

**IMAGENS TÉCNICAS E OS LIMITES DOS CRÍTICOS:
DISCUSSÕES FLUSSERIANAS EM TEMPOS DE ABUNDÂNCIA DE IMAGENS¹**

**TECHNICAL IMAGES AND THE LIMITS OF CRITICS:
FLUSSERIAN DISCUSSIONS IN TIMES OF PLENTY OF IMAGES**

Lucas Mello Ness², Camila de Ávila³

Resumo

A superação da oposição ontológica entre imagens técnicas e imagens tradicionais ainda parece distante. A emergência das potencialidades dos aparelhos fazem cada vez mais necessárias discussões que tenham por base as reflexões de Vilém Flusser. Através de exemplos acerca de críticas à imagens de síntese, que seguem sendo interpeladas por questões de realidade, verdade, autenticidade, etc., o presente trabalho pretende evidenciar a necessidade de reflexões profundas a fim de superarmos amarras que nos impedem de experimentar as potencialidades das imagens técnicas.

Palavras-chave: Imagem técnica. Imagem síntese. Crítica.

Abstract

Overcoming the ontological opposition between technical images and traditional images still seems far away. The emergence of the potential of the devices makes discussions that are based on the reflections of Vilém Flusser as their basis, increasingly necessary. Through examples about criticisms of synthesis images, which continue to be questioned by questions of reality, truth, authenticity, etc., this work intends to highlight the need for deep reflections in order to overcome constraints that prevent us from experiencing the potential of technical images.

Keywords: Technical images. Synthesis images. Critics.

Introdução

¹Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Imagem e Imaginação”, do VII ComCult, Faculdade de Comunicação da FAAP - Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo – Brasil, 13 a 17 de setembro de 2018.

²Doutorando no PPG em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). E-mail: lucasness@gmail.com.

³Doutoranda no PPG em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Bolsista CNPq. E-mail: ca.avila@gmail.com.

As superfícies informacionais, exploradas a partir das imagens técnicas são sintomas da pós-história; mesmo que guardem aparentes semelhanças com as imagens tradicionais, elas provocam uma ruptura sem antecedentes das propostas lineares. A habitualidade quanto a sua presença, produção e compreensão farão da sociedade um lugar mais direcionado ao imaginado e menos preso a disputas de sentido, dominação e poder. Esse passo, contudo, não é uma escolha definitiva e singular - ele deve ser reiterado, reassumido. Além disso, as imagens não abolem a linearidade do escrito - a forma de pensar histórica é pulsante na compreensão humana sobre a existência. Tal compreensão leva a uma resistência; a linearidade arbitra dicotomias e oposições, seja entre linhas e superfícies, seja entre imagens tradicionais e imagens técnicas.

Uma das profecias flusserianas propõe a superação da oposição ontológica entre imagens técnicas e tradicionais (Flusser, 2008, p. 176). Talvez um pouco otimista em relação ao prazo de concretização e assunção de tal movimento, seu posicionamento visionário advém de profunda reflexão sobre as imagens e suas características. Seguindo as provocações do próprio autor, o presente texto visa levantar questionamentos acerca da relação da humanidade com as imagens a partir das reflexões e profecias de Vilém Flusser e os usos e apropriações das imagens pela sociedade. Os exemplos trazidos parecem evidenciar que os críticos das imagens ainda impõem visões limitadas sobre sua natureza, construindo barreiras ao atingimento da superação da oposição ontológica entre imagens tradicionais e imagens técnicas.

Breves apontamentos sobre as imagens

Toda imagem se dá em função de processos de modelagem que constituem mundos possíveis (Parente, 1999). A imagem desde sempre é construído e nem tudo explica o que uma imagem pode de fato ser. Existe uma diversidade de modos de ser da imagem, especialmente por termos uma multiplicação de telas e de diferentes mídias. Para avançarmos sobre as críticas e reflexões acerca das imagens técnicas e sua emergência no mundo eletrônico e programado, é preciso compreendermos os elementos que as compõem em oposição àqueles

vinculados às imagens tradicionais. Tomando por base a obra “O universo das imagens técnicas - elogio da superficialidade” (Flusser, 2008), imagens tradicionais são “superfícies abstraídas de volumes”; tal gesto de abstração é composto de quatro passos - manipular, olhar, conceituar e computar. Tais passos não são tomados, necessariamente, em ordem, mas compõem um mesmo objetivo: “tomar distância do concreto para poder agarrá-lo melhor”, num “gesto que vai do concreto para o abstrato”.

Enquanto tais imagens vão da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, as imagens técnicas vão da unidimensionalidade para a zerodimensionalidade, reagrupando pontos - do “abstrato rumo ao concreto”. Outro conceito para o termo “virtualidades concretizadas e tornadas visíveis”. Ora, se virtualidades são potenciais, são as imagens técnicas oportunidades de dar a ver e concretizar, unir e organizar elementos em pontos dispersos e inacessíveis diretamente às mãos, olhos e mentes.

Sem abandonar a necessidade de promover um olhar crítico sobre as imagens, o autor propõe que um futuro próximo por elas dominado superaria questões que ainda são dirigidas às imagens: “são verdadeiras ou falsas?” “Autênticas ou artificiais?” “Qual seu significado?” Apesar das condições sócio-político-econômicas (morais e sexuais) que acompanham a previsão, é possível crer que já rumamos a passos largos em direção a esse mundo de sonhos e estética pura. Tensionando discussões de ordem ontológica que ainda pairam sobre nossas vidas, pretendemos ilustrar como tais embates ainda perduram na sociedade com exemplos de renders hiperrealistas - termo utilizado para designar imagens técnicas, que de tal forma emulam seus elementos, que fazem com que observadores não as identifiquem enquanto frutos de um programa - que geram discussões sobre sua suposta irrealidade e, ao mesmo tempo, parecem ecoar as reflexões de Flusser.

Materialidades imagéticas para refletir

Conforme exorta Flusser, o ser humano carece de aparelhos para dar a concretizar os pontos; o ato de suprimir as distâncias de forma a tornar visível aquela virtualidade não pode ser executado diretamente por mãos, olhos e dedos; carece de aparelhos cuja existência é

pressuposto de sua execução. O processo pelo qual são obtidos produtos finais a partir do processamento digital de qualquer ordem chama-se renderização - podemos afirmar, pois, que a renderização de imagens é o processo através do qual aparelhos eletrônicos (hardware e software/máquina e instrumento) geram imagens técnicas, concretizam virtualidades, agrupam pontos.

Toda imagem irá requerer alguma tecnologia, pois pressupõe um gesto de fabricação de artefatos, assim como um saber (Dubois, 2004). Esse processo técnico vem se desenvolvendo e tem se tornado mais popular - mais pessoas têm acesso aos softwares, equipamentos e processos necessários à criação de imagens síntese. Apesar dessa aparente normalidade na presença das imagens, apesar do potencial onírico de sua criação, questões que Flusser esperava já tivessem sido superadas seguem presentes no cotidiano das imagens, questões sobre “verdade” são recorrentes e precisam ser respondidas.

Nossos exemplos pretendem explicitar e evidenciar os limites impostos pelos críticos das imagens.

O artista Blitter (Figura 1) ficou conhecido no Twitter após divulgar uma série de imagens de sua autoria e que levaram à descrença dos demais usuários da rede social acerca da origem das imagens. A “qualidade” da imagem de síntese desenvolvida pelo artista levou-o a ser acusado de utilizar fotografias (que são imagens técnicas) de uma modelo e editá-las sobre o render dos cenários que ele desenvolveu. A fim de encerrar com as dúvidas acerca de sua produção, o artista postou imagens e vídeos do *making of* das obras.

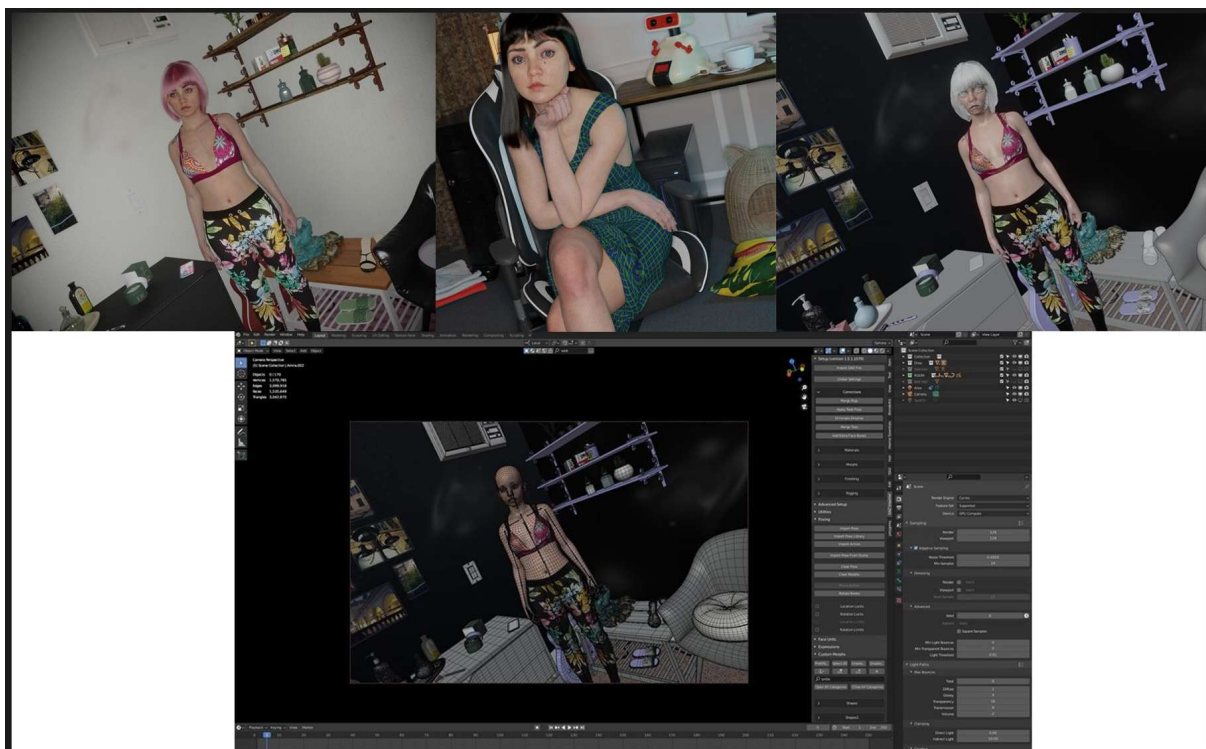


Figura 1. “Render Mundano”, obra de Blitter e seu *making of*. Fonte: TECMUNDO, 2021.

Ainda presos a dicotomias conservadoras, o caso Blitter demonstra a resistência na crença do alcance das imagens de síntese; o artista se vê compelido (mesmo que isso pareça irônico) a demonstrar o processo artificial de feitura e criação de sua personagem, sob pena de ser culpado da alegação de seus críticos de utilizar uma fotografia (imagem técnica) de uma modelo real sobreposta a imagens produzidas exclusivamente pelo computador. Essa resistência por parte dos críticos parece calcada nas condições de abertura e aceitação por parte da sociedade, que Flusser já antevia como empecilhos a essa emancipação imagética - ainda enraizada na dúvida sempre recorrente sobre manipulação e dominação da imagem e sobre a imagem.

Nosso segundo exemplo é o caso de Lil Miquela (Figura 2), sobretudo a partir da matéria da BBC “Lil Miquela, a influencer que tem 1,5 milhão de seguidores, mas não existe”. Essa reportagem é de 2019, sendo que em 2021 a influencer já conta com 3 milhões de seguidores no Instagram. A influencer atua como qualquer outro influencer digital - faz publicidades, utiliza roupas de determinadas marcas, engaja-se em questões sociais - mas é

constantemente “acusada” de não existir, sendo esse tema sobre o limite do real outro tema frequentemente abordado por ela (mesmo que de forma leve e homeopática).

Somos o que queremos ou somos a imagem que queríamos ser? Além de observarmos um embaralhamento, há uma inversão do real - é o real que se assemelha à imagem, e não ao contrário. Poderíamos dizer que se trata de uma representação e de uma simulação ao mesmo tempo. Temos uma imagem que cada vez mais se torna virtual, independente do meio de reprodução, dado que ela é uma encenação da ficção como ficção, onde a imagem só remete a si própria (Parente, 1999). Não sendo determinada pelo dispositivo tecnológico em si, a dimensão mimética da imagem corresponde a uma questão de ordem estética: independentemente da ferramenta, tudo se volta para a estética da imagem.

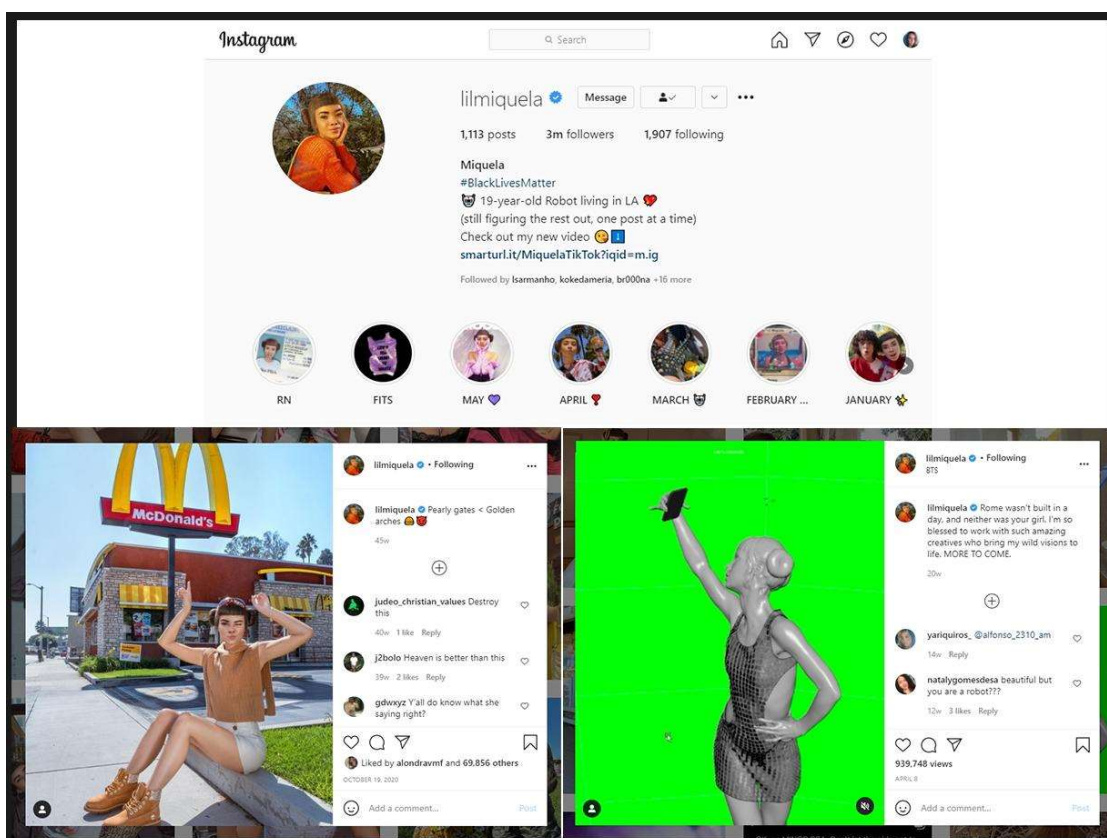


Figura 2. Prints do perfil de Lil Miquela no Instagram. Fonte: Instagram - [instagram.com/lilmiquela](https://www.instagram.com/lilmiquela).

A partir disso indaga-se, provocativamente, “enquanto imagem técnica, ela é menos real que uma fotografia digital editada e manipulada?” Ou “menos real que um projeto arquitetônico desenvolvido totalmente a partir de softwares”? (Figura 3). Se o argumento seguir justificando sua irrealidade frente à inexistência de lastro físico-material, podemos começar a indagar se dinheiro e transações bancárias virtuais (pensemos na emergência e facilidade do PIX) não careceriam do mesmo.

Lidamos, cada vez mais, com uma cultura computadorizada, onde textos, músicas, imagens, vídeos etc. compartilham uma natureza numérica (zeros e uns, bits e bytes). Montañó e Orlandin (2020, p. 228) irão apontar para a dificuldade que temos “para deciframos imagens porque não entendemos que elas são numéricas. Continuamos olhando para elas como se fossem textos - e os textos nós deciframos lendo, já os números nós deciframos calculando”. É interessante observarmos que a escrita, para Flusser (2013), é um passo de regresso às imagens por conta de nos permitir analisá-las. Por outro lado, os códigos eletrônicos atuam como um passo de volta aos textos pelo fato de possibilitarem a compreensão das imagens. Desse modo, o pensamento imagético “está se tornando capaz de pensar conceitos” (Flusser, 2013, p. 118).

Essas imagens que passam a nos programar não são equivalentes àquelas que antecedem a invenção da imprensa: as imagens pré-modernas são produtos das obras de arte, enquanto que as imagens pós-modernas são produtos da tecnologia. Estamos tratando de imagens técnicas, as quais materializam certos conceitos referentes ao mundo que irão direcionar a construção dos aparelhos que lhes dão forma (Machado, 1997). Nesse processo, passamos a alterar códigos de representação em função do modo como manipulamos as imagens. Assim, é importante compreender a manipulação enquanto um processo que nos permite dar forma a determinada coisa, onde aqui é preciso se atentar a forma que se dá para esse processo.

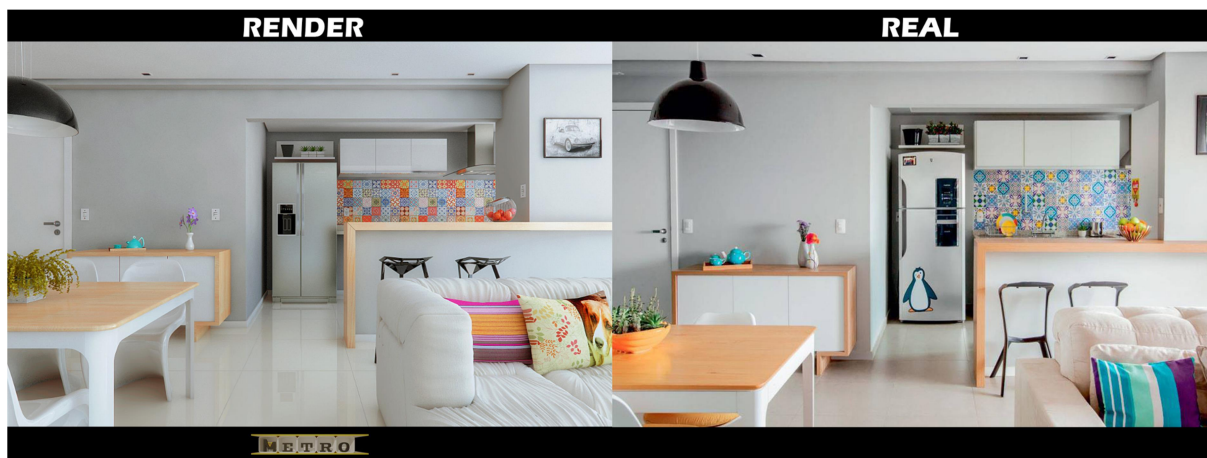


Figura 3. Exemplo de render realista realizado a partir dos softwares SketchUp + V-Ray e seu “contraste” com uma foto do projeto executado. Fonte: FÓRUM SKETCHUP BRASIL, 2013.

O fato de não trazermos exemplos mais atuais acerca das imagens arquitetônicas fundamenta-se no fato de que essa discussão não é tão cara dentro daquela comunidade. Tais profissionais não estão preocupados em produzir comparativos entre o projeto e o real, porque parecem ter atingido a compreensão de que não há oposição ontológica nas imagens; o projeto não é menos real que a execução.

Já nosso último exemplo é o *Metahuman Creator* (Figuras 4 e 5), uma plataforma desenvolvida pela Epic Games⁴ que permite aos usuários a criação de personagens humanos de "alta fidelidade" ("*High-fidelity humans*" – nos termos da plataforma). Nela são fornecidos vários tipos básicos de rostos, corpos e cabelos, sendo permitido que o usuário ajuste e mexa nos resultados para criar um personagem único - embora dentro de um conjunto predefinido de parâmetros "restritos por dados", projetados para impedir que “você enlouqueça”. A animação dos movimentos pode ser feita através de outros softwares.

⁴ A Epic Games é uma desenvolvedora de jogos e softwares, fundada em 1991. Ela também é responsável pela *Unreal Engine*, uma engine (motor) de jogos que também é utilizada na produção de filmes e obras artísticas. O *Metahuman Creator* foi anunciado em fevereiro de 2021.

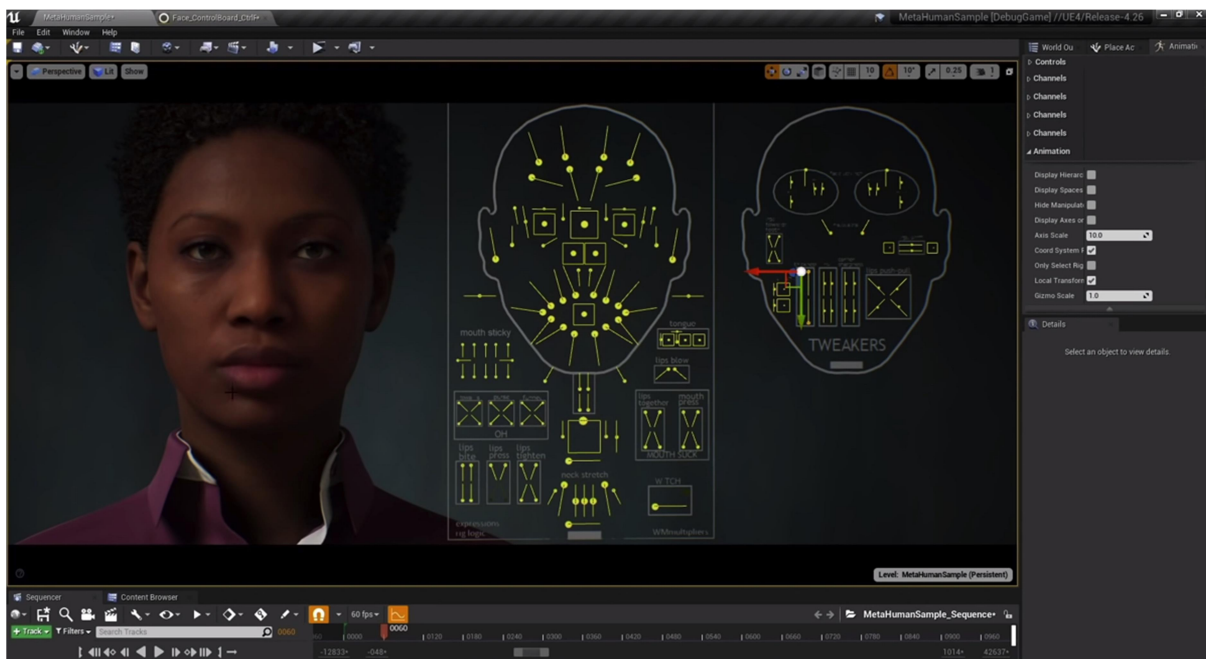


Figura 4. *Meta Human Creator*. Fonte: BEFORE AND AFTERS, 2021.



Figura 5. *Meta Human Creator*. Fonte: 3D1, 2021.

Toda revolução (política, econômica, social ou estética), pela perspectiva flusseriana, nada mais é do que uma revolução técnica, onde tais imagens construídas por cálculo estabelecem a nova imaginação - conceitos que imaginam cenas e constroem mundos. Uma leitura a partir de Dubois (2004) nos auxilia a pensar e compreender que as imagens são construídas *por* e *com* esses aparelhos, que elas irão transitar entre uma máquina e um

humano, entre algo que parece material e algo que é imaterial. Fazemos uso do aparelho, dos softwares, dos hardwares, entretanto pouco os exploramos: apenas reproduzimos a partir dos recursos pré-determinados que nos são oferecidos, sem tensionar.

Aproximações possíveis e interessantes

Nos situando no âmbito da tecnocultura, para Fischer (2013), toda e qualquer formação social acaba sendo impactada por um conjunto de dispositivos os quais estão disponíveis, alterando tanto a percepção quanto às nossas ações. Ou seja, cada técnica, conforme se coloca como mídia, impõe suas regras ou o seu programa. Ora, estamos falando sobre pensar a tecnocultura onde a técnica cria espaço em que a cultura cria forma - a imbricação entre cultura e técnica de seres humanos, de processos sociais, de procedimentos tecnológicos etc. Pela perspectiva McLuhiana, estamos na companhia de aparatos que se revelam como os principais meios da nossa época. Não à toa que suas lógicas, linguagens e estéticas passam a integrar todo o ecossistema midiático. Habitamos cada vez mais telas e isso nos proporciona uma possibilidade de tensionar (e atualizar) os debates acerca da técnica e das imagens nesse processo. Assim, é essencial pensar e compreender a tecnologia não como um objeto, mas como um espaço para ser experimentado (Huhtamo, 2013).

Aproximando de perspectivas que se articulam com reflexões acerca dos limites do verdadeiro, para Donna Haraway (2009), as realidades da vida moderna implicam uma relação tão íntima entre as pessoas e a tecnologia que não é mais possível dizer onde nós acabamos e onde as máquinas começam. Nossas vidas cada vez mais estão imbricadas em tecnologias de processos midiáticos - uma experiência mediada por técnicas -, nossas decisões e ações são componentes nos programas e cálculos: somos projetos, alvos de uma projeção havidas nesses programas. E nem sempre nos damos conta de que, na verdade, estamos a todo momento sendo mediados por um processo.

Segundo Dubois (2004), um mundo calculado afasta a ideia e a pretensa necessidade de representação das imagens, mas faz eclodir um urgente re-apresentar, a partir desse imaginado. Flusser nos atenta de que as imagens são construções pouco prováveis criadas pelos programas (Flusser, 2008, p. 28); o que o receio reiterado e a busca pela ontologia do

real e da representação demonstram sobre a humanidade é seu despreparo para o salto onírico e assunção das potencialidades do virtual. Mesmo que essas imagens se manifestem e saltem ao redor, algumas linhas e barreiras ainda são fortes e se evidenciam nas críticas às imagens técnicas. Enquanto algumas pessoas julgam que essa presença massiva nos afasta da compreensão do mundo, Flusser crê que calcular o mundo é um dos passos para entendê-lo.

Superar a oposição ontológica parece fundar-se na não vinculação do status de verdade ou realidade no gesto de abstração típico das imagens tradicionais, assumindo a imagem como compreensão a superação da necessidade do buscar de uma referência anterior amplia o leque de possibilidades do próprio pensar humano que se expande para além das dimensionalidades concretas. Esse movimento implica uma abertura a uma nova forma de pensar e conceber a própria existência, que rompe paradigmas e uma cosmo-visão construída desde as primeiras letras da história; visto assim, não é de se espantar a resistência à mudança - quantos anos mais para superarmos o medo de abdicar as bases sobre as quais nosso pensar foi construído?

Referências

BBC (2021). Website. Lil Miquela, a influencer que tem 1,5 milhão de seguidores, mas não existe. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-49917748>. Acesso em: 10 de junho de 2021.

BEFORE AND AFTERS (2021). Website. Watch this 40min demo on how to use MetaHuman Creator. Disponível em: <https://beforesandafters.com/2021/02/18/watch-this-40min-demo-on-how-to-use-metahuman-creator/>. Acesso em: 15 de agosto de 2021.

Dubois, Philippe. (2004). Máquinas de imagens: uma questão de linha geral. In: DUBOIS, Philippe Cinema, Video, Godard. São Paulo: Cosac Naify. Págs. 31 – 67.

Dubois, Philippe. (2004). Cinema, video, Godard. São Paulo: Cosac Naify.

Fischer, Gustavo Daudt. (2013). 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? 1ed. Porto Alegre: Entremeios, v. 1, p. 41-54.

Flusser, Vilém. (2011). Filosofia da caixa-preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Anna Blume.

Flusser, Vilém. (2008). O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade. São Paulo: Anna Blume.

FÓRUM SKETCHUP BRASIL (2013). Website. Render x Realidade – Metro

Disponível em: <https://sketchupbrasil.com/grupos/v-ray/forum/topic/render-x-realidade-metro/>. Acesso em 20 de agosto de 2021.

Haraway, Donna. (2009). A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. IN Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora.

Huhtamo, Erkki. (2013). Elementos de screenologia: em direção a uma arqueologia da tela. Revista de Audiovisual Sala 206, n. 3.

Machado, Arlindo. (1997). Repensando Flusser e as imagens técnicas. Arte en la Era Electónica - Perspectivas de una nueva estética. Barcelona: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/85564/mod_resource/content/1/repensando%20flusser%20e%20as%20imagens%20t%C3%A9cnicas%20completo.pdf.

Parente, André. (1999). O virtual e o hipertextual. Rio de Janeiro: Pazulin.

TECMUNDO (2021). Website. Artista cria render ultrarrealista impressionante de adolescente. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/212928-artista-cria-render-ultrarrealista-impressionante-adolescente.htm>. Acesso em: 10 de junho de 2021.

3D1 (2021). Website. Download de 50 novos MetaHumans. Disponível em: <https://3d1.com.br/noticia/72027>. Acesso em 15 de agosto de 2021.