partir dessas imagens mecânicas, podemos vivenciar de novo aquele evento e apreender dele aspectos que, na hora, passaram despercebido, ou que já foram esquecidos.

Assim, quando hoje falamos em sociedade das imagens não estamos nos reportando, exatamente, àquele tipo de imagem que Martine Joly chama de tradicional e que Virílio chama de formal (ou seja, feita diretamente pela mão de alguém sem a intervenção de um equipamento mecânico). Referimo-nos mais amplamente às imagens produzidas por aqueles equipamentos de captação, desenvolvidos a partir do séc. XIX, e que passaram a preencher muitos dos espaços cotidianos com alguma forma de imagem mecânica (filmes, programas televisivos, fotos, outdoor, festas familiares, etc.).

Àquelas imagens, ditas tradicionais, vieram juntar-se essas imagens modernas, ou imagens técnicas, no dizer de Flusser, que parecem, às vezes, exteriorizar o nosso mundo onírico, e em outras vezes colocar nas nossas salas de jantar imagens do mundo a nossa volta. Podemos dizer que desde o surgimento das imagens técnicas o nosso modo de compreender o mundo mudou, pois passamos a experimentar de um modo novo algo que se chama de efeito de realidade. A partir de imagens produzidas ou captadas *in loco* podemos experimentar de forma mais ou menos realística algo que se passa em outro espaço-tempo. Podemos ser participantes de uma missa no Vaticano que está sendo realizada agora, ou de uma missa ficcional que se passa na Idade Média.

Diferentes formatos de audiovisuais foram produzidos a fim de prover-nos com produtos que fazem diferentes usos desse efeito de realidade, e que, portanto, produzem diferentes contratos com os seus espectadores, tirando partido do seu caráter analógico. Quando assistimos a um telejornal, por exemplo, reconhecemos as imagens mostradas como registros documentais de um fato que foi captado *in loco* pelas câmeras, pois isso faz parte do tipo de contrato assumido pelo discurso jornalístico e está na base de sua credibilidade e confiabilidade (ou seja, o que eu mostro ocorreu de fato, portanto é verdade, é realidade).¹⁵ Além disso, o efeito de realidade também se evidencia com a possibilidade do acaso, do erro, do inesperado que se torna possível nas imagens ao vivo. Novas estratégias comunicativas são

¹⁴ DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

¹⁵ JOST, François. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

necessárias para esses novos produtos audiovisuais televisivos, que trazem o espaço público para dentro do espaço privado.

Outro tipo de contrato se estabelece com os filmes narrativos representativos. Embora eles também se valham do efeito de realidade (ou seja, os atores realmente estiveram na frente das câmeras para gravar o que se vê), esse tipo de produto audiovisual já deixa explícito, desde o início, o tipo de contrato que se fará com o espectador: essa narrativa baseia-se em universos possíveis. No entanto, percebem-se dois modos de se utilizar desse contrato. Alguns filmes acrescentam nos seus créditos informações do tipo: essa é uma história ficcional, pois sabem que as próprias características da imagem cinematográfica (movimento, som, cor, etc.) que produzem o efeito de realidade podem produzir algo que vai além: o efeito de real (isso não é apenas ficção; aconteceu de fato).¹⁶ Já outros filmes fazem exatamente o oposto e escrevem: este filme baseia-se em fatos reais, com isso buscando fortalecer o vínculo entre o narrado e o evento que lhe deu origem, e por conseqüência o efeito de real. Podemos tomar isso como decorrência dos múltiplos contatos entre cinema e tevê.

Ao longo do século XX, as imagens técnicas, ao mesmo tempo em mudaram nosso modo de ver e de compreender o mundo, propiciaram um “encolhimento” desse mesmo mundo, a partir do compartilhamento de imagens captadas *in loco* ou produzidas. Ver um filme, por exemplo, é como sonhar acordado, compartilhando o mesmo sonho com várias pessoas num mesmo ambiente ou em ambientes diferentes. Atualmente, podemos fazer isso em tempo real. É só lembrar das pré-estréias mundiais, feitas simultaneamente em diversos países.

Pela primeira vez na história da humanidade, as mesmas criações imagéticas, em especial audiovisuais, dentro de seus diversos gêneros (publicitárias, filmicas, documentais, etc.) são distribuídas e consumidas globalmente, às vezes em tempo real, permitindo que diferentes tradições sejam traduzidas por públicos distintos. Com isso, ampliam-se os campos das experiências de cada grupo. Mesmo que o sentido seja negociado localmente — ou seja, cada grupo compreende as imagens audiovisuais conforme o seu contexto —, observa-se que

¹⁶ ROSSINI, Miriam de Souza Rossini. As marcas do passado: o filme histórico como efeito de real. Tese de Doutorado apresentada junto ao PPG em História da UFRGS, 1999.

parte do imaginário do grupo produtor das imagens técnicas é igualmente apreendido pelo grupo receptor,¹⁷ passando a interagir com os sentidos locais.

Em função do grande número de imagens audiovisuais produzidas e consumidas, é comum também afirmar que o contato constante com essas imagens técnicas afetou não apenas nosso modo de apreensão e compreensão dos fatos; elas afetaram também a forma como pensamos e nos expressamos. Hoje, dizemos que tal situação é cinematográfica, ou que tal pessoa escreve de um jeito cinematográfico. Muitos livros são escritos levando em conta esse estilo, bem como a publicação e a leitura de roteiros cinematográficos é igualmente uma prática comum.

As mudanças tecnológicas que vivenciamos hoje permitem que acompanhem diversos eventos em tempo real, como se deu com a marcante queda das torres gêmeas, nos Estados Unidos, em 2001. A transmissão de imagens via satélite permitiu ao mundo inteiro assistir àquele fato no momento em que ele se deu. Além disso, o uso corriqueiro de câmeras (de vídeo ou de fotografia) possibilitou a um grande número de pessoas registrá-lo, criando dele outros tantos documentos imagéticos, e que igualmente foram disponibilizados para um grande público, em especial via Internet.

Câmeras de vídeo também podem ser acopladas aos computadores domésticos e gravar cenas do cotidiano de qualquer um, que depois serão compartilhadas com milhares de desconhecidos também através da rede mundial de computadores. Ou seja, nesse início de século XXI, captar e difundir imagens é uma espécie de hobby praticado por milhares de pessoas em todo mundo. Nunca nenhuma outra época da história teve seu cotidiano tão inflacionado por imagens, produzidas com diferentes finalidades.

Por outro lado, o uso de simuladores abre áreas de pesquisa antes inimagináveis, desde a reconstrução de ambientes antigos até a projeção de algo futuro. Esses diferentes tipos de imagens passaram a atravessar fazeres e saberes que antes viam a imagem com suspeição. Para dar conta dessas demandas, foi necessário um aprimoramento do sentido visual. Da mesma forma que procuramos compreender um filme, também temos que interpretar uma simulação ou uma ecografia. Lúcia Santaella¹⁸ afirma que o olho é o órgão humano que mais se desenvolveu nos últimos anos, pois precisou especializar-se para dar conta das novas

¹⁷ Dois livros interessantes sobre isso são: *A mundialização da cultura*, 1998, de Renato Ortiz, e *Consumidores e cidadãos*, 1999, de Néstor Garcia Canclini.

¹⁸ SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo, Razão Social, 1992.

demandas. Nas mais diversas áreas do saber, da física à medicina; da comunicação à história, somos estimulados, instigados, por imagens de diferentes naturezas. Áreas que antes não lidavam com elas, hoje se vêem compelidas a desenvolver metodologias transdisciplinares de análise para imagens, analógicas ou digitais.

O desenvolvimento de equipamentos técnicos ligados à produção e reprodução de imagens técnicas nos mostrou coisas que antes não víamos, e que, portanto, passaram a fazer parte do nosso universo cultural. Se a visão é, como dissemos acima, o sentido que mais se desenvolveu nos últimos séculos é porque nossa sociedade se moveu em direção a isso. Quer dizer, sofisticamos tanto nossos equipamentos de visão que aquilo que vemos é muito diferente daquilo que se podíamos ver há dois séculos, ou mesmo há cinquenta anos, e nos adaptamos culturalmente a tudo isso, mesmo que o façamos com um certo atraso.

Portanto, se a cultura marca o nosso olhar, o próprio movimento dessa cultura para novas bases faz com que junto se movam todos os seus modos de compreensão e apreensão do mundo. E, conseqüentemente, o nosso modo ver e de representar o mundo.

Nos últimos anos, no entanto, houve uma grande mudança tecnológica que está suplantando o mundo das imagens técnicas de caráter analógico e com isso o nosso relacionamento com as imagens de modo geral: é o desenvolvimento da tecnologia digital, que usa o sistema binário para produzir suas representações imagéticas. Assim, ao contrário das imagens produzidas por equipamentos técnicos “tradicionalistas” que dependem de um referente para existirem, as imagens digitais podem ser produzidas, inclusive, independentemente de um objeto real captado. Essa possibilidade era percebida há bastante tempo, tanto é que Paul Virilio já buscava um nome para essa nova fase do desenvolvimento da imagem que viria: lógica paradoxal, pois marcaria o encerramento de uma lógica da representação pública. Escrito em 1988, o livro ainda não tinha convivido com todo o avanço da tecnologia de informática, que permitiu o desenvolvimento de simuladores de imagens capazes de recriar, por exemplo, imagens do hemisfério celeste; e nem com as imagens digitais, produzidas por novíssimos equipamentos de captação que dispensam o uso de películas ou de fitas magnéticas como registro daquilo que é captado. Passando a operar no mesmo ambiente virtual que as informações computacionais, as imagens digitais deixam, assim, de mostrarem os traços materiais de sua existência. Como não estão fixadas em nenhum suporte material, elas são puro devir.

Atualmente, em função das facilidades na sua captação e tratamento, as imagens digitais podem ser alteradas a partir de programas de computador, ou mesmo ser inteiramente geradas por eles. A imagem volta a ser pensada como esboço que pode ser constantemente retocado, como se fazia na pintura até o advento da fotografia. Agora, ao invés de se planejar de antemão o que se quer mostrar na imagem a ser captada, é possível apenas ter um “esboço” e, depois, agregar nele cores, iluminação, objetos, etc. A área de pós-produção surge, portanto, como o novo espaço em que a imagem será finalizada, para que adquira os contornos pretendidos. Nesse novo espaço “mágico” praticamente tudo se torna possível.

Tais possibilidades alteraram novamente nossa relação com a imagem. A idéia da simulação ou da intervenção na imagem digital rompe, por um lado, com a noção ainda moderna de que a imagem mecânica pode servir como testemunho de algo que aconteceu; por outro, rompe com a própria idéia de uma imagem verossimilhante a algo que foi captado. Essas são noções que começam a se tornar obsoletas. A imagem digital não precisa, necessariamente, de um suporte material para existir. Ela é um arquivo virtual, e é num ambiente virtual que ela é pós-produzida. O mundo constituído por imagens analógicas rapidamente perde espaço para as imagens digitais, pois são mais fáceis de serem produzidas, armazenadas, tratadas num computador. Além disso, elas permanecem sempre iguais, não se desgastam, não sofrem a ação do tempo, e podem ser copiadas infinitamente sem se deteriorarem, pois, enquanto arquivo informacional, elas não possuem um original, uma matriz. Todas as cópias são iguais. Digitalizar uma foto obtida por um processo fotoquímico é diferente de transferir para o computador um arquivo de fotos digitais que poderão ser retocadas sem que fiquem marcas dessa operação. A imagem analógica, ao ser copiada, vai-se deteriorando. A digital, não.

No entanto, a imagem digital sofre de uma ambigüidade insolúvel: se sua qualidade de definição é muito maior do que a de uma imagem analógica que, comparada àquela, é apenas uma cópia ruim do seu referente, sua virtualidade, que facilita a manipulação dos elementos nela contidos, condena-a a não ser tão verossímil quanto uma imagem analógica. Ou seja, embora a qualidade da definição da imagem digital seja maior, o que nos permite observar muito mais detalhes do representado, diante dela nos perguntamos sempre: o que vemos realmente está lá ou é o resultado de múltiplos processos virtuais? A virtualidade de toda imagem torna-se, desse modo, mais explícita, escancarando nosso medo de nos reportarmos a elas enquanto documento de um real vivido. Já os sonhos transformados em imagens em

movimento tornam-se cada vez mais reais, pois fazem uso de uma tecnologia que pode tornar todo falso mais verdadeiro.

Diante de todas essas perspectivas que parecem fazer parte de um filme futurista, nossa tendência é olharmos tudo (que desconhecemos ou que não compreendemos) com desconfiança. E com isso reiteramos um medo já ancestral de que a imagem tem mais poderes do que parece; é mais do que uma representação plana e bidimensional sobre alguma superfície; até porque hoje as imagens digitais não estão inscritas em nenhuma superfície observável, como se dá com o negativo fotográfico, por exemplo. Além disso, o uso de uma tecnologia tão sofisticada torna a própria produção da imagem algo inacessível para muitos e compreensível apenas para uns poucos iniciados. Se a imagem foi alvo, diversas vezes, de combates iconoclastas, hoje a sua virtualidade é mais um elemento que se agrega nessas disputas. Porém, é o desenvolvimento de tantas tecnologias voltadas para a imagem, como as microcâmeras, os microscópios, os telescópios, que nos permitem conhecer melhor o mundo que nos envolve, pois eles nos mostram aspectos invisíveis a olho nu.

Referências bibliográficas:

- AUMONT, Jacques. *O olho interminável* [pintura e cinema]. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- BARTHES, Roland. *A câmera clara*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BARTHES, Roland. L'effet de réel. *Communications*, Seul, nº 11, 1968.
- CANCLINI, Nestor Garcia. *Consumidores e cidadãos*. 4ª ed. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1999.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.
- FERRO, Marc. Filme, uma contra-análise da sociedade? In: *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- FLÜSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Hucitec, 1984.
- JOLY, Martine. *Introdução à análise da imagem*. São Paulo: Papyrus, 1996.
- JOST, François. *Seis lições sobre televisão*. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *Cinema Digital*. São Paulo: Imprensa Oficial : Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004.
- MACHADO, Arlindo. *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MACHADO, Irene. Escpça de Semiótica. A experiência de Tártu-Moscou para o Estudo da Cultura. São Paulo: Ateliê Editoial, 2003

ORTIZ, Renato. *A mundialização da cultura*. 3ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 1998.

ROSSINI, Miriam de Souza Rossini. As marcas do passado: o filme histórico como efeito de real. Tese de Doutorado apresentada junto ao PPG em História da UFRGS, 1999.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. *A imagem*. Cognição, semiótica e mídia. 4ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo, Razão Social, 1992.

VIRÍLIO, Paul. *A máquina de visão*. São Paulo: José Olympio, 1994.

WILDE, Oscar. *O retrato de Dorian Gray*. São Paulo: Abril Cultural, 1980.