

## TEMPO SUSPENSO E PRODUÇÃO DE IMAGENS NAS *LIVES DO INSTAGRAM*<sup>1</sup>

### SUSPENSE TIME AND IMAGES PRODUCTION ON *INSTAGRAM LIVES*

Robson Kumode Wodevotzky<sup>2</sup>

#### Resumo

Este artigo investigará a ferramenta *story* do *Instagram*, especialmente em seu formato *live*, para apontar possíveis desdobramentos da compulsão pela emissão de imagens através de dispositivos digitais em rede no entendimento do tempo e nos processos de criação. Para tanto, abordaremos o objeto através de uma aproximação dos conceitos de iconofagia, de Norval Baitello Jr., e de *Pathosformel*, trabalhado por Aby Warburg.

**Palavras-chave:** Tempo suspenso. Processos de criação. Iconofagia. *Pathosformel*. *Instagram*.

#### Abstract

This article will investigate the *story* tool of *Instagram*, specially the *live* format, to point out possible consequences of the compulsion for images emission through digital devices in network in the time understanding and in the creative processes. We will approach the object through an approximation of the concepts of iconofagy by Norval Baitello Jr., and Aby Warburg's *Pathosformel*.

**Keywords:** Suspense time. Creative processes. Iconofagy. *Pathosformel*. *Instagram*.

O *Instagram* é um aplicativo e plataforma de produção e compartilhamento de imagens estáticas e em movimento voltado especialmente para a utilização em *smartphones* conectados à rede. Foi lançado em outubro de 2010, apenas com a função de compartilhamento de fotografias; em junho de 2013, foi permitido o compartilhamento de audiovisuais, que no início limitavam-se a 15 segundos em cada arquivo, os quais a partir de janeiro de 2016 estenderam-se a 60 segundos. O aplicativo permite a edição e ajustes nas fotos e vídeos, com a utilização de alguns filtros de cores e efeitos audiovisuais disponíveis para aplicação no conteúdo a ser compartilhado que acabam criando uma estética própria no material presente na plataforma. Em abril de 2012, o *Instagram* possuía 100 milhões de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Ambientes Visuais, do VI ComCult, Universidade Paulista, Campus Paraíso, São Paulo – Brasil, 08 a 09 de novembro de 2018.

<sup>2</sup> Doutorando e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. E-mail: robsonkumode@gmail.com.

usuários ativos<sup>3</sup> – que acessam a plataforma pelo menos uma vez por mês –, e em junho de 2018, alcançou a marca de 1 bilhão.<sup>4</sup>

Em agosto de 2016, foi lançada a ferramenta *story*, a partir da qual, em uma aba à parte disponível na parte superior da tela (Imagem 1), passou a ser permitido assistir e compartilhar imagens estáticas e em movimento com duração de exibição de 15 segundos, que expiram em 24 horas. Quando o interator compartilha mais de um *story*, eles ficam disponíveis um ao lado do outro, montando-se em uma linha histórica de cada usuário que, quando acessada, é exibida em fluxo contínuo até que se encerre o consumo de todo o material que compõe aquela linha<sup>5</sup> (Imagem 2); em seguida, o aplicativo dá início à exibição da linha de *stories* de outro interator que faz parte da rede de conexões de quem está assistindo, até que cessem os *stories* disponíveis na rede de conexões do usuário, ou que ele saia dessa aba do *instagram*. Em novembro de 2016, transmissões *ao vivo*, nomeadas como *lives*, passaram a ser permitidas como uma modalidade de *story*, no entanto não eram armazenadas e não podiam ser assistidas após o momento da transmissão. Em junho de 2017, as *lives* passaram a ficar disponíveis por 24 horas, assim como os demais *stories*.<sup>6</sup>



Imagem 1: Página inicial do *Instagram*. No corpo principal são exibidas fotos ou vídeos de interatores que são *seguidos* pelo usuário. No topo (onde enquadramos de vermelho), em círculos, se encontram os *stories* dos interatores, por ordem cronológica de postagem.

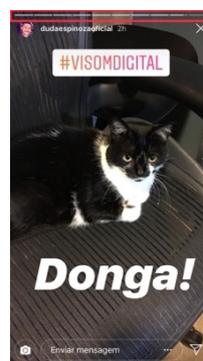


Imagem 2: Exibição de *story* de um interator. Os vídeos ou fotos possuem duração de até 15 segundos cada. No topo (onde enquadramos de vermelho), encontra-se uma linha que vai se pintando de branco conforme o conteúdo é exibido.

<sup>3</sup> DESMARAIS, Christina. *Facebook's Instagram says it has 90 million monthly active users* Disponível em: <<https://www.peworld.com/article/2025801/facebooks-instagram-says-it-has-90-million-monthly-active-users.html>>. Acesso em 15 out. 2018.

<sup>4</sup> MÜLLER, Leonardo. *Instagram já tem 1 bilhão de usuários ativos por mês*. Disponível em: <<https://m.tecmundo.com.br/redes-sociais/131503-instagram-tem-1-bilhao-usuarios-ativos-mes.htm>>. Acesso em 15 out. 2018.

<sup>5</sup> NEWTON, Casey. *Instagram's take on live video arrives with an ephemeral twist*. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2016/11/21/13682752/instagram-live-stories-direct-messages-snapchat>>. Acesso em 15 out. 2018.

<sup>6</sup> CONSTINE, Josh. *Instagram Stories hits 250M daily users, adds Live video replays*. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2017/06/20/instagram-live-video-replays/>>. Acesso em 15 out. 2018.

Nas *lives*, é possível uma interação *ao vivo* em tempo real. Outros usuários, desde que autorizados pelo emissor da *live* em questão, podem entrar na transmissão da *live* dividindo a tela com o emissor principal, compondo um diálogo entre eles que poderá ser assistido por outros interatores que acompanham a transmissão (Imagem 3). Também é possível comentar durante a transmissão; os comentários ficam visíveis a toda a rede. Após o término da transmissão, a *live* fica disponível por 24 horas juntamente com os demais *stories* (Imagem 4). Os comentários deixados durante a transmissão continuam disponíveis e aparecem apenas no momento em que foram feitos no vídeo, criando uma dinâmica de comentários que se montam historicamente no audiovisual e criam a sensação de interação em tempo real, mesmo que não mais *ao vivo*. Interatores que assistirem posteriormente à *live* gravada podem comentar e interagir com o vídeo enviando comentários privados ao emissor.

Destarte suspende-se o tempo: com o tempo do audiovisual que simula o tempo real, mesmo não estando mais *ao vivo*; tendo a imagem como referência temporal e promovendo novas interações em um tempo diferido. O tempo não é do corpo como referência e plataforma para sincronização sociocultural ou da pulsação dos fenômenos naturais, tampouco um tempo só das imagens: é um tempo paralelo, suspenso pelas imagens; de sincronização sociocultural por, com e através de imagens; foi *ao vivo* e não é mais; não é o agora, tampouco deixa de ser (pois permanece disponível para interação); aconteceu, acontece e permanecerá acontecendo simultaneamente, até que desapareça após 24 horas da postagem.



Imagem 3: *Live* com participação de um segundo interator. Na imagem, é possível visualizar os comentários de outros usuários que acompanham a transmissão e os *emoticons*, figuras interativas disponíveis para o uso.



Imagem 4: *Live* gravada exibida posteriormente. É possível visualizar os comentários de interatores, que aparecem no mesmo momento em que foram feitos no vídeo.

## As redes e a imagem do tempo suspenso

Nas redes, o conteúdo produzido pretende continuar indeterminadamente disponível para acesso, fixando-se no tempo. Intenciona sempre estar lá, mesmo que perdido em incontáveis universos de dados. Por outro lado, para os consumidores, esse conteúdo se apresenta de forma panfletária: é preciso consumir rapidamente para, em seguida, descartar.

Seguindo essa lógica, a ferramenta *story* se apresenta como reverberação de uma tendência de consumo nas redes. Produz-se conteúdos sabendo que eles desaparecerão em 24 horas. Produz-se e consome-se conteúdos para o rápido descarte. Descartar rapidamente é abandonar a contemplação e também desconsiderar a capacidade de duração eterna das imagens. Tudo se volatiliza, se descarta: rapidamente tudo se torna lixo. Destarte, se se posiciona nas redes em busca da imortalidade que as imagens midiáticas oferecem, consegue-se um efeito contrário: na tentativa da reescritura cibercultural de tudo o que é concreto,<sup>7</sup> há um esvaziamento simbólico da concretude ao se transferir a importância do concreto para as imagens; em seguida, pela velocidade em que é consumida e descartada, a imagem no virtual também se esvazia e se torna lixo. A imagem nas redes descaracteriza o propósito das primeiras imagens, que é a busca pela imortalidade. Nas redes, a imagem parece procurar o efêmero, o descartável. Se atualmente há uma transferência incessante de tudo para o virtual, abandonando a concretude, e no virtual essas imagens se esvaziam e se descartam, caminha-se para a vivência em um espaço-tempo descartável. Um espaço-tempo simbólico que suspende, esvazia, se esvazia e se perde; se descarta e desaparece. É uma suspensão que, na aceleração, se desacelera; na desaceleração, se esvazia; e no vazio, se descarta. Tempo que consome, descarta e se descarta, abolindo qualquer vestígio que dele futuramente se possa ter – a saber, que essas informações não são mais físicas e, portanto, não podem ser tocadas e guardadas fisicamente, com o neodarwinismo tecnológico cibercultural,<sup>8</sup> em um futuro breve não poderão mais ser acessadas; se encontrarão em um limbo inacessível, num tempo eterno devorador que se esvaziou, que se autodevorou, realizando um processo de autofagia. Engole para se engolir. Um tempo suspenso pelas imagens.

---

<sup>7</sup> Eugenio Trivinho diz que existe uma lógica totalitária de virtualização de tudo o que existe concretamente em um processo de reescritura cibercultural (TRIVINHO, 2007, p. 122-125).

<sup>8</sup> Trivinho trata do neodarwinismo cibercultural, resultado da aceleração provocada pela cibercultura, como um processo de reciclagem estrutural dos equipamentos e *softwares* capazes de acessar as redes e o que está nelas, que acaba por impedir o acesso de quem não se atualiza e a leitura de conteúdos que não são transcodificados para os novos equipamentos e *softwares*. (TRIVINHO, 2007, p. 74).

Segundo Hans Belting, em sua antropologia da imagem, “Vivemos com imagens, compreendemos o mundo através de imagens” (BELTING, 2014, p. 22). Se compreendemos o mundo através de imagens – num movimento indissociável entre as imagens exógenas e as endógenas –, já que as imagens surgem “como resultado de uma simbolização pessoal ou coletiva e tudo o que comparece ao olhar ou perante o olho interior pode deste modo aclarar-se através da imagem ou transformar-se numa imagem” (BELTING, 2014, p. 21-22), essas imagens na rede, que suspendem o tempo, criam uma nova imagem de tempo: uma imagem de tempo suspenso. As imagens midiáticas engolem para que tudo vire imagem, a saber imagem de imagem – já processada pela iconofagia<sup>9</sup>, onde imagens engolem outras imagens e também corpos que se tornam imagens –, engolem, inclusive, nossa experiência espaço-temporal, devorando a imagem que temos do tempo (afinal, o tempo só existe de maneira imagética: não se toca e não se vê, concretiza-se em nossos corpos como imagem endógena e reverbera na temporalidade das imagens midiáticas) e se sobrepondo a ela, atualizando-a.

Nesse contexto, os processos de criação nas redes digitais são contaminados por essa lógica, que procura suspender a temporalidade, a espacialidade e a corporeidade de seus interatores – obliterando o mundo concreto e apreendendo seus interatores em um labirinto de consumo de imagens e por imagens –, retroalimentando e sustentando a imagem do tempo suspenso. Mas quais artifícios e estratégias as imagens utilizam para se perpetuarem, mesmo com a velocidade e o rápido descarte delas? O que acontece no pós-vida dessas imagens e como elas continuam animando, retroalimentando e estruturando essa lógica temporal suspensa?

### **A pós-vida das imagens**

Para tentar responder aos questionamentos colocados, recorreremos aos estudos de Aby Warburg sobre a pós-vida das imagens e suas *Pathosformel*, que indicarão um caminho para o desenvolvimento desse pensamento. Aby Warburg, em sua expedição à região dos índios *pueblos* na América do Norte, no início do século XX, observou relações de proximidade com a figura da serpente em situações diversas: ela parecia se metamorfosear em

---

<sup>9</sup> Norval Baitello diz que quando uma imagem consome outra imagem, gera ecos de imagens. Assim passa-se a consumir não a imagem que se refere às coisas, mas imagens de imagens. Quando se consome essas imagens como se fossem as próprias coisas, permite-se que, em seguida, as imagens consumam quem as consome, emprestando seus corpos às imagens, tornando esses consumidores produtos de uma devoração por imagens (BAITELLO JÚNIOR, 2014).

contextos diversos, mas continha o que Warburg chama de *engrama*, sua unidade mínima no sedimento dessa imagem, intocado. Ora como serpente, como raio, como eletricidade ou como escada, essa imagem é a ponte entre o céu e a terra, que une a humanidade em seu sofrimento, em seu desnorteamento em busca de uma salvação. O ritual da serpente para esses índios é um ritual de apropriação dessa imagem, em busca de respostas sobre suas existências diante dos inapreensíveis processos da natureza. Para tanto, nesse ritual, eles se mascaravam e se utilizavam da própria serpente (animal) para se apropriar dela (real e simbolicamente), assim tentando responder, de maneira pagã e primária, usufruindo de todas as sensações que essa imagem pode oferecer, ao porquê das coisas (WARBURG, 2015, p. 199-253). Nesse sentido, existe um engolimento da imagem da serpente pelos índios – uma iconofagia impura, segundo Baitello; onde corpos devoram imagens (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 130) –, que usufruem de seu *engrama*, através da *pós-vida* dessa imagem e sua *Pathosformel*, para lidar com o inefável.

A *pós-vida* (*Nachleben*) para Warburg é a vida que a imagem possui após sua vida, o lastro que ela projeta criando ambientes através de seus *engramas*; já *Pathosformel* é a *fórmula da paixão*, propriedade das imagens de provocarem emoções e movimentos. A *Pathosformel* é uma forma de *pós-vida*, que é a relação entre as imagens que causam sensações. Sobre a metamorfose da serpente, Warburg diz que “onde quer que o sofrimento humano, desnortado, busque por salvação, terá à mão a serpente como causa esclarecedora em termos de imagem” (WARBURG, 2015, p. 249). O processo de reciclagem das imagens acontece em um movimento *iconofágico puro* – a iconofagia pura, segundo Baitello, ocorre quando imagens devoram imagens (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 130) –; as imagens se atualizam, novas imagens devoram as antigas, mas continuam com seus *engramas*. Assim, mesmo que metamorfoseada, encontramos a imagem da serpente em diversos contextos; as imagens novas buscam imagens antigas em suas significações, mas permanecem com seus *engramas*, seu núcleo energético em sua *pós-vida*.

Mesmo que as imagens desapareçam, sejam descartadas, elas ressurgem em novas imagens, com seus *engramas* e seus núcleos energéticos: *imagens possuem a potência de se reciclarem e ressurgirem, de criarem e recriarem ambientes*. Seguiremos agora procurando entender como essas imagens animam, constroem ambientes e (re)estruturam a lógica do tempo suspenso.

### ***Pathosformel*, ambientes e iconofagia**

A *Pathosformel* (*fórmula da paixão*) é, segundo Warburg, a propriedade que a imagem tem de causar movimento, sensação. Aqui, *pathos* comparece como o conflito entre duas coisas: uma voltada para dentro, para o sofrimento, e outra para fora, para o movimento. Portanto, a *Pathosformel* é a expressão de um sofrimento ou movimento causada pelas imagens. É um dinamismo que provoca reações inconscientes. A imagem, com sua *Pathosformel*, é síntese de um movimento ambiental e veículo de sensações para novos ambientes, por trazer em seu conteúdo camadas sedimentadas da cultura. É criatura e criadora de ambientes; surge em um ambiente e cria novos. Não existe isoladamente, apenas pelas suas propriedades estetizantes; faz parte de um complexo ambiente cultural. A imagem vê quem a olha e o captura em seu ambiente (BAITELLO JUNIOR, 2017).

Assim, a imagem, enquanto síntese de um ambiente, engole imagens pregressas atualizando-as, transportando e permanecendo com seus núcleos energéticos, podendo revivê-los com a *Pathosformel* e (re)criar novos ambientes. Nessa perspectiva, pode-se entender as imagens como “cristais do tempo”, uma vez que apreendem em seu interior elementos culturais e que podem – quando vistas e decifradas, e através de seus *engramas* e/ou da *Pathosformel* – recriar o ambiente no qual foram criadas. Podem cristalizar emoções através do tempo e revivê-las quando reconstituem o ambiente. E, quando descartadas, reaparecem em novas imagens, criando e recriando ambientes, espaços e temporalidades.

É necessário frisar, contudo, que esse desenvolvimento é uma *possibilidade*; se não decifradas, as imagens engolem e (re)criam ambientes de acordo com suas próprias necessidades (no caso das imagens midiáticas, suas permanências e reciclagens, suas reprodutibilidades em grande escala); mesmo possuindo seus *engramas*, mesmo sendo um dinamismo em pós-vida, podem, quando geradas em eco, mostrar-se vazias, não apontando a nenhuma direção a não ser a outras imagens das quais são ecos (perdendo seus referentes concretos), construindo ambientes de hipnogenia que levam de reboque a hiperemissão de novas imagens em eco, que se apresentam esvaziadas de seus significados simbólicos e referentes concretos – seus *engramas* passam a ficar inativos (porém latentes, potenciais); não são eliminados, mas ficam soterrados pelo labirinto referencial de imagens por imagens, pelo vazio das imagens. Assim, se as imagens não são decifradas, engolem os corpos que não são capazes de processá-las; esses corpos passam a reproduzir essas imagens esvaziadas à

exaustão, num ciclo retroalimentativo e estruturador de ambientes, e a *Pathosformel* confere sensações e emoções anestésicas a esse corpo.

As imagens dos *stories* do *Instagram*, num fluxo hiperemissivo, remetem às mesmas sensações, às mesmas emoções, que são revividas e soltas através das imagens. No entanto, com o turbilhão de imagens que se vê e que se cria nesse ambiente, com a falta de decifração, é possível constatar um eco em seus processos de criação: formatos, assuntos, vidas se ecoam. Todas as imagens se homogeneizam, retratando literalmente os fatos ocorridos no dia de seus produtores (de acordo com o que eles querem que seja visto, produto do que já viram e do que os engoliu: suas vidas já são processadas pelo fenômeno iconofágico completo, que é quando ocorre a *antropofagia impura*, quando imagens devoram corpos), que se projetam nas redes para serem vistos e, assim, existirem num regime violento de visibilidade, onde apenas o que aparece e é visível em plataformas midiáticas confere vida. Não há construção simbólica, repetição: há fluxo contínuo e acachapante de emissão em eco, produto do engolimento desses produtores por imagens progressas, imagens que se recriam de acordo com suas necessidades, que pretendem sobreviver nas redes e manter a lógica de seu ambiente às custas dos corpos de quem as consomem (e que são consumidos pelas imagens) e as refazem em eco. Vive-se emoções em eco, em temporalidades em eco: a partir das imagens – com a *iconofagia* e a *Pathosformel* –, programa-se comportamentos, modelos e sensações. Vive-se em ambientes em eco criados por imagens em eco.

Baitello diz que “já não são os olhos que buscam as imagens [...]: as imagens é que nos procuram” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 68). Com suas intenções próprias, as imagens passam a engolir corpos e a programá-los, usando de suas *Pathosformel* para causar emoções e movimentos anestésicos em prol de suas multiplicações: consome-se imagem sem decifração, a imagem consome seu consumidor e o faz multiplicar essa imagem serialmente – seu corpo, agora imagem da imagem que o consumiu, produz mais imagens, que procurarão novos corpos para devorar.

### **Perda da contemplação**

O excesso de imagens faz com que se queira consumi-las com velocidade: quanto mais veloz, mais imagens serão engolidas. Com a velocidade, perde-se o tempo da contemplação. Como as imagens agora invadem as casas de maneira eólica e elétrica, há sensação de domesticação e controle sobre elas. No entanto, quando alguém consome essas

imagens, que são ecos de outras imagens, deixa-se ser engolido por elas. Consumindo é-se consumido, controlado. Sem contemplação, ao consumirmos imagens, elas é que nos consomem, recriando seus ambientes e nos aprisionando em um labirinto serial de imagens com seus próprios propósitos em eco.

Warburg já alertava sobre esse movimento quando compara a serpente com as redes elétricas

A cascavel já não provoca medo algum no americano de hoje – ela morreu ou, em todo caso, deixou de ser venerada. O que ela enfrenta agora é o extermínio. O relâmpago capturado na fiação, a eletricidade cativa, engendra uma cultura que acaba com o paganismo. O que põe em seu lugar? As forças da natureza não são mais vistas em escala antropomórfica ou biomórfica, mas como ondas intermináveis, no mais das vezes invisíveis e submetidas a um aperto de botão do homem. Munida delas, a cultura da era das máquinas destrói o que a ciência natural, brotada do mito, arduamente conquistou: o espaço de devoção, que se transformou no espaço de reflexão. (WARBURG, 2015, p. 253).

Se, no começo do século passado, Warburg já fazia esse diagnóstico, é necessário debruçarmo-nos sobre o momento atual. Não há mais espaço de devoção, de contemplação e, num diagnóstico mais catastrófico, quiçá de reflexão. Não há mais escala antropomórfica, tampouco biomórfica. Há imagens, sem distanciamento entre o corpo e elas, uma vez que elas engoliram e se apropriaram do corpo. Então, as imagens endógenas foram tomadas pelas programadoras imagens midiáticas em eco, num movimento iconofágico.

Warburg continua sua reflexão chegando no telegrama e no telefone, que fazem suprimir o espaço de reflexão, o tempo da contemplação:

O Prometeu moderno, tal como o Ícaro moderno – Franklin, o apanhador de raios, e os irmãos Wright, que inventaram a aeronave governável –, são justamente os destruidores daquele fatídico sentimento de distância que ameaça reconduzir o globo terrestre ao caos. O telegrama e o telefone destroem o cosmos. Na luta pelo vínculo espiritualizado entre o homem e o mundo ao redor, o pensamento mítico e o simbólico criaram o espaço ou como de devoção, ou como de reflexão, que é roubado pela ligação elétrica

instantânea, caso uma humanidade disciplinada não restabeleça os escrúpulos da consciência. (WARBURG, 2015, p. 253).

O espaço de pensamento criado entre o homem e a imagem agora é modificado: senão suprimido, suspenso. Suspenso da concretude, da corporeidade, em uma temporalidade própria das imagens, e não do corpo. Não é mais espaço entre corpo e corpo, ou entre corpo e imagem, mas entre imagem e imagem (sem materialidade corpórea): espaço suspenso, que se coloca em um tempo suspenso.

### **Abstração do corpo**

Com o excesso de imagens, para além da supressão do espaço de reflexão e de contemplação, há a abstração de corpos. Quando imagens engolem corpos, há uma inversão: os corpos passam a ser alimento para as imagens. A reprodutibilidade em grande escala faz com que haja uma inflação de superfícies e assim sucumbem os corpos, com a perda da profundidade, e se tornam imagens.

É necessário tornar-se imagem para se relacionar com outras imagens, através dos avatares nas redes. Todos são imagens, que possuem imagens de todos a todo momento, mas em momento nenhum. As imagens recriam espacialidades e corporeidades em superfícies digitais, no entanto abstraídas de todas as dimensões. Se todos estão nas redes, de maneira imagética, é necessário inserir-se nesse ambiente, transformar-se em imagem para que se possa relacionar com outras imagens. As imagens passam a ser a plataforma principal de relacionamento sociocultural. Se não se insere nas redes, sofre-se de morte simbólica própria das redes. Alimentando-se de imagens, serve-se de alimento às imagens, abdicando-se de suas corporeidades. Baitello, sobre isso, diz que

Alimentar-se de imagens significa alimentar imagens, conferindo-lhes substância, emprestando-lhes os corpos. Significa entrar dentro delas e transformar-se em personagem. Ao contrário de uma apropriação, trata-se aqui de uma expropriação de si mesmo. (BAITELLO JUNIOR, 2014, p.130)

Baitello diz ainda que

Quando não temos o tempo – na mídia terciária, não temos o tempo da decifração –, ocorre uma inversão. Em vez de as imagens nos alimentarem o

mundo interior, é nosso mundo interior que vai servir de alimento para elas, girar em torno delas, servir de escravos para elas. Transformamo-nos em sombras das imagens, ou objetos da sua devoração. No momento em que não as deciframos, não nos apropriamos delas e elas nos devoram. (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 49).

As imagens seriais, que não apontam mais para o mundo, apenas para outras imagens, que esvaziam gradativamente seus significados simbólicos, quando não decifradas – e cada vez mais difíceis de serem decifradas, pois se colocam em um labirinto de referências a imagens de imagens de imagens, que se distanciam do mundo a qual pretendiam em seu início apontar – engolem corpos, se reproduzem e concretizam suas pretensões: manter e recriar ambientes para que possam sobreviver consumindo quem aparentemente as consome. Em eco e cada vez mais esvaziadas de simbólico, imprimem-se em corpos que se transformam em novas imagens. Quando não há tempo para a decifração das imagens, elas devoram quem tenta consumi-las.

Se os índios *pueblos* no início do século XX procuravam na imagem da serpente, processando-a com o corpo, uma maneira de lidar com o inapreensível, uma força para lidar com os fenômenos inexplicáveis da natureza, atualmente procura-se na imagem uma maneira distinta também de lidar com o inapreensível: a eliminação do corpo e da concretude como lugar primordial do inefável, do vazio, do incompreensível, da morte; o esvaziamento das imagens, eliminando seus campos simbólicos que substituem corpos e lembram a morte; a anestesia e hipnogenia que as imagens podem proporcionar substituindo a concretude e sendo a nova plataforma sociocultural, em um espaço-tempo suspenso; a substituição da vida (concreta) por *lives* (imagens), que engolem nossos corpos e em seguida se descartam e desaparecem.

### **Tempo suspenso**

Com a suspensão do espaço de pensamento e a abstração do corpo, suspende-se o tempo. Se os vínculos comunicacionais começam e terminam no corpo (PROSS, 1972, p. 128), e o corpo só se sincroniza a um outro de maneira espaço-temporal (WYSS, 195, p. 69), vive-se uma reconfiguração da maneira com que se comunica; agora cada vez mais mediatizada por imagens, muitas vezes esvaziadas (pois sofrem um processo de esvaziamento simbólico, em que muitas vezes não possuem sequer referente real), que pretendem suspender

o tempo da sincronização social corpórea, e anular – mesmo que simbolicamente – o tempo da pulsação do corpo, o tempo da vida.

Tempo suspenso é tempo pendurado: acontece em outra lógica, nesse caso, na lógica da imagem. As imagens criam ambientes, conferindo emoções e movimentos ao corpo engolido, estático em frente a telas, anestesiado e com sensações criadas e manipuladas pelas imagens. Quem vê de fora vê um corpo solitário, estático; no entanto ele está acompanhado, em um tempo suspenso, por outras imagens, que lhes confere adrenalina, emoções – e o mantêm vivo e pulsante. Por um lado as imagens se aceleram para suprimir o espaço de pensamento, engolir corpos e, assim, provocar o tempo suspenso; por outro, no tempo suspenso, no campo perceptível, as imagens se desaceleram. É na suspensão que se reestrutura o tempo, que se recicla e se recria o espaço de pensamento, que se tem resiliência a essa nova lógica de vida. Uma lógica na qual o corpo é comandado por imagens que o anestesiaram e o mantêm em frente a telas, para que as imagens continuem se multiplicando e controlando novos corpos, monetizando com o tempo de vida da humanidade. Na suspensão tem-se o tempo todo em tempo nenhum.

### **Presente impossível**

Dietmar Kamper, já entre as décadas de 1980 e 1990, apontava ao cenário que nos rodeia agora, com pensamentos instigantes acerca da investida das imagens sobre o mundo presencial, o tempo e o corpo. Vilém Flusser, no início dos anos 1990, apresentou o conceito da *escalada da abstração* em um curso onde Kamper esteve presente. Essa escalada, que é negativa, mostra a evolução da abstração do mundo, que começa tridimensional com corpos, que são abstraídos em imagens tradicionais que são bidimensionais, que se abstraem em linhas escritas que tentam explicar a imagem e são unidimensionais, que se tornam cálculos, pontos e grânulos e se projetam em imagens técnicas que são nulodimensionais. Assim, abstraem-se as dimensões, chegando a um espaço nulo composto por imagens nulodimensionais, sem nenhuma dimensão. Nas redes, as imagens que se passam como corpos são nulodimensionais, abstrações do mundo. São pontos, zeros calculáveis, que se distanciam das corporeidades e, no entanto, passam-se por elas. Kamper desenvolve esse pensamento e escreve, posteriormente, sobre um (des)tempo, um buraco no tempo em um presente impossível. Parte-se de um corpo-espaco, a uma imagem-plano, seguida de uma escrita-linha a um tempo-ponto, onde “o corpo é colocado na imagem, fixado sobre a escrita

e, em termos temporais, decretado como presente impossível. A isso se dá o nome de tempo real” (KAMPER, 2016, p. 64).

As imagens nulodimensionais, que se alimentam de corpos, não os eliminam concretamente, apenas simbolicamente. O corpo permanece, sedado e sentado frente a imagens, alimentando-as e conferindo vida a elas, dando-lhes energia. Imagens precisam de corpos para existirem. O corpo “perde sua *essência* natural e histórica e dá lugar a uma das formas mais sutis de violência simbólica: a perda do presente e da capacidade para o presente” (KAMPER, 2016, p. 77). Na nulodimensão, o tempo é o (des)tempo, um tempo finito em um ponto, onde imagens engolem imagens. Na materialidade, o corpo é engolido por imagens e, impelido a se transformar em imagens, perde seu presente e vive em uma suspensão espaço-temporal: aqui o tempo acontece em uma suspensão que busca transcender à finitude dos pontos. *Na nulodimensão, o corpo foi desmaterializado; na materialidade, o corpo persiste em suspensão.*

As *lives* de *instagram* são só uma demonstração sobre a suspensão do espaço-tempo e o esvaziamento de imagens que se colocam em eco para sustentar esse ambiente e anestesiar corpos hipnotizados por sensações programadoras. Essa lógica se estende para outros processos de criação: onde quer que existam corpos-imagens, engolidos por imagens em eco, estará o tempo suspenso, reproduzindo-se em imagens de tempo suspenso, que engolirão novos corpos.

### **Considerações finais**

Corpos em tempo suspenso criam imagem de tempo suspenso, que se alimentam de corpos e (re)criam ambientes em tempo suspenso, assim em um ciclo retroalimentativo. Como esses corpos são anestesiados por imagens em eco, e só conseguem vê-las e não senti-las com o corpo, não conseguem decifrá-las, eles servem de alimento a elas. Assim faz-se o abismo das imagens em efígie, que são cópia e modelo simultaneamente. Baitello diz que “é crescente e assustador o processo inflacionário das imagens que fecham portas para o mundo por serem construídas a serviço do vetor da exteriorização, remetendo a uma existência “em efígie”, sem a interioridade da imaginação” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 77).

Kamper diz que o excesso de visibilidade aponta para uma falta de capacidade de sentir com o corpo (KAMPER, 2016, p. 193). Em um artigo intitulado *Fantasia*, Kamper

define que fantasia é a “faculdade da visão interna, é a capacidade de perceber imagens” (KAMPER, 2002, p. 4), e conclui que

A mais simples definição da fantasia é ser capaz de apresentar algo mesmo quando não está presente. A fantasia seria, portanto, a faculdade de tornar presente coisas – passadas ou futuras – assentadas no espaço. O acento cai aqui sobre a presença do espírito. A fantasia é eminentemente ligada ao tempo. (KAMPER, 2002, p. 12-13).

Para fantasiar é preciso sentir as imagens, mais que em suas visualidades, mas também em suas características mais profundas – desvendar seus engramas, suas raízes profundas e invisíveis, descobrir seus mitos –, e tornar presente coisas assentadas em um espaço-tempo possível. Só assim será possível construir um presente multissensorial (não apenas visual), sentir com o corpo e decifrar as imagens para que antes que devorem o corpo, alimentem-no com sensações que gerem imagens endógenas, visões internas construtoras de novas imagens, cheias de sonhos e potencialidade para construir ambientes que não sustentem a lógica do tempo suspenso que trabalhamos no presente artigo. As *lives* podem apontar para vidas e não apenas a outras imagens; para corpos vivos e não engolidos por imagens; para imagens não literalizantes, mas construtoras de simbólico e que emocionem e movimentem concretamente com suas *Pathosformel*, e não mais anestesiem o corpo. O eco e o pensamento excessivamente estetizante apaga as raízes profundas, a memória. É preciso recordar e repetir, com consciência, e não ecoar sem decifração.

## Referências

- BAITELLO JUNIOR, Norval. (2014). *A era da iconofagia*. São Paulo: Paulus.
- \_\_\_\_\_. (2017). Ideia vincit! Algumas imagens tangenciais à elipse de Warburg. *Studies on the classical tradition*. vol. 5, n. 1. p. 29-44.
- BELTING, Hans. (2014). *Antropologia da imagem*. Lisboa: KKYM + EAUM.
- CONSTINE, Josh. *Instagram Stories hits 250M daily users, adds Live video replays*. Disponível em: <<https://techcrunch.com/2017/06/20/instagram-live-video-replays/>>. Acesso em 15 out. 2018.

- DESMARAIS, Christina. *Facebook's Instagram says it has 90 million monthly active users*. Disponível em: <<https://www.pcworld.com/article/2025801/facebooks-instagram-says-it-has-90-million-monthly-active-users.html>>. Acesso em 15 out. 2018.
- ELIAS, Norbert. (1998). *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- KAMPER, Dietmar. (2016). *Mudança de horizonte: o sol novo a cada dia, nada de novo sob o sol, mas...* São Paulo: Paulus.
- \_\_\_\_\_. (2002). Fantasia. In Christoph Wulf, Cosmo, corpo e cultura. *Enciclopédia antropológica*. Milano, Itália: Mondadori.
- MÜLLER, Leonardo. *Instagram já tem 1 bilhão de usuários ativos por mês*. Disponível em: <<https://m.tecmundo.com.br/redes-sociais/131503-instagram-tem-1-bilhao-usuarios-ativos-mes.htm>>. Acesso em 15 out. 2018.
- NEWTON, Casey. *Instagram's take on live video arrives with an ephemeral twist*. Disponível em: <<https://www.theverge.com/2016/11/21/13682752/instagram-live-stories-direct-messages-snapchat>>. Acesso em 15 out. 2018.
- PROSS, Harry. (1972). *Medienforschung*. Film, Funk, Presse, Fernsehen. Darmstadt: Carl Habel.
- TRIVINHO, Eugenio. (2007). *A dromocracia cibercultural*. São Paulo: Paulus.
- \_\_\_\_\_. (2012). *Glocal: visibilidade mediática, imaginário bunker e existência em tempo real*. São Paulo: Annablume.
- WARBURG, Aby. (2015). *Histórias de fantasma para gente grande*. São Paulo: Ed. Schwarcz.
- WYSS, Dieter. (1975). *Estructuras de la moral: estudios sobre la antropología y genealogia de las formas de conducta morales*. Madrid: Gredos.