

A NOÇÃO DE REPRESENTAÇÃO NOS PROCESSOS DIGITAIS

Paulo Belo Reyes

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos
Faculdade de Arquitetura e Urbanismo
Av. Unisinos, 950 – São Leopoldo – RS Cep 93022-000
reyes@prisma.unisinos.br

Abstract

This text presents the discussion about digital media in relation to the notion of reality or truth. The representations made by digital graphic media began in a process of representing reality, evolving to a process of construction of a new reality, closer to imagination.

Key words: *Digital graphic media, representation, construction of reality*

1. Introdução

Toda vez que se anuncia uma nova tecnologia, cria-se uma expectativa em termos de sua validade, potência e limitação. As tecnologias digitais, já com um percurso de pelo menos vinte anos, não escapam a essa situação. Apesar de seu surgimento não ser tão recente, algumas discussões ainda se mantêm vivas, como é o caso do potencial de representação da realidade que essa tecnologia apresenta.

Quando se pensa em representação, pensa-se em uma situação de duplicidade, em que algo ou alguém está ali em lugar de um outro. A representação é um duplo que se apresenta só e que, mesmo assim, não existe sem a referência ao outro. No entanto, referência ao outro não significa similitude ou verossimilhança. Essa parece ser a questão central na discussão da representação em geral e, mais precisamente, nas representações geradas pelas novas tecnologias digitais.

1.1. Representação e verossimilhança

A hipótese, que sustenta esse raciocínio, é de que as técnicas de representação passam por um processo inicial de busca da verossimilhança, para depois se libertarem da representação fidedigna, que inicialmente buscam alcançar, e entrarem em um processo de construção, que está mais próximo do imaginário do que da realidade. Isso ocorreu com o desenho, a pintura e a escultura. Vem ocorrendo com a fotografia e com o cinema e ocorrerá com a infografia. É como se o meio tivesse que demonstrar sua capacidade tecnológica de representação fidedigna da realidade para de 'fato' fazer jus a sua capacidade de representar e depois, libertada de sua tarefa de competência, estivesse livre para trilhar novos caminhos menos realistas, menos comprometidos com a verossimilhança.

Com as novas tecnologias digitais, a imagem, resultado da representação, não é mais a sombra, "o fantasma do objeto (real ou imaginário) a que se refere, não está mais atada a ele 'membro a membro'... ela é a sombra que se desprende do objeto e ganhou vida autônoma" (Machado, 1996:118). Essa questão da representação parece ser mais complexa do que simplesmente uma relação de correspondência ou analogia por simili-

tude ou, ainda como aporta o autor acima citado, a idéia de sombra do objeto.

O que queremos dizer é que, com a possível equivalência das materialidades, operando em uma mesma dimensão de tempo e de espaço, o que entra em crise são as referências. A representação em si é, muitas vezes, tomada como o próprio objeto. Com isso, tomamos a representação pelo objeto representado, fazendo com que haja um efeito de real que parece suplantar a realidade imediata.

1.2. Uma perspectiva histórica

A perspectiva renascentista colocava o corpo como referência e medida para a representação do espaço. Só se pode registrar aquilo que está em presença. Assim, esse corpo que, ao mesmo tempo, era medida e proporção, era também presença ao objeto representado. Aqui temos duas discussões: presencialidade e proporcionalidade. A presencialidade, refere-se ao fato de que a cada registro perspectivo necessita estar em ato em uma relação de co-presença com o objeto a ser representado; e a proporcionalidade, remete ao fato de que, quando se está em relação com o objeto em uma situação presencial, é a medida de meu corpo que serve para medir e registrar o objeto.

Na presença, o corpo que registra a realidade precisa estar ali, naquele espaço e naquele momento, em uma relação de co-presença. Talvez, mais do que o corpo que se apresenta, o que se faz necessário é o olhar que registra, que vê a realidade e, com isso, tenta reproduzi-la. Portanto, nessa perspectiva, é o olhar que instaura a noção de ponto de vista.

Com a presencialidade, instaura-se a proporção. Se o corpo de quem registra está presente, também está presente a medida desse corpo que servirá de meta para a representação. O corpo, como medida, não é propriedade exclusiva do Renascimento, pois aparecia na Grécia e reaparece na arquitetura moderna com Le Corbusier e em outros tantos momentos da história. A questão é que o corpo aparece como medida idealizada e, assim, passa a ser medido não pela sua existência, mas pela sua idealização.

Com isso, entra em foco, não só a proporção dada pelo corpo, mas também aquela idealizada pela mente. A proporção idealizada redefine a noção de ponto de vista, menos um ponto de vista em que o corpo está presente e serve de medida a todas as coisas e mais aquele em que um corpo se aparta para uma representação mais idealista.

Desde então, o estudo da representação do espaço vem sendo balizado entre a percepção sensível da realidade e a abstração inteligível. No âmbito da lógica do espaço relativo, o corpo é a medida e referência da representação. O sujeito da representação deve estar em uma relação de co-presença com o objeto a ser representado. No caso da lógica do espaço absoluto, o corpo, enquanto matéria, não é mais necessário estar presente na relação sujeito-objeto. A mente constrói a referência espacial na representação.

Com as novas tecnologias digitais, há uma notável supremacia da lógica inteligível em relação à lógica sensível. Contudo, essas relações não se resolvem em uma separação clara entre duas lógicas. E o que parece é que há uma busca no sentido de captar o sensível dentro do inteligível. É como se a percepção fosse toda dada por dentro da abstração geométrica. É o inverso do que ocorreu com a perspectiva renascentista. Antes, a representação pela via sensível era captada pelo inteligível através dos seus métodos de correção; agora, é o inteligível que tenta se aproximar do sensível através das realidades virtuais.

Com isso queremos dizer que, com a tentativa de 'construir' a realidade sensível no seu mais perfeito detalhe, a ponto de se confundir representação com o objeto representado, a própria noção de representação vai gerar uma distorção, pois passa, muitas vezes, a valer como o objeto representado e não mais como sua simples representação.

1.3. Repensando a representação

A noção de representação está ligada à idéia de 're-presenciar' trazer a uma nova presença, re-apresentar, apresentar novamente. Todos esses sentidos de representar trazem consigo a idéia de que algo já foi visto uma primeira vez, que houve, em algum momento uma presença, uma existência. Entretanto, queremos afirmar que, com a digitalização, o sentido de analogia e verossimilhança sofre uma alteração significativa. A própria noção de representação é que está sendo questionada.

Nessa perspectiva, está Couchot, o qual afirma que com a inserção das "tecnologias numéricas, a lógica figurativa muda radicalmente e com ela o modelo geral da figuração. Ao contrário do que se poderia prever, o pixel, sendo um instrumento de controle total, torna na verdade bem mais difícil a morfogênese da imagem. Enquanto para cada ponto da imagem ótica corresponde um ponto do objeto real, nenhum ponto de qualquer objeto real preexistente corresponde ao pixel. O pixel é a expressão visual, materializada na tela, de um cálculo efetuado pelo computador, conforme as instruções de um programa. Se alguma coisa preexiste ao pixel, e a imagem é o programa, isto é, linguagem e números, e não mais o real, a imagem numérica não representa mais o mundo real, ela o simula. Ela o reconstrói, fragmento por fragmento, propondo dele uma visualização numérica que não

mantém mais nenhuma relação direta com o real, nem física, nem energética" (Couchot, 1999:42).

É essa libertação da existência de algo anterior, da co-presença, que desvincula a noção de representação da idéia de verossimilhança. "Agora, a imagem preexiste ao objeto a que se refere" (Machado, 1996:119). A representação passa, então, 'a presentear', 'a construir a presença', "faltam-nos palavras para designar essa situação em que a imagem não é mais representação, mas apresentação, simplesmente, em que a imagem não é mais figurativa, mas também funcional, em que ela tem como lastro um coeficiente de realidade (Weissberg, 1999:118).

Então, é essa capacidade 'funcional' apresentada por Weissberg que parece dar a volta no conceito e amplia a noção de representação. A representação digital entra aqui.

Queremos reforçar que quando se fala em realidade virtual, de fato, está-se tentando uma recuperação das sensações e das experimentações do mundo sensível de forma tecnológica. E esse resgate é feito não como outra possibilidade de vivência sensível que poderia ser dada pela relação entre o orgânico e o tecnológico, mas como uma superação da realidade sensível pelo potencial da tecnologia. Com isso, quer-se dizer que se tenta ser igual, ou pelo menos próximo da realidade sensível, para se desprender e poder superar, em um movimento de quase hiper-realidade. Hiper-realidade, significa que se cria uma realidade de superior à realidade sensível.

No entanto, parece que o caminho não se construirá dessa maneira, mas que se encontrará o potencial dessa tecnologia como transformador e tensionador da realidade cotidiana. Então, não supera, mas agrega em um novo formato da realidade sensível. Nesse sentido, é o próprio conceito de simulacro que ganha outra conotação no ponto de vista de Machado (1996:128). Segundo ele, na esteira de Deleuze, o simulacro "ao invés de cópia degrada (Platão) ou hipertrofiada (Baudrillard), é visto aqui como uma potência positiva, que nega tanto o original quanto a cópia, tanto o modelo quanto a reprodução. A 'subversão' do simulacro, segundo Deleuze, está no corte que ele introduz nas distinções ontológicas clássicas entre essência e aparência, original e cópia, verdadeiro e falso, real e hiper-real."

Com isso, Machado recupera a noção de simulacro deleuziano em que a própria dicotomia entre essas categorias não faz mais sentido. Para ele, o simulacro já "não é mais a sombra do objeto, porque pode muito bem existir e funcionar sem ele, em alguns casos até tomar-lhe o lugar, mas não é tampouco o objeto, pois não é da sua mesma natureza. Ele desconcerta justamente pela sua fundamental ambigüidade: possui propriedades que são específicas dos objetos físicos (portanto, não poderia ser imagem) e outras que são específicas das imagens (portanto, não poderia ser objeto)" (Machado, 1996:129).

Parece que estamos, como diz Virilio, entre "representar a construção ou construir a representação" (1995:82). No âmbito do representar a construção estamos quase sempre atrelados à verossimilhança, ao registro daquilo que estamos observando *in loco*. No entanto, o que as novas tecnologias parecem propor é uma subversão dessa lógica: uma subversão da lógica do ponto

de vista, em que os novos registros são muito mais para construir outros pontos de vista, do que reproduzir o olhar realista.

A questão da representação fidedigna tem a ver com a questão da observação. Estamos acostumados a ver de um determinado ponto de vista, e é a partir dele que reconhecemos nossas representações. Com a tecnologia digital, as possibilidades de ver se alteram e encaminham para novas formas de ver. E essas maneiras não estão mais presas ao modo realista do ponto de vista. Quanto mais conhecemos as técnicas de representação, melhor tensionamos e reolocamos a realidade em outro patamar. Quando tínhamos só as relações face a face, a referência era a capacidade do olho de captar e da mente de distorcer a realidade através da imaginação. Se, por um lado, estávamos atrelados à limitação da técnica, ou seja, a capacidade artística de cada indivíduo de reproduzir a realidade, por outro lado, utilizávamos muito mais nossas capacidades imaginativas.

Com o uso das tecnologias digitais, parece que a capacidade de produzir imagens está entregue aos bancos de imagens. Cada

vez mais, a velocidade de produção de imagens exige uma rapidez na produção das representações. Devido a isso e à capacidade humana transferida para a máquina, parece que utilizamos muito menos nossas capacidades mentais de imaginação, pois a imagem tecnológica já está dada. É mais fácil de produzir e mais rápida.

Referências

1. COUCHOT, Edmond. *Da Representação à Simulação*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*, p. 37-48. São Paulo. Editora 34, 1999.
2. MACHADO, Arlindo. *Máquina e Imaginário*. São Paulo: EDUSP, 1996.
3. VIRILIO, Paul. *O Espaço Crítico e as Perspectivas do Tempo Real*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.
4. WEISSBERG, Jean-Louis. *Real e Virtual*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*, p. 117-126. São Paulo. Editora 34, 1999.