

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE MINAS GERAIS**

Pós-Graduação em Comunicação Social: Interações Midiáticas

**A IMAGEM DE SÍNTESE E MÍMESIS NA  
CONSTITUIÇÃO DO DISCURSO CINEMATOGRAFICO  
CONTEMPORÂNEO**

Valéria Ramos de Amorim

Belo Horizonte

2009

Valéria Ramos de Amorim

# **A IMAGEM DE SÍNTESE E MÍMESIS NA CONSTITUIÇÃO DO DISCURSO CINEMATOGRAFICO CONTEMPORÂNEO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social: Interações Midiáticas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Julio César Machado Pinto (PUC Minas)  
Co-Orientadora: Maria Aparecida Moura  
(ECI/UFMG)

Belo Horizonte  
2009

FICHA CATALOGRÁFICA

Elaborada pela Biblioteca da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

A524i Amorim, Valéria Ramos de  
A imagem de síntese e mimesis na constituição do discurso cinematográfico contemporâneo / Valéria Ramos de Amorim. Belo Horizonte, 2009.  
168f. : Il. + 1 DVD

Orientador: Julio César Machado Pinto  
Co-orientadora: Maria Aparecida Moura  
Dissertação (Mestrado) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais,  
Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social.

1. Imagem. 2. Síntese. 3. Cinema. 4. Mimese. I. Pinto, Julio César Machado.  
II. Moura, Maria Aparecida. III. Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social. IV. Título.

CDU: 800.852:791.43

Valéria Ramos de Amorim

A imagem de síntese e *mimesis* na constituição do discurso cinematográfico contemporâneo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social: Interações Midiáticas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2009.

---

Julio César Machado Pinto (Orientador) - Puc Minas

---

Maria Aparecida Moura (Co-orientadora) - ECI/UFMG

---

Eduardo Antônio de Jesus - Puc Minas

---

Giselle Beiguelman - Puc São Paulo

---

André Guimarães Brasil - Puc Minas

Dedicado a  
Joana, Cida, Rafael e Julio,  
por conformarem meu incontestável  
porto seguro.

## RECONHECIMENTOS

À Profa. Dra. Maria Aparecida Moura pelo exemplo de vida, profissionalismo e superação. Sem o seu rigor metodológico e o indispensável "internato acadêmico" eu não teria sido capaz de transpor os desafios dessa nova conquista. Ao Prof. Dr. Julio Pinto pela perspicácia e por ensinar-me a andar com as próprias pernas, por mais difícil que seja a arte de fazer escolhas e de arcar com as conseqüências desse ato sempre permeado de paixão. Aos meus orientadores, por todos esses anos de convívio, meu eterno reconhecimento.

Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social: Interações Midiáticas, da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, pela primorosa dedicação ao ensino superior e acolhimento dos mais diversos anseios e questionamentos apresentados pelo corpo discente nesses dois anos de convívio.

Ao GRIS (Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade da UFMG); mais especificamente ao "Poéticas da Experiência" pelos preciosos momentos de estudos compartilhados e em especial ao Prof. Dr César Guimarães pela recepção sempre respeitosa de minhas buscas intelectuais.

Ao Departamento de Filosofia da UFMG; especialmente ao Prof. Dr. Verlaine Freitas pela leitura atenta do projeto de pesquisa e por fazer parte de um novo percurso acadêmico que se delineia em minha formação intelectual.

À Capes (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pela providencial concessão da bolsa de estudos.

Ao Eduardo de Jesus pelas preciosas e respeitosas ponderações e incentivo quando da banca de qualificação.

À Ruth e Sheila Katz, à Flavia Resende e Maria José, à Dalvinha (minha madrinha querida) pelo apoio e carinho constantes.

À Eliana Nunes Cunha, não apenas pela normalização da dissertação, mas por ser minha irmã de todas as horas.

À Ordem Primeira dos Adoradores de Pi pela edição do DVD que acompanha esta dissertação, assim como pelos momentos de alegria e descontração na convivência.

Ao Rafael Nelvam pelo companheirismo de todas as horas. Sem o seu amor, apoio e compreensão incondicionais eu não seria.

À minha adorável e admirável mãe, Joana Batista, pela vida e os recursos materiais, sem os quais a realização conjunta do mestrado e da filosofia não teria se concretizado.

À Yasmim, Cielly e Ester pela delicadeza da infância.

Ao Absoluto por todo ser e não-ser, assim como a todos aqueles que direta ou indiretamente contribuíram para que essa dissertação se tornasse ato.

“Só uma particular fraqueza faz contentar-nos com o que outros, ou nós mesmos, encontramos na busca do conhecimento; outro mais hábil não se contentaria. Há sempre lugar para um seguinte e mais certo – para nós mesmos – ou um caminho que passa por outro lugar... Quando o espírito se contenta é sinal de estreitamento e cansaço... Se não avança e vai adiante, se não se acua e se choca não está vivo senão pela metade. Suas buscas são sem termo e sem forma, seu alimento é a admiração, a busca, a ambigüidade...

É por minha experiência que assinalo a humana ignorância que é, em minha opinião, o partido mais seguro da escola da vida.”

(MONTAIGNE, 2000: Ensaios III, p. 13)



## RESUMO

As imagens de síntese, produto das neotecnologias digitais, tornaram-se, nas últimas décadas, fonte inesgotável para exames e críticas de toda ordem, seja por apontarem a tensão entre cálculo e imaginação, certeza e imprevisibilidade; seja porque parecem anunciar uma reformulação peculiar dentro da ordem da representação. A imagem aparentemente deixou de ser signo para tornar-se objeto do conhecimento. Em função dessas considerações, esta dissertação teve como objetivo geral analisar as relações existentes entre *imagem de síntese*, *fé perceptiva* e *mímesis* na configuração discursiva de obras cinematográficas contemporâneas, tencionando perceber em que medida essas imagens instauram novos modos de ver e de se relacionar com o mundo. Para tanto, foram investigados três filmes desenvolvidos a partir da década de 90: *Matrix* (EUA-1999); *Minority Report* (EUA-2002) e *V de Vingança* (EUA/Alemanha-2006); todos compostos por imagens sintéticas. Para monitoramento das inferências realizadas, utilizou-se o filme *1984* (Inglaterra-1985) como “filme controle”, visto não ser ele desenvolvido com os mesmos recursos tecnológicos dos demais. A partir desse trabalho foi possível compreender que *fé perceptiva* e *mímesis* encontram-se na base de toda produção e fruição imagéticas de modo independente dos meios tecnocientíficos utilizados para produção de visibilidades. Percebeu-se que toda imagem deve ser entendida não apenas como artefato visual, mas enquanto representação mental vinculada aos costumes e hábitos da sociedade que a engendra. Todavia, enquanto produto de uma atividade mimética, tende a transcender as possibilidades criativas de seu tempo, atuando como parceira na conformação de novos conhecimentos e crenças. Este trabalho foi desenvolvido junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social: Interações Midiáticas, no âmbito dos estudos direcionados à linha de pesquisa “Linguagem e Mediação Sociotécnica”.

Palavras-chave: Imagem; Imagem de Síntese; Cinema Contemporâneo, *Mímesis*; Abordagem Conceitual.

## ABSTRACT

Image synthesis, the product of digital neotechnologies, became an inexhaustible source for critical examinations of all orders in the last decades, either for pointing at the tension between calculation and imagination, certainty and unpredictability; or because they seem to announce a peculiar reformulation inside the order of representation. Apparently, the image ceased to be a sign to become an object of knowledge. As a function of these considerations, this dissertation had as a general objective the analysis of existing relations between *image synthesis*, *perceptual faith* and *mimesis* in the discursive configuration of cinematographic contemporary works, intending to perceive at which level these images establish new ways of seeing and relating with the world. For such a purpose, three films developed from the nineties to present times have been investigated: *The Matrix* (USA-1999); *Minority Report* (USA-2002) and *V For Vendetta* (USA/Germany-2006); all of them composed to a large extent of synthetic images. For the monitoring of the applied inferences, the film *1984* (England-1985) was used as a “control film”, considering that it was not developed with the same technological resources as the previously mentioned ones. From this work it was possible to understand that perceptual faith and *mimesis* are joined together at the basis of all pictorial production and fruition in an independent way of the technoscientific media used for production of visibilities. It was perceived that every image must be understood not only as a visual device, but as a mental representation connected to the customs and habits of the society that produces it. However, while a product of mimetic activity, it tends to exceed the creative possibilities of its time, acting as a partner in the conformation of new knowledge and beliefs.

Key-words: Image; Image synthesis; Contemporary Cinema, *Mimesis*; Conceptual Approach.

## RÉSUMÉ

Les images de synthèse, un produit des nouvelles technologies numériques, sont devenues, au cours des dernières décennies, une source féconde pour les examens et les critiques diversifiées. Soit en raison de la tension entre le calcul et l'imagination, la certitude et la prévisibilité; soit parce qu'ils semblent annoncer une reformulation particulière dans l'ordre de la représentation. L'image semble ne plus avoir une relation avec le signe et est devenue un objet de connaissance. À la lumière de ces considérations, ce mémoire a pour l'objectif général d'examiner la relation entre l'image de synthèse, la croyance perceptive et la *mimesis* dans la configuration discursive des oeuvres cinématographiques contemporaines, avec l'intention d'apercevoir dans quelle mesure les images instaurent de nouvelles façons de regarder et de se mettre en relation avec le monde. Pour cela, nous avons analysé trois films développés à partir des années 90: *Matrix* (EUA-1999), *Minority Report* (EUA-2002) et *V de la Vendetta* (EUA/Allemagne-2006), tous sont composés que par les images de synthèse. Pour surveiller des inférences réalisées, on a utilisé le film *1984* (Angleterre-1985) en tant que "le film contrôle" car il ne pas mis au point avec les mêmes ressources technologiques des autres. Avec cette recherche il a été possible de comprendre que la croyance perceptive et la *mimesis*, sont à la base de toutes les productions et des jouissances données par des images de façon indépendante des moyens technoscientifiques utilisés pour produire la visibilité. Il a été remarqué que chaque image doit être comprise, non seulement comme un objet visuel, mais aussi comme une représentation mentale liée à la culture et à des usages que la société engendre. Toutefois, en tant que produit d'une activité mimétique, les images ont tendance à transcender les possibilités créatives de son temps et peuvent participer, en tant que partenaire, dans la conformation de nouvelles connaissances et croyances. Ce travail a été développé sur le Programme d'études supérieures en communication sociale: Interactions Médiatiques, dans l'axe de recherche «Langage et Médiation Socio-technique."

Mots-clés: Image, Image de synthèse, cinéma contemporain, Mimesis- Approche conceptuelle.

## LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 Sinopse dos Filmes.....	53
QUADRO 2 Principais Personagens dos Filmes.....	55
QUADRO 3 Síntese dos Filmes: representação - noção de verdade.....	92
QUADRO 4 Síntese dos Filmes: representação - noção de fé perceptiva.....	93

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Detalhes processo criação “O Resgate de Morpheus” .....	148
Figura 2 Detalhes processo criação “A Fuga de Anderton” .....	149
Figura 3 Continuação processo criação “A Fuga de Anderton” .....	150
Figura 4 Detalhes processo criação “V de Vingança : O combate Final” .....	150
Figura 5 Detalhes da cena “A tortura de Winston” .....	151

## LISTA DE SIGLAS

Maglev - *Magnetic Levitation*

M.I.T. — *Massachusetts Institute of Technology*

## SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO .....	17
2 ABORDAGEM METODOLÓGICA .....	20
3 AS IMAGENS DE SÍNTESE E O DISCURSO CINEMATOGRAFICO CONTEMPORÂNEO .....	25
3.1 Avanços tecnológicos, imagem e cinema: considerações iniciais.....	25
3.2 As razões numéricas .....	29
3.3 As imagens numéricas ou e de síntese?.....	34
3.4 Imagem de síntese: uma abordagem semiótica .....	40
3.5 A imagem de síntese na estruturação discursiva .....	48
3.6 Obras distópicas.....	57
4 A FÉ PERCEPTIVA E A ATRIBUIÇÃO DA VERDADE .....	59
4.1 A pertinência do conceito de fé perceptiva .....	59
4.2 A fé-perceptiva .....	60
4.3 As teorias da verdade.....	63
4.3.1 Verdade-coerência (no sistema) .....	64
4.3.2 Verdade-correspondência (na realidade) .....	64
4.3.3 Verdade-consenso (entre os sujeitos) .....	65
4.3.4 Verdade-crença (dos sujeitos cognoscentes) .....	66
4.4 O malogro das teorias da verdade.....	66
4.5 A pertinência dos conceitos de fé perceptiva e verdade para a compreensão dos processos de fruição.....	68
4.5.1 A contribuição de Charles Sanders Peirce (1839-1914).....	69
4.5.1.1 A relação entre pensamento e verdade .....	74
4.5.1.2 Significação e verdade.....	77
4.5.2 A contribuição de Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) .....	81
4.6 A fé perceptiva e os regimes de verdade em obras cinematográficas de ficção científica .....	90
4.6.1 Matrix (EUA/1999) .....	94
4.6.2 Minority Reporty (EUA/2002) .....	97
4.6.3 V de Vingança (EUA/Alemanha/2006).....	100
4.6.4 1984 (Inglaterra/1985).....	102
4.7 Arquitetura do sentido .....	105
5 MÍMESIS .....	111
5.1 A relevância da concepção de mimesis .....	112
5.2 Mimesis segundo Platão .....	115
5.3 Mimesis segundo Aristóteles.....	119
5.4 O entendimento contemporâneo da mimesis.....	124
5.4.1 O homem moderno e a nova configuração mimética.....	130
5.4.2 Mimesis na Modernidade: os pólos representativo e produtivo .....	133
5.4.3 Mimesis segundo um olhar semiótico .....	136
5.5 O resgate de Morpheus .....	138
5.6 A fuga de Anderton .....	141
5.7 V de Vingança: o combate final .....	143

5.8 A Tortura de Winston .....	145
6 CONSIDERAÇÕES POSSÍVEIS .....	152
6.1 Sobre as imagens de Síntese enquanto signos vinculados à terceiraza .....	152
6.2 Sobre a fé perceptiva .....	153
6.3 Sobre mímesis .....	154
6.4 Sobre o efeito de real .....	156
6.5 Sobre filmes e imagens de síntese .....	157
6.6 Sobre homens e suas obras .....	157
6.7 Sobre desdobramentos futuros.....	160



## 1 INTRODUÇÃO

Partindo do pressuposto que o atual contexto histórico, permeado por imagens de síntese, assemelha-se àqueles períodos críticos nos quais as ordens de representação e os conhecimentos hipoteticamente instituídos são ostensivamente questionados e por vezes refutados, considerou-se fundamental o raciocinar acerca das potencialidades supostamente inauguradas pelas tecnologias algorítmicas manifestas nas imagens sintéticas. Pensar as inéditas configurações imagéticas e as demandas receptivas que estas suscitam e os efeitos que provocam na contemporaneidade foi o que motivou a proposição deste trabalho dissertativo. O primeiro capítulo apresenta o percurso metodológico que permeou a realização da pesquisa empírica e a aproximação com o referencial teórico.

No segundo, identificam-se como os avanços tecnológicos propiciaram o desenvolvimento de imagens de síntese e como estas, ao invés de formalizarem o mundo, realizam formas projetadas para gerar mundos. O retorno ao pitagorismo, mesmo que superficialmente, visa apontar como a tentativa de traduzir o mundo em conceitos matemáticos, seja ele físico ou imaginário, não é inédita. Mas, trata-se de desdobramentos filosófico-científicos que ganharam corpo ao longo das eras. Opera-se a distinção entre imagem numérica e de síntese indicando que, apesar das diferenças próprias ao processo constitutivo inicial de cada uma, são sinonímias, pois compartilham da mesma potência dialógica e da abertura morfogênica. Ambas intentam reconstruir o real físico em seu regime de visibilidade e apresentar o “real imaginário”. Por intermédio da semiótica, considerou-se a imagem de síntese como um tipo de signo icônico vinculado à terceireza; logo, delimitada pela relação que estabelece com outros tipos sógnicos quando da produção de sentido, sempre permeada pelas convenções, hábitos e crenças. Discute-se também o potencial formalizante desse tipo sógnico para na seqüência compreender o que acontece com o cinema quando incorpora os desdobramentos tecnológicos e passa a utilizar-se de imagens de síntese para a configuração discursiva. Apresenta-se, por fim, o *corpus* de análise da dissertação.

O terceiro capítulo conceitua *fé perceptiva* almejando compreender como este conceito desdobra-se no mundo da vida, por vezes sendo perpetuada, confrontada e conformada pelas tecnologias algorítmicas. Por admitir que a *fé perceptiva* resguarda laços estreitos com concepções de verdade, buscaram-se no domínio próprio à teoria do conhecimento

elementos que pudessem amplificar o entendimento acerca da questão proposta. As obras de Charles Sandres Peirce (1839-1914) e Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) foram utilizadas como elementos norteadores do funcionamento social das concepções de *fé perceptiva* e verdade, tentando aperceber como esses conceitos são fundamentais para o entendimento acerca da produção de sentido. A pertinência dos desdobramentos conceituais foi, ao final, confrontada com a arquitetura de sentido desenvolvida por cada filme. Objetivou-se também apontar como a *fé perceptiva* é pré-condição tanto para a criação de obras estésico-comunicacionais, quanto para a fruição/recepção das mesmas.

O capítulo seguinte indagou a imagem de síntese como produto de uma atividade criativa. Daí a pertinência do questionamento acerca da *mímesis* enquanto categoria determinante para se compreender a constituição imagética, assim como a conformação de toda obra *poiética*. Por ser a imagem de síntese resultado (*mímema*) de uma atividade mimética, buscou-se assimilar em que medida sua constituição e utilização para a conformação discursiva perpetuam ou não as premissas dessa categoria. Para a consecução desse intento, buscou-se nas obras de Platão (427-347 a.C.), Aristóteles (384-321 a.C.) e Luiz Costa Lima (2003) as contribuições teóricas necessárias. A partir desses autores, podem-se perceber os motivos pelos quais a *mímesis* foi interdita ao logo dos períodos históricos e como se processou sua reabilitação, desde que estivesse vinculada às concepções éticas vigentes. Lima (2003) inaugura uma nova fase nas discussões sobre *mímesis* ao pensá-la em suas recentes configurações, quando, por vezes, deixa de expressar a *physis* instituída para, a partir dela, tornar-se crítica. *Mímesis* agora possui características dissocializantes. Lima (2003) e Pinto (2008) são perscrutados no sentido de realizar a distinção entre *mímesis* de representação e de produção. O capítulo apresenta, por fim, a concepção de *mímesis* extraída de cenas-chave de cada obra constituinte da pesquisa.

As considerações finais foram transformadas em possíveis, visto a amplitude do tema e as possibilidades de análises múltiplas, das quais se selecionaram aquelas consideradas mais pertinentes à proposta da pesquisa dissertativa. A explanação privilegia percepções extraídas dos capítulos precedentes. Discorre-se sobre as imagens de síntese em sua conformação de signo icônico e, por assim ser, vinculado ao domínio da terceira. Considera-se a *fé perceptiva* como categoria fundamental, responsável por balizar tanto as práticas criativas quanto as fruitivas. A partir dessa categoria pode-se entender a *mímesis* e sua potencialidade expressiva própria ao domínio do humano. Por fim, considerou-se o papel das imagens de síntese e da *mímesis* tanto para a constituição do efeito de real das obras analisadas, assim como da correspondência discursiva entre filmes e imagens. É

preciso destacar o relevante papel da empiria nessa pesquisa, operando como elemento motivador e balizador da incursão teórica.

## 2 ABORDAGEM METODOLÓGICA

Nada pode ser pensado sem suas raízes (e seus efeitos).  
Muito menos em comunicação e técnica.

Norval Baitello Jr.  
(In: Zielinski, 2006, p. 14)

Modificações sócio-culturais e tecnológicas pronunciadas em fins dos anos 80 ganharam fôlego no início da década seguinte. Muitas dessas mudanças foram consideradas revolucionárias, por vezes comparadas à instauração do alfabeto ou mesmo consideradas de igual ou maior relevância que a Revolução Industrial. Período reverenciado como o início da sociedade da informação e da economia global, onde cada fenômeno digital era promovido como inovação radical, que assistiu ao aperfeiçoamento e o desenvolvimento de tecnologias avançadas de mídia e a produção e processamento de imagens de sínteses. Estas imagens tornaram-se fonte inesgotável para análises e críticas de toda ordem, principalmente por apontarem a tensão entre cálculo e imaginação, certeza e imprevisibilidade, além de potencializarem a discussão acerca da similaridade e disparidade possíveis entre técnicas culturais e cultura tecnológica, assinala Zielinski (2006).

Esse mesmo autor – por considerar que os debates acerca dessas questões são infrutíferos, não levam a consenso algum e, por vezes, instauram uma apatia e estagnação – sugere como saída metodológica o exame dos experimentos culturais por entendê-los fonte de *insights* estimulantes. Para ele

(...) experimentos radicais, que visam tanto a alargar os limites do que pode ser formalizado até onde possível, na direção do incalculável, e vice-versa, como a ajudar as forças da imaginação a penetrar no mundo dos algoritmos até onde possível, são potencialmente valiosas para iluminar uma cultura fortemente influenciada pela mídia e para abrir novos espaços de manobra. (...). (Zielinski, 2006, p.27).

Todavia, esse exame deve ser implementado a partir da tensão criada entre a realidade organizada em conceitos e a realidade experienciada, considerando inclusive as disparidades entre o anunciado e o efetivo, pois, quando mudanças tecnológicas são provocadas, abre-se um arsenal de possibilidades em relação às soluções técnicas e culturais, o que termina por re-organizar aquilo que se considerava realidade, indo numa ou noutra direção; não necessariamente atualizando todas as possibilidades apresentadas pelas inovações tecnológicas. Nesse sentido, deve-se confrontar aquilo que se assemelha, inquirindo o possível a partir de suas impossibilidades.

Partindo-se dessas considerações, intentou-se uma aproximação das imagens de síntese, enquanto objeto de estudo, diferenciada daquela que tem sido realizada em termos de pesquisas acadêmicas sobre imagens, mais especificamente sobre imagens de síntese. Nota-se que, geralmente, os estudos empreendidos buscam constituir uma espécie de ontologia da técnica e do suporte. Nesta pesquisa tencionou-se, ao contrário, perscrutar as imagens de síntese enquanto instrumento de representação e produção de sentido, donde se depreende a relevância de apreendê-las na conformação discursiva de mídias contemporâneas que delas se utilizam. Para tanto, elegeu-se o cinema como meio privilegiado para a abordagem proposta por entendê-lo dispositivo, conforme delineado por Agamben (2007), capaz de congrega em si elementos absolutamente heterogêneos (discursos, instituições, leis, expressões científicas, proposições filosóficas, morais, filantrópicas, etc.) ao mesmo tempo em que desempenha socialmente função estratégica sendo, pois, capaz de responder a uma determinada urgência.

Tendo-se escolhido o cinema como meio para a análise da imagem de síntese, recortou-se ainda mais o escopo da amostragem, restringido a pesquisa ao universo próprio aos filmes de ficção científica desenvolvidos a partir da década de 90. Seja porque o ficcional, em seu processo de criação e finalização, utiliza, de modo maximizado, os recursos que as inovações tecnológicas dispõem, seja porque absorve esses avanços enquanto enredo de suas obras refletindo, ampliando ou mesmo confrontando esses desdobramentos e os efeitos sócio-culturais que promovem. A década de 90 foi tomada como marco, por constatar-se que nesse período histórico a captação, criação, reprodução, transmissão, processamento e armazenamento da imagem de síntese atingiu uma espécie de maturação, tal qual delineado por Couchot (2003) e Luca (2004).

Assim entendido, procedeu-se à seleção da filmografia a ser estudada. O *corpus* foi composto por três filmes de ficção científica produzidos a partir da década de 90, constituídos por meio das imagens de síntese e que, em alguma medida, discutem as influências dos avanços tecnocientíficos no corpo social, assim como imbricações nos diálogos e processos comunicativos vigentes entre homem e máquina. Os filmes escolhidos foram *Matrix* (EUA/1999/cor/136min/direção de Andy e Larry Wachowski/roteiro de Andy e Larry Wachowski); *Minority Report* (EUA/2002/cor/145min/direção de Steven Spielberg/roteiro de Philip K. Dick e Scott Frank); e *V de Vingança* (EUA-Alemanha/2006/cor/132min/direção de James Mc Teigue/roteiro de Andy e Larry Wachowski).

Para monitoramento da produção de sentido por intermédio de imagens de síntese e posterior refinamento da análise ensejada, empreendeu-se um contraponto analítico entre aquelas composições cinematográficas e uma outra que, por não ser constituída com o auxílio de tecnologias algorítmicas, operou como uma espécie de “filme controle”. Nesta perspectiva, foi selecionada a obra *1984* (Inglaterra-1985/cor/115min), texto original de George Orwell e direção de Michael Radford que, embora seja do gênero ficção científica como as demais, não tem em sua estruturação fílmica imagens sintéticas. A escolha também se justifica pelo fato de *V de Vingança* ter como referência *1984* e pelo fato dos demais filmes, em alguma medida, manterem vínculos miméticos com esta obra de Orwell e Radford.

Há de se esclarecer que, embora *1984* seja uma adaptação de obra literária homônima, não foi realizado um estudo baseado nesta peça, uma vez que o foco da presente pesquisa não contempla questões referentes à tradução intersemiótica. Por assim ser, postura idêntica foi adotada em relação a *Minority Report* (baseado em conto homônimo de Philip K. Dick) e a *V de Vingança* (adaptação de uma HQ de Alan Moore, inspirada no evento histórico intitulado “Conspiração da Pólvora”<sup>1</sup>). Como subsídio para a realização das análises do *corpus* assim constituído, consultaram-se produções audiovisuais complementares: os extras de produção. Também foram consultados *sites* e *blogs* especializados, assim como jornais e revistas eletrônicas referentes às obras em análise, além de enciclopédias virtuais.

---

<sup>1</sup> Em 05 de novembro de 1605, Guy Fawkes (especialista em explosivos) tentou, juntamente com um grupo de católicos insatisfeitos com o reinado protestante de Jaime I, explodir o Parlamento Inglês. Hoje, comemora-se no 5 de novembro o insucesso da conspiração. *V de Vingança*, o filme, utiliza dessa tradição para mostrar como um

A etapa seguinte considerou a identificação, seleção e análise de cenas e seqüências compostas com imagens de síntese, quando foi realizado um trabalho de quantificação (busca de fatores mensurais), codificação (reunião dos dados em categorias) e descrição (organização dos dados por meio de inferências indutivas). Procedimento similar foi adotado no caso do filme controle, onde se buscou cenas e seqüências constituídas por imagens que poderiam representar a si mesmas – aparentemente desvinculadas de objetos físicos, produzidas por procedimentos outros que não os recursos tecnológicos digitais – visando apreender o que é ou não inaugurado pelas imagens de síntese.

Posteriormente, efetuou-se o confronto analítico entre as cenas e seqüências constituídas com e sem o uso de imagens de sínteses, ou seja, entre as composições cinematográficas constituídas com imagens sintéticas e o filme controle, tendo por objetivo compreender, com o auxílio do aparato teórico, em que medida tais procedimentos de produção de sentido diferem entre si e de que modo confrontam, a partir de suas peculiaridades, a constância perceptiva de intérpretes e as cristalizações de sentido na contemporaneidade, ou seja, os ideais de verdade e asserção.

Para se ter condições de balizar as disparidades supostamente existentes entre as arquiteturas de sentido próprias a cada obra e assim poder inferir efeitos e especificidades de fruição possíveis a partir destas, optou-se por não implementar uma pesquisa empírica de recepção, por compreender ser possível formular tais inferências utilizando-se dos trabalhos desenvolvido por Eco (2002) e das considerações realizados por esse pesquisador acerca do “Leitor-Modelo”. O pressuposto resguardado é de que toda obra estético-comunicacional carrega em si um conjunto de artifícios expressivos que deverão ser atualizados por um destinatário previamente estipulado pelo criador.

Há de se esclarecer que a interpenetração do corpo teórico com o empírico foi empreendida tendo-se em mente as considerações realizadas por Barthes (1992), para quem a avaliação de uma obra não se efetiva pela força da ascese, nem mesmo pelo vaivém demonstrativo que busca igualar “textos” sob o olhar in-diferente da ciência que posteriormente os reunirá numa tipologia fundadora, ou, menos ainda, por um viés ideológico que visa discriminar valores, sejam estes éticos, estéticos, políticos, etc. Para este pensador, o trabalho de análise deve vincular-se à escritura enquanto possibilidade de

---

governo pode manipular eventos históricos em seu favor, e como a população deixa-se levar pelos governantes, muitas das vezes, por puro comodismo.

diálogo com a obra, permitindo uma aproximação nunca definitiva ou total, mas que, ao contrário, indique as inúmeras portas possíveis de análise sem, contudo, considerar-se estanque. Este, sim, foi o esforço empreendido: consciente de suas deficiências, seja pela abertura própria à cadeia significativa de cada obra, seja pela experiência colateral deficitária da autora desta pesquisa.

Em função desta constatação, consideraram-se também para a realização desta dissertação as indicações de Goliot-Lété (1994). Esta analista entende que perseguir o mito da descrição exaustiva de um filme é estar fadado ao fracasso, visto que a pluralidade de códigos proíbe pensar na reprodução verbal de qualquer filme ou de qualquer obra audiovisual. A postura indicada por esta autora é a do ver e rever, almejando uma análise técnica no intuito de estender o registro perceptivo próprio a cada obra em exame. Para ela, melhor seria deduzir que a análise trabalha o analista “recolocando em questão suas primeiras percepções e impressões” (GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 13), de modo a possibilitar a reconsideração de hipóteses, levando-o a consolidá-las ou invalidá-las. Embora não seja possível conduzir uma pesquisa acerca de obras cinematográficas com base apenas nas primeiras impressões do examinador/observador quando de seu confronto com estas, esta autora assinala que esse material bruto (mais espontâneo, logo, menos controlado) pode ser útil para a constituição de um *fundo de hipóteses* acerca o filme em questão. Estas deverão ser averiguadas em processo posterior, adverte a autora.

Utilizaram-se princípios da metodologia filosófica para a aproximação teórica. Essa metodologia prevê a explicação e interpretação das obras para o cumprimento da análise perquirida. Ela parte do pressuposto de que o método obedece a uma necessidade interna ao próprio processo de pesquisa; logo, é constituído durante a realização do trabalho proposto, evidentemente não prescindindo do rigor necessário ao cumprimento deste. Por essa razão, mais que criar contrapontos argumentativos que por vezes apontam apenas a competência lógica do analista e não contribuem para uma consideração respeitosa e profícua quanto ao que cada obra tem a oferecer, buscou-se extrair de cada autor os argumentos e formulações que se considerou pertinentes para a compreensão do fenômeno em análise. Em função do tempo restrito de realização do mestrado, infelizmente, apenas alguns autores tiveram a obra explicitada em maior grau de detalhamento.

A pesquisa bibliográfica cobriu todas as etapas metodológicas, funcionando como subsídio básico para descrição e análise do *corpus*.



### 3 AS IMAGENS DE SÍNTESE E O DISCURSO CINEMATOGRAFICO CONTEMPORÂNEO

Nossas belas artes foram instituídas e seus usos fixados, numa época muito diferente da nossa, por homens cujo poder de ação sobre as coisas era insignificante comparado com o que possuímos. Mas o espantoso crescimento de nossos instrumentos, a flexibilidade e a precisão que eles atingiram, as idéias e os hábitos que introduziram, asseguram-nos de modificações próximas e muito profundas na antiga indústria do Belo. Há em todas as artes uma parte física, que não pode ser vista e tratada como era antes, que não pode ser subtraída à intervenção do conhecimento e do poderio modernos. Nem a matéria, nem o espaço, nem o tempo, são - há cerca de vinte anos - o que eles sempre foram. É de se esperar que novidades tão profundas transformem toda a técnica das artes, agindo assim, sobre a própria invenção e chegando, talvez, a alterar maravilhosamente a própria noção de arte.

(PAUL VALÉRY apud PLAZA, 1998, p.VII)

#### 3.1 Avanços tecnológicos, imagem e cinema: considerações iniciais

Nos últimos tempos, tem sido freqüente a fala de inúmeros pesquisadores acerca das alterações advindas na sociedade em função dos constantes avanços tecnológicos e científicos, os quais promovem, aparentemente, infindáveis alterações: seja nas ciências, seja no modo como humanos se portam e compreendem seu ambiente, seja ainda na maneira como se engendram os processos estésico-comunicacionais contemporâneos. No que se refere especificamente ao deslocamento representacional, são igualmente

abundantes os discursos que asseguram a urgência de se considerar a relevância das modificações provocadas pelo advento das neotecnologias digitais e suas implicações aos processos de produção de sentido. Quéau (2001) defende que a transformação tecnocientífica recente não é um mero levante técnico ou científico, mas algo mais denso, análogo ao que foi o surgimento do alfabeto.

Este autor admite que o desenvolvimento da “linguagem numérica” proporcionaria uma significativa transparência entre as diversas formas de representação, visto que a estrutura algorítmica permitiria uma colaboração efetiva entre os múltiplos sentidos e possibilitaria o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil. Para ele, a conversão cultural empreendida pelas novas mídias é de tal extensão que se poderia falar de uma inédita “maneira de ser”, uma vez que vem acompanhada de uma modificação substancial de nosso olhar sobre o mundo, de nossa maneira de defrontar com problemas e de resolvê-los. Embora, crê-se, tal transparência figure como uma utopia, há de se considerar que os últimos avanços vêm permitindo a atualização daquilo que tem sido identificado como convergência entre as mídias.

Caminho aparentemente mais profícuo é proposto por Benjamin (1985), o qual afiança que o admirável incremento dos meios, a flexibilidade e precisão que alcançam, as idéias e os hábitos que introduzem, asseguram modificações profundas na velha indústria das artes, pois acredita que a satisfação artística de uma percepção sensível, alterada pela técnica (a forma orgânica que é adotada pela sensibilidade humana, o meio na qual ela se realiza), não depende apenas da natureza, mas também da história. Por essa via de análise, percebe-se como o contemporâneo espaço constituído pelas mídias digitais, supostamente sem fronteiras, parece introduzir uma singularidade nas questões referentes à geração e recepção de mensagens. Nele, muitas vezes, a comunicação se dá à velocidade do pensamento, num aparente presente constante.

Com os progressos tecnológicos que engendraram os meios atuais de produção audiovisual, tem-se provavelmente um remodelamento das formas do imaginário e dos discursos icônicos, além de uma re-codificação das imagens elaboradas em períodos anteriores e de um automatismo da produção de visibilidades nunca antes imaginado. No que se refere à produção de imagens, pode-se dizer que os constantes aperfeiçoamentos tecnológicos proporcionaram o desenvolvimento de universos conceituais e de modelos abstratos, muitos dos quais são utilizados como guias para se compreender o mundo real (aquilo que

existe de fato ou efetivamente), podendo mesmo simulá-lo enquanto experiência intelectual, ao mesmo tempo em que se revelam condições fabuladoras peculiares. Nesse contexto, é o conceito de “realismo sintético”<sup>2</sup> que aparenta definir as normas da produção contemporânea de imagens em mídias digitais; visto o desenvolvimento de tais imagens se dar pelo uso, por vezes indiscriminado, de softwares de criação de última geração.

Esses aparatos tecnológicos licenciaram o desenvolvimento de imagens (objetos digitais) que não mais figuram o real, mas o simulam. Para Lévy (1998), tais imagens não representam um real organizado, tal qual o proposto pelas imagens ópticas (onde cada ponto da imagem corresponderia a um ponto específico do objeto real “apreendido/capturado”); mas representam o que pode ser modelado/programado. Nelas, nenhum ponto (*pixel*) corresponde a um objeto real pré-existente, uma vez que atualizam uma dada matriz numérica abstrata. Por assim ser, são intituladas *imagens de síntese*. Por imagens de síntese, compreendem-se, então, as superfícies visuais produzidas em meio digital, desenvolvidas por intermédio de fórmulas matemáticas e/ou conceitos, e que não guardam, necessariamente, vínculos com um referente material pré-existente.

Parente (2001), citando o pesquisador Edmond Couchot, lembra a distinção feita por este entre as técnicas figurativas ópticas e as técnicas figurativas computacionais. Desta última, resultou a produção das imagens de síntese, as quais são produtos de linguagem matemática, cálculos numéricos, algoritmo, e não da captação fotomecânica de uma realidade física. Tais imagens são o resultado direto da figuração computacional. Por assim ser, a realidade que tais imagens modelam só existe enquanto realidade simulada, logo, sintética. Entretanto, são capazes de substituir perfeitamente fenômenos e experiências reais, por serem um tipo de instrumento aperfeiçoado de representação, que possibilita a figuração, inclusive, de fenômenos materiais que não são apreendidos pelos sentidos humanos (é o caso das representações de cunho científico, de simulação tecnológica e de modelagem de situações e objetos possíveis). Por assim ser, a imagem de síntese representaria não mais a experiência sensível, mas a experiência potencial. Como sugere Plaza (1998), estas imagens

---

<sup>2</sup> Ver: RABELO, 2006.

não mais se apóiam na relação olho cérebro (...) mas sofrem uma ampliação por causa dos conversores eletroópticos. Estes aparelhos permitem a aquisição, tratamento e visualização de dados, além da percepção do espectro luminoso visível, que pode ser comunicada às máquinas que multiplicam as visões de mundo. A imagem torna-se numérica e tributária, não mais da relação homem mundo, mas da trilogia homem-mundo-máquina.(PLAZA, 1998, p. 36)

Imagens de Síntese, como representação de formas mentais ou visuais com a ajuda de algoritmos e programas. Modelização, construção e simulação são termos-chave. Estas imagens resultam de um trabalho de construção de modelos lógico-matemáticos em duas ou três dimensões (2D e 3D) e não por tomadas de visão do “mundo visual”. As imagens construídas a partir de programas que codificam os objetos que representam, embora sejam realistas e referenciais, não possuem um referente no mundo, pois são imagens conceituais. (PLAZA, 1998, p.23)

Pelo exposto, crê-se com Santaella (1999) que uma semiótica das “formas visuais” deve ser capaz de contemplar o hibridismo do fenômeno da significação na mídia contemporânea, da inconstância de suas formas e da multiplicidade de experiências que instauram, sob pena de restringir a riqueza do meio a um conjunto de regras esquemáticas e desprovidas de qualquer funcionalidade. A fim de compreender as múltiplas transformações por que passam os objetos visuais e as infindáveis modificações que supostamente provocam nas constâncias perceptivas, crê-se indiscutível considerar e analisar as imagens de síntese enquanto relevante fenômeno comunicacional contemporâneo. Entende-se que a digitalização das formas constituintes do universo e a criação de signos que ‘antecedem’ o objeto representado instauram uma nova era para a transmissão de informações, para a efetivação dos processos comunicativos e para a concretização dos gestos de leitura/recepção.

Com a *poiésis* digital – que visa ao acúmulo máximo de significação pela interação sígnica – configura-se um dinâmico e inédito contexto para a prática comunicativa midiática. Por intermédio dos desdobramentos históricos nos quais as tecnologias associadas ao fazer humano re-codificam modos de pensar, agir e interagir com a realidade edificada socialmente, tem-se uma nova concepção do papel do criador e do receptor. Mas, antes de discorrer sobre esta questão, intenta-se, por ora, compreender como as razões numéricas tiveram participação efetiva nessa “inédita” conformação, permeada pelas imagens de síntese, e o que acontece quando essas imagens migram para a película cinematográfica.

### 3.2 As razões numéricas

Causa de conhecimento é a natureza do número, defendeu Filolau de Crotona (V a.C.)<sup>3</sup> seguindo a tradição pitagórica, para quem esta substância era capaz de instruir e dirigir todo o homem quando da aquisição de conhecimento – seja acerca de coisas duvidosas quanto daquelas ignoradas – por não acolher em si nenhuma falsidade. O número era considerado a essência de todas as coisas, fossem elas sobrenaturais e divinas ou produções técnicas (*téchne*<sup>4</sup>) do humano. Por essa via de entendimento, as razões numéricas, ao serem apreendidas pelo intelecto, assegurariam a mais pura expressão da verdade dos entes, fossem esses existentes ou não. A importância da concepção pitagórica dos números para esta dissertação reside no fato de ter sido Pitágoras de Samos (570 - 496? a.C.) o primeiro a compreender, explicar e traduzir a natureza das coisas em termos matemáticos. Note-se a abertura de seu pensamento por indicar essa potência como capaz de dar a ver não apenas as coisas da natureza (realidade física) mas todos os artifícios humanos (inclusive os imaginários).

Como relata Aristóteles, os pitagóricos começaram observando as razões numéricas das consonâncias musicais ou *harmoniai* e, ao encontrarem muitos pontos de correspondência entre os números e o mundo, concluíram que “o céu todo é harmonia e número”. Esta noção de uma rede de ligações entre a música, a matemática e os fenômenos celestes, que é resumida na noção da música das esferas, constitui um dos dois princípios fundamentais do pensamento pitagórico. O outro aglomerado de ideias é a concepção da alma como imortal, e (...) potencialmente divina, já que na tradição grega a imortalidade é o atributo distintivo dos deuses. No pensamento pitagórico, a imortalidade é concebida em função da transmigração das almas (com a noção relacionada de parentesco entre todos os seres vivos) e também na possibilidade de purificação e libertação do ciclo do renascimento, da escravidão da forma corporal. (É esta concepção do pós-vida que é comum às tradições órfica e pitagórica.) (...) a concepção matemático-musical do cosmos recebe sua expressão mais definitiva no *Timeu* de Platão, no qual a alma do mundo é estruturada pelas razões musicais e o corpo do mundo é organizado a partir de triângulos elementares. (...). (KAHN, 2007, p.18-19)

---

<sup>3</sup> Ver: Os Pré-Socráticos, (1978).

<sup>4</sup> Arte que gera artifícios.

Embora as correlações instituídas por Pitágoras pareçam pouco atuais, são pensamentos que influenciaram incisivamente desdobramentos técnicos, tecnológicos e científicos contemporâneos. A cosmologia pitagórica – após alastrar-se nos estudos elaborados acerca da matemática (geometria e aritmética), da astrologia e da física (guardadas as devidas proporções terminológicas em cada período onde estas disciplinas foram sendo constituídas) em todos os tempos (Antiguidade; Antiguidade tardia; Medievo; Renascimento, especialmente entre os humanistas) – atingiu seus maiores efeitos no limiar do período moderno com Copérnico e Kepler, cujas teorias não cabe aqui apresentar. Nesse sentido, crê-se que a asserção de Kahn (2007) será suficiente para corroborar a importância da tradição pitagórica no sentido que aqui se almeja enfatizar.

(...) a tradição do pitagorismo científico chega ao fim com Kepler e com o mundo semimoderno, semimágico do renascimento tardio. Depois do trabalho de Newton e do desenvolvimento da física moderna, um cientista só pode ser pitagórico em sentido ampliado, metafórico. Neste sentido, muitos cientistas de hoje ainda são pitagóricos, se acreditam que as leis da natureza devem ter forma matemática e que, quanto mais simples e mais geral se descobrir que é a relação matemática, mais profundamente ela penetrará na natureza das coisas. Einstein escreveu certa vez que o cientista é muitas coisas, mas que pode também ser considerado “um platônico ou pitagórico na medida em que considera o ponto de vista da simplicidade lógica uma ferramenta indispensável e eficaz de sua pesquisa”. Se, como Whitehead e outros supuseram, Pitágoras e seus seguidores haviam adivinhado vagamente “a possível importância da matemática na formação da ciência”, então é evidente que um cientista moderno como Einstein está “seguindo a tradição pitagórica pura”. (KAHN, 2007, p.212)

Se no conceito pitagórico é por intermédio dos números e da proporção que o cosmos torna-se organizado e cognoscível para a mente humana, todas as coisas que são conhecidas têm números. Esse pensamento então se torna relevante para aqueles que estudam as origens, aplicações e desenvolvimentos contemporâneos das imagens numéricas e de síntese. Ainda, porque Pitágoras e seus discípulos fizeram uso dessa concepção do número como essência dos entes para compreender inclusive o processo de constituição e fruição de ações e produtos próprios à cultura, como é o caso da dança e da música principalmente, mas essa questão será melhor delineada quando do estudo da *mímesis*.

Percebe-se, pois, como o pitagorismo influenciou também o desenvolvimento das bases que possibilitaram a elaboração de tecnologias que findaram por serem apropriadas pelos realizadores (*designers* de produção) e estudiosos das novas iconografias algorítmicas. Atenta-se ainda para a importância dos trabalhos realizados por Gottlob Frege (1848-1925) (considerado o maior lógico contemporâneo) no campo da filosofia da linguagem do século XX. Utilizando-se da base platônica, de influência pitagórica acima descrita, Frege lançou os fundamentos para a inscrição binária possibilitando o desenvolvimento da linguagem numérica computacional<sup>5</sup>. Sem esse pensador, a computação gráfica atual talvez não tivesse os mesmos atributos.

Fato é que, a partir da linguagem binária, passou-se a “codificar o mundo”. Antes das tecnologias algorítmicas, diz Flusser (2007), objetivava-se formalizar o mundo existente; hoje, tenciona-se realizar as formas projetadas para gerar mundos alternativos. “Isso é o que entende por “cultura imaterial”, mas deveria na verdade chamar “cultura materializadora” ” (FLUSSER, 2007, p. 31). Em alguma medida, Couchot (2003) auxilia no entendimento desta materialização formal (“materialidade fluida”) ao indicar alguns dos avanços da tecnociência e modelos que foram consubstanciados numa representação algorítmica e utilizados para a criação de imagens de síntese: signos típicos do domínio da realidade virtual, pois é nesse ambiente que se originaram e onde toda a capacidade dialógica dessas imagens se atualiza. Este autor assinala que seria impossível o surgimento desse tipo imagético sem que tivesse se tornado executável a interpretação do conhecimento do real (físico) – e mesmo do real que se afigura como mera possibilidade – numa linguagem assimilável pelo computador (no caso, a numérica).

A capacidade das imagens numéricas em simular o real não é somente devedora à potência e à velocidade da capacidade de cálculo, ela também deve muito ao progresso da programação. (...) essa (...) esteve (...) em grande parte ligada à evolução dos modelos de simulação empregados na informática. (...) nos seus primórdios, quando se tratava apenas de visualizar algumas figuras em duas dimensões e depois em três, ficava-se satisfeito em utilizar modelos geométricos elementares (cubos, esferas, cilindros, poliedros, volumes em revolução, etc.), (...). Depois se experimentou a necessidade de opacificar a superfície dessas figuras esqueléticas, de fazer desaparecer as partes escondidas, de suavizar os ângulos das facetas. Para afinar formas e volumes passou-se em revista o imenso arsenal de curvas matemáticas; utilizou-se fractais que rompiam com a uniformidade das superfícies representando os objetos naturais; volumes foram decompostos em numerosos pequenos elementos tridimensionais controláveis matematicamente - “os sistemas de partículas -

---

<sup>5</sup> Sobre este tema, consultar Pinto, 1998, p. 81-99.

que permitiram visualizar os elementos líquidos, o fogo, os objetos atmosféricos ou vaporosos. Para não ficar limitado a simples aparências exteriores, modelizou-se também o interior dos volumes. As “hipertexturas” permitiram (...) pensar visualmente o cheio, dotando a matéria de um coeficiente de densidade ou de “existência”, o que resultou na criação de objetos estranhos, totalmente novos, que não existiam na realidade natural ou artificial.” (COUCHOT, 2003, p. 188-189)

A partir de Couchot (2003), percebe-se, então, como as tecnociências foram paulatinamente apropriadas por *designers* de produção em seus experimentos estésico-comunicacionais. Sempre insatisfeitos, parecem desejar “aperfeiçoar” continuamente seus produtos. Por essa razão, desenvolvimentos tecnológicos e científicos são apoderados numericamente visando propósitos diversos. Entre eles pode-se destacar que: para iluminar, sombrear, atribuir cores e texturas buscaram-se modelos extraídos da óptica (muita das vezes utilizou-se, inclusive, captação tridimensional a laser de objetos físicos); para reproduzir de maneira realista o movimento de objetos ou mesmo poder modificá-los, fez-se uso de esquemas tomados de empréstimo da física (fórmulas de aceleração e desaceleração – modelo cinético –, lei da queda, mecânica dos fluidos, etc.); para a impressão de tipos específicos de movimento (como o de crescimento de vegetais) recorreu-se aos estudos desenvolvidos pelas linguagens formais e pela botânica, donde se fundou os algoritmos genéticos que, a partir de determinadas leis próprias aos seres vivos (como a transmissão de informações que afetam o genótipo e o fenótipo), possibilitou a “descendência das imagens” (espécie de hereditariedade imagética<sup>6</sup>) e a submissão destas a mecanismos de seleção aleatória e de adaptação a um meio definitivo.

Dessas e outras apropriações tecnocientíficas que estão sendo realizadas com objetivos estésico-comunicacionais diversos, o mais perseguido parece ser, na atualidade, o de permitir ao computador atribuir características comparáveis a objetos extraídos da realidade física, a objetos bi ou tridimensionais. Segundo adverte Couchot (2003), o desafio premente ainda

---

<sup>6</sup> Por exemplo: “Nancy Burson. Trabalhando com dois cientistas do computador (...) Carling e (...) Kramlich (...), conseguiu desenvolver um algoritmo capaz de ‘envelhecer’ ou ‘rejuvenescer’ imagens fotográficas. (...) é possível saber aproximadamente como seremos daqui a vinte anos (...) a face atual de uma criança desaparecida há quarenta anos (...). A esse propósito, (...) Kleiner (...) imagina, para dentro de algum tempo, um novo tipo de ‘lambe-lambe’ freqüentando nossos parques de diversões. Ele se dirigiria a um casal de namorados e diria: ‘Que tal uma foto para ver como será o filho de vocês aos cinco anos?’ E então, em dois minutos tiraria as fotos separadas de cada um dos jovens namorados, fundiria suas imagens num microcomputador portátil e à face resultante aplicaria o algoritmo de rejuvenescimento na proporção adequada.” (MACHADO, 2001, p. 119)



(...) é a simulação dos atores. Este objetivo se inscreve no desenvolvimento natural da indústria cinematográfica e na tradição mais sagrada do Golem (criar um duplo do homem tendendo à autonomia), mobiliza tesouros de engenhosidade. Trata-se inicialmente de dar ao ator uma aparência realista que vai do poro da pele à cabeleira; depois, de movê-lo com a maior naturalidade possível, de animar não somente o corpo mas seu rosto, de fazê-lo falar, exprimir emoções. Passam a interessar diferentes modelos fornecidos pela fisiologia do corpo humano (...), mas tomam-se emprestadas igualmente certas teorias psicológicas suscetíveis de modelizar as expressões do rosto. Diante da complexidade do problema, teve-se também a idéia de, ao invés de criar totalmente o ator a partir de algoritmos de síntese, utilizar sistemas de captação tridimensional que registram automaticamente as coordenadas espaço-temporais de um ator real. Essa solução, que faz a economia de um cálculo muito pesado, não é liberada, entretanto, completamente do trabalho de programação; é necessário utilizar outros modelos, vindos da matemática ou de outras áreas para gerar as operações de captação e os bancos de dados concentrados, extremamente importantes. (COUCHOT, 2003, p. 188-189)

Todavia, adverte Machado (2001)

Em termos estritamente epistemológicos, permanece indecível se a lógica matemática é uma propriedade do real ou uma projeção de nossas faculdades cognitivas nesse mesmo real, vive-se modernamente uma certa euforia modelizante, baseada na crença de que os algoritmos forjados no campo da informática podem nos ajudar a desvendar pelo menos parte do processo orgânico do mundo natural. Técnicas computacionais como a geometria fractal, o sistema de partículas ou a modelação por procedimentos sugerem hoje que se pode conhecer *imagens* – portanto, *representações* – utilizando leis que parecem também operar no mundo natural, ou, inversamente, que elementos da natureza aderem perfeitamente às equações matemáticas invocadas nos algoritmos. (MACHADO, 2001, p. 117-118)

Se até o presente momento resta a dúvida destacada por Machado (2001), e se nem todo fenômeno seja *a priori* modelável e nem todo dado calculável por computador possa ser exibido; então, em certa medida, os desdobramentos tecnocientíficos apresentados – assim como as apropriações destes pelo universo criativo estésico-comunicacional e as

buscas por aperfeiçoamentos na representação numérica da natureza e do imaginário – parecem materializar a teoria pitagórica de ser o universo inteiro “harmonia e número”.

Pelo exposto, exemplifica-se o que tem sido dito acerca das últimas décadas, nas quais os modelos e simulações têm proliferado de modo significativo e multiplicado a criação de mundos artificiais – cujas possibilidades experimentais são infinitamente ampliadas sem que um único objeto real/físico seja mobilizado – que perpassam a tessitura sócio-cultural em todos os níveis alterando a logística da percepção, diria Virilio (1993) e re-modelando o real físico ao atualizar realidades desconhecidas (não diretamente registráveis) ou mesmo reformulando o regime de visibilidades ao abrir espaço para a atualização (tornado ato) de mundos puramente prováveis oriundos da capacidade imaginativa/especulativa materializada em conceitos processados numericamente.

### **3.3 As imagens numéricas ou e de síntese?**

A partir das leituras acerca da produção de imagens de síntese deparou-se com uma variação terminológica. Alguns teóricos a identificam como imagem numérica. Couchot (2003) acredita haver diferença entre essas concepções. Antes de apontar as diferenças, o autor explicita as características por elas compartilhadas. Segundo ele, estas imagens não são uma projeção óptica, pois não mantêm vínculos com o real físico. Elas são a expressão de uma codificação numérica gerada por programas computacionais alimentados por algoritmos e cálculos. Enquanto as imagens ópticas intentam representar o real em seus aspectos visíveis reduzidos à dimensão bidimensional do plano de inscrição e projeção, aquelas construídas por intermédio das tecnologias digitais intentam simular o real, sem com ele resguardar vínculos necessários. Essa ação é empreendida tendo por objetivo reconstruir o real físico em seu regime de visibilidade, assim como apresentar o “real imaginário” tornado possível, seja ele bi ou tridimensional; para tanto, como apreendido, são utilizadas articulações lógico-matemáticas.

A característica peculiar dessas imagens encontra-se na potência interativa que carregam e na abertura de sua morfogênese. Simulamos para interagir, diz Couchot (2003); logo, pode-

se afirmar que o espaço interativo próprio das imagens numéricas e de síntese é o ambiente virtual onde estão abertas ao devir promovido quando das interfaces atualizadas com a participação do fruidor. Para esse pesquisador, imagens numéricas e de síntese apresentam-se sob aspectos diversos, mas todas guardam vínculos comuns, seja na morfogênese<sup>7</sup>, seja no modo de distribuição<sup>8</sup>: são constituídas por uma matriz numérica<sup>9</sup> calculada e manipulada por computador, e possuem capacidade dialógica.

Por serem compostas por *pixels*, suas características são automaticamente definidas e intercambiáveis, uma vez que a “matriz física” (resultado-imagem) é ponto a ponto correlata à matriz numérica (a memória da imagem): conjunto dos valores atribuídos aos *pixels* contidos nos programas computacionais. Sua “materialização” (visualização) ocorre quando:

No decorrer da varredura da tela, o feixe eletrônico controlado pelo computador traduz cada um desses valores numéricos em pontos de luz colorida, de forma que cada ponto da tela corresponde a um ponto e somente um ponto da memória da imagem. (Couchot, 2003, p.161)

Por ser uma imagem-matriz, conforme já apontado, seu controle morfogenético efetua-se ao nível do *pixels*, o que confere ao designer de produção o acesso direto a cada ponto e o permite intervir alterando-lhe a constituição indiscriminadamente. Daí a ruptura que esse processo de fabricação distingue na história da criação de visibilidades e da busca pela automação de imagens; uma vez que a pintura e a fotografia apenas permitiam a manipulação ao nível do plano e a televisão e o vídeo ao nível da linha. As distinções, se existentes, entre imagem sintética e numérica dizem da maneira como são edificadas. Couchot (2003) pontua a existência de dois modos possíveis para a geração dessas imagens.

O primeiro consiste em captar do real físico (desenho, pintura, fotografia, vídeo, coisas em si mesmas, seres vivos, etc.) aquilo que se deseja manipular. Isto realizado, o computador decompõe a imagem originária em *pixels*: transforma características físicas em valores numéricos capazes de serem tratados dialogicamente. No caso de se desejar apreender

---

<sup>7</sup> Modo como são geradas suas formas.

<sup>8</sup> Modo como são dadas a ver.

<sup>9</sup> Duas dimensões de pontos elementares: os *pixels*.

imagem de objetos muito pequenos ou grandes, aplica-se uma tecnologia de captação direta por computador, a qual permite que as coordenadas espaciais e cromáticas do objeto sejam reveladas automaticamente e transcritas sob a forma de pontos de vista, escalas e iluminações diferenciadas<sup>10</sup>. As imagens assim geradas são identificadas como numéricas, por supostamente resguardarem vínculos com o real.

A modelização, que pode ser compreendida como sinônima de simulação e “experimentação simbólica<sup>11</sup>”, instaura uma outra maneira de criar visibilidades/imagens geradas por algoritmos. Ela consiste em descrever matematicamente um objeto ao computador que na seqüência o oferece exibido sobre a tela. Nesse caso a fonte da imagem não é, necessariamente, o real físico, mas a descrição matemática (um sistema representado). Quando assim constituída, fala-se em imagem de síntese, e tem por objetivo atuar como “réplica computacional da estrutura, do comportamento ou das propriedades de um fenômeno real ou imaginário” (Machado, 2001, p.117). Por ser desenvolvida com o auxílio de algoritmos – “conjunto de regras operatórias próprias a certos tipos de cálculos ou de raciocínio lógico” (Couchot, 2003, p.162) –, é uma abstração formal (um modelo) passível de ser perenemente modificada, ordenada e re-ordenada em combinações infinitas.

Todavia, a matriz numérica condicionada numa memória de computador, seja ela produzida pela captação direta de um objeto ou conformada diretamente com o auxílio de *softwares* de criação, assegura serem idênticas as imagens numérica e de síntese, pois o que interessa é a abertura criativa que compartilham em igual proporção, por serem ambas sinais codificados: os bits. Logo, ambas estão igualmente disponíveis à manipulação criativa, pois toda constituição algorítmica imagética é capaz de gerar imagens em posições, tamanhos, cores, texturas, incidências de luz diversas e intercambiáveis, o que consente a geração de imagens totalmente distintas a partir da modificação *ad infinitum* de seus coeficientes. Por essa razão, no ambiente próprio à computação gráfica, o mundo da vida, conhecido e fisicamente experimentado, é apreendido como mera possibilidade de atualização do próprio universo conceitual que se intenta apresentar.

---

<sup>10</sup> Como exemplo tem-se o projeto Jet Propulsion Labory da NASA. “O dispositivo era tão minucioso que permitia visualizar inclusive a morfologia e a estrutura dinâmica da magnosfera do planeta. Uma das luas de Júpiter era uma esfera gerada por computador sobre cuja superfície foram ‘mapeadas’ imagens do próprio satélite obtidas através de radiotelescópio.” (MACHADO, 2001, p.118)

<sup>11</sup> Ver Machado, 2001.

Neste ambiente, o “real” e o “realismo” figuram apenas como a atualização do possível, ou do próprio impossível, entendido como possível e tornado ato. Compreende-se então que imagem numérica e imagem de síntese são sinônimas. Por assim ser, no decorrer desta pesquisa passou-se a utilizar apenas o termo “imagem de síntese” para designar toda imagem constituída por intermédio das tecnologias algorítmicas. Tencionando apresentar o modo como a elaboração de tais imagens se processa, Couchot (2003) explica que

A descrição matemática do objeto é, num primeiro tempo, limitada a simular este objeto na sua aparência (formas, cores, texturas) a fim de o manipular como um verdadeiro objeto em três dimensões e atribuir-lhe inúmeras representações, o que não saberíamos fazer com a imagem traçada (seja ela bidimensional ou até tridimensional como um holograma). Mas a descrição do objeto pode ser mais completa e fornecer ao computador outras informações interessantes, particularmente sobre o seu devir (transformações, movimentos, deslocamento, relações com outros objetos, etc.). Para figurar, por exemplo, um pássaro voando, é necessário inicialmente modelizar o pássaro, isto é, descrever no computador uma espécie de maquete mais ou menos completa e próxima da realidade, que este visualizará em seguida por um ângulo, uma iluminação ou uma escala definida. Temos então, para animar o pássaro, a escolha entre duas técnicas. A mais simples consiste em descrever os movimentos de suas asas e de seu corpo, instante por instante, à maneira de um filme de animação. A segunda consiste em automatizar o vôo em si mesmo. Modelizamos então o *comportamento* do pássaro em vôo. Dessa vez é a função vôo que é descrita no computador e não mais as sucessivas formas de seu corpo. O pássaro voa, por assim dizer, com suas próprias asas, de uma maneira relativamente autônoma. O realizador poderá se inspirar em observações científicas se desejar que este vôo seja “natural” ou, ao contrário, definir um comportamento imaginário. Podemos ir mais longe na automatização e fazer os pássaros voarem em grupos, deixando ao computador o cuidado de calcular cada trajetória e de fazer com que os pássaros, ao dirigir-se para um destino comum, não se choquem. (COUCHOT, 2003, p.162-163)

A explanação de Couchot é sintomática e aponta duas questões relevantes. A primeira diz do alto grau de conhecimento exigido de seus realizadores, os quais são responsáveis por oferecer ao computador os raciocínios técnicos que nortearão a constituição dessas imagens (randomização). A subsequente refere-se à proximidade da visibilidade (logística da percepção) ofertada pela modelização à alcançada pelas técnicas tradicionais de animação. O que permite por vezes o questionar sobre a particularidade própria a este tipo imagético. Como assevera Machado (2001), um espectador desavisado, ao deparar-se com a evolução de uma revoada de pássaros como a descrita acima, pode acreditar tratar-se de um caso típico de animação tal qual o oferecido pelo desenho cinematográfico consagrado,

o que seria um equívoco, visto que neste processo criativo tradicional é o animador o responsável por definir o comportamento de cada personagem por ele desenhado, tendo por objetivo fazê-los realizar os movimentos exatos que arquitetou, na ordem e no tempo por ele ajustados.

Quando da animação cinematográfica, cada personagem executará precisamente aquilo que foi previamente delineado, quadro a quadro, pelo animador, inexistindo a possibilidade de alterá-los a menos que seja por intermédio da criação de novos desenhos. Na “animação simulada” (sintética), cria-se um projeto de simulação composto por um universo artificial, modelo de comportamento e regras gerais de funcionamento. Instaurado o processo de simulação, personagens e objetos agem como se fossem autômatos, “atuando” como se eles próprios fossem os únicos responsáveis pelos desdobramentos advindos. É como se o especialista em simulação fosse um tipo de “adestrador” que ao “ensinar” as regras aos seus personagens finda por assistir a evolução de uma performance não especificada previamente.

O especialista em simulação é menos um desenhista de movimentos do que um projetista de comportamentos. Evidentemente, tal como na animação cinematográfica, a imagem deve ser especificada ponto a ponto e quadro a quadro, mas na simulação é a máquina – e não mais o animador – que decide sobre os detalhes de cada movimento, a partir das instruções dadas por um programa modelizador. Eis por que o nosso pássaro parece capaz de tomar decisões: o programador apenas define o seu comportamento em relação ao bando e em relação ao ambiente e lhe dá um objetivo a atingir. A partir daí, é o pássaro quem escolhe o seu caminho e a maneira de chegar ao objetivo. (MACHADO, 2001, p. 114)

A diferença entre simulação e animação consiste em que a primeira contempla o inesperado, o imprevisto, “tornando viável à criação vir a dizer algo que o criador ainda não sabia” (Machado, 2001, p.114). Todavia, a autonomia das imagens de síntese é apenas relativa, seja porque a modelização nunca é exata, seja porque os modelos de comportamento, por exemplo, disponibilizam apenas sínteses informacionais dos processos perceptivos e cognitivos dos objetos enquanto seres naturais. Elas retêm do mundo apenas o estritamente necessário, operam-se apenas dados estritamente significativos e intercambiáveis. O mundo artificial é assim pré-condicionado, digerido, dirigido. Ao invés

de ser a abertura do campo do possível é sua redução às dimensões de uma ou vários coeficientes numéricos.

O mundo convertido em modelos numéricos torna-se mais compreensível, mais manejável e, por conseqüência, mais operativo do que o mundo “real”, com sua intrincada rede de determinações. Toda atividade intelectual, num certo sentido, equivale à elaboração de modelos, para se poder representar certos aspectos ou perspectivas dos fenômenos; a rigor, não pode haver ciência sem uma certa competência para “decupar” a realidade, separando as funções que se quer conhecer e ignorando outras que não são, no momento pertinentes. Modelos e simulações tornam possíveis explicações, predições, deduções a partir de premissas e experimentos com resultados nem sempre esperados. O perigo, em contra partida, está no excesso de simplificação, quando para tornar um fenômeno numericamente controlável, nós o reduzimos a um esqueleto conceitual ou amputamos peças vitais de sua anatomia. O perigo da superssimplificação é tanto maior quanto mais complexo e variável for o fenômeno simulado. (MACHADO, 2001, p. 128)

Por essa razão, o realismo sintético, que Machado (2001) prefere intitular como conceitual, não aponta para nenhum lugar a não ser para si mesmo. Nele, o discurso informa a imagem e esta é, em alguma medida, a expressão do conceito que incorporou. Embora seja uma redução do universo conceitual que atualiza, visto não expressá-lo em sua totalidade probabilística de conformação, é importante ressaltar sua capacidade de tornar sensível o que era mero pensamento formal. Ela oferece à visão formas inéditas, “sejam elas ‘realistas’ (no sentido de verossímeis num universo de possibilidades), sejam assumidamente abstratas” (MACHADO, 2001, p. 131). Logo, instituem distintos modos de ver, o que finda por imputar peculiares modos de fruição. Mas, como adverte esse mesmo autor, a novidade própria às imagens sintéticas refere-se não ao que elas oferecem ao olhar (resultado-imagem), mas aos procedimentos e gestos criativos (o imaginário deixa de ser especular para tornar-se operatório) que tornam possíveis, conforme apreendido anteriormente.

### 3.4 Imagem de síntese: uma abordagem semiótica

Compreendendo, como Machado (2001), que a imagem de síntese, enquanto superfície visível, pouco se altera em relação às peculiaridades próprias ao signo imagético, buscou-se na semiótica argumentos capazes de balizar esta inferência ou de apontar em que medida estas imagens preservam, reforçam ou mesmo rompem com traços sígnicos daquilo denominado por Peirce (2000) ícone: signo<sup>12</sup> que se refere ao objeto<sup>13</sup> por ele denotado simplesmente em função de caracteres próprios, independentes da existência ou não do objeto que denota. Um ícone pode ser abarcado como Representâmen. Mas, nesse caso, sua Qualidade Representativa vincula-se ao domínio próprio à primeira<sup>14</sup>, uma das categorias da experiência descritas por Peirce (2000); sendo o primeiro termo da segunda tricotomia<sup>15</sup> delineada por este autor, para quem

(...) um Representâmen cuja Qualidade Representativa é uma primeira<sup>16</sup> dele enquanto Primeiro. Isto é, uma qualidade que tem qual coisa torna-o capaz de ser um representâmen. Assim, qualquer coisa pode substituir algo com que se pareça. (CP 2.276)<sup>17</sup>. (PINTO, 1995, p. 24)

Como ressalta Pinto (1995);

---

<sup>12</sup> “(...) tudo aquilo que está relacionado com uma Segunda coisa, seu Objeto, com respeito a uma Qualidade, de modo tal a trazer uma Terceira coisa, seu Interpretante, para uma relação com o mesmo objeto, e de modo tal a trazer uma Quarta para uma relação com aquele objeto na mesma forma, *ad infinitum*”. (PEIRCE, 2000, p. 28).

<sup>13</sup> “(...) aquilo que é denotado por uma representação. (...)”. (PINTO, 1995, p.37). O objeto pode ser, em conformidade com Pinto (1995): perceptível; imaginável ou inimaginável em algum sentido.

<sup>14</sup> “(...) primeira das três *categorias* da experiência (...) relativa àquelas propriedades do fenômeno que podem ser descritas por meio de predicados monádicos, contanto que essas propriedades sejam observadas numa entidade considerada **em si mesma**, sem nenhuma relação com qualquer outra entidade”. (PINTO, 1995, p.41)

<sup>15</sup> “(...) conjuntos básicos de tipos de signos com três tipos cada. (...)”. (PINTO, 1995, p.59)

<sup>16</sup> Tradução ofertada por Coelho Neto, tradutor da obra peirceana no Brasil. Esse mesmo termo é traduzido por Pinto (1995) como primeira. De todo modo, para Peirce, essa categoria da experiência abarca aquilo identificado como: “Oriência ou originalidade. Aquilo que é sem referência a qualquer outra coisa dentro dele ou fora dele, independentemente de toda força e de toda razão.” (PEIRCE, 1990, p. 24).

<sup>17</sup> Ver PINTO, 1995, p.24.



Essa semelhança com o objeto, contudo, não é necessariamente especular, como numa fotografia, embora possa sê-lo. É suficiente que o signo compartilhe de uma única propriedade monádica com o objeto, um traço, para que possa ser visto pelo sujeito como ícone daquele objeto. De qualquer maneira, existe na identidade do ícone uma relação de analogia, qualquer que seja ela, fazendo de qualquer *imagem*, (visual, auditiva, olfativa, etc.) um ícone em potencial que depende, para sua atualização, da inferência do sujeito. (PINTO, 1995, p. 24)

Todavia, a rigor, não existe ícone puro, pois, por estar inscrito na terceira, sua primeira é delimitada pela relação que estabelece com outros signos da tricotomia, no caso o índice<sup>18</sup> e o símbolo<sup>19</sup>. Por assim ser, a melhor maneira de denominar o ícone é entendê-lo como **signo icônico**, uma vez que, preso à terceira, sofre o controle do simbólico. Por esse viés interpretativo, as percepções sensoriais e os interpretantes que são produzidos a partir dessas estão “contaminados”, diz Pinto (1995), por implicações convencionais (hábitos, ideologias, normas, crenças, etc.) presentes no signo. Isso, entretanto, não impede que o discurso poético (onde há elevado índice de abstração), por exemplo, possa tender para o icônico, uma vez que este almeja a extensão e não a intensão, garante esse mesmo autor.

Esta abertura do simbólico, sua indeterminação, é estudada por Peirce (2000) mediante aquilo intitulado por esse filósofo como a lógica do vago. Conforme explicado por Pinto (1995), trata-se de uma teoria geral da relação entre o determinado e o indeterminado, a partir do modo como esses ocorrem, tanto no pensamento quanto em processos comunicacionais e significativos. Para Peirce (2000), todo signo é sempre parcialmente opaco, pois representa um objeto apenas **em algum aspecto**. Por essa razão, “signo algum consegue dar conta exata de seu objeto e, assim, produzir um interpretante<sup>20</sup> que o explique fielmente” (PINTO, 1995, p.34). Logo, o vago, o impreciso, o não-delimitado é parte integrante de qualquer processo *sígnico*. Essa vagueza deverá ser amenizada, espera-

---

<sup>18</sup> “Segundo termo da segunda tricotomia (...) se define (...) como aquela função *sígnica* que, em vez de exibir **em si** traços do objeto (característica do ícone) aponta **para fora de si** na direção do objeto.” (PINTO, 1995, p.28)

<sup>19</sup> “(...) signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de idéias gerais que opera no sentido de fazer com que o Símbolo seja interpretado como se referindo àquele objeto.” (PEIRCE, 2000, p. 52)

<sup>20</sup> “(...) termo que se produz da relação do signo com seu objeto. (...). Entende-se o interpretante como um **conteúdo objetivo** que se depreende da referência que o signo faz a seu objeto e somente nesse sentido pode ser visto como uma interpretação. (...) pode-se ver o interpretante como algo que se aduz ao signo, uma espécie de conclusão *lato sensu* de um raciocínio silogístico em que o signo e o objeto seriam premissas. Em certo sentido (...) a relação de representação é dialética.” (PINTO, 1995, p.29).

se, por algum outro signo ou experiência colateral<sup>21</sup> (por parte do intérprete, em acepção geral) durante o processo semiótico<sup>22</sup>.

Sendo, pois, a imagem a primeira do domínio do terceiro, finda por estar a ele estritamente vinculada. Por assim ser, toda imagem é uma idéia, cuja função é tornar visível características do objeto para uma mente. Por meio da observação direta do **signo icônico** descobre-se traços outros do objeto que ela denota. Deste modo, trata-se de um tipo **sígnico** responsável por revelar interpretantes inesperados. Logo, por estar sempre aberto ao novo (em devir perene), dele deriva-se a informação. Pinto (1995) adverte que os processos icônicos são fundamentados na forma, quer ela “seja concreta (tal qual um mapa territorial) ou abstrata (duas idéias diferentes, porém análogas, podem perfeitamente ser vistas como icônicas uma da outra)” (PINTO, 1995, p. 25), de maneira que os formalismos, de modo geral, também podem ser classificados como processos icônicos – sendo este o motivo que levou Peirce (2000) a pensar a Matemática como uma disciplina que tende para a primeiridade, uma vez que se baseia na noção de semelhança.

Sendo a imagem uma idéia (algo que é a partir de algo), o objeto que denota é igualmente uma idéia, que produzirá como interpretante uma idéia. Por assim ser, vincula-se ao domínio da terceira, conforme acima delineado. É, pois, o primeiro de uma relação de representação. Por não existir representação puramente icônica (análoga), qualquer imagem material é altamente convencional em seu modo de representação. Por vincular-se ao domínio do terceiro, liga-se ao futuro, pois todo geral encerra sempre uma parcela de potencialidade, sendo pois da ordem da previsão (aquilo que se sabe vai acontecer). Isso implica dizer que todo signo vinculado à terceira resguarda em si algo com o mundo potencial da qualidade (da primeireza) e com o mundo factual dos existentes (segundeza); é, pois, a conexão entre qualidade e fato. As imagens de síntese, por serem a atualização de uma matriz numérica altamente convencional, exibem em si as formas próprias do conceito que intentam representar. Elas são o modo como a convenção simbólica realiza o sensorial, todavia previamente determinado; resguardado seu grau de indeterminação, conforme indicado por Peirce (2000) anteriormente.

---

<sup>21</sup> Entende-se que o conceito de “experiência colateral”/“observação colateral”, elaborado por este mesmo pensador, auxilia o entendimento desta questão. Segundo Peirce (2000): “Por observação colateral, não quero dizer familiaridade com o sistema de signos. O que é assim obtido não é COLATERAL. É, pelo contrário, o pré-requisito para se obter qualquer idéia significada pelo signo. Mas, por observação entendo uma prévia familiaridade com aquilo que o signo denota. (...)” (PEIRCE, 2000, p. 161).

<sup>22</sup> Deve ser entendido como produção de sentido. A esse respeito ver: Peirce (2000) e Pinto (1995).

A partir dessas considerações peirceanas e dos comentários de Pinto (1995), compreende-se que a imagem de síntese, enquanto signo icônico, preserva as características deste. Seja porque concede forma a seu objeto, sendo ele existente ou não, seja também por ser capaz de gerar informação em função de sua abertura para o futuro. Daí o grau de novidade que as imagens de síntese são capazes de atualizar. Por vezes, figuram o real não apreendido diretamente pelos sentidos restritos do humano, mas ofertado à visão por intermédio de próteses capazes de torná-los visíveis (microscópios, câmeras, etc.). Podem também formalizar objetos não existentes, mas apenas imaginários ou fantasiosos; logo, são capazes de dar forma a idéias altamente abstratas como as da Matemática. Nesse caso, pode-se inferir serem as imagens de síntese a formalização da formalização, por serem atualização de uma matriz numérica.

Quando assim procedem, temporariamente, as imagens ocultam seu referente simbólico para fazer dele um signo icônico-imagético. Por intermédio delas, o conceito cede lugar à experiência sensível, para na seqüência retornar ao seu estatuto de idéia de sensação. Pode-se pensar, seguindo as inferências de Pinto (1995) discutidas anteriormente, que as sensações são ditadas pelas idéias que se tem delas, não enquanto simulacros, mas enquanto idéias compostas de sensações (a primeira inerente à terceira), visto ser difícil obter-se uma sensação de pura originalidade em acordo com o sentido que lhe confere a semiótica, pois a originalidade em *stricto sensu* seria da ordem da experiência primeira (vivência singular) irrefletida e efêmera, logo, inalcançável. Sendo assim, no que se refere à conduta social e à fruição proposta por obras estésico-comunicacionais conformadas por imagens (independente do modo como são constituídas estas superfícies visuais), o intérprete será capaz de responder aos estímulos apenas quando os reconhecer enquanto imagem/signo de uma experiência (passada) mesclada a estímulos sensoriais igualmente reconhecidos.

Essa formalização própria às imagens aponta também para sua especificidade mimética. A imagem sintética pautada na *mimesis*<sup>23</sup>, não como uma mera representação da realidade apenas, assim como toda imagem, tende a mimetizar seu objeto de modo a apresentá-lo por meio de si mesma; o que nada mais é que um simples processo referencial, visto manter-se o objeto como referente constante. No caso da imagem de síntese, seu objeto permanece sendo a matriz numérica, ou idéia/conceito responsável por gerar esse modelo algorítmico. Esse seria o tratamento tradicional das relações sígnicas, que busca atingir o

---

<sup>23</sup> Uma das propriedades do signo icônico e que será analisada em capítulo posterior.

**algo que é** por intermédio do **como se** à revelia do veículo, o que instaura a estética realista, adianta Pinto (1995). Ainda no rastro das inferências desse comentador da obra peirceana, há um outro modo de se pensar o signo imagético que leva a uma concepção menos corriqueira de *mimesis*. Refere-se à compreensão de que um signo, embora represente um objeto, é ele mesmo (o signo) um objeto (uma entidade). Ao se dar a conhecer, tal signo tanto poderá exibir o objeto que representa (é o caso do ícone) quanto se mostrar a si mesmo, obscurecendo/ocultando o objeto em questão. Quando assim procede,

Ao exibir seu caráter de primeira, de signo (...) a imagem como que se absolutiza. Ao eclipsar o objeto, a imagem emerge como um como se, (...) ela aparece como se fosse um como se, não como se fosse algo que é. O ser da coisa desaparece, substituído pela imagem, o artifício se torna o objeto, e a ordem de coisas a que costuma chamar realidade perde seus contornos para se tornar, ela mesma, signo (...). Estabelece-se, dessa forma, o estatuto do simulacro: realiza-se a representação, em vez de representar-se a realidade. Isso faz com que a realidade seja uma profusão de signos dissociados de seus objetos 'reais', num tipo de relação representacional que não se ancora em arranjos simbólicos, para além daqueles produzidos por e para suas próprias necessidades internas. (PINTO, 1995, p. 27)

Ao agirem assim, as imagens tendem a apresentarem a si mesmas como objeto, pois a relação de representação que instauram apóia-se apenas nos arranjos simbólicos (conceitos) produzidos unicamente para resguardar suas próprias necessidades significativas. É por essa razão que não se pode pensar no signo imagético, seja qual for, como uma representação somente. Embora participe da relação triádica<sup>24</sup>, conforme proposto pela semiótica, a imagem não é apenas um primeiro do terceiro, mas um primeiro do primeiro, “enquanto qualidade (i)material da relação representacional, que faz com que o objeto seja (des)conhecido” (PINTO, 1995, p. 27).

Embora a imagem de síntese não represente alteração na ordem da representação conforme estruturada por Peirce (2000), preservando dessa teoria seus princípios básicos dentro daquilo anteriormente intitulado semiose, crê-se importante ressaltar a consideração realizada por Alliez (1996), para quem “não é senão com as tecnologias numéricas que se vê finalmente suspensa a fé perceptiva em uma aderência ao mundo

concebido como lugar das coisas” (ALLIEZ, 1996, p.267). No capítulo seguinte, tencionou-se compreender como essa questão se efetiva, ou não, a partir do encontro de obras estésico-comunicacionais com a constância perceptiva de seus fruidores. Por ora, considera-se apenas que o atual contexto sócio-cultural-tecnológico permeado por imagens de síntese assemelha-se àqueles períodos críticos onde as ordens de representação e dos conhecimentos hipoteticamente instituídos são ostensivamente questionadas e por vezes refutadas. Como indica Parente (1996),

Nenhuma reflexão séria sobre o devir da cultura contemporânea (...) pode deixar de constatar que existe uma enorme multitude de sistemas maquínicos, em particular a mídia eletrônica e a informática, que incidem sobre todas as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e afetos. (...) (PARENTE, 1996, p. 14-15).

De maneira similar, não se pode lidar com o suposto determinismo tecnológico como se tais avanços e seus produtos (como são as imagens de síntese) fossem absolutamente alienígenas ao fazer humano, logo, estranhos à sociedade que os fabricam e aos agenciamentos coletivos que determinam seu uso. Como deduz Guattari, citado por Parente (1996), tais mutações tecnológicas são apenas modos, formas, hiperdesenvolvidas, em alguma medida, da própria subjetividade interpenetrada por objetividades diversas; tendo algo similar ocorrido em períodos anteriores onde esta interpenetração era engendrada igualmente por inúmeros dispositivos maquínicos que igualmente operaram uma modelização das formas existenciais. Machado (2001), por exemplo, entende que o sistema digital de produção imagética, em alguma medida, reflete a tradição da arte oriental e medieval, pois ambas consistiam em “pensar a representação como diagrama estrutural do objeto e a imagem como visualização do conceito que forjamos desse objeto” (MACHADO, 2001, p.136-137). Por esse motivo,

(...) a dimensão fundamental da ‘reprodução’ imagética da realidade propiciada pelas tecnologias da imagem não se reduz nem a seu caráter

---

<sup>24</sup> Divisíveis em três modos: por tricotomia, conforme o Primeiro, o Segundo e o Terceiro correlato forem, respectivamente, mera possibilidade, existente real ou lei. (In.: PEIRCE, 1990, p. 50)

instrumental, como extensão dos sentidos do homem (McLuham), nem tampouco a sua capacidade manipulatória, como fator condicionador da consciência (marxistas), mas sim a seu valor ontológico, como princípio gerador de um novo real. (...) Se cada sociedade tem seus tipos de máquinas, é porque elas são o correlato de expressões sociais capazes de lhes fazer nascer e delas se servir como verdadeiros órgãos da realidade nascente. Cada tecnologia suscita questões relativas à sua consistência enunciativa específica que, em última instância, se articula com a produção discursiva de uma sociedade num determinado momento. As mutações e rupturas tecnológicas devem ser avaliadas em função de suas tendências: a tendência à homogeneização universalizante (territorialização) e a tendência à heterogeneização singularizante (desterritorialização) da subjetividade. Entretanto, o produto das tecnologias imagéticas, embora marcado pelos regimes sociais nos quais ele se produziu, é condicionado por relações de força que o articulam a posições de poder de forma autônoma (...) ele pode ou não liberar o real capturado pelas representações dominantes. A fotografia e o cinema (...) podem ser utilizados em função de articulações enunciativas que nos permitem integrá-los a outros regimes sócio-imagéticos. (...). (PARENTE, 1996, p. 14-15)

Tendo-se compreendido que, apesar de aparentemente inéditas, as imagens de síntese preservam as características e vinculações simbólicas próprias ao signo icônico enquanto o primeiro da terceira, e que, por assim ser, mantém o modo de funcionamento da semiótica prevista a partir dessa categoria sógnica em sua perene articulação com outros elementos sógnicos, entende-se também que sua originalidade encontra-se, como indicado por Machado (2001) e por Couchot (2003), em sua morfogênese. O fato da imagem de síntese não romper com a estrutura sógnica proposta pela semiótica ou mesmo manter-se em sua superfície visual (tal qual imagens constituídas por intermédio de outras técnicas de produção) não diminui, em nenhuma medida, sua importância; seja para o estudo aqui proposto, seja enquanto elemento característico da contemporaneidade. Pois, por ser princípio gerador de um novo real, suscita questões acerca de seu papel na conformação discursiva da sociedade da qual é parte integrante e elemento conformativo.

Intenta-se, pois, apreender as tendências e tensões que essas imagens resguardam dentro da configuração discursiva da sociedade atual e em que medida elas liberam o real capturado pelas representações dominantes, conforme previsto por Parente (1996). Por essa razão, tornou-se necessário analisar essas imagens enquanto elementos constituintes de processos discursivos próprios à sociedade contemporânea, *locus* originário das imagens sintéticas. Por ser o cinema uma mídia audiovisual extremamente popular e por seu desenvolvimento ser – dentro de um contexto histórico mais amplo – paralelo ao das tecnologias e cultura, optou-se por buscar apreender o funcionamento das imagens

sintéticas na contemporaneidade por intermédio do uso que delas se realiza quando da estruturação do discurso cinematográfico considerado clássico (narrativo), pela extensão de público que atinge ou porque todo discurso revela-se como atividade própria a sujeitos inscritos em contextos determinados, o que "pressupõe a articulação da linguagem sobre parâmetros de ordem não lingüística" (MAINGUENEAU, 2000, p.43).

Por assim ser, todo discurso conforma "uma unidade de comunicação associada a condições de produção determinadas" (MAINGUENEAU, 2000, p.44). Para além da incrustação sócio-cultural própria ao ato discursivo, entende-se que o dispositivo cinematográfico possibilita a compreensão da articulação proposta pelas imagens sintéticas quando da estruturação do discurso contemporâneo, uma vez que, por ser suporte, suporta determinado saber. Como entendido por Agamben (2007), dispositivo é tudo que há – de uma ou outra maneira – com capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar, fixar e assegurar gestos, comportamentos, opiniões e discursos dos seres vivos. Se, outrora, o fazer do homo sapiens possibilitou o surgimento dos dispositivos, diz Agamben (2007), na atualidade, inexistente momento onde indivíduos não sejam modelados, contaminados ou controlados, em alguma medida, por um dispositivo. O cinema é um desses operadores, assim como as imagens de síntese o são, pois

(...) mesmo antes de sua reprodução, qualquer objeto já veicula para a sociedade na qual é reconhecível uma gama de valores dos quais é representante e que ele "conta": qualquer objeto já é um discurso em si. É uma amostra social que, por sua condição, torna-se um iniciador de discurso, de ficção, pois tende a recriar em torno dele (mais exatamente, aquele que o vê tende a recriar) o universo social ao qual pertence. Desse modo, qualquer figuração, qualquer representação chama a narração, mesmo embrionária, pelo peso do sistema social ao qual o representado pertence e por sua ostensão. Para perceber isso, basta contemplar os primeiros retratos fotográficos, que instantaneamente se tornam, para nós, pequenas narrativas. (AUMONT, 2007, p.90).

A partir desses pressupostos, intentou-se assimilar o papel estruturador das imagens de síntese dentro das conformações discursivas cinematográficas da atualidade; mas antes mesmo tentou-se também compreender o que acontece ao dispositivo cinematográfico e às próprias imagens sintéticas quando estas migram para a película, perdendo, em alguma medida, sua capacidade dialógica, característica essencial de sua morfogênese.

### 3.5 A imagem de síntese na estruturação discursiva

Enquanto parte integrante da estruturação discursiva cinematográfica contemporânea, as imagens de síntese, pode-se dizer, ganharam “maturidade”, sobretudo, na década de noventa. Seja porque, como apresenta Couchot (2003), apenas no início dos anos 80 tornou-se possível a modelização em 3D, o que permitiu simular a constituição de objetos numéricos (elaboração de maquetes tridimensionais) visualizados por meio de imagens animadas; seja porque apenas com os experimentos desenvolvidos por realizadores como Philippe Bergeron a mão do animador foi liberada de seu trabalho de dar “vida” (oferecer características expressivas) ao rosto de um personagem; tais expressividades passaram a ser fornecidas diretamente pela face de um ator (uma espécie de radicalização dos efeitos e procedimentos de automatização da produção de imagem).

Fato é que essas técnicas de animação, entre outras, migraram para o cinema em sua abrangência geral, e quando do lançamento, em 1993, do filme *Jurassic Park*, de Steven Spielberg, alcançou-se uma apropriação singular das tecnologias algorítmicas. Como indica Couchot (2003)

O filme de Spielberg, *Jurassic Park* (1993) - cujos dinossauros, inteiramente realizados em imagens de síntese tridimensionais animadas, são incrustados num filme rodado com atores verdadeiros e em cenários naturais, sem que suspeitemos sua origem artificial -, marca uma etapa importante na apropriação dessas técnicas pelo cinema. Para Spielberg, esses dinossauros não são simples efeitos especiais - técnicas utilizadas desde os primórdios do cinema que foram consideravelmente aperfeiçoadas com o numérico -, são verdadeiros atores que anunciam a chegada dos atores humanos de síntese. Verdadeiros atores, isto é, seres vivos, cujo realismo, a conformidade com o real, é total, mesmo se este real não pertence ao presente e se a comparação com o original possa parecer tênue. Um curta-metragem sobre a realização técnica do filme condensa as intenções do autor. Trata-se, para ele, de dar ao público a sensação de “ver pela primeira vez” um dinossauro, de o convencer que “a realidade se desenrola sob seus olhos”. Spielberg diz que a filmagem poderia ter sido “efetuada há sessenta milhões de anos”. O filme mergulha num passado imemorial para trazer criaturas ao mesmo tempo verdadeiras e míticas, “tal qual elas eram” e lhes dar vida. Pois para Spielberg o público quer o verdadeiro, o realismo. Ele também cuida dos mínimos detalhes, na forma e no desenvolvimento dos dinossauros. Ele apela a animadores tradicionais, a maquetistas e comediantes, a profissionais da robótica, engenheiros eletrônicos e a paleontólogos, mas é o computador que permite cruzar as tecnologias e chegar à semelhança e ao “natural” procurado. As conclusões



que o realizador tira de sua experiência são exultantes: “Este avanço tecnológico torna tudo possível”, “não há mais freio de ordem material à imaginação”, “um imenso potencial está à disposição dos cineastas”. (COUCHOT, 2003, p. 210-211).

Elege-se também a década de noventa como ponto de partida para os estudos acerca das imagens de síntese na constituição do discurso cinematográfico contemporâneo, ainda porque, conforme explica Luca (2004), foi neste período, mais precisamente o ano de 1998, que as condições para a implementação de sistemas de projeção eletrônica e a conformação de salas de exibição digital (cinema digital) foram consolidadas em função do lançamento do projetor digital de 3-chips. Entretanto, se até a atualidade este tipo de ambiência para a transmissão e fruição cinematográficas não se tornou uma constante sócio-cultural, é meramente por conter em si questões políticas e econômicas que envolvem interesses conflitantes entre os conglomerados multinacionais que controlam o setor. Há de se dizer ainda que nessa época a qualidade de resolução da veiculação digital já suplantara a da película. Constatação que corrobora o potencial dialógico próprio às imagens sintéticas e aponta como a cinematografia atual poderia ser diferente, caso estas possibilidades já tivessem sido atualizadas.

Se por um lado muitas das especulações acerca do cinema digital não têm se efetivado<sup>25</sup>, por outro é certo que a presença das imagens de síntese na constituição discursiva cinematográfica apresenta-se como uma constante e tem ocasionado inúmeras reações, que vão desde uma fruição corriqueira (por ofertar a ilusão de que se testemunha eventos reais desenvolvidos em conformidade à realidade cotidiana) até um estranhamento perante a hiper-realidade que o digital exacerba. Tais imagens refletem igualmente os inúmeros processos de hibridação pelos quais vem passando o cinema, ao absorver tecnológicas próprias de mídias recentes. Melhor seria, conforme sugerido por Santos (2000), dizer que o cinema, a partir de então, passa por um processo de transgênese. Embora ambas sejam metáforas extraídas do universo biológico, a primeira diz de um processo de associação de linhagens distintas, enquanto esta aponta para uma constituição que transcende a mera combinação/mistura de materiais singulares. A autora defende que o cinema contemporâneo passou por uma espécie de transmutação efetuada no cerne/gene de sua estruturação. É como se o cinema, posto em contato com as tecnologias

---

<sup>25</sup> A esse respeito ver Luca (2004).

digitais (algorítmicas), a partir de então, sofresse uma espécie de modificação em sua informação genética. Segundo Santos (2000) o produto transgênico é alcançado

(...) com a introdução de uma seqüência de DNA recombinante (são moléculas de material genético manipulado fora das células vivas, mediante modificação de segmentos de DNA/RNA, natural ou sintético, que possam multiplicar-se em uma célula viva) no patrimônio hereditário do organismo de outra espécie - incluindo micro-projeção, micro encapsulação, fusão celular e técnicas de hibridação. Como resultado, obtemos a formação de novas células com novas combinações genéticas. (SANTOS, 2000, p. 97)

Por essa via explicativa, entende-se que o cinema contemporâneo apresenta-se enquanto algo distinto daquele originário da década de 1890 (primeiras projeções realizadas por Lumière e Edison), nascido quando do apogeu do imperialismo, início da psicanálise, do nacionalismo, assim como da emergência do consumismo; fato que indica a permeabilidade do meio às tensões tecnológicas, históricas e sócio-culturais. Verifica-se, pois, que com o desenvolvimento das imagens de síntese, e sua posterior interpenetração com o meio cinematográfico, alterou-se a conformação deste amplificando suas possibilidades comunicacionais e interativas, mesmo que estas ainda sejam apresentadas de maneira modesta. De qualquer modo, Nunes (1997) afirma tratar-se de

(...) nova modalidade de cinema que vai buscar na eletrônica analógica e digital os elementos sógnicos necessários para a transformação de todo o seu aparato signifiante no sentido de um delineamento de uma fase híbrida, cada vez mais maleável. (NUNES, 1997, p. 13)

(...) Trata-se, na verdade, de mutações de caráter endógeno que, paulatinamente, aperfeiçoam a natureza técnica do cinema e que resultam em mudanças qualitativas de ordem externa, sobretudo quanto a estruturação de mensagens. (NUNES, 1997, p. 21)

Se por um lado o cinema passou por esse processo de transgênese, em alguma medida as imagens de síntese alteram-se, visto que, ao serem transportadas para a película cinematográfica, perdem sua capacidade dialógica e parte de sua capacidade de confronto

perceptivo. Embora o cinema ainda não seja a mídia que coteja de modo mais radical a constância perceptiva de seus receptores (se comparado ao tipo de embate proposto pelas imagens sintéticas em ambientes dialógicos, por exemplo), exigindo desta maior flexibilização na apreensão discursiva e por vezes solicitando uma quebra radical de paradigmas, ele vem igualmente remodelando suas criações ao incorporar e discutir os efeitos advindos pelos constantes avanços tecnológicos responsáveis pelo desenvolvimento e atualização de imagens por meio de tecnologias cujo potencial seria, aparentemente, exacerbar e aperfeiçoar a representação de mundos e imaginários possíveis. Por intermédio das imagens sintéticas e em função do ritmo e das dimensões sensoriais que inauguram, pode-se, inclusive, redimensionar as noções de tempo/espaço e modificar visões de mundo. Bellour (1997) enfatiza a centralidade das imagens nesse contexto.

Ei-las de volta, as imagens do mundo. Todas as imagens. As da história e as da lenda. As imagens do corpo-máquina que as recebe e transmite. Elas chegam com uma violência que aumenta a sensação de urgência. É preciso saber o que se tornaram essas imagens e como elas nos chegam hoje que o mundo desapareceu, devorado por sua própria expansão. Agora que já não acreditamos nesse mundo, diz Deleuze, porque o vínculo entre o homem e o mundo foi rompido, como continuar acreditando na crença, nosso único vínculo, como acreditar apesar de tudo neste mundo no qual estamos “como numa pura situação ótica e sonora”? (DELEUZE apud BELLOUR, 1997, p.230)

A partir desse contexto, para melhor apreender as mudanças que chegam ao domínio heterogêneo dos artefatos visuais, seja nos seus modos de criação, seja nos modos de transmissão e fruição, faz-se necessário (tal qual indicado por Deleuze) indagar e buscar compreender as alterações pelas quais passam nossa *fé perceptiva* e em que medida perde-se realmente essa crença no mundo, conforme inferido pelo autor. Aqui se faz referência, por exemplo, às transfigurações proporcionadas pelos dispositivos técnicos audiovisuais que vinculam a experiência sensível ao conhecimento do mundo. Há de se lembrar que o juízo perceptivo, embora seja em primeira instância da ordem do particular, é construído/elaborado culturalmente; logo, é uma emanção daquilo que poderia ser denominado “juízos perceptivos culturais”. Quando certos dispositivos – as próteses de visão, por exemplo – são desenvolvidos, parecem causar estranhamento na crença perceptiva. Quando isso ocorre, impele-se a re-configurar supostas certezas acerca das coisas do mundo e de nossa própria existência. Sobre esse aspecto, preliminarmente,

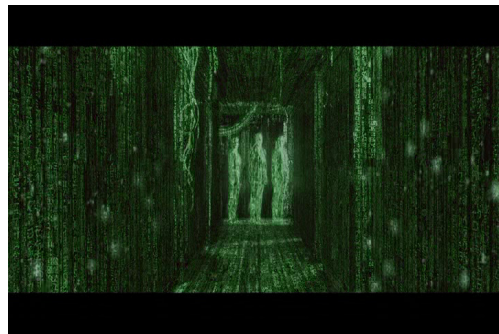
pode-se contentar com as considerações de Peirce (2000) que adverte referir-se a um hábito da mente, em certa medida, satisfatório. Todavia, esse conceito será desenvolvido em capítulo posterior.

Previamente há de se dizer que o conceito de *fé perceptiva* desponta para os propósitos desta pesquisa como um operador precioso, pois se intui ser ele capaz de questionar e confrontar os supostos vínculos miméticos que a geração de imagens de síntese poderia guardar com o efeito de real, ou seja, com a verossimilhança. Por essa razão, o conceito de *mimesis* torna-se igualmente relevante à pesquisa. O termo pode num primeiro momento ser entendido como *imitatio*; caminho pouco proficiente, pois implicaria, quando da análise das obras culturais, a noção de imitação da imitação que possibilitaria apenas a composição e a valorização de determinados produtos culturais comunicacionais em função de sua correspondência ou mesmo discordância com padrões previamente determinados (tradições, costumes, etc).

Tendo por objetivo melhor delinear o conceito, Lima (2003) cita Auerbach e indica um modo alternativo e aparentemente mais profícuo de se compreender o conceito de *mimesis*. Para ele, ser capaz de imitar é o que permite ao indivíduo transcender a passividade que o assemelha a tudo que lhe é contemporâneo. É uma espécie de decisão que define o ser. Trata-se de uma forma cambiante. Uma espécie de permanência sempre mutante. Todavia, Lima crê ser esta questão merecedora de análise mais pontual. Compreende-se, pois, ser necessário o questionar acerca do que permanece e do que é alterado com a geração de imagens de síntese e o uso que dela se faz na constituição do discurso cinematográfico atual. São essas questões que permeiam o desenvolvimento dos capítulos subseqüentes, como será apreendido. Para a consecução desse intento, optou-se por confrontar a teoria com produtos culturais, no caso, filmes constituídos com imagens de síntese, os quais são a seguir apresentados em quadro sinopse.

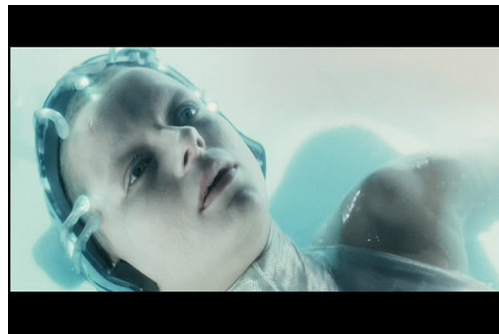
## QUADRO 1 SINOPSE DOS FILMES

“**MATRIX**” – (EUA-1999/cor/136min-Direção Andy e Larry Wachowski/Roteiro- Andy e Larry Wachowski/Gênero-Ação/Ficção Científica/Idioma-Ingês)



A trama desenvolve-se por volta do ano 2200, quando, após o advento da inteligência artificial, máquinas de última geração dominam os seres humanos. Estes, visando cortar o suprimento de energia solar para as máquinas, encobrem o sol. Em contrapartida, as máquinas descobrem que cada ser humano produz, em média, 120 volts. Elas dominaram o planeta e passaram a cultivar humanos como fonte de energia. Para assegurar a eficácia desse cultivo, cada ser humano recebe um programa de realidade virtual. Enquanto seus corpos reais permanecem mergulhados em habitáculos nos campos de cultivo, suas ações acontecem dentro da Matrix, programa de computador ao qual todos estão conectados e que simula a humanidade do final do século XX. Resta, no entanto, próxima ao centro da terra, uma derradeira cidade de humanos livres. Estes enviam missões para o combate às máquinas. Morpheus (Laurence Fishburne), um dos líderes dessas missões, vislumbra haver entre os habitantes da Matrix o “predestinado” – que, ao ser alçado da ilusão (espécie de ressurreição) provocada pela realidade virtual e devidamente treinado, seria capaz de controlar o programa e destruir os mecanismos antivírus, personificados por agentes da Matrix. Para estes, os seres humanos livres são o vírus que assola o planeta. Matrix foi elaborado numa trilogia (Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions). Entretanto, apenas o primeiro filme virou sucesso de bilheteria, e apenas ele será abarcado como objeto de estudo.

“**MINORITY REPORT**” – (EUA-2002/cor/145min-Direção Steven Spielberg/Roteiro- Philip K. Dick e Scott Frank/Gênero-Ficção Científica/Idioma-Ingês)



O enredo desenvolve-se no suposto ano de 2054, em Washington, onde existe uma espécie de divisão pré-crime que findou por exterminar os assassinatos nessa cidade. Nesse setor policial o futuro é antecipado pelos precogs – espécie de paranormais que apontam os culpados, que são capturados e punidos, antes mesmo que o crime seja cometido. O sistema é constituído por três precogs que operam em conjunto e permanecem confinados no interior de um recipiente com fluido nutriente. Quando têm uma visão, o nome da vítima é grafado em uma pequena esfera e o do culpado numa outra. Suas “visões mentais”, transformadas em imagens que descrevem o evento futuro, são igualmente projetadas, e a hora exata na qual ocorrerá o crime é indicada. Tais informações são de acesso restrito a policiais de elite que operam no sentido de encontrar e julgar o culpado antes que o crime seja praticado. Eis que surge o dilema: pode alguém ser julgado e condenado por um crime que não chegou às vias de fato? O desenvolvimento do enredo ganha fôlego quando justamente o líder da equipe de policiais de elite tem o nome inscrito numa esfera como o suposto culpado por um crime que acontecerá em menos de trinta e seis horas. Logo, a confiança que este creditava ao sistema é fortemente abalada e, desesperado, sai em busca de uma pista que possa inocentá-lo, antes mesmo que seus colegas o capturem.

## QUADRO 1 SINOPSE DOS FILMES

**“V DE VINGANÇA”** – (EUA/Alemanha-2006/cor/132min - Direção James McTeigue/Roteiro- Andy e Larry Wachowski/Gênero-Ação/Suspense/Ficção Científica/Idioma- Inglês)



Baseado numa série em quadrinhos do autor Alan Moore, com desenhos de David Lloyd, V de Vingança retrata uma história que se desenvolve numa Londres totalitária, no ano de 2038, onde um enigmático anarquista busca destruir o governo fascista que se incumbiu do poder após um período de guerra nuclear. A semelhança com o regime nazista é evidente em função do governo deter o controle sobre a mídia, de haver uma polícia secreta, além de campos de concentração para minorias raciais e sexuais. Seguindo os moldes de “1984”, de George Orwell, existe um sistema de monitoramento ubíquo realizado por câmaras óticas. O enredo se desenrola a partir do final do conflito político, num momento em que os campos de concentração já foram desativados e em que a população se encontra num estado complacente. Eis que surge “V” (Hugo Weaving), um mascarado detentor de habilidades e recursos diversos, que descortina uma imbricada campanha para a derrubada dos detentores do poder. Carismático, feroz e de senso moral ambíguo, “V” explode dois marcos londrinos, assume o controle das ondas de rádio e TV conclamando os concidadãos a rebelarem-se contra a corrupção, tirania e opressão reinantes. Suas ações são desenvolvidas ao lado de Evey (Natalie Portman), uma jovem que perdeu os pais no período de guerra – e que fora, por ele, salva de uma situação de morte.

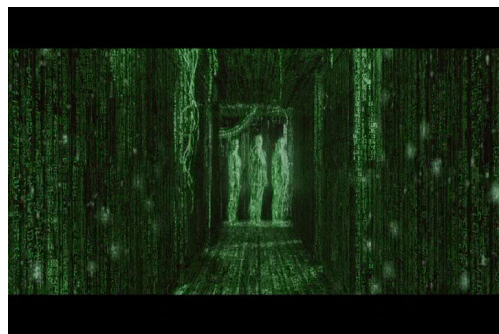
**“1984”** – (Inglaterra-1985/cor/115min - Direção Michael Radford/Roteiro- George Orwell/Gênero-Ficção Científica/Idioma-Inglês)



Trata-se de uma adaptação da obra literária “1984”, do escritor Eric Arthur Blair sob o pseudônimo de George Orwell; foi publicada no ano de 1948 e seu título originou-se da inversão dos dígitos finais do ano de publicação da obra. Discute o tema da dominação das massas por um regime autoritário, cujo objetivo é eliminar toda forma de liberdade e de subjetividade. Mostra como o poder totalitário que se faz onipresente altera o curso da história, modifica o idioma e adultera a mente de cada cidadão que, por sua vez, é obrigado a aceitar e jurar lealdade aos ditos e desditos do partido. Por ser imutável, o sistema combate tudo o que venha desviar ou mesmo comprometer a relação de poder instituída. Críticas, questionamentos e revoluções são encarados como patologia social e são devidamente tratadas nas câmaras de reabilitação (tortura). O nível de controle operado pelo sistema é de tal dimensão que uma nova língua e códigos são criados e todos são obrigados a se adaptarem às incessantes mudanças. Tanto memória quanto história são apagadas. Palavras são destruídas e/ou destituídas de seus significados originários de modo a extinguir todo e qualquer tipo de pensamento. Nela, a verdade é aquilo que se constrói. A obra “1984” é considerada uma das mais citadas distopias literárias já escritas. Nessa categoria e relevância, figura juntamente com Fahrenheit 451, Admirável Mundo Novo e Laranja Mecânica.

## QUADRO 2 PRINCIPAIS PERSONAGENS DOS FILMES

“**MATRIX**” – (EUA-1999/cor/136min-Direção Andy e Larry Wachowski/Roteiro-Guião Andy e Larry Wachowski/Gênero-Ação/Ficção Científica/Idioma-Inglês)



**Thomas A. Anderson / Neo** (Keanu Reeves): Programador de computadores que atua como hacker sob o codinome Neo, e mais tarde descobre ser o “escolhido”.

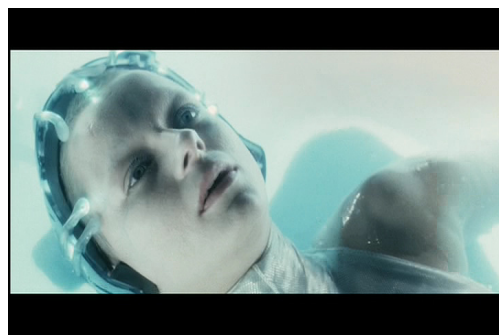
**Morpheus** (Laurence Fishburne): Um ser humano libertado da Matrix, capitão da nave Nabucodonozor e mentor de Neo.

**Trinity** (Carrie-Anne Moss): Libertada por Morpheus, é membro da equipe de Nabucodonozor e forma par romântico com Neo.

**Smith** (Hugo Weaving): Um agente programado para destruir Zion e impedir que humanos saiam da Matrix.

**Tank**: Operador da nave Nabucodonozor, irmão de Dozer e nascido em Zion, fora da Matrix.

“**MINORITY REPORT**” – (EUA-2002/cor/145min-Direção Steven Spielberg/Roteiro-Guião Philip K. Dick e Scott Frank/Gênero-Ficção Científica/Idioma-Inglês)



**John Anderton** (Tom Cruise): Chefe do departamento de Pré-Crime em Washington. Descobre que é acusado de um crime que ocorrerá no futuro. Deseja provar sua inocência e descobrir a verdade sobre o Pré-Crime.

**Diretor Lamar Burgess** (Max Von Sydow): Um dos criadores do departamento de Pré-Crime e chefe de Anderton.

**Dr. Iris Hineman** (Lois Smith): Uma das pioneiras no programa de Pré-Crime, mas que se afastou do departamento.

**Leo Crow** (Mike Binder): Homem que supostamente será assassinado por John Anderton.

**Danny Witwer** (Colin Farrell): Agente Federal designado para investigar o Pré-Crime.

## QUADRO 2 PRINCIPAIS PERSONAGENS DOS FILMES

**“V FOR VENDETTA” / “V DE VINGANÇA”** – (EUA/Alemanha-2006/cor/132min - Direção James Mc Teigue/Roteiro-Guião Andy e Larry Wachowski/Gênero-Ação/Suspense/Ficção Científica/Idioma-Inglês)



**V** (Hugo Weaving): Vingador anarquista de origem desconhecida, caracteriza-se pela máscara de Guy Fawkes que usa como disfarce.

**Evey Hammond** (Natalie Portman): filha de rebeldes assassinados pelo regime totalitário, foi salva por V dos homens-dedo.

**Eric Finch** (Stephen Rea): Principal investigador no caso do terrorista V, acaba descobrindo um crime cometido pelo próprio governo.

**Chanceler Adam Sutler** (John Hurt): Alto governante, um dos responsáveis pelas atrocidades cometidas pelo partido.

**Sr. Creedy** (Tim Pigott-Smith): Membro do alto escalão do partido e homem de ferro do Chanceler.

**“1984”** – (Inglaterra-1985/cor/115min - Direção Michael Radford/Roteiro-Guião George Orwell/Gênero-Ficção Científica/Idioma-Inglês)



**Winston Smith** (John Hurt): um modesto funcionário do Ministério da Verdade, cujo trabalho é retificar notícias anteriormente publicadas, dando-lhes versões retroativas de históricas edições do jornal The Times.

**O'Brien** (Richard Burton): membro do alto escalão do partido e torturador de Smith.

**Julia** (Suzanna Hamilton): membro do partido, trabalha no Ministério do Amor e envolve-se com Winston.

**Parsons** (Gregor Fisher): Membro do partido e vizinho de Winston.



### 3.6 Obras distópicas

Crê-se necessário, antes de passar aos capítulos seguintes, apresentar uma característica compartilhada pelas obras escolhidas, além daquela que aponta sê-las obras discursivas ficcionais. Todas as obras constituintes do corpus dessa pesquisa dissertativa são distópicas. A distopia (antiutopia) é considerada por muitos como a antítese da obra tida como utópica. Seria um tipo de “utopia negativa”, uma espécie de ficção caracterizada pelo totalitarismo, onde a ameaça do coletivismo sobre as liberdades individuais, sociais e de participação política colocaria em risco a realização humana.

Nesse tipo de obra, a sociedade perfeita (utópica) mostra-se corruptível e as normas instituídas para o bem comum são flexíveis. Mesmo as tecnologias e inovações científicas, por exemplo, que poderiam ser reconhecidas como símbolo de perfeição, findam por serem utilizadas como potentes meios de controle social; e por vezes elas mesmas se rebelam e tomam a posse do poder. Normalmente são criadas com intuito satírico ou de alerta, almejando, neste caso, discutir as convenções sociais e os exageros praticados. Nesse sentido, obras distópicas são intimamente ligadas à sociedade atual e são utilizadas em boa parte nas histórias de ficção científica, onde a utilização da “alta tecnologia” terminaria por dominar o mundo.

As obras aqui analisadas são, em maior ou menor grau, distópicas. Todas elas apresentam um vínculo com o mundo, com a época que pretendem questionar. Para tanto, criam um tempo geralmente futuro ou um mundo paralelo. A distopia que sugerem figura como consequência da ação ou da falta desta por parte do homem, ou fruto de um comportamento indevido/questionável ou, ainda, da própria estupidez humana. Todas têm, em alguma medida, a moral como valor universal, e discutem os reflexos das atitudes individuais ou coletivas praticadas. A partir dessa constatação, oferecem veemente crítica aos contextos sociais resultantes desses atos e apresentam/defendem as crenças e valores do autor.

O enredo que desenvolvem tira proveito, geralmente, da falta de discernimento que supostamente emana dos homens que, em sua maioria, mostrar-se-iam desprovidos de

instrumentos que os permitam agir de modo propositivo efetivo. O corpus analítico apresenta, em sua totalidade, uma forma de poder exercido/mantido por uma minoria (elite) detentora dos meios necessários para suprir as carências/privações dos seus “protegidos”. O discurso pessimista que elaboram tende a eliminar qualquer possibilidade de esperança; contudo, propõem uma possibilidade de reação desencadeada pelo “escolhido”, “predestinado”, “pela reação proletária”, etc. A onipresença dos meios de comunicação e suas estratégias propagandistas, a censura e a repressão empreendida pelo estado ditatorial são outras características marcantes nas obras analisadas. Tais obras convidam à reflexão acerca da vontade de se aperfeiçoar o mundo e da suposta necessidade de se dizer da verdade dos entes e apreender a inteligibilidade do mundo, e falam das técnicas constantemente aprimoradas; em suma, dizem dos artifícios humanos que podem, por vezes, colocar em risco a própria integridade física, ética e moral do homem que se lança em tal empreendimento.

## 4 A FÉ PERCEPTIVA E A ATRIBUIÇÃO DA VERDADE

Vemos as coisas mesmas, o mundo é aquilo que vemos - fórmulas desse gênero exprimem uma fé comum ao homem natural e ao filósofo desde que abre os olhos, remetem para uma camada profunda de “opiniões” mudas, implícitas em nossa vida. (...) essa fé tem isto de estranho: se procurarmos articulá-la numa tese ou num enunciado, se perguntarmos o que é este *nós*, o que é este *ver* e o que é esta *coisa* ou este *mundo*, penetramos num labirinto de dificuldades e contradições.

(MERLEAU-PONTY, 2005, p.16)

### 4.1 A pertinência do conceito de fé perceptiva

Tendo-se em mente as considerações de Silverstone (2005) acerca da importância de se estudar a mídia, por ser ela parte constituinte da tessitura do cotidiano e por possuir dimensão essencial na experiência<sup>26</sup> contemporânea, seja para fins de entretenimento ou informação, seja ainda para perpetuar, intensificar ou alterar a conformação dessa mesma experiência, percebeu-se a pertinência de se atentar para as constantes reformulações perceptivas identificadas por Virilio (1994) ao serem confrontadas por contínuas modificações dos aparatos tecnocientíficos. Este autor fala de crise das representações públicas tradicionais, da automação da percepção e da insurgência de uma visão sintética cujos efeitos e conseqüências devem ser perscrutados no intuito de se compreender o que seria, conforme intitulada por ele, uma “logística da percepção” persistentemente

---

<sup>26</sup> Diz-se da participação pessoal/coletiva em situações repetíveis/memoráveis, mas não absolutamente constantes. Assim como Peirce (2000), entende-se ser a experiência algo sempre passado.

confrontada por modificações introduzidas pelas tecnociências e sua conseqüente utilização e disseminação realizada pelos aparatos midiáticos.

Quando dessas leituras, defrontou-se com a utilização do termo fé perceptiva e atinou-se que este seria de significativa importância para a compreensão dessa “logística da percepção contemporânea” indicada por Virilio (1994), assim como para o entendimento do *modus operandi* dos discursos cinematográficos atuais. Visando indagar como a fé perceptiva é ao mesmo tempo perpetuada, confrontada e conformada pela mídia, tomou-se o cinema de ficção científica como o *locus* de análise dessa questão, seja por utilizar em seus processos de criação aparatos tecnológicos cada vez mais sofisticados proliferando os momentos de disseminação de imagens sintéticas – que são o foco desse estudo –, seja porque incorpora nos discursos que elabora elementos que apresentam e discutem esses avanços na estrutura sócio-cultural.

Por ser o cinema um tipo de mídia, crê-se poder considerá-lo em conformidade ao pensamento de Silverstone (2005) que entende ser esta algo profílicamente social na medida em que opera como sucedânea das incertezas corriqueiras da “interação cotidiana, gerando infinita e insidiosamente os *como se* da vida cotidiana e criando cada vez mais defesas contra as intrusões do indesejável e do ingovernável” (SILVERSTONE, 2005, p.16), o que aponta para ações que visam dirimir os efeitos da mídia por percebê-los como aquilo que confronta noções instituídas de moralidade, verdade, entre outras. Buscou-se, então, para além das tecnologias, mas pautando-se também por sua influência, reconstruir concepções de fé perceptiva e verdade por entender ser esses conceitos relevantes para o entendimento do modo como se constituem as alterações perceptivas e a maneira como se efetiva, ou não, a crise das representações públicas tradicionais.

## 4.2 A fé-perceptiva

O conceito de fé (*pístis*) possui em seu desenvolvimento ao longo da história um forte vínculo religioso pois guarda em seu escopo as concepções de confiança e compromisso com algo que se considera revelado. O primeiro contraponto a esse vínculo surge com

Sexto Empírico<sup>27</sup> ao indicar que raciocínios parecem provir da fé e da memória, pois se aceita uma conclusão não pela necessidade das premissas mas por ter-se confiança absoluta na declaração. Com os escolásticos, esse conceito passou a identificar o acesso original, direto e imediato à realidade; também se acentuou o caráter prático, passando a ser compreendida como a capacidade de dirigir a ação, sendo pois considerada um hábito especulativo. Nesse sentido, Duns Scot<sup>28</sup> afirma que a visão que segue a crença não é especulativa, mas prática. Como exemplo, oferece a teologia cujas “verdades” que ensina não são teóricas (necessárias e demonstráveis), mas servem apenas para conduzir o homem para um fim: a salvação.

Abbagnano (2007) mostra que, no mundo moderno, esse caráter prático da fé foi defendido por Espinosa como o conjunto de crenças que condicionam a obediência, e por Kant como a atitude compromissada capaz de dirigir tanto a habilidade (atividade que tem em vista fins arbitrários e acidentais) quanto a moralidade (que visa a fins absolutamente necessários). Para Kant e os modernos a fé é antes um ato existencial, uma orientação dada à vida do indivíduo, capaz de transformá-la e não isenta de riscos. Estes traços foram posteriormente retomados por Kierkegaard, para quem ter fé significa existir de certo modo: é querer (o que se deve e por que se deve), em obediência reverente e absoluta, defender-se do vão pensamento de querer compreender e da vã imaginação de poder compreender. Por essa via, a fé não é composta por certezas, mas de decisão e risco. Trata-se de um dilema, que coloca o homem numa condição de ter de decidir em crer ou não crer.

Por seu turno, a acepção de percepção comporta três significados principais: a) generalíssimo, pois indica qualquer atividade cognitiva em geral e não se distingue de pensamento; b) restrito, visto que designa o ato ou a função cognitiva à qual se apresenta um objeto real, tratando-se do conhecimento empírico, imediato, certo e exaustivo desse mesmo objeto; e c) específico ou técnico, pois descreve uma operação determinada do homem em suas relações com o ambiente, logo comporta a interpretação dos estímulos. A terceira via é na atualidade a mais considerada pois amplia o conceito de percepção por indicar algo que contém traços de intencionalidade, indo além da mera aquisição de informação, visto incluir reações, interesses e atitudes afetivas para com aquilo que interage com o corpo (humano) numa dada circunstância. Trata-se de uma interpenetração de experiência e interpretação em que a primeira esclarece o mundo com seu caráter

---

<sup>27</sup> Ver Abbagnano, 2007. Ver também Marcondes, 1988.

intencional e sua objetivação para a ação. Nesta via, há também aqueles que entendem que as características do mundo são ofertadas de modo inegociável, uma espécie de reflexo necessário de atos discursivos em que são reunidos, num nível pré-racional, aspectos políticos, sociais, econômicos, culturais, entre outros moldados na interação humano/ambiente.

A partir desse percurso, entende-se por fé a confiança absoluta e não arbitrária em algo/noção cuja adesão prescinde de provas necessárias, sendo aquilo que se resguarda de querer compreender a si mesma. Embora seja um hábito especulativo, seus resultados são práticos e dizem de um certo modo de agir e ser do/no/com o mundo. Por ser hábito, diz da regularidade de comportamento. Uma espécie de tendência a agir de modo semelhante em circunstâncias futuras igualmente semelhantes. Trata-se, pois, de algo que condiciona a obediência. Todavia, ao ser confrontado por uma contingência, é hábil em transformar concepções anteriormente instituídas por carregar em seu cerne o paradoxo crer/não crer, o qual exige escolha. Por percepção compreende-se não a aquisição de aspectos de um mundo objetivo e independente, nem mesmo a apreensão subjetiva de um dado fenômeno exclusivamente dependente de um nível de excitação de células capaz de explicar a totalidade desse, mas a interpretação dos estímulos e a possibilidade de adquirir informação por parte de um organismo por ser este elemento constituinte de um sistema autopoietico<sup>29</sup>. A percepção diz de um modo particular de vida em contato com uma circunstância do qual é elemento constitutivo, e atuam entre si de modo reflexivo em função do acoplamento estrutural<sup>30</sup> que compartilham, logo, o ato perceptivo constitui o percebido e é por ele conformado.

Por assim compreender, o termo “fé perceptiva” diz da adesão à experiência adquirida por intermédio da constante interpenetração organismo/circunstância, e da qual não se pode impedir de acreditar. Logo é aquilo tomado como verdade, mesmo que assim o seja por um período de tempo restrito. A fé perceptiva diz da crença/hábito que se tem em algo gerado a partir da interpenetração organismo/circunstância que impele à ação em conformidade com preceitos que lhe são próprios e à constituição de um modo específico de ser/estar com o/no mundo. Como assegura Maturana (2002), vive-se num universo de objetos conformados na práxis do viver do observador na linguagem. Por assim ser não é

---

<sup>28</sup> Ver Abbagnano, 2007.

<sup>29</sup> Espécie de rede de produções de componentes na qual esses componentes geram o sistema circular que os origina. Ver Maturana, 2002.

possível fazer referência a uma realidade autônoma daquele que a observa, e isso ocorre de modo recíproco. É por intermédio dessa capacidade de observação em interação com o ambiente que é hábil em fazer distinções entre uma experiência e outra. A questão é que estas distinções findam por se tornar valorativas e instituem diferenciação que intentam validar determinadas experiências em detrimento de outras. É esse tipo de juízo de valor que permite a distinção, sempre *a posteriori*, entre delírio (percepção falsa) e percepção (percepção verdadeira).

Ao se comparar experiências, pode-se confirmar uma dada percepção ou invalidá-la. É por essa razão que é possível imaginar a realidade sem, contudo, tornar real<sup>31</sup> tudo que é produto da imaginação. É justamente essa abertura valorativa que gera atitudes compromissadas capazes de conduzir habilidades, bem como instaurar preceitos éticos ou estéticos e mobilizar organismos a uma certa estabilidade percepto-cognitiva – atingida quando uma determinada noção ou idéia permite que a fé perceptiva nela se detenha –, donde torna-se possível a indicação/instauração de supostas verdades. A verdade enquanto concepção possui lastro considerável dentro da história da filosofia ocidental. Por perceber o vínculo direto que guardam entre si os conceitos de fé perceptiva e verdade, buscou-se indagar como a reflexão acerca dos fundamentos da verdade teve início no pólo intelectual e o lugar que ocupa na atualidade.

### 4.3 As teorias da verdade

Desde a Antiguidade, a reflexão no âmbito intelectual acerca do conceito de verdade vincula-se à interrogação pelo fundamento do conhecimento. Domingues (1995) explica que os homens, ao procurarem conhecer, não sabem *a priori* (e jamais poderão sabê-lo) se são encontrados no elemento da verdade ou se laboram em erro. Esta incerteza, espécie de falta originária, é que impulsiona pensadores e pesquisadores, em todas as épocas, à posse do indubitável, à busca pelo princípio de pensamento que não possa ser eliminado,

---

<sup>30</sup> Propõe que ser vivo e circunstância alteram-se conjuntamente (deriva natural) por estarem em contínuo acoplamento estrutural. Ver Maturana, 2002.

<sup>31</sup> “(...) aquilo que tem tais e tais caracteres, quer alguém pense ou não que essa coisa tem esses caracteres” (PEIRCE, 2000, p. 295)

que seja intrascendível e, em sua autarquia e incondicionalidade, se mostre suscetível de erguer-se “como pressuposição do conjunto das idéias ou proposições derivadas do *corpus* do conhecimento” (Domingues, 1995, p.33). Esse propósito permitiu que ao logo das épocas fossem criadas inúmeras teorias da verdade, as quais, em acordo com Abbagnano (2007) e com estudos realizados dentro da disciplina Teoria do Conhecimento<sup>32</sup>, podem ser agrupadas, até o presente momento, nas seguintes categorias/regimes fundamentais de verdade.

#### **4.3.1 Verdade-coerência (no sistema)**

Tem como condição de verdade o princípio da não-contradição e a transitividade (ou derivabilidade); onde, dada uma proposição inicial, segue-se uma seqüência derivacional correta (todos os passos dados são previstos por regras). Nesse regime afirma-se o verdadeiro (o ser é; existe) e refuta-se o falso (o não ser não é). Nele instaura-se a verdade por abstração do conteúdo material das proposições. Por não comportar a seqüência das proposições e contradições e sendo sua ordem derivacional correta, o conjunto será considerado verdadeiro. Algumas das objeções feitas a este regime partem: 1) do pressuposto de que por meio dele pode-se demonstrar tudo, uma vez que a verdade depende da coerência instalada no sistema, e que 2) o princípio da não contradição não funciona em todos os casos.

#### **4.3.2 Verdade-correspondência (na realidade)**

Pressupõe-se que, além das condições formais da verdade-coerência, deve-se satisfazer a seguinte condição existencial: existe um estado de coisas no real tal como reportado pela proposição. Afirma-se a verdade e refuta-se o falso, mas a decisão do valor-verdade da

---

<sup>32</sup> Ministrada pelo professor e filósofo Ivan Domingues, no ano de 2006, na Faculdade de Filosofia e Ciências



proposição dependerá da comparação entre aquilo que é afirmado ou negado pela proposição e a realidade objetiva. Havendo adequação, a proposição será considerada verdadeira; se não, falsa. Por depender de uma comparação com o real, a prova não poderá ser apenas demonstrativa ou lógica/formal, mas real e experimental (busca-se não apenas uma exatidão argumentativa, mas uma comprovação obtida por meio de apelo ao real). Neste caso, a prova obedece a uma escala gradativa, mais ou menos afastada do “real comum”; ou seja: a afirmação “o cão tem quatro patas” pode ser comprovada ou refutada de modo ostensivo e direto (desde que não sejam solicitadas definições de cão, pata, etc.; basta abrir os olhos para obter-se a prova). Assentir ou refutar uma afirmação do tipo “o cobre é condutor de energia”, por sua vez, requer meios não-ostensivos e indiretos fazendo-se uso de instrumentos e dispositivos apropriados.

#### **4.3.3 Verdade-consenso (entre os sujeitos)**

Houve um tempo em que se compreendeu a verdade como consenso (entre os sujeitos/*consensus omnium*). A verdade seria atingida por meio do acordo realizado entre os homens. Caso não haja acordo, há erro. Nesse regime da verdade, as teorias são aceitas não porque sejam plenamente comprovadas, mas porque existe um acordo dentro da comunidade de serem elas a melhor hipótese explicativa do real (teoria da relatividade; teoria da evolução, etc.). Nesse caso, as objeções são ainda mais claras e diretas, pois apontam ser o consenso fruto de uma adesão extra-racional a dogmas, e não o resultado de uma discussão racional livremente conduzida ou alcançado por meio da evidência racional dos argumentos.

#### **4.3.4 Verdade-crença (dos sujeitos cognoscentes)**

A condição da verdade é a convicção inalienável dos sujeitos cognoscentes. Pode-se dar tanto intersubjetivamente (sendo uma variante da verdade-consenso: crenças coletivas, tradições, hábitos, costumes socialmente compartilhados) quanto individualmente (hábitos arraigados da mente, tendência do indivíduo a dar fé, a aceitar a crer em alguma coisa ou em alguém independentemente de toda prova). Um exemplo fornecido por Hume é o do sol que “ao nascer todos os dias nos predispõe a crer que ele nascerá amanhã”. Outros exemplos similares são: a) a idéia de que o mundo é ordenado e de que as coisas no mundo têm sentido; b) a crença de que as pessoas são a fonte de suas ações e, enquanto tais, responsáveis por elas, mesmo diante da mais violenta das coerções (ainda assim são culpados ou responsáveis por seus atos); c) ou simplesmente, como denota Merleau-Ponty, crer naquilo que vemos: um cacho de uva rubi.

Nesses casos, como explica Domingues (2006), a adesão à verdade é mais um ato de fé ou uma aposta do que algo empiricamente estabelecido ou racionalmente fundado. Contudo, a crença não é arbitrária, pois se remete a um tipo de experiência considerada se não superior ao menos diferente, seja da ordem de uma intuição mística a nos assegurar um acesso privilegiado ao real, seja da ordem de uma intensificação da experiência ordinária, relevando, porém, algo distinto do que a experiência comum pode nos dizer. As supostas dificuldades previstas por Domingues (2006) nessa perspectiva são: a) a crença não é totalmente assimilável ao discurso; pode-se até falar sobre ela e mesmo elaborá-la, como mais das vezes é o caso, mas em seu nível próprio, imediato, a crença é irreduzível; b) diante do conflito de crenças, o conhecimento não tem como decidir entre elas: além de irreduzível, a crença é indecidível.

#### **4.4 O malogro das teorias da verdade**

Eis o quadro das teorias da verdade desenvolvidas até o presente momento e analisadas pela Teoria do Conhecimento, disciplina que sugere ser a verdade não um termo primitivo

do discurso, mas algo a ser alcançado (uma exigência do conhecimento). Entretanto, mediante os contra-exemplos, constata-se que todos os programas de fundamentação do conhecimento, até a atualidade, fracassaram em seu intento último que seria assinalar o *Kriterion* de fundamentação; logo, todas permanecem em aberto. Todavia, no entendimento de Domingues (1995), mantém-se necessária a aquisição da *ultima ratio*, ou, no mínimo, a busca incessante por ela, tanto na filosofia quanto nas ciências. Por conseguinte, acredita, requerer-se-á mais que um método e sim uma teoria; desta vez elaborada a partir do já posto pelas precedentes numa espécie de aproveitamento do que é relevante em cada uma delas e, a partir desses pontos, poder transcender as objeções possíveis.

Para que essa proposta pudesse se efetivar, garante esse pensador, seria necessário tomar como ponto de partida a verdade-coerência, pois, por ser teoria, é um sistema de proposições e está submetida às exigências de coerência e de transitividade. Em seguida, no interior da verdade-coerência, dever-se-á integrar a verdade-correspondência (pois a teoria não é senão um conjunto de postulações acerca do real, mesmo que o real em questão seja idealmente construído, como nas matemáticas). Por fim, dever-se-á abrir a verdade-coerência-correspondência à verdade-acordo e à verdade-crença; pois, se a verdade não se fixa, ela é um *flatus vocis* (um sopro de voz que não representa coisa alguma) e o discurso só é possível se for apoiado em crenças que ele próprio não pode tematizar: a crença naquilo que se observa, a fé em que o outro está dizendo a verdade, a convicção de que há uma harmonia entre o discurso e a realidade.

Seguindo as interpretações de Abbagnano (2007), percebe-se que Habermas defende postura similar à de Domingues (1995), pois assegura que tanto comunicação quanto racionalidade não podem existir sem verdade, seja porque na base da interação comunicativa encontram-se pressupostos transcendental-pragmáticos universalmente válidos, seja porque a verdade não é um mero pressuposto da dimensão comunicativa, mas o objetivo final: o ponto de convergência das crenças, o acordo derradeiro “atingível por uma comunidade ilimitada de comunicação, capaz de funcionar como norma ideal de uma comunidade real eticamente voltada para o entendimento entre seus participantes” (Abbagnano, 2007, p. 1191).

Entretanto, as considerações como as de Habermas e análises como as de Domingues, embora consideradas proposições típicas das teorias da verdade consideradas “fortes”,

constituem atualmente uma minoria. No âmbito da teoria contemporânea a tendência é a destruição de qualquer forma epistêmica de verdade (consideradas teorias “fracas”). A hermenêutica, o pragmaticismo e a epistemologia enquadram-se nesse horizonte por excluírem a possibilidade de se alcançar o *kriterion*, uma vez que compreendem as sociedades como formas complexas e plurais. Embora identifique essas linhas divergentes e aperceba-se que o fim das certezas ganha dimensão significativa no ambiente intelectual, Abbagnano (2007) defende ser prudente não considerar que o século XX tenha se livrado definitivamente da verdade. Seja porque é possível fazer nítida distinção entre pólos conflitantes, seja por perceber que a verdade inquieta as mentes, ou porque as teorias que pregam o (suposto) fim do truísmo configuram-se como outra forma de dizer acerca da própria verdade (ou verdades). Por essa razão, oferece como conceito geral desta noção a validade ou eficácia dos procedimentos cognitivos, pois entende que essa caracterização pode ser aplicada tanto às concepções do conhecimento como processo mental, seja enquanto processo lingüístico ou sígnico.

#### **4.5 A pertinência dos conceitos de fé perceptiva e verdade para a compreensão dos processos de fruição**

Seguindo a tendência contemporânea da reflexão acerca da verdade e tendo em vista aprofundar a discussão em torno desta e do conceito de fé perceptiva, assim como a pertinência de ambos para o universo comunicacional, buscaram-se nos trabalhos elaborados por Charles Sandres Peirce (1839-1914) e Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) elementos norteadores do funcionamento social dessas concepções. Ciente das diferenças epistemológicas existentes entre esses filósofos, crê-se possível o intercâmbio entre as bases teóricas que estruturam, seja porque a base pragmaticista peirceana é fenomenológica, seja porque podem, em acordo com as considerações realizadas por Domingues (2006), ser congregadas numa espécie de “lugar entre” os regimes da verdade consenso e crença. Crê-se, pois, que operam com uma espécie de noção de verdade fundada na fé como consentimento, anterior à razão de crer ou à sua justificação racional; ou mesmo como fruto de um consenso socialmente compartilhado, porém dependente de algo mais visceral, no caso, a crença socialmente compartilhada (um tipo de co-presença no ato de dar fé/assentimento ao que quer que seja).

Frente à extensão do arcabouço teórico desses pensadores e ao tempo restrito de pesquisa, optou-se por trabalhar somente com a publicação brasileira da obra peirceana contida no volume *Semiótica*<sup>33</sup>, e com as traduções de *O visível e o invisível*<sup>34</sup> e de *Olho e o Espírito*<sup>35</sup>, ambas de Merleau-Ponty. Ao proceder à análise destas, atentou-se por destacar as concepções desses em torno das concepções de fé perceptiva e verdade e por perceber como contribuem para o entendimento dos processos de fruição (*fruitio*), aqui apreendida como aquilo a que se destinam as coisas propostas.

#### 4.5.1 A contribuição de Charles Sanders Peirce (1839-1914)

Peirce (2000), ao formular o pragmatismo, posteriormente renomeado por ele como pragmaticismo<sup>36</sup>, inicia por explicar que todo mestre – de qualquer ramo do conhecimento – tem sua mente moldada pela atividade que exerce e pelo ambiente onde se encontra circunscrito. Esta mente conformada dificilmente será capaz de tornar-se íntima a locais e raciocínios que lhe são pouco familiares, ou que possuem treinamento radicalmente distinto daquele que lhe foi concedido. Mais pontualmente, indica que a mente tende inclusive a pensar todas as coisas/fenômenos<sup>37</sup> do mundo a partir dos parâmetros adquiridos na circunstância que a comporta/modela. Um exemplo é a do experimentalista que pensa todas as coisas como passíveis de serem analisadas no laboratório.

Embora o autor, ao indicar os modos como as mentes são condicionadas, em alguma medida, pelo ambiente onde circulam, intentasse apenas apontar a maneira como se constitui o processo de obtenção do conhecimento percepto-cognitivo, ele termina por indicar parâmetros que permitem uma avaliação de como se efetiva, ou não, o processo de

---

<sup>33</sup> Ver Peirce, 2000.

<sup>34</sup> Ver Merleau-Ponty, 2005.

<sup>35</sup> Ver Merleau-Ponty, 2004.

<sup>36</sup> Doutrina exposta por Peirce em ensaio do ano 1878, intitulado “como tornar claras as nossas idéias”. Inicialmente identificada como pragmatismo e posteriormente identificada por este mesmo pensador como Pragmaticismo, visando indicar sua concepção própria, estritamente metodológica. Esta doutrina não pretende definir a verdade ou realidade; trata-se de um procedimento para determinar o significado das proposições. (ABBAGNANO, 2007, p.919-921, verbete: Pragmatismo)

<sup>37</sup> “Entenda-se como fenômeno qualquer coisa que se torne manifesta ou disponível para um observador. Pode ser um objeto do mundo “real”, ou uma percepção, um sentimento, uma sensação, uma abstração (...) qualquer

concepção e fruição estésico-comunicacional; seja por indicar que mentes são conformadas por/em circunstâncias previamente determinadas, seja porque compreende que todo percepto é o resultado de elaboração cognitiva, própria ao universo de cada organismo no momento mesmo em que este realiza o processo de decodificação/codificação.

No que se refere à apreensão de uma obra, por exemplo, este pensador considera que o intérprete (ideal) apenas será capaz de compreender os ensejos de significação de uma dada composição (o intento do criador), à medida que o pólo gerador disponibilizar elementos que façam parte do universo/circunstância próprio ao receptor. Este procedimento garante que o intérprete pode utilizar-se da imensa massa de cognições anteriormente formadas (sua fé perceptiva, poder-se-ia dizer), das quais não consegue despir-se mesmo que assim o deseje<sup>38</sup>. Todavia, adianta Peirce (2000), se por ventura este se aventurar em uma fruição totalmente desprovida de elementos que lhe são habituais/familiares, possivelmente terminará por impedir que qualquer tipo de conhecimento (produção de sentido) se processe, pois

(...) compreender uma palavra ou fórmula pode consistir, em primeiro lugar, numa tal familiaridade com essa palavra ou fórmula que é possível às pessoas aplicá-la corretamente; ou, em segundo lugar, pode consistir numa análise abstrata da concepção ou compreensão de suas relações intelectuais com outros conceitos; ou, em terceiro lugar, pode consistir num conhecimento do possível resultado fenomenal e prático da asserção do conceito. (...). (PEIRCE, 2000, p. 159)

Conforme indicado por Pinto (1995), a recepção/interpretação de um signo<sup>39</sup> é dependente do *input* específico da formação/leitura/experiência de cada receptor/intérprete, donde resulta que, numa conferência, por exemplo, os signos interpretantes devem ser

---

coisa passível, ainda que minimamente, de conhecimento ou descrição. O signo (...) – e qualquer fenômeno pode ser um signo – não é (...) necessariamente atribuível a uma dada realidade.” (PINTO, 1995, P.17)

<sup>38</sup> Entende-se que o conceito de “experiência colateral”/“observação colateral”, elaborado por este mesmo pensador, auxilia o entendimento desta questão. Segundo Peirce (2000): “Por observação colateral, não quero dizer familiaridade com o sistema de signos. O que é assim obtido não é COLATERAL. É, pelo contrário, o pré-requisito para se obter qualquer idéia significada pelo signo. Mas, por observação entendo uma prévia familiaridade com aquilo que o signo denota. (...)” (PEIRCE, 2000, p. 161)

<sup>39</sup> “(...) tudo aquilo que está relacionado com uma Segunda coisa, seu Objeto, com respeito a uma Qualidade, de modo tal a trazer uma Terceira coisa, seu Interpretante, para uma relação com o mesmo objeto, e de modo tal a trazer uma Quarta para uma relação com aquele objeto na mesma forma, *ad infinitum*”. (PEIRCE, 2000, p. 28).

entendidos como produto do encontro entre as informações disponibilizadas pelo palestrante e a experiência colateral de cada ouvinte. No entanto, previne que “algo da ordem de um conteúdo objetivo que ‘está entre’ vai ter que se dar, sob pena de não haver entendimento algum” (PINTO, 1995, p.53). Sendo, pois, o ato de compreender estritamente vinculado e dependente do quão familiar lhe é determinado signo, e somente do grau de familiaridade poder extrair graus de apreensão de sentido, torna-se difícil duvidar de coisas que são continuamente reiteradas e as quais se apreende como verdadeiras. Como afiança Peirce (2000),

aquilo em que o leitor não se pode impedir de acreditar não é, em termos precisos, uma crença errônea. (...) para o leitor será a verdade absoluta. É certo que aquilo em que o leitor não se pode impedir de acreditar hoje poderá amanhã ser inteiramente desacreditado pelo próprio leitor. Mas, neste caso, há uma certa distinção entre as coisas que o leitor “não pode” fazer, simplesmente no sentido em que nada o estimula para efetuar o grande esforço que seria necessário, e as coisas que o leitor não pode fazer porque, em suas próprias naturezas, elas são insuscetíveis de serem postas em prática. Em cada estágio de suas cogitações há algo a respeito do que o leitor só pode dizer “Não posso pensar de outra forma”, e sua hipótese baseada na experiência é que a impossibilidade é daquele segundo tipo. (PEIRCE, 2000, p.289-290)

O não-entendimento do intérprete requer o confronto deste com coisas totalmente ininteligíveis – que sejam exteriores ao universo específico do organismo/mente –, fenômenos com os quais jamais se teve contato. Quando desse embate com signos não familiares, gera-se uma espécie de obscuridade que finda por incutir dúvida. Todavia, como geralmente o receptor encontra-se em ambiente que lhe é íntimo, dificilmente poderá duvidar das coisas que encontra ao seu redor. Por essa razão, Peirce (2000) afirma a dificuldade de se instaurar a dúvida tão cara a Descartes. Mas, ao mesmo tempo, admite que ser incapaz de imputar dúvida não assegura o fato de se estar diante de uma verdade infalível/absoluta, ou de não poder alterar a crença posteriormente, pois há uma espécie de *limen* na incerteza, explica, que apenas é produzido por estímulos finitos, o que o possibilita afiançar que no mundo o homem apenas tem intercâmbio com dúvidas (falsidades) e crenças (verdades), sendo o ato de conhecer/fruir dependente dessa díade.

No decurso da vida, diz Peirce (2000), o homem/intérprete vê-se confrontado por novas crenças que lhe conferem o poder de duvidar das antigas, ou melhor, vê a fé perceptiva que cultua e cultiva confrontada por desconfiças advindas da apresentação do novo/diferente/estranho (a contingência) que, pela contigüidade, termina por instaurar uma nova crença/hábito/fé. Parece tratar-se de um tipo de círculo vicioso impossível de ser cessado, pois caso isto ocorresse lidar-se-ia com entidades de cuja existência, esclarece, nada se pode saber. Se assim fosse, os questionamentos seriam simplificados, pois ao invés de dizer que se almeja atingir a “verdade”, afirmar-se-ia apenas desejar alcançar um estado de crença inatacável pela dúvida. Não sendo esta a tese, o autor aponta o que entende por crença para na seqüência especificar a natureza da dúvida. Para ele a crença é

um modo momentâneo da consciência; (...) um hábito da mente que, essencialmente, dura por algum tempo e que é em grande parte (pelo menos) inconsciente, e tal como outros hábitos, é (até que se depare com alguma surpresa que principia sua dissolução) auto-satisfatório. A dúvida é de um gênero totalmente contrário. Não é um hábito, mas a privação de um hábito. Ora, a privação de um hábito, a fim de ser alguma coisa, deve ser uma condição de atividade errática que de alguma forma precisa ser superada por um hábito. (PEIRCE, 2000, p.289)

Se, como entendido, a crença para esse pensador é um hábito da mente, a dúvida é entendida como uma atividade errática que, por sua vez, pode comprometer o processo fé/recepção/conhecimento previsto na instância geradora. Elucidando esta questão, Pinto (1995) aponta ser a semiose<sup>40</sup> um processo teleológico, logo, inclina-se<sup>41</sup> ao estágio onde o signo torna-se seu objeto<sup>42</sup>. Esta confluência (momento em que signo, objeto e interpretante<sup>43</sup> se confundem) é aquilo que se poderia identificar como verdade semiótica

<sup>40</sup>“Por **semiose** entende-se, estritamente, a produção de sentido, processo infinito pelo qual, através de sua relação com o objeto, o signo produz um interpretante que, por sua vez, é um signo que produz um interpretante e assim por diante.” (PINTO, 1995, p.49). Importante salientar que o conceito de semiose está intimamente vinculado ao conceito de *interpretante*.

<sup>41</sup> Deve ser tomado como sinônimo de: “tender *na direção geral* de algo”. Ver Pinto, 1995.

<sup>42</sup> “(...) aquilo que é denotado por uma representação. (...)”. (PINTO, 1995, p.37). O objeto pode ser, em conformidade com Pinto (1995): perceptível; imaginável ou inimaginável em algum sentido.

<sup>43</sup> “(...) termo que se produz da relação do signo com seu objeto. (...). Entende-se o interpretante como um **conteúdo objetivo** que se depreende da referência que o signo faz a seu objeto e somente nesse sentido pode ser visto como uma interpretação. (...) pode-se ver o interpretante como algo que se aduz ao signo, uma espécie de conclusão *lato sensu* de um raciocínio silogístico em que o signo e o objeto seriam premissas. Em certo sentido (...) a relação de representação é dialética.” (PINTO, 1995, p.29)



ou completude da representação. Todavia, este instante é conjectural, uma vez que nunca é alcançado, seja porque o signo representa seu objeto em algum aspecto ou capacidade (revela algum aspecto do objeto em seu interpretante), seja porque o interpretante não possa alterar sua referência. Essa formulação, em acordo com este pesquisador, aparentemente exclui a possibilidade de erro. Se há erro, este será do intérprete/receptor (erro de interpretação).

Todavia, alguns aspectos do signo podem favorecer o engano por parte do fruidor/intérprete. Há três modos possíveis de se compreender o cometimento do erro: a partir da indeterminação própria do signo; porque a indeterminação pode conduzir a engano relativo apenas ao *interpretante final*<sup>44</sup>; ou ainda pelo fato de ele “tender na direção geral de algo”. Exemplificando esta questão, Pinto (1995) indica que

Na leitura de uma narrativa de ficção (...), o leitor estabelece uma hipótese acerca da natureza de um personagem baseado em algo que o personagem tenha feito (...). A ação do personagem é um signo e a hipótese do leitor é um *interpretante dinâmico*<sup>45</sup> desse signo. Quando a hipótese é formulada, deve ter havido uma forte evidência conducinga a ela, isto é, ela é uma hipótese correta **nesse momento**. Entretanto, ao final da leitura, o leitor pode verificar que essa hipótese não se encaixa no quadro geral das possibilidades para aquele personagem. Somente agora pode-se identificar o erro, embora, em certo sentido, esse erro tenha contribuído para o “acerto” final.(PINTO, 1995, p.23)

Pinto (1995) termina por indicar que o erro, dentro do processo semiótico, é o interpretante do acerto, sendo pois este o interpretante daquele. Por esse viés percebe-se como erro/acerto são, dentro da teoria peirceana, categorias interdependentes e subordinadas à observação colateral de cada indivíduo numa circunstância específica. Percebe-se também como a tomada de posição por parte do intérprete é fluida e pode ser

---

<sup>44</sup> Não pode ser entendido como o último da cadeia semiótica, mas como “uma antecipação do curso futuro da semiose, uma previsão de como seria o *interpretante imediato*, num futuro em que o signo cessasse de produzir interpretantes”. (PINTO, 1995, p. 31). Por *interpretante imediato*, deve-se entender aquele que “representa uma gama de possibilidades interpretativas que um dado signo vai ter num certo momento da semiose. (...) é uma consequência da opacidade do signo (...). Ele sempre pode produzir esse ou aquele interpretante, dependendo do contexto, do sujeito interpretador e de outras variáveis (...)”. (PINTO, 1995, p. 32)

<sup>45</sup> “(...) aquele escolhido pelo intérprete dentre as possibilidades interpretativas que o signo oferece em um determinado momento da *semiose* (...). é (...) o responsável pelo andamento da semiose (...) ele é o que realmente

alterada por experiências/informações adquiridas ao longo da vida em interpenetração constante (processos comunicacionais) com/no ambiente onde circulam momentos de dúvida e certezas. Por esse viés, pode-se deduzir que produções cinematográficas, enquanto obras estético-comunicacionais que intentam produzir sentido, logo articulam e disponibilizam elementos sógnicos tanto familiares quanto pouco habituais em geral e, portanto, operam como fenômenos capazes de prolongar a fé perceptiva ou de sugerir/incutir dúvidas e mesmo abalar – ou não – determinada crença/hábito de um organismo/mente operando, por vezes, modificações significativas nos modos de agir, logo nas interações sócio-culturais vigentes numa dada circunstância.

#### **4.5.1.1 A relação entre pensamento e verdade**

Ao refletir acerca da natureza da asserção (afirmação categórica/verdade/asserto), Peirce (2000) parte para a análise do pensamento, o qual entende ser, assim como a mente, algo dinâmico que se constitui em contato com as coisas do mundo/no mundo e não pode ser compreendido de modo estreito em que o silêncio e a obscuridade lhe sejam favoráveis. Trata-se de algo que deve ser cotejado como aquilo que abarca toda a vida racional, que se processa em meio às coisas do mundo da vida; não pode ser fruto de um individual. Uma pessoa/organismo não é um absoluto, e seus pensamentos (signos, logo da natureza da linguagem) são o que ela/ele diz a si própria/o no fluxo do tempo – uma espécie de persuasão do ego crítico – extraindo de seu círculo social (entendido pelo autor como espécie de pessoa frouxamente compactada) onde igualmente influi elementos que lhe permitem fazer distinção entre aquilo que se pensa ser a verdade absoluta daquilo que ele simplesmente não é capaz de duvidar.

Do mesmo modo que o pensamento de um individual é fruto de um coletivo que o circunda e do qual é partícipe, experimentos singulares são igualmente parte constituinte e reflexo de, poder-se-ia dizer, um experimento coletivo singular (relação filme/filmografia, por exemplo). Assim como a conduta controlada pela razão ética, assegura a teoria peirceana, inclina-se à fixação de determinados hábitos de postura e agir moral cuja natureza

---

acontece, é o fator atual naquela semiose. A escolha desse interpretante determina todo o curso futuro da cadeia

independe de circunstância acidentais, experimentos lógicos racionais (como as poéticas audiovisuais contemporâneas pautadas pela tecnociência, infere-se), de igual modo contribuirão para a cristalização de determinadas opiniões/crenças/hábitos, por mais que a “perversidade de pensamento de gerações inteiras possa provocar o adiamento da fixação última” (Peirce, 2000, p. 295) destas. Segundo este filósofo, o grau de assentimento a determinados hábitos/crenças depende igualmente do consenso sobre o que seja real. A fixação da crença enquanto verdade vincula-se ao acordo socialmente constituído em torno daquilo que se considera como real. Peirce (2000) esclarece que

Se for assim, tal como cada um de nós virtualmente supõe, que seja, com relação a cada assunto cuja verdade ele discute seriamente, neste caso, de acordo com a definição adotada de “real”, o estado de coisas em que se acreditara naquela opinião última é real. Contudo, na maioria, tais opiniões serão gerais. Por conseguinte, alguns objetos gerais são reais. (...). Ficamos surpresos com a inexatidão de pensamento mesmo de analistas poderosos quando se voltam para os modos do ser. Deparamo-nos, por exemplo, com a presunção virtual de que aquilo que é relativo ao pensamento não pode ser real. Mas por que não exatamente? *Vermelho* é relativo à visão, mas o fato de isto ou aquilo estar nessa relação com a visão que chamamos de vermelho não é, em si mesmo, relativo à visão; é um fato real.(PEIRCE, 2000, p.295)

Se, ao inquirir sobre a natureza da asserção, Peirce (2000) indica ser ela um geral (logo, real), entende-se que seus efeitos são efetivos e eficientes. É o que o permite afirmar que não apenas os gerais podem ser reais quanto fisicamente eficientes, tal qual a crença, por exemplo, que há em muitos lugares de que ambientes abafados não são sadios. Essa fé, adverte, imprime uma ação no sentido de buscar arejar estes locais, o que aponta ser a generalidade, assim como o princípio de continuidade, indispensável elemento da realidade, “pois a simples existência individual ou concretude sem qualquer regularidade é uma nulidade” (PEIRCE, 2000, p. 296). Esta concepção auxilia no entendimento de como determinadas idéias, como as de “verdade” e “justiça”, “não obstante a iniquidade do mundo, são das mais poderosas forças que o movem” (PEIRCE, 2000, p. 296), assegura.

Crê-se importante esclarecer que, para este pensador, o princípio da continuidade é a própria essência do pensamento, por permitir admitir que a afirmação da verdade de uma

proposição ocorre apenas em decorrência da ligação desta com outras já reconhecidas como sendo igualmente verdadeiras. Por assim entender, Peirce (2000) aponta ser o significado de uma proposição ele mesmo uma proposição, sendo uma espécie de tradução daquela cujo significado próprio é a maneira como se torna aplicável à conduta. Tendo em vista, em alguma medida, a concepção da verdade enquanto coerência no sistema, a teoria peirceana adverte que tudo que é afirmado por uma proposição verdadeira é real, no sentido de ser de modo independente daquilo que um observador possa deduzir a respeito da mesma. Caso seja a proposição condicional geral quanto ao futuro, será geral na exata medida em que está calculada para influenciar a conduta.

Como lembra Peirce (2000), o pragmaticista prescinde que a ação calculada para influenciar a conduta consista no *summum bonum*, espera apenas que o existente corporifique cada vez mais durante o processo semiótico aqueles gerais aos quais estava destinado (aquilo que se identifica como *razoáveis*). Neste caso, a imputação do truísmo (verdade semiótica) dar-se-ia naquele estado “último do hábito para qual a ação de autocontrole tende em última análise, onde não há lugar para autocontroles ulteriores, é, no caso do pensamento, o estado de crença fixa, ou conhecimento perfeito” (PEIRCE, 2000, p.290). Mas, considerando-se a natureza da semiose, este estado é apenas hipotético.

Partindo-se, pois, da intenção própria ao pragmaticista, conforme delineada por Peirce (2000), pode-se afirmar ser esta, em certa medida, a mesma pretensão dos *designers* de produção quando estruturam suas obras estéticas comunicacionais, por exemplo. Os elementos, em alguma medida, são elaborados, conceituados e postos em interação (disseminados) visando, ao fim, a transmissão de uma determinada completude informacional e estética (a verdade da obra). Mas se por um lado criadores trabalham objetivando a aquisição de um determinado autocontrole sobre as produções, a articulação interna dessas visam, por vezes, incutir no intérprete/fruidor momentos onde o autocontrole que possuem, em alguma medida, será confrontado em conformidade com o resultado (produção de sentido) que se almeja. Não obstante, criadores esperam que a composição seja capaz de materializar durante o processo de disponibilização/recepção os gerais aos quais se destinava. Segundo a teoria peirceana

um fenômeno experimental é o fato afirmado pela proposição de que a ação de uma certa descrição terá uma certa espécie de resultado experimental; e resultados experimentais são os únicos capazes de afetar a conduta humana. Sem dúvida, alguma idéia imutável pode vir a influenciar uma pessoa mais do que o resultado experimental o tenha feito; mas isto apenas porque alguma experiência equivalente a um experimento o conduziu à verdade de um modo mais íntimo do que antes. Sempre que uma pessoa agir intencionalmente, age sob a crença em algum fenômeno experimental. (...) a soma de fenômenos experimentais que uma proposição implica constitui toda o alcance deste fenômeno sobre a conduta humana. (PEIRCE, 2000, p.293)

Percebe-se, pois, como os trabalhos elaborados por esse pensador auxiliam na compreensão do modo como produções estético-comunicacionais operam, assim como dos efeitos efetivos e eficientes que exercem sobre a conduta. Seja porque afetam de modo direto a fé perceptiva de cada organismo receptor levando-o a alterar concepções de verdade, seja por provocar substanciais alterações na circunstância do qual é elemento constituinte e, em alguma medida, produto.

#### **4.5.1.2 Significação e verdade**

Peirce (2000) retoma a questão da produção de sentido e da importância dos gerais para essa consecução quando da análise da obra de Lady Victoria Welby, quando esta discute a questão da significação. Segundo Peirce (2000), ela indica que

Uma palavra possui um significado, para nós, na medida em que somos capazes de utilizá-la para comunicar nosso conhecimento a outros e na medida em que somos capazes de apreender o conhecimento que os outros procuram comunicar-nos. Este é o grau mais baixo do significado. O *significado* de uma palavra é, de uma forma mais completa, a soma total de todas as predições condicionais pelas quais a pessoa que a utiliza *pretende* tornar-se responsável ou pretende negar. Essa *intenção* consciente ou quase-consciente no uso da palavra é seu segundo grau de significado. Mas, além das conseqüências com as quais conscientemente se compromete a pessoa que aceita uma palavra, há um amplo oceano de conseqüências imprevistas que a aceitação de conhecimento mas, talvez, revoluções na

sociedade. Nunca se pode dizer qual o poder que pode haver numa palavra ou numa frase, para mudar a face do mundo; e a soma destas conseqüências perfaz o terceiro grau do significado. (PEIRCE, 2000, p.159-160)

A citação é relevante, pois embora Lady Victoria Welby se atenha aos desdobramentos significativos da palavra enquanto signo lingüístico, ela fornece o tipo de relação triádica que está mesmo na estrutura seminal do pensamento peirceano. Entende-se que este tipo de cadeia explicativa pode ser apropriado para se intentar apreender o modo como se desenvolve uma arquitetura do sentido em produções cinematográficas, ou mesmo em qualquer outro tipo de produto cujo propósito seja comunicativo (informativo ou estésico). Se tivermos em mente que designers de produção colocam em circuito uma infinidade de ações e tipos sígnicos visando elaborar a melhor maneira de se transmitir determinada visão de mundo (não importando aqui se esta seja real ou fictícia) e que seu fruidor é igualmente capaz de reter-lhe minimamente o significado estipulado, então se encontra aqui no primeiro grau da significação de uma escrituração fílmica aos moldes do proposto por Welby. Esta conformação significativa é uma somatória das predições condicionais que se almeja assentir ou negar deliberadamente e oferecer aos espectadores; e por fim, para além dessa predição inicial, torna-se evidente que o fruidor/intérprete, ao aceitar ou recusar determinada cadeia significativa, descortina inúmeras conseqüências imprevistas desse ato de aceitação.

Mas como entender a possibilidade de um signo mentiroso ou errôneo gerar processos de significação? De algum modo, esta questão já foi contemplada por Pinto (1995) conforme apontado anteriormente, mas entende-se que Peirce (2000) amplifica essa discussão. Este pensador inicia por lembrar sua definição de Signo: um Cognoscível determinado por algo (seu Objeto, existente ou não) e que determina alguma Mente concreta ou potencial. Essa determinação realizada pelo signo é identificada na teoria peirceana como Interpretante, o qual determina a Mente Interpretante determinada mediatemente pelo Objeto. Por assim ser, aqueles que não entendem como um signo mentiroso pode gerar uma cadeia de sentido, admite o autor, é porque não compreendem a extensão do sentido mesmo do termo “determinado”.

Peirce (2000) adverte então que o intérprete que traduz uma dada sentença, ou qualquer outro Signo, deve ser delimitado “pelo seu Objeto através de uma observação colateral

totalmente independente da ação do Signo” (PEIRCE, 2000, p. 160). Caso esse intérprete jamais tenha tido contato prévio com determinado tipo sgnico ou sentena/expresso ou relao sgnica, sentido algum ser produzido dessa relao. Pois coisa alguma pode determinar algo na mente sem que seja capaz de atrair a ateno para aquilo que deseja transmitir. Este captar da ateno s ´ verdadeiramente possvel se o signo aciona hbitos j estabelecidos. Infere-se da que a produo de sentidos opera ora acionando conhecimentos cristalizados, ora ofertando novas articulaes significativas (almejando criar novos hbitos).

O Signo cria algo na Mente do Intrprete, algo que, pelo fato de ser assim criado pelo signo, tambm foi, de um modo mediado e *relativo*, criado pelo Objeto do Signo, embora o Objeto seja essencialmente outro que no o Signo. E esta criao do signo ´ chamada de Interpretante. ´ criada pelo Signo, mas no pelo Signo *qua* membro de quaisquer dos Universos a que pertence; foi criado pelo Signo em sua capacidade de suportar a determinao pelo Objeto. ´ criado numa Mente (quo deve ser real esta mente ´ o que veremos). (PEIRCE, 2000, p.161)

Por esse escrutnio, o principal papel do emissor de uma mensagem, daquele que deseja transmitir um significado qualquer, ´ dispor “sujeitos”<sup>46</sup> tal como so representados por signos enquanto relacionados. No caso de obras ficcionais, h uma mirade de coisas que apenas podero ser inteligveis se so oferecidos signos familiares (pautados pelo costume/hbito/f) e aquilo que o designer de produo, por exemplo, pretendeu sugerir ao intrprete, conjecturando que este tenha todo um arcabouo informacional (sensrio-cognitivo) – experincia colateral – necessrio, ou seja, que ele seja possuidor da “qualidade do elemento entendedor da situao, em geral o elemento bastante familiar – provavelmente algo que o leitor nunca visualizou de forma to clara antes – isso ´ o interpretante do Signo – sua “significncia””, explica Peirce (2000). Ou ainda, de um modo mais contundente indica que

---

<sup>46</sup> Optou-se por colocar entre aspas esse termo por entender como este pensador, que Sujeito e Objeto so uma mesma coisa, exceto por algumas distines insignificantes. (PEIRCE, 2002, p.162).

(...) na medida em que o Signo denota o Objeto, ele não exige nenhuma *inteligência* ou *Razão* particular da parte de seu Intérprete. Para ler-se um Signo, e distinguir um Signo do outro, o que se requer são percepções delicadas e familiares com aquilo que são os concomitantes usuais de tais aparências, e com aquilo que são as convenções do sistema de signos. Para conhecer o Objeto, o que se requer é experiência prévia desse Objeto Individual. O Objeto de todo Signo é um individual, normalmente uma Coleção Individual de Individuais. Seu Sujeito, i.e., as Partes do Signo que denotam os Objetos Parciais, são ou instruções para descobrir os Objetos ou são Cirióides, i.e., signos de Objetos singulares... (PEIRCE, 2000, p.162)

É importante salientar que uma mesma coisa pode ser significada de maneiras diversas. Um exemplo ofertado por Peirce (2000) é “o sol” que caso se desejar significá-lo pela qualidade de sua sensação (Objeto Imediato<sup>47</sup>) este apenas poderá se tornar inteligível por intermédio do Sentimento (*Feeling*), pois está no âmbito da primeira<sup>48</sup>. Se for desejável apresentá-lo como um “Real” (Objeto Dinâmico), como um existente, o que a física já comprovou, será significado por meio de termos, tais quais: lugar, massa, luminância<sup>49</sup>, etc. Mas o conhecimento destes objetos não pode ser dado por um Retrato ou Descrição, nem por qualquer outro tipo sígnico que tenha o Sol por Objeto; deste só se pode ter uma experiência colateral. No caso de um Ícone, seu Objeto é indefinido, um “algo”, poder-se-ia dizer um ruído, uma espécie de imagem abstrata sem legenda. O que reforça ser a inteligibilidade de um signo dependente da experiência colateral daquele que o interpreta.

Quanto à “significação”, finda por seguir a mesma distinção acima apresentada. Peirce (2000) a distingue por meio daquilo que ele identificou como Interpretante. Este pode ser Imediato, Dinâmico ou Final. Os dois primeiros seguem a mesma lógica dos tipos de objetos correspondentes, enquanto o Interpretante Final vincula-se àquilo que *finalmente se decidiria* ser a interpretação derradeira, a *ultima ratio*. O que seria possível apenas caso se conseguisse perscrutar determinado tema de maneira tão minuciosa e profunda que se pudesse atingir uma conclusão definitiva, o tão almejado *kriterion*.

<sup>47</sup> “(...) é aquele visto como referente do *signo* e do *interpretante* na relação de representação. É (...) o objeto imediatamente disponível quando do estabelecimento da referência de um signo. (...)” (PINTO, 1995, p.40)

<sup>48</sup> “(...) primeira das três *categorias* da experiência. (...) refere-se a uma abstração pura. (...)” (PINTO, 1995, p.41-42)

<sup>49</sup> Intensidade luminosa por unidade de superfície aparente do objeto luminoso. É uma grandeza que não depende do observador, mas apenas da fonte luminosa. (AUMONT, 1999, p.24).



#### **4.5.2 A contribuição de Maurice Merleau-Ponty (1908-1961)**

Se a base analítica peirceana é pragmaticista, a de Merleau-Ponty é fenomenológica<sup>50</sup>, o que não impede que as elaborações teóricas desses filósofos sejam apropriadas de modo colaborativo, visto entenderem a crença/fé/hábito como algo construído e compartilhado socialmente. Enquanto Peirce (2000) desenvolve uma teoria da significação entendendo ser a verdade absoluta uma hipótese, como exposto anteriormente, Merleau-Ponty (2005) postula compreensão similar; contudo, estrutura base explicativa distinta. Este tem por objetivo compreender o sentido de ser do mundo. Para tanto, afasta “a idéia do ser em si”, “a idéia de um ser de representação”, e, por fim, “a idéia de um ser para a consciência”. Intenta saber o que é “o ser-mundo”, “o ser-coisa”, “o ser imaginário” e “o ser consciente”. Para atingir esse intento, afirma ser relevante inquirir a gênese do ato perceptivo (do sentido), o qual intui constituir-se a partir do contato com o mundo, anterior mesmo ao ato cognitivo. Postura que corrobora a peirceana, uma vez que Peirce (2000) entende ser a percepção a possibilidade mesma de se adquirir informação.

Merleau-Ponty (2005) considera que o mundo sensível, em concordância com o sentido e estrutura que lhes são intrínsecos, é “mais antigo” que o universo do pensamento, por ser visível e relativamente contínuo enquanto o segundo é invisível e lacunar. Daí a importância da citação que inaugura este capítulo. Nela, este pensador afirma ser o mundo aquilo que vemos e que contudo precisamos aprender a vê-lo, sendo igualmente importante tomar posse desta visão apenas após compreendê-la. Nesta citação estão lançadas as bases da filosofia reflexiva desse autor e a partir dela pode-se perceber a importância conferida à visão, a qual entende contribuir para o acesso às coisas<sup>51</sup>. De igual modo, esta formulação indica como a própria fé perceptiva (adquirida por meio da constância perceptiva) garante ser a visão capaz de revelar/dizer do mundo, contudo, antecipa o autor, ser esta fé algo que requer maior aproximação.

Embora muitos teóricos insistam que ninguém acredita mais em imagens, infere-se que a fé perceptiva explica o porquê delas continuarem a causar fascinação e efeitos perceptivos e cognitivos de forma efetiva e eficiente no âmbito da vida, em concordância com as

---

<sup>50</sup> Descrição daquilo que aparece ou ciência que tem como objetivo ou projeto essa descrição. Em Merleau-Ponty a formulação fenomenológica da filosofia não implica redução da existência à aparência e não pode ser confundida de modo algum com o fenomenismo. (ABBAGNANO, 2007, p.511-512, verbete: Fenomenologia)

explicações anteriormente delineadas por Peirce (2000) quando explicita a importância significativa dos signos familiares. A persistência de uma suposta veracidade daquilo que é apreendido pela visão talvez possa ser mais bem compreendida por meio da discussão originária desse tema identificado em Platão (427-347 a.C.). A díade visão/iluminação, explícito no mito da caverna<sup>52</sup>, parece corroborar a idéia da visão como “órgão privilegiado do saber”, seja na esfera da *dóxa*<sup>53</sup> seja no âmbito da *episthème*<sup>54</sup>. Nesse sentido, Nunes (in Platão, 2000), estudioso e coordenador de traduções da obra platônica no Brasil, é esclarecedor quando da análise desse relato simbólico. Segundo ele, a

Luz que rege o jogo das imagens, predominantemente visuais, de sombra e de claridade, e as direções, passagens e transições metafóricas da Alegoria da Caverna, a *alétheia*<sup>55</sup> é, afinal, a própria origem da analogia que, religando os dois termos dessa grande símile - o visível e o invisível, o ato de ver com a visão e o ato de ver com a alma - determina a diferença que separa a ciência da opinião. O visível está proporcionado ao sol, com o qual os olhos têm mais afinidade (508b); o invisível, ao Bem, fonte da luz, sob cujo foco se pode ver intelectualmente as coisas por meio das idéias que as iluminam. A visão intelectual das idéias fundamenta o conhecimento verdadeiro, distinto do conhecimento de opinião, preso ao baço clarão de imagens e reflexos, análogos aos produzidos pela fogueira exterior à caverna, e que oscila ao sabor da experiência sensível. Luz geral do inteligível, a verdade desvela, desoculta a natureza das coisas, e o faz segundo as idéias que as aclaram e conformam. (NUNES in PLATÃO, 2000, p.19)

---

<sup>51</sup> Nesta estrutura filosófica entende-se por coisa aquilo que aparece.

<sup>52</sup> Crê-se importante mencionar como o potente mito platônico foi utilizado inclusive por teóricos do cinema para explicá-lo desde o início do século XX até Bazin. Eles “(...) ficaram impressionados com a incrível semelhança entre a caverna alegórica de Platão e o dispositivo cinematográfico. (...) apresentam uma luz artificial, proveniente de detrás dos prisioneiros/espectadores. Na caverna de Platão, a luz incide sobre efígies de pessoas ou animais, induzindo os presos iludidos a confundir simulações triviais com a realidade ontológica. Os teóricos contemporâneos hostis ao cinema freqüentemente reproduzem (...) a rejeição às artes ficcionais como estimulantes da ilusão e fomentadoras das paixões mais baixas.” (STAM, 2006, p. 24)

<sup>53</sup> Desde Platão (427-347 a.C.) concebida como o lugar da mera opinião, da crença desprovida de juízos, o âmbito mesmo do intitulado senso comum (próprio do homem dito comum) que supõe seus hábitos como evidência natural (logo, uma verdade óbvia), mas que, em contra ponto à *téchne* e à *episthème*, não passa de fé ingênua a ser suplantada.

<sup>54</sup> Desde Platão (427-347 a.C.) instituída como o lugar do conhecimento dito dialético. Considerado por este filósofo como um tipo de conhecimento próprio à filosofia. A *episthème*, para Platão, deveria atuar na esfera do inteligível puro tendo por elemento próprio a idéia. Não sendo contaminada pelo sensível, operaria com princípios anipotéticos e instauraria demonstrações por intermédio de argumentos que se justificariam racionalmente apenas. Logo, Platão entende ser a *episthème* capaz de atingir o princípio de tudo, de encontrar o fundamento derradeiro – uma vez que na proposta platônica o mundo é perfeitamente apreensível –, cabendo apenas ao intelecto a busca por sua assimilação absoluta. Nesse escopo as sensações, próprias do corpo e não da alma, são desconsideradas como fonte de conhecimento justamente por não transcenderem o escrutínio dos sentidos.

<sup>55</sup> *Alétheia* = Verdade.

Entende-se então como a visão emerge como algo duplamente comprometido com o conhecimento, tanto com o vulgar (o falso, a *dóxa*), quanto com o científico (o verdadeiro, a *episthème*). O próprio verbo grego *theorein* (alcançar com a vista, manter a visão sobre algo, contemplar) reforça essa noção da visão como órgão privilegiado do saber, mas no caso da ciência, desde Platão, esse ato deve ser balizado pelo aparato intelectual/racional, se desobrigando de qualquer comprometimento sensitivo. Mas como um mesmo tipo de percepção (a visão) pode abarcar coisas tão aparentemente contraditórias? Dar a ver tanto a ilusão quanto a verdade? Como, nesse caso, compreender a criação imagética contemporânea que, ao fazer uso dos mais avançados aparatos tecnocientíficos, fruto de um saber que se quer absoluto, oferece ao olhar as mais refinadas quimeras? Como a verdade pode oferecer a não-verdade? O que pensar das imagens de síntese que “mentirosas” – por darem a ver apenas o errôneo, supostamente, próprio dos sentidos – são ao mesmo tempo a mais pura expressão do “conhecimento tecnocientífico” contemporâneo?

Merleau-Ponty (2005) auxilia na compreensão destes questionamentos por apontar ser a fé perceptiva algo obscuro. Ele parte do pressuposto que no horizonte de todas as visões ou quase-visões encontra-se o próprio mundo o qual se habita, seja o mundo natural ou o histórico, igualmente composto por todos os vestígios humanos de que é constituído. Presume então que todos, de igual maneira, têm por meio da capacidade de perceber o primeiro contato efetivo com o/no mundo; sendo, pois, a fé perceptiva traço direto desse estar e ser no/do mundo. Todavia, o pensador entende que os sentidos podem dar acesso tanto a coisas como a pré-coisas e, para ilustrar essa questão, ele oferta enquanto exemplo a distinção entre imagens monoculares e imagens binoculares, a saber:

Assim como as imagens monoculares não intervêm quando meus olhos operam em sinergia, assim também a deslocação da “aparência” não quebra a evidência da coisa. A percepção binocular não é feita de duas percepções monoculares sobrepostas, é de outra ordem. As imagens monoculares não são, no mesmo sentido em que é a coisa percebida pelos dois olhos. São fantasmas, e ela é o real, são pré-coisas e ela é a própria coisa, desaparecem quando passamos à visão normal, voltam para dentro da coisa como para sua verdade meridiana. Estão muito longe de ter densidade capaz de rivalizar com ela: não são mais do que certo distanciamento em relação à verdadeira visão iminente, inteiramente desprovidas dos [prestígios?] dessa visão e, por isso, mesmo esboços ou resíduos da visão verdadeira que as completa na medida em que os reabsorve. As imagens monoculares não podem ser *comparadas* à percepção sinérgica: não podemos colocá-las lado a lado é mister escolher entre a coisa e as pré-

coisas flutuantes. Pode-se efetuar a passagem *olhando ativamente*, despertando para o mundo, não se pode assistir a ela como espectador. Não é síntese, mas metamorfose pela qual as aparências são instantaneamente destituídas de um valor que possuíam unicamente em virtude da ausência de uma percepção verdadeira. Assim, a percepção nos faz assistir a este milagre de uma totalidade que ultrapassa o que se acredita serem suas condições ou suas partes, e as domina de longe, como se estivessem apenas em seu limiar, estando destinadas a nela se perderem. Mas para deslocá-las como faz, é preciso que a percepção guarde, no fundo de si, todas as relevâncias corporais delas: é *olhando*, é ainda com meus olhos que chego à coisa verdadeira, esses mesmos olhos que há pouco me davam imagens monoculares, simplesmente, funcionam agora *em conjunto* e como que *a sério*. (MERLEAU-PONTY, 2005, p. 19-20)

Conforme descrito, Merleau-Ponty (2005) indica como o ato de perceber carrega em si certa obscuridade, sendo capaz de disponibilizar tanto coisas quanto pré-coisas, como se ter acesso ao mundo ou entrincheirar-se em quimeras fossem faces de uma mesma moeda. Mas aponta como o próprio corpo (do homem) – encenador de percepção – parece se encarregar de distinguir entre a suposta ilusão e a suposta verdade da coisa, em colaboração com outros corpos cuja vivência (*vivência de outrem*) seria similar a qualquer corpo como coisa do mundo. Todavia, o autor argumenta que essa ação coletiva, essa tentativa de reconstruir por intermédio das estruturas canônicas do outro, a ilusão da “coisa mesma”, é uma tentativa de regressar à coisa percebida no privado. O que finda por reforçar o solipsismo, o “eu e suas sensações”, cuja conseqüência é a obscuridade profunda da idéia natural de verdade ou “mundo inteligível”, que apenas pode existir enquanto crença fundada coletivamente. Nesse sentido, explica o pensador:

Se reconstituirmos a maneira pela qual nossas experiências dependem umas das outras segundo seu sentido mais próprio e se, para melhor revelarmos as relações essenciais de dependência, tentarmos rompê-las no pensamento, perceberemos que tudo o que para nós se chama pensamento exige essa sua distância, esta abertura inicial que constituem para nós o campo de visão, campo de futuro e passado... (...) nossas certezas naturais, não há dúvidas de que elas repousam, no que respeita ao espírito e à verdade, sobre a primeira camada do mundo sensível, e que nossa segurança de estar na verdade e estar no mundo é uma só. Falamos e compreendemos a palavra muito antes de aprender com Descartes (ou descobriremos por nós mesmos) que nossa realidade é o pensamento. A linguagem onde nos instalamos, nós aprendemos a manejá-la significativamente muito antes de aprender com a lingüística (supondo-se que ela os ensine) os princípios inteligíveis sobre os quais “repousam” a nossa língua e todas as línguas. Nossas experiências do verdadeiro, quando não se reporta imediatamente à da coisa que vemos, não se distingue, inicialmente, das tensões que nascem entre os outros e

nós, e da resolução dessas tensões. Como a coisa, com o outro, o verdadeiro cintila através de uma experiência emocional e quase carnal, onde as idéias - as de outrem como as nossas - são antes traços de sua fisionomia e da nossa, e são menos compreendidas do que acolhidas ou repelidas no amor ou no ódio. (Merleau-Ponty, 2005, p. 24)

Mesmo utilizando-se de uma forma mais poética, Merleau-Ponty (2005) assinala em sua análise entendimentos muito próximos aos delineados por Peirce (2000). A experiência (tempo passado, esfera do re-vivido) indica tanto a consolidação da fé perceptiva e a familiaridade desta com determinada estrutura em dada circunstância. Essa afeição é o que assegura a possibilidade de se ter pensamentos e de compartilhá-los socialmente. É a fé perceptiva que garante ao organismo o estar no mundo e esse estar no mundo é a verdade em si mesma, apreendida por ele como fato certo. Dificilmente, afiança o autor, compreendemos as coisas, mas as acolhemos ou as repelimos em concordância com crenças estabelecidas/arraigadas. É essa certeza própria da fé perceptiva que assegura a possibilidade comunicacional, o compartilhamento de idéias, a produção de sentido.

Para Merleau-Ponty (2005), um autêntico diálogo/discurso é capaz de conduzir o pensamento de modo tal que idéias jamais cogitadas eclodem na mente. Às vezes, esse mesmo ato comunicativo pode oferecer um caminho a ser seguido tão familiar que se sente como se tal percurso fosse delineado por si próprio, porém realçado por outrem. Todavia, destaca, quando se trata de utilizar o funcionamento da linguagem para transmitir coisas que ninguém vê, nem o tipo da espécie nem o da sociedade assegura a aquisição de proposições compatíveis. Por esse viés explicativo percebe-se a influência da fé perceptiva quando da apreensão das coisas do/no mundo, por representar o grau de familiaridade - do receptor para com a coisa a ele apresentada - necessário a qualquer produção de sentido. Mas o que acontece quando se deseja atingir a visão própria da *episthème*, como inferido anteriormente? Para explicar essa ponderação, Merleau-Ponty (2005) refere-se à física que

Ao ter acesso a domínios não abertos naturalmente ao homem - aos espaços astronômicos ou às realidades microfísicas -, a ciência tanto mostrou invenção na manipulação do algoritmo quanto deu provas de conservantismo no que respeita à teoria do conhecimento. Verdades que não deveriam deixar sem mudança sua idéia do Ser são - à custa de grandes dificuldades de expressão e de pensamento - retraduzidas na linguagem da ontologia tradicional - como se a ciência tivesse necessidade de excetuar-se das

relatividades que estabelece, de pôr-se ela própria fora do jogo, como se a cegueira para o Ser fosse o preço que tivesse de pagar por seu êxito na determinação dos seres. As considerações de escala (...) deveriam (...) contestar o princípio dessa clivagem e fazer entrar na definição do “real” o contato entre o observador e o observado. No entanto (...) vimos muitos físicos procurar (...) argumentos a favor de um determinismo ou, ao contrário, de uma realidade “mental” ou “causal”. Essas alternativas mostram (...) a que ponto a ciência (...) se enraíza na pré-ciência, conservando-se alheia à questão do *sentido do ser*. (...) as noções “estranhas” da nova Física só são estranhas para ela na medida em que uma opinião paradoxal surpreende o senso comum (...) sem instruí-lo profundamente e sem nada mudar em suas categorias. Não queremos dizer que as propriedades dos seres físicos *demonstrem* uma nova lógica ou uma nova ontologia. Se tomarmos “demonstração” no sentido matemático, os cientistas, os únicos capazes de fornecerem uma, também são os únicos capacitados para apreciá-la. (...). (Merleau-Ponty, 2005, p.26-28)

Merleau-Ponty (2005), como apreendido, almeja apontar que também na ciência – que aparentemente se erige como o único conhecimento rigoroso capaz de explicar e afastar os fantasmas que supostamente enredam os organismos em circunstâncias que lhes são próprias – impera as coordenadas da fé perceptiva para com as coisas do mundo. Se num primeiro momento ela exclui predicados atribuídos às coisas por um encontro com estas, na seqüência a ela própria re-introduz paulatinamente o que de início afastou, mas este será re-integrado como caso particular das relações e dos objetivos que definem o mundo ao gosto da própria *episthème*. Ao fim dessa operação, o universo torna-se um tipo ideal. Compreende-se então como ela constrói e reconstrói o mundo existente em função de suas inúmeras ações. Logo, para este pensador, ciência é a expressão mais dogmática da fé ingênua no mundo, pois a pressupõe e a sustenta.

Por ser a fé perceptiva infinitamente natural, o físico (o cientista) prossegue suas ações como se fosse um espírito absoluto capaz de atingir o objeto puro do conhecimento, fazendo “constar entre as verdades em si, os próprios enunciados que exprimem a solidariedade de todo o observável com um físico situado e encarnado” (Merleau-Ponty, 2005, p.26). Compreende-se então que a *episthème*, tão desejosa em alcançar o *kriterion*, finda por alcançar tipos ideais, uma mera abstração do pensamento. Onde infere-se que as imagens de síntese (por exemplo), por serem criadas por intermédio do aparato tecnocientífico, findam por perpetuar e reforçar, por vezes, a própria fé perceptiva no mundo e propagar os mesmos ideais de verdade; seja pelos efeitos perceptivos que prolonga, seja por sua qualidade de produto direto das tecnociências (artifícios humanos) que pretendem reproduzir o mundo como um ente ideal.

Ao finalizar a discussão acerca da fé perceptiva, Merleau-Ponty (2005) aponta que as noções de sujeito e objeto impedem de se compreender o que seja a fé perceptiva<sup>56</sup>, precisamente por ser uma fé: uma adesão que se sabe além das provas não necessárias; que é ao mesmo tempo tecida de incredulidade; perenemente ameaçada pela não-fé (a dúvida, tal qual apontado pela teoria peirceana). Crença e incredulidade, verdade e não-verdade caminham irmanadas. A própria compreensão de ter acesso ao mundo por intermédio do olhar (a visão) já promete a presença de um pseudomundo de quimeras, se o deixar errante. O grande desafio, segundo esse filósofo, é justamente não anular esta abertura inicial do mundo que não exclui um certo grau de ocultação possível. A cada pensador prescreve uma aproximação que intente compreender como esses dois pólos da fé perceptiva são colaborativos, e não excludentes.

Eis a proposta reflexionante de Merleau-Ponty (2005): “além do ser em si e do ser para nós parece abrir-se uma terceira dimensão onde desaparece sua discordância. Pela conversão reflexionante, perceber e imaginar nada mais são do que duas maneiras de pensar” (MERLEAU-PONTY, 2005, p. 38). Nela, a convivência do vidente com o visível, um sempre fugidio ao outro, abole as posições de sujeito e objeto uma vez que estes se entrelaçam e alternam-se. Nesse terreno fugidio, as obras estésico-comunicacionais, crê-se, podem ser apreendidas como coisas que ensinam modos de ver, uma vez que a percepção se trama num “entre”, na tensão causada no/pelo encontro. Por intermédio dessa concepção, essas obras qual coisas (ou melhor, um misto de pré-coisas e coisas) proporcionariam uma espécie de primeiro deslumbramento que brota do ato perceptivo, que promove o sentir e o surgir do fruidor/intérprete, quando dessa espécie de encontro do mundo apresentado com o corpo/organismo que o confronta. Encontro/confronto que, como entendido, está na origem mesma de toda percepção enquanto algo que proporciona a produção de sentido, origem do saber e que excede o concebível.

O ato criativo deveria ser então compreendido como o *locus* do pensamento como ensaio, operação e transformação cuja única reserva seria o controle experimental, onde fenômenos cuidadosamente realizados seriam mais criação do imaginário operando em colaboração com tecnologias aplicadas de maneira igualmente criativa do que mero registro das coisas do/no mundo. Operação que provocaria toda sorte de errância, também por se apropriar dos desdobramentos tecnocientíficos, entendendo-os não como

---

<sup>56</sup> Assim como Peirce (2000) entende ser reducionista o ato de cindir o mundo como composto de sujeito/objeto.

conhecimento absoluto (verdade inalienável) mas como construção sobre a base de um mundo bruto. Em *O Olho e o Espírito*, Merleau-Ponty (2004) adverte que

Dizer que o mundo é por definição nominal o objeto x de nossas operações é levar ao absoluto a situação de conhecimento do cientista, como se tudo o que existiu ou existe jamais tivesse existido senão para entrar no laboratório. O pensamento “operatório” torna-se uma espécie de artificialismo absoluto, como vemos na ideologia cibernética, na qual as inscrições humanas são derivadas de um processo natural de informação, mas ele próprio concebido sobre o modelo das máquinas humanas. Se esse tipo de pensamento toma a seu encargo o homem e a história, e se, fingindo ignorar o que sabemos por contato e por posição, empreende construí-los a partir de alguns indícios abstratos, como o fizeram os Estados Unidos uma psicanálise e um culturalismo decadentes, já que o homem se torna de fato o *manipulandum* que julga ser, entramos num regime de cultura em que não há mais nem verdadeiro nem falso no tocante ao homem e à história, num sono ou num pesadelo dos quais nada poderia despertá-lo. (MERLEAU-PONTY, 2004, p.14)

Para que essa proposta seja possível, Merleau-Ponty (2004) infere ser necessário que o pensamento volte a se colocar num “há” prévio, no solo do mundo sensível e modelado tal como ocorre no mundo da vida, onde corpo e mundo se entrecruzam e laboram em sinergia. Cabe evadir-se do âmbito do corpo possível o qual seria lícito afirmar ser uma máquina de informação e que finda por reproduzir estruturas ideais descoladas de um imaginário e percepção próprios do universo da primeira, mesmo que ainda arrolada ao escopo da terceira (locus de toda imagem enquanto idéia). É premente, diz, a necessidade de se elaborar obras criativas diante das quais as palavras de ordem do conhecimento e da ação percam a virtude.

Apesar de instigante esta derradeira proposta do filósofo, poder-se-ia afirmar que nesse ponto ele mesmo parece ter se deixado influenciar por sua própria fé perceptiva. Ao solicitar o retorno ao “há” prévio no solo do mundo sensível, parece desconsiderar que as modificações realizadas no/pelo mundo, tanto as naturais (fenômenos próprios à natureza) quanto as empreendidas pelo artifício humano (tecnologias/tecnociências) findam por ser absorvidas de modo que o mundo termina por ser remodelado e torna-se uma espécie de segunda natureza que por sua vez passa a imprimir novas constantes perceptivas, inaugurando inéditas percepções; e encerra por remodelar a fé perceptiva dos organismos



e por criar crenças/hábitos outros. Flusser (2007) é precioso quando analisa a questão da força do artifício humano. Para ele,

“O homem, desde sempre, vem manipulando seu ambiente. É a mão, com seu polegar oposto aos demais dedos, que distingue a existência humana no mundo. (...) as coisas são apanhadas para serem transformadas. A mão imprime formas (*informiert*) nas coisas que pega. E assim surgem dois mundos ao redor do homem: o mundo da “natureza”, das coisas existentes (*vorhanden*) e a serem agarradas, e o mundo da “cultura”, das coisas disponibilizadas (*zuhanden*), informadas. Ainda há pouco se acreditava que a história da humanidade era um processo de transformação progressiva da natureza em cultura (...). Hoje, essa opinião, essa “fé no progresso”, deve ser renegada. De fato tem se tornado cada vez mais evidente que a mão não deixa em paz as coisas informadas, mas sim continua agitando-as até que se esgote a informação que contém. A mão consome a cultura e a transforma em lixo. Portanto, não são dois mundos que circundam o homem, mas sim três: o da natureza, o da cultura e o do lixo. Esse lixo tem se tornado cada vez mais interessante (...). O que se constata é que o lixo retorna para a natureza. A história humana, portanto, não é uma linha reta traçada da natureza à cultura. Trata-se de um círculo, que gira da natureza à cultura, da cultura ao lixo, do lixo à natureza, e assim por diante. Um círculo vicioso.” (FLUSSER, 2007, p.60-61)”.

Logo, para além dos juízos de valor, crê-se necessário compreender como o mundo remodelado igualmente remodela as formas de perceber do organismo, ambos em contínua interpenetração, e como possibilidades imaginativas poderiam romper/extravasar limites impostos pela mutação perene do próprio intercâmbio circunstância/corpo. Há de se intentar compreender o que acontece com o ser do/no mundo quando este se torna cada vez mais permeado pelas não-coisas, cujos efeitos, conforme identificados por Peirce (2000) são tão eficientes quando os da coisa. Compreende-se, pois, como as crises dos regimes de representação tradicionais podem ser descritas: como indicativos da espécie de estranhamento sofrido pela fé perceptiva frente às contínuas alterações de sua circunstância, que concomitantemente a obriga à reformulação de seus hábitos/costumes/crenças. Essas crises explicitam momentos onde a fé deseja preservar-se, mas, segundo Peirce (2000), mesmo que a perversidade de pensamento possa retardar a fixação das modificações introduzidas, estas atingirão, cedo ou tarde, sua fixação inculcando, pois, novos hábitos/crenças/verdades, que, por fim, serão posteriormente defendidas/confrontadas.

#### 4.6 A fé perceptiva e os regimes de verdade em obras cinematográficas de ficção científica

Atentando-se para o fato de que toda produção de artefatos requer a ação de dar forma à matéria seguindo uma intenção, e por depreender que essa atividade é balizada tanto pela fé perceptiva daquele que a gera, assim como pela produção de sentido que se intenta instaurar naqueles que fruirão a obra – os quais igualmente compartilham em alguma medida da mesma crença/hábito em uma dada circunstância –, objetiva-se perceber como engenhos estésico-comunicacionais contemporâneos selecionam e modelam aspectos do cotidiano de modo a fornecer, como indicado por Silverstone (2005), critérios e referências para a conduta da vida, assim como para a produção e manutenção do senso comum enquanto expressão e precondição da experiência.

Tendo em mente que os artifícios humanos intentam transformar as relações do receptor com seu entorno e dele extrair algum resultado (possibilidade de uso qualquer), compreende-se, pois, o artefato estésico-comunicacional como modelo e informação cujo intento último é oferecer sentido ao mundo. Para melhor depreender essa questão, assim como a delineada anteriormente, optou-se por analisar obras cinematográficas de ficção científica desenvolvidas com tecnologias algorítmicas, almejando perceber em que medida elas operam discursivamente conformando, ou não, a fé perceptiva contemporânea assim como os ideais de verdade/certeza que essa predispõe.

De algum modo, Parente (1996) antecipa a importância desse movimento quando afirma que aquilo que se opõe ao cinema dito virtual não é o real, mas sim o ideal de verdade. Para esse pesquisador




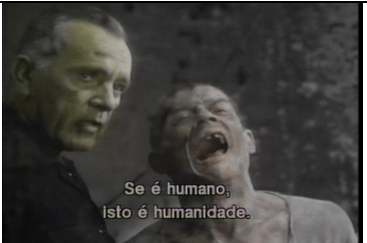
O cinema da imagem-tempo é um cinema do virtual. Nele, o que se opõe ao virtual não é o real, mas o ideal de verdade que é a mais pura ficção. A imagem de síntese por si mesma não abole os ideais de verdade, pelo contrário, faz desses ideais uma ficção de ficção, uma ficção universalizante. (PARENTE, 1996, p.22)

Intenta-se, pois, compreender como esse ideal de verdade se efetiva nas seguintes obras cinematográficas: *Matrix* (EUA/1999), *Minority Report* (EUA/2002) e *V de Vingança* (EUA/Alemanha/2006). Como contraponto analítico encontra-se o filme *1984* (Inglaterra/1985), cuja constituição difere daqueles por não utilizar imagens de síntese. Iniciou-se a tarefa analítica extraíndo de cada obra as representações de verdade e fé perceptiva (conforme, a seguir, quadro síntese) para na seqüência pontuar em cada uma delas reflexões que se consideraram pertinentes acerca de cada composição em questão.

### QUADRO 3 SÍNTESE DOS FILMES

#### REPRESENTAÇÃO - NOÇÃO DE VERDADE

FILME	SEQÜÊNCIA	ANÁLISE
Matrix (EUA /1999)	Diálogo Neo /Morpheus 	Representa o primeiro encontro entre Neo e Morpheus, quando o protagonista é instigado a descobrir a verdade sobre a Matrix. Morpheus indica ser a realidade vivenciada/experenciada por Neo uma mera ilusão elaborada e sustentada pelas “ <i>máquinas poéticas</i> ” e oferece o caminho para se obter a verdade incondicional. O conceito de verdade que permeia essa construção estético-comunicacional alterna-se, basicamente, entre a “ <i>fé teológica</i> ”, aquilo que se sabe mas que não se é capaz de explicar o como/por que se sabe; e aquela pautada pela correspondência entre a proposição e a empiria, que finda por instituir a verdadeira crença entre aqueles que compartilham experiências similares. As imagens de síntese são utilizadas para reforçar as diferenças entre mundo construído pelas máquinas e o que restou do mundo real; logo, visam distinguir ilusão e realidade.
Minority Report (EUA /2002)	Diálogo Anderton/ Hinemam 	Representa o encontro entre Anderton e Hinemam, uma das responsáveis pela criação do sistema de pré-crime. Nesta cinematografia não se utiliza apenas de um conceito de verdade. Essa noção aparece igualmente correlacionada a outros conceitos-verdade: a verdade-crença compartilhada socialmente acerca da eficácia do sistema instituído para o controle e extinção de assassinatos; a concepção de verdade como coerência que visa legitimar o sistema de previsão, assim como a verdade-correspondência, quando se buscam evidências empíricas para que a verdade seja instituída. A imagem numérica e de síntese são utilizadas para dar ênfase ao ambiente futurístico, e para realçar a presença “natural” da tecnociência no mundo da vida.
V de Vingança (EUA/ Alemanha/2006)	Diálogos Diversos 	Nesta obra cinematográfica não se encontrou um momento que pudesse ser considerado o ápice da discussão acerca da verdade. A busca pela verdade encontra-se diluída no corpo da obra. Logo, foram recortados alguns momentos onde esta noção aparece com mais ênfase. De maneira geral a verdade aparece: como algo construído/formatado pelo partido que deseja perpetuar-se no poder; como verdade-correspondência entre a proposição e o dado empírico quando da busca empreendida pelo inspetor Finch; como uma mescla ente verdade-consenso e verdade-crença quando o personagem V tentar estimular a população a agir contra os ditames do partido. As imagens de síntese são utilizadas principalmente para reforçar efeitos de ação (explosões e confrontos/lutas).
1984 (Inglaterra /1985)	Seqüência abertura e Seqüência Tortura 	Deste filme destacam-se duas seqüências: a abertura da obra e a tortura de Winston. O contraponto de imagens iniciais indica uma guerra combatida pelo partido e a existência de um dissidente que tenta destruí-lo. Essa diáde não se resolve de modo corriqueiro. Ao longo da obra percebe-se que ambas as ações são “verdades construídas” e propagadas pelo próprio partido/ <i>Big Brother</i> . A seqüência da tortura reforça essa noção da verdade como algo criado, logo, artificial (verdade-construção), e não aquilo que deve ser buscado em sua inteireza. Embora seja uma verdade construída, ela é disseminada enquanto verdade-consenso e verdade-crença. Winston, ao ser torturado, anuncia uma sutil categoria de “verdade teológica”, aquela que se sabe mas que não se é capaz de explicar o como/por que se sabe. Nesta obra não há a utilização de imagens de síntese.

QUADRO 4 SÍNTESE DOS FILMES		
REPRESENTAÇÃO - NOÇÃO DE FÉ PERCEPTIVA		
FILME	SEQUÊNCIA – cena	ANÁLISE
Matrix (EUA /1999)	Diálogo Neo /Morpheus 	Representa parte do processo de retirada de Neo da Matrix. Este, ao perceber que um espelho trincado à sua frente começa a se reconstituir por si próprio, estranha-se e toca-o. É quando parte do espelho liquefeito fica em seus dedos e começa a expandir-se cobrindo todo o corpo do protagonista. Neste instante, não apenas a fé perceptiva do personagem é confrontada de modo intenso por algo totalmente inusitado, assim como a fé perceptiva (em menor grau) do espectador é tencionada. Esta tensão aumenta à medida que a sequência se desenvolve e Neo é desperto numa célula constituinte da usina humana criada pelas máquinas. Esta cena exemplifica um momento quando a fé perceptiva de um organismo é estimulada a rever seus padrões de crença; quando um hábito é questionado. A imagem de síntese é vital para a construção da cena.
Minority Report (EUA /2002)	Diálogo Anderton/ Hineman  Deus do Céu. Por que eu não sabia?	Representa o momento em que Anderton descobre que o pré-crime comporta níveis de incerteza entre as antevistas disponibilizadas pelos precogs. A indicação da existência dos arquivos dissonantes diz da falibilidade do sistema, uma vez que vários dos acusados previamente de assassinato poderiam não ter ido às vias de fato. O choque sofrido pela fé supostamente inabalável que Anderton credita ao sistema vê-se destruída e este se desespera ao pensar nas inúmeras prisões que poderiam ter sido evitadas se ele soubesse da existência dos arquivos dissonantes. Esta cena indica uma espécie de corte radical na crença cultivada, preservada e propagada por Anderton acerca da eficiência e legitimidade do pré-crime. A fé perceptiva do espectador dessa obra é confrontada mais radicalmente em outros momentos, quando o uso das imagens de síntese é pontual.
V de Vingança (EUA/ Alemanha/2006)	Diálogos Diversos  A demolição estava planejada...	A cena representa a reação de pessoas ao serem informadas pelos meios de comunicação da demolição do Bailey. O estranhamento por parte da fé perceptiva é sutil, pois já se criou a crença de que os meios de comunicação forjam as notícias. A fé perceptiva dos personagens é tencionada de modo mais corriqueiro, pois não caracteriza grandes momentos de descobertas e rupturas. As mudanças são inseridas/apresentadas paulatinamente. Nele o confronto entre apresentação do “novo” e a fé perceptiva dos personagens dá-se de modo menos intenso. Esta obra confronta a fé perceptiva de seus espectadores de modo igualmente sutil e sofisticado/elaborado. O uso das imagens de síntese para esse fim é quase inexistente.
1984 (Inglaterra /1985)	Sequência Tortura  Se é humano, isto é humanidade.	Apresenta o momento quando Winston, que ainda cria que uma espécie de “espírito humano” seria capaz de vencer o partido, é demovido dessa “fé teológica” por O'Brien, que o coloca frente a um espelho totalmente envelhecido e, ao apresentar-lhe o corpo torturado e em franca decadência, indica o que é ser humano, logo o que é a humanidade. Nesta cena, assim como em toda a obra a fé perceptiva dos personagens é pouco confrontada, por ser alimentada de modo perene pelo partido, seja pelos meios de comunicação, seja pela vigilância contínua, seja pelos meios de coerção que instaura. Esta cena, assim como parte considerável desta obra cinematográfica, cria forte tensão entre a proposição discursiva/imagética e a fé perceptiva dos espectadores. Esta obra não utiliza imagens de síntese.

#### 4.6.1 *Matrix* (EUA/1999)

*Matrix* (EUA/1999) apresenta um dos enredos mais complexos entre os filmes realizados com o auxílio de tecnologias digitais, seja pelo uso que inaugura do aparato tecnológico seja por determinadas características discursivas que explora, as quais serão mais bem delineadas no capítulo seguinte. Nesta produção distingue-se, como seqüência que indica a discussão até aqui esboçada, o encontro de Neo com Morpheus<sup>57</sup>. Neste diálogo, intenta-se apresentar ao protagonista a verdade sobre a *Matrix*, por crer ser ele uma espécie de predestinado capaz de reaver a independência e soberania humanas. Todavia, a *Matrix* em si mesma não pode ser compreendida por intermédio do discurso. Trata-se de algo que apenas pode ser apreendida em sua inteireza ao ser revelada (espécie de verdade-crença pautada numa experiência mística). Por essa razão, Morpheus exige que Neo realize uma escolha: tomar a pílula azul e permanecer acreditando naquilo que sempre confiou ser a verdade; ou a vermelha e ter acesso à verdadeira realidade (truísmo) sobre a *Matrix*.

No início desta seqüência a constituição imagética fornece uma ambiência para o diálogo que se quer revelador entre Neo e Morpheus. Neste instante utiliza-se de elementos retóricos extraídos de diversos campos do saber (filosofia, psicologia, religião, etc.), cuja profundidade é intencionalmente desconsiderada nesta pesquisa por se tratar de desdobramentos que fogem ao propósito aqui delineado. Destaca-se, todavia, certos aspectos que evidenciam a presença da discussão acerca da fé perceptiva e da verdade. Durante a conversa que precede a escolha a ser feita por Neo, Morpheus faz referência indireta ao mito da caverna de Platão (427-347 a.C.), quando diz estar a humanidade imersa na ilusão, um tipo de prisão da mente, sendo necessário romper a barreira e obter a luz manifesta, assim como a metáfora do sonho<sup>58</sup> como aquilo que pouco se distingue da realidade e que finda por reforçar a obscuridade própria ao universo da percepção, como indicado anteriormente por Merleau-Ponty (2005), mas que na obra pode ser contornada

---

<sup>57</sup> Ver seqüência anexa ao final deste capítulo.

<sup>58</sup> Ação da imaginação durante o sono. “(...) é a definição proposta por Platão (Tim., 45 e) e Aristóteles (De somniis, 1, 459 a 15), sendo também adotada pela psicologia moderna; nesta dá origem a uma série de problemas que escapam completamente à alçada da filosofia (...). Os filósofos algumas vezes deram atenção ao S. para mostrar incerteza da discriminação entre ele e a vigília, utilizando-o como elemento de dúvida teórica. (...) Descartes empregava o mesmo tema como elemento de dúvida: ‘(...) não há indícios concludentes, nem sinais bastante seguros, que possibilitem distinguir com nitidez a vigília do S., a tal ponto que fico admirado, e minha admiração é tanta que quase me convence que estou dormindo’ ” (...). (ABBAGNANO, 2007, p. 1087-1088)

pela evidência da coisa que se faz ver (distinção entre pré-coisa e coisa e conseqüente valoração desta).

Após encadear diversas fixações visuais sucessivas almejando uma exploração arguta do tema, os diretores convocam a atenção do espectador de modo que este fixe o olhar em determinadas regiões densamente informativas para somente depois atingir uma visão total da imagem e do discurso construído por meio de imagens sintéticas em colaboração com outros elementos sógnicos (lingüísticos e sonoros). Um exemplo desse tipo de foco de significação é encontrado logo após a escolha realizada por Neo, quando o protagonista entra numa sala e ao sentar-se em frente a um espelho<sup>59</sup> trincado pode ver-se e perceber a re-configuração deste em algo que o convida ao toque. Após tocá-lo e ser invadido pelo espelho que se fez líquido, o protagonista é desperto numa espécie de célula/casulo que gera e acolhe humanos enquanto fonte de energia.

O espelho, que ao se liquefazer invade Neo, reforça a idéia do despertar do engano dos sentidos e da mente imposto pela Matrix. O protagonista migra de uma realidade à outra e obtém uma espécie de consciência pura que o permite enxergar (re-configuração da fé perceptiva) as coisas como elas são (re-formulação/apresentação da verdade) e juntas percepção e consciência serão a chave para todo entendimento/conhecimento e ação futuros. Esse processo parece indicar a morte e a aquisição de consciência simultânea, pois, nesse instante, vê-se a imensa usina edificada (espécie de plantação de humanos) e nela os homens utilizados enquanto fonte de energia para as “máquinas poiéticas”<sup>60</sup>. Neste momento, Neo é liberto por uma sentinela como se tivesse se tornado uma excrescência/aquilo que desequilibra a harmonia do todo; logo, deve ser eliminado. Retirado da usina e lançado em águas por meio de um tipo de escoamento, o protagonista é alçado/resgatado pelos igualmente libertos da Matrix.

Aqui se entende ser a Matrix fruto das “máquinas poiéticas”. Utiliza-se este conceito por acreditar ser ele capaz de esclarecer o tipo de criação empreendido pelas máquinas nesse filme. “Máquinas poiéticas” são aquelas capazes de realizar processos de semiose genuína, uma vez que possuem autonomia/autocontrole e são auto-referentes/automantenedoras/auto-reprodutoras, podendo operar com liberdade, criatividade e habilidade de transformar signos em ação. No filme elas são a realidade

---

<sup>59</sup> Metáfora que sugere a viagem ao eu/psique propiciada por intermédio do “espelho universal” que ao refletir permite contemplar a verdade do ente.

autárquica do mundo instituído pelas máquinas. Fizeram do homem um mero compósito gerador de energia (humanos transformados em baterias) e aprenderam a dominar a tecnologia da inteligência artificial que as criou.

Se Nöth (2001) afirma continuar perturbadora a perspectiva de mundo onde “escravos mecânicos-semióticos” deverão fazer não somente o trabalho necessário quanto o desnecessário, seja ele manual ou mental, e ainda tornar a criatividade humana algo supérfluo, a proposta dos irmãos Wachowski torna-se mais aterradora por se tratar justamente da inversão dessa possibilidade. As máquinas nesse enredo instauraram um império sobre “escravos-humanos-alopoiéticos”, poder-se-ia assim intitular, apresentado à visão por intermédio de uma complexa associação sógnica onde a imagem de síntese desempenha papel relevante uma vez que configura o real forjado, o desvencilhar-se dessa realidade construída e a incursão noutra que se quer absoluta. A construção imagética opera de modo a reforçar o efeito de real - denotar que a ação de fato ocorre/existe no real - que se almeja transmitir por meio da constituição discursiva ofertada pela obra cinematográfica em questão.

Fruto de modelização digital, a seqüência é construída com o auxílio de imagens de síntese que operam no intuito de dar veracidade e reforçar o argumento proposto pelos diretores cooptando a crença de seus espectadores. Há de se esclarecer que sentinela e usina se tornam visíveis em sua forma final após manipulação criativa proporcionada pelas tecnologias digitais que permitem ao designer de produção e seus especialistas colaboradores desenvolverem uma imagem híbrida que mescla imagens captadas do real físico com outras totalmente geradas em computador (mas que são, antes de tudo o mesmo elemento: sinais codificados - os bits) que após tratamento computacional criam uma ambiência ímpar entre modos visuais, sonoros e textuais.

---

<sup>60</sup> A esse respeito ver Nöth (2001).



#### 4.6.2 *Minority Report* (EUA/2002)

*Minority Report* (EUA/2002) inicia-se apresentando o sistema, a interface e os pré-cogs (*precogs*) que juntos são responsáveis pela eficácia do pré-crime, que em seis anos de existência levou o nível de assassinatos ao índice zero. John Anderton, principal agente no combate ao crime, acredita piamente na eficácia e precisão das antevistas disponibilizadas. Contudo, sua convicção é afetada primeiramente quando Agatha, um pré-cog, abraça-lhe fortemente e oferta-lhe uma visão que não indicava ocorrência futura, mas sim passada – algo totalmente inusitado em se tratando de predeterminação – e posteriormente quando ele próprio é indicado como homicida de um caso que deveria ser impedido de ocorrer nas próximas horas. Em fuga, Anderton vê sua reputação e a infalibilidade do sistema anticrime confrontadas.

Nesta obra de Steven Spielberg a verdade apontada é indagada de maneiras diversas. Por intermédio dos pré-cogs crê-se atingi-la antes mesmo de ser realizada; logo figura como um dado *a priori* evidenciado/indicado pelo sistema e pode ser entendida como verdade-consenso entre os componentes deste. Todavia, a verdade em si é potencial (por ainda não ter se tornado ato), ou seja, o sistema de antevista pune criminosos por cometimentos potenciais (metafísicos) e não por aqueles postos em ato. Nesse sentido, o próprio enredo cinematográfico incorpora a pergunta acerca do conceito de futuro, visto que este ao ser previsto e impedido de ocorrer no presente perde seu caráter distintivo; modo mesmo de colocar em questionamento as supostas garantias ofertadas pelo pré-crime em relação à veracidade das ocorrências e da plausibilidade das prisões imputadas.

No decorrer do enredo, descobre-se que o pré-crime não é tão seguro e preciso como se propagava, mas que possui “falhas” – daí o nome do filme remeter à existência dos arquivos dissonantes, aqueles que registram divergências entre os pré-cogs que o compõem – o que indica entre outras coisas a possibilidade da confiabilidade anunciada ser fruto de manipulação de interesses. Nesse sentido a verdade é aquilo que vai se desvelando paulatinamente. Trata-se de um grande quebra-cabeça cujas partes devem ser encontradas, ordenadas e re-ordenadas de modo a ofertar a completude dos acontecimentos que ao fim será atingido e apresentado pelo protagonista da trama. O ponto que concentra os questionamentos e que irrompe ações no intuito de esclarecer

dúvidas e re-estabelecer certezas é denotado pela seqüência<sup>61</sup> que mostra o encontro e diálogo subsequente do detetive Anderton com a Dra. Íris Hineman, uma das criadoras do pré-crime.

Tomando de empréstimo de Plaza (1998), pode-se dizer que a seqüência apresentada é uma representante legítima da iconografia das realidades algorítmicas. Anderton, após desvencilhar-se de seus perseguidores no interior de uma fábrica de automóveis, consegue fugir dentro de um carro cujo processo de montagem, inteiramente conduzido e produzido por “máquinas lógicas<sup>62</sup>”, é concluído com ele em seu interior. Temporariamente liberto, vai ao encontro da criadora dos pré-cogs. Ao estacionar o carro, o protagonista atira-se sobre o muro e ao adentrar os jardins de Hineman vê-se atacado por “olhos de boneca”, espécie de planta híbrida que o intoxica, mas cujo efeito é extirpado por um chá preparado por Hineman.

No diálogo entre o protagonista e a criadora dos pré-cogs, aquele descobre coisas que desconhecia a respeito do funcionamento do sistema pré-crime e tem abalada a confiança que creditava ao sistema e ao mentor do mesmo. Anderton lança-se em busca de elementos que o permitam reorganizar sua fé perceptiva confrontada pela inesperada revelação realizada por Hineman. A discussão acerca da verdade ocorre de modo mais corriqueiro onde fé perceptiva é questionada em suas crenças, anteriormente instituídas por intermédio da verdade-correspondência, por outras instaladas pelo mesmo processo, ou seja, pela aquisição de provas materiais que levam à reformulação de verdades e hábitos perceptivos.

Nesta obra as imagens de síntese não atuam como em *Matrix*, visando criar ambiências distintas entre o verdadeiro e o falso. A peculiaridade desta composição fílmica reside, por exemplo, no fato de Spielberg apresentar plantas híbridas atualizadas em imagens de síntese, ao mesmo tempo em que provoca processo similar em sua criação imagética sem, contudo, desejar que esta seja aprendida/percebida como fruto de um imaginário que transcende o mero escopo do real físico e que visa remodelá-lo. Nesta criação o esperado é que as tecnologias sejam fruídas como algo pertencente ao universo original do homem, aprimorado por intermédio destas que findam por constituir um tipo de segunda ordem

---

<sup>61</sup> Ver seqüência anexa ao final deste capítulo.

<sup>62</sup> Aquelas capazes de gerar processos de semiose genuína tão complexos quanto aqueles que ocorrem no interior de sistemas vivos. Um exemplo dessas máquinas na contemporaneidade são programas de computador,

natural. Como lembra Flusser (2007), a base de toda cultura é a tentativa de enganar a natureza por meio da tecnologia, e quando isto é empreendido com engenhosidade, o mundo termina por parecer corresponder ao sistema conceitual que o impingimos. Rafael Cardoso<sup>63</sup>, ao apresentar e interpretar a obra flusseriana, indica também como a fé perceptiva vai sendo re-configurada, ponderando que

(...) as regras numéricas inventadas pelo ser humano, em abstrato, são capazes de descrever, explicar e até prever a experiência sensorial. Tão poderosos são nossos códigos (...) que construímos a partir deles versões alternativas da chamada realidade, mundos paralelos, múltiplas experiências do aqui agora, as quais convencem, comovem e tornam-se “reais” à medida que acreditamos coletivamente em sua eficácia. As imagens e os textos de ficção são exemplos primitivos e primorosos desse fenômeno. (CARDOSO in FLUSSER, 2007, p. 14)

A citação é preciosa por indicar o modo como os artifícios humanos são incorporados como uma segunda natureza do homem e respaldados pela fé que neles se credita coletivamente e, consecutivamente, fruídos como naturais quando já incorporadas à circunstância que o interpenetra. É essa naturalização da tecnologia, apreendida pela fé perceptiva e assentida como verdade, que aparentemente deseja evidenciar Spielberg em sua obra. Nela, as imagens de síntese são utilizadas para indicar um homem existindo num tempo futuro em perfeita harmonia com seus artifícios, todos produtos da tecnociência que gera: carros inteligentes que trafegam em auto-estradas que controlam o fluxo dos mesmos; plantas híbridas capazes de exterminar o humano; projeções holográficas de experiências passadas (aqui se remete à espécie de álbum assistido por Anderton quando em casa); a animação audiovisual figurada na caixa de cereais em residência do protagonista; assim como o jornal impresso que disponibiliza notícias atualizadas em tempo real e igualmente animadas.

---

autômatos e robôs que desobrigam o homem de inúmeras atividades manuais e mentais atingindo com maestria a

#### 4.6.3 *V de Vingança (EUA/Alemanha/2006)*

Em *V de Vingança* (EUA/Alemanha/2006)<sup>64</sup>, os detentores do poder utilizam-se dos meios de comunicação para disseminar informações que lhes são convenientes (espécie de verdade-consenso), as quais são emitidas por âncoras, apresentadores dos jornais e programas veiculados pelas mídias controladas por membros do partido como a mais pura expressão da verdade. Estas mensagens já não provocam em seus espectadores os efeitos desejados, uma vez que estes já se familiarizaram com os “gestos expressivos inconscientes” emitidos por aqueles quando da enunciação das informações forjadas. Um dos objetivos de *V*, o protagonista da trama – baseada na série em quadrinhos publicada pela *DC Comics* que, por sua vez, é inspirada num anarquista revolucionário do século 17 (Guy Fawkes) que tentou em 1965 explodir o Parlamento inglês – é despertar a população (confrontar a fé perceptiva desta) acomodada e entregue às regras impostas pelo atual Chanceler Adam Sutler e o partido, despertar-lhes para a verdade e impulsioná-los à ação que tenderá a re-configurar relações de poder e a própria ordem social.

Ao mesmo tempo em que instiga o povo, *V* parte para a ação. O que lhe impulsiona é a fé perceptiva na responsabilidade dos membros do partido por todas as atrocidades cometidas a ele (quando em campo de concentração) e à população de um modo geral (implantação de vírus, guerras, prisões, torturas) visando o controle do Estado e a manutenção do poder. *V* age instigado por uma espécie de verdade-correspondência, uma vez que a verdade para ele é aquilo que sofreu e viu outros sofrerem em função das atividades implementadas pelo partido. É esta crença, para ele, que justifica sua atual postura visando impor sua vontade (extermínio de membros do partido e mudança radical da conformação do estado/poder) pelo uso sistemático da violência e do terror. Todavia, o grande responsável por obter a conectividade supostamente existente entre os últimos acontecimentos entendidos como terroristas e os personagens da trama, e assim atingir o truísmo desejado, é o detetive Sr. Finch.

Finch, em suas investigações, é quem recolhe informações acerca do passado de Evey – personagem híbrido entre mocinha e vilã tal qual é o próprio *V* – e que, em função da

---

causação final prevista, ainda que esta seja previamente determinada. A esse respeito ver Nöth (2001).

<sup>63</sup> Ver Flusser, 2007.

<sup>64</sup> Ver seqüência anexa ao final deste capítulo.

série de assassinatos aparentemente vinculados, investiga a plausível ligação entre membros do partido e as ações desencadeadas pelo “justiceiro”/vingador. Este personagem, juntamente com seu assistente, tem sua fé confrontada terminantemente pela seqüência dos acontecimentos que o obrigam a reformular continuamente suas conclusões e certezas. E, por se tratar de uma investigação policial, a discussão acerca dos fundamentos da verdade e os embates com a fé perceptiva dos personagens percorre todo o enredo; logo pode ser apreendida em diversos momentos do filme. A integralidade dos fatos e o conjunto de qualidades de cada personagem são tecidos no decorrer da obra utilizando-se fortemente o universo simbólico, seja com o auxílio de diálogos entrelaçados entre os atores, seja por meio dos informativos emitidos por intermédio dos meios de comunicação de massa e instrumentos de controle.

Nesta obra, a tecnologia de base algorítmica é utilizada para naturalizar aquilo que poderia ser lido como uma degeneração ou uma aberração empreendida pelo homem se tomado a partir de seu hipotético estado de natureza<sup>65</sup>. A iconografia embora numérica mantém forte ligação com o analógico; logo, sofre interferência menos radical que as ocorridas nos filmes anteriormente citados. Nem por isso deixa de constituir um universo imagético que corrobora com o todo discursivo, ora delineando perfis, ora apresentando e reforçando peculiaridades diegéticas próprias. As imagens de síntese em V de Vingança são utilizadas em momentos que se intenta reforçar o efeito da ação (explosão do Bailey, explosão do Parlamento, luta final entre V e seguranças do partido, entre outras...) e não no sentido de criar um ambiente totalmente futurista perpassado pela biotecnologia e pela tecnociência como acontece em *Matrix* e em *Minority Report*.

As imagens nesta obra são constituídas numa dinâmica que mescla a permanência, a insurgência do novo e a contaminação entre esses regimes imagéticos. “Ei-las de volta, as imagens do mundo (...). As da história e as da lenda”, diria Bellour (1997). Em *V de Vingança* “todas as imagens” convivem de modo harmônico e não hierárquico: arquitetura, desenho, pintura, escultura, quadrinho, televisão, cinema, transmissão em tempo real, câmeras de vigilância, além daquelas que existem de modo independente do artifício humano - embora tenham sido captadas e re-configuradas pelo filme -, apontando como as imagens “também passaram” a fazer parte constituinte da própria realidade (do organismo em sua circunstância).

---

<sup>65</sup> Ver Rousseau, 1978. Ver também Starobinski, 1991.

Embora, no filme, muitas das imagens que compõem o cenário/paisagem fílmica tenham sido proibidas, algumas se encontram com personagens colecionadores cientes do risco que correm se forem encontrados de posse dessas produções culturais. De todo modo, em *V de Vingança* a citação imagética é explícita. Talvez seja pertinente salientar que ela foge do lugar comum de uma concepção linear que vislumbra no contemporâneo ou mesmo no tempo utópico o ápice da complexidade e das modificações tecnocientíficas e no arcaico o reduto das simploriedades. Tão pouco explora grandes arroubos da fé perceptiva e reformulações radicais dos regimes da verdade. Estas ocorrem pela persistência das ações de *V* e vão se processando no tempo paulatinamente.

#### **4.6.4 1984 (Inglaterra/1985)**

*1984* (Inglaterra/1985), embora seja uma adaptação empreendida por Michael Radford da obra homônima de George Orwell, não será analisada em suas peculiaridades de tradução intersemiótica, por não se tratar do escopo dessa pesquisa. Interessa sim sua constituição díspar daquelas realizadas com o aparato tecnológico digital. Nesse sentido, dando seqüência à discussão iniciada acerca do truísmo encontrado em diversas produções cinematográficas, pode-se inferir que nesta criação a questão da *ultima ratio* percorre caminho inverso em relação àqueles apresentados. Se *1984* é utilizado nesta pesquisa como um constructo lógico que visa atuar como parâmetro para análise e compreensão das demais obras, a concepção da verdade em seu roteiro é algo análogo. Nele o truísmo figura como elaboração mental, criado e mantido pelo partido/Big Brother e sua ideologia IngSoc. Dois momentos distintos podem ser reclamados para exemplificar esta questão: o primeiro apresenta as atrocidades da guerra combatida perenemente e o suposto inimigo interno foragido (Emmanuel Goldstein), assim como a última seqüência que delinea a tortura sofrida por Winston Smith, um modesto funcionário do Ministério da Verdade, cujo trabalho é retificar notícias anteriormente publicadas, dando-lhes versões retroativas de históricas edições do jornal *The Times*.

A primeira denota uma sucessão de imagens caracterizando a permanente guerra que o quimérico povo da Oceania trava com a Eurásia; posteriormente, no desenvolvimento do

filme, o confronto passará a ser identificado como sendo a todo tempo com o Leste da Ásia. Nesta mesma seqüência, há uma passagem que rompe o encadeamento das cenas de guerra e desencadeia uma outra onde se descortina a existência de um inimigo interno que age como um tumor maligno em perene crescimento no seio mesmo do povo, o qual deve igualmente ser dilacerado. Goldstein é o grande inimigo, cuja doutrina prega que as atrocidades enfrentadas pelos membros do partido e pelo proletariado são ficções edificadas pelo próprio *Big Brother* no intuito de garantir a manutenção do poder instituído. Deduz-se, então, que neste percurso encontram-se duas “verdades” aparentemente distintas: uma que indica a realidade cruel da guerra combatida pelo partido, outra que aponta ser o próprio *Big Brother*, que deveria defender a Oceania, o causador de tais atrocidades.

A contradição apresentada entre as ações do partido e as afirmações de Goldstein, que supostamente deveriam ser esclarecidas durante o desenvolvimento ou ao fim do enredo fílmico, geralmente optando-se por um ou outro, não se resolve de modo corriqueiro. A verdade erige-se como aquilo que é uma mescla dessas duas realidades, ambas instituídas e geridas de modo complexo e astucioso pelo próprio partido. Goldstein e sua obra, que poderia convocar ações revolucionárias, revelam-se uma fabulação, assim como a própria guerra e o próprio *Big Brother*. Logo, a verdade não é um absoluto que possa ser atingido, nem parcial nem totalmente. Trata-se de um artifício: criado, recriado e fiscalizado perenemente. É por essa razão que a memória é rechaçada e os símbolos re-conceituados a todo instante. O próprio crime de pensamento e a re-configuração da língua indicam esta proposição.

Por intermédio da seqüência que representa o processo de tortura de Winston, considerado um criminoso do pensamento, percebe-se melhor o modo como se elabora o “constructo verdade”, seja pelo autor da peça literária seja pelo diretor de 1984. O membro do partido designado para esta ação, O’Brien, visa fazer Winston compreender ser ela (a tortura identificada como conversa) necessária, uma vez que este se encontraria perturbado mentalmente. Entende-se que para se atingir um estado mental disciplinado são indispensáveis autodestruição e força de vontade, elementos inexistentes no morno caráter de Winston. Pretende-se no caso contribuir para que este personagem seja capaz de apreender: que passado, presente e futuro não fazem sentido algum; que a realidade está na mente, não do homem que é capaz de cometer erros e que logo perece, mas na do

partido que é coletivo e imortal<sup>66</sup>; que o herético não pode ser destruído enquanto não fizer parte do próprio partido, ou seja, enquanto nele não restar apenas o amor ao *Big Brother*. Sendo Winston considerado um herético, o caminho para a purificação requer ações que tornem a mente deste perfeita antes de poder ser destruída.

Há de se perceber que o ideal de verdade enunciado por 1984 não se conforma a nenhum regime anteriormente identificado. Enquanto que em todas as teorias e discursos fílmicos aqui analisados o *kriterion* é um ideal passível de ser atingido e que por essa razão deve ser perquirido de modo contumaz, nesta composição o truísmo é uma quimera criada e disseminada pelo partido. A especificidade dessa proposta é tal que o único pensador (pelo menos na filosofia ocidental) a esboçar algo similar, até a contemporaneidade, foi Nietzsche<sup>67</sup>. Em acordo com esse filósofo a verdade não é algo que deva ser encontrado, mas sim, criado. Para ele, a procura pelo truísmo é uma insanidade que intenta edificar um mundo que não se contradiga, que não iluda, que não mude, que seja permanente. Todavia, segundo ele, esta vontade diz apenas da incapacidade do humano em admitir que a realidade é constituída/permeada pela existência do falso, do cruel, do contraditório, da corrupção e da falta de sentido. Onde justifica sua proposição da verdade como aquilo que deve ser criado pelos homens. Como percebido, esta parece ser a proposta de 1984, que termina por justificar o fato de que nela a língua, a memória e os sentimentos devam ser apenas aqueles ditados pelo Big Brother.

O próprio ato de alterar continuamente a linguagem é significativo, pois caminha no sentido oposto ao princípio de procriação (aquele que prevê o poder de um símbolo gerar outro símbolo). Um bom léxico, no entender de Peirce (2000), seria aquele cujo mérito recai sobre palavra que vem a ter boa consciência, ou seja, passa a ser satisfatória “não simplesmente com referência ao estado concreto de coisas que ela denota, não simplesmente em relação às conseqüências do ato, mas consigo mesma em sua própria determinação interna” (PEIRCE, 2000, p. 308). Por entender o homem como um equivalente ao símbolo (o homem é um símbolo), Peirce (2000) entende que o símbolo possui o mesmo poder de procriação própria ao homem enquanto animal. Ao se eliminar símbolos, como ocorre em 1984, elimina-se a boa consciência, logo, elimina-se igualmente

---

<sup>66</sup> Uma espécie de Mente Transcendental que conhece a verdade dos entes sem por eles ser conhecida ou submetida. Tendo-se em vista a filosofia de Schopenhauer (1788-1860), pode-se inferir que esta Mente Transcendental seria como uma espécie de Sujeito do Conhecimento, que por ser possuidor de um “esquema cognitivo de caráter apriorístico que aplica ao que é dado na experiência sensível, assim estruturado estruturando a representação” (PINTO, 1998, p.55). Idéia similar encontra-se em Peirce (2000).

<sup>67</sup> Ver Abbagnano, 2007, p. 1187-1188.



do homem aquilo que ele tem de mais essencial, pois excluiu tanto a capacidade comunicativa e relacional, quanto a de procriar/gerar.

Se fosse realmente possível falar da especificidade do meio, principalmente tratando-se de cinema – obra audiovisual que permite uma abundante combinação de possibilidades semânticas e sintáticas – poder-se-ia postular encontrar em 1984 um legítimo representante da arte e da técnica cinematográficas em suas constituições primordiais após a incorporação do áudio. Todavia, deseja-se apenas indicar que suas imagens são o resultado da emanção luminosa de uma realidade preexistente apreendida e organizada por intermédio da objetiva da câmara. Neste filme não há a aplicação de tecnologias digitais, logo não há imagens de sínteses compondo uma realidade sintética/algorítmica. Os efeitos desejados são, basicamente, causados utilizando-se a sobreposição de imagens e recursos de enquadramento e movimento de câmara. A pretensão de modernidade é totalmente inexistente e o tempo e espaço diegéticos é de difícil localização. Tendo-se em mente um intérprete, tal qual caracterizado por Peirce (2000), pode-se afiançar que a crueza da composição imagética e dos diálogos, aqui propostos, provocam “estranhamento” (confronto com a fé perceptiva) distinto daqueles possibilitados pelas demais obras, ora analisadas. Uma discussão mais refinada desse estranhamento será feita adiante.

#### 4.7 Arquitetura do sentido

De acordo com Eco (2002), todo produto estésico-comunicacional contém em si uma cadeia de artifícios expressivos que deverão ser fruídos por um destinatário/intérprete. Cada autor, quando da estruturação de sua obra, sempre tem em mente um fruidor, mesmo que de tipo ideal, pois, todo texto

No que concerne à sua atualização (...) é incompleto. (...) Uma expressão permanece puro *flatus vocis* enquanto não for correlacionada, com referência a um determinado código, ao seu conteúdo convencional: neste sentido o destinatário é sempre postulado como o operador (não

necessariamente empírico) capaz de abrir, por assim dizer, o dicionário para toda palavra que encontre e de recorrer a uma série de regras sintáticas preexistentes para reconhecer a função recíproca dos termos no contexto da frase. Dizemos então que toda mensagem postula uma competência gramatical da parte do destinatário, mesmo que seja emitida numa língua conhecida somente pelo emitente - excetuados casos de glossolalia em que o próprio emitente aceita que não existe interpretação lingüística possível, mas no máximo impacto emotivo e sugestão extralingüística. (ECO, 2002, p.35)

Eco (2002) ratifica a idéia de que todo autor/criador quando da estruturação expressiva de uma obra termina por referendar uma série de competências (para além do reconhecimento de códigos) que visa assegurar a atribuição de conteúdo aos signos que utiliza. O Leitor-Modelo é justamente aquele que congrega em si o conjunto de competências suscetíveis de colaborar com o criador atuando interpretativamente em consonância com as expectativas da instância gerativa. Acreditando, pois, que todo texto postula o próprio intérprete/destinatário como condição indispensável de comunicação, assim como da própria significância do objeto estésico-comunicacional, entende-se que os filmes analisados presumem desde sua concepção os efeitos e significações que intentam gerar quando do ato de fruição e crê-se que, a partir desse entendimento e por via da análise de cada filme, podem-se deduzir reações interpretativas que estes produzirão quando atualizados.

Por assim entender, a partir da estrutura de sentido proposta por cada obra do *corpus* de análise, dos conceitos de fé perceptiva, dos regimes de verdade, bem como das inferências realizadas por Peirce (2000) e por Merleau-Ponty (2005) que qualificam o processo de significação, intenta-se destacar alguns pontos que se considera relevantes. Crê-se, num primeiro momento, poder inferir que *designers* de produção, mesmo que inconscientemente, entendem que seus intérpretes (ideais) são seres racionais que buscarão em repertórios próprios signos familiares capazes de lhes permitir uma compreensão em consonância com aquilo que o cineasta deseja-lhes transmitir. Sabem que alguns destes buscarão relações intelectuais com conceitos, por vezes, exteriores ao sistema sígnico ora apresentado e serão capazes de identificar vínculos sequer previstos pelo criador. Haverá ainda aqueles que podem ir um pouco mais além prevendo resultados práticos de cada inferência apresentada, e por vezes efetivando-os. Mas, afora essas características, espectadores/intérpretes, de algum modo, detêm algum controle sobre suas reações futuras e por isso, por vezes, realizadores trabalham no intuito de romper

esse controle. Uns mais, outros menos, mas sempre considerando o tipo de público e efeitos que desejam produzir nestes.

Daí os jogos realizados com as noções de verdade e os embates que são criados na fé perceptiva dos personagens. A imputação da dúvida que convida ao reformular das crenças, sempre ocasionada por algo inusitado, que após ser estranhado e reorganizado cognitivamente pelos personagens das tramas, tal qual ocorre no mundo da vida, finda por derribar convicções anteriores e conduzi-los à verdade almejada. Pode-se apontar que em todas as escriturações fílmicas examinadas são estruturados momentos onde o diretor intenta causar incômodos perceptivos em seus espectadores de modo a criar instantes de tensão e relaxamento. Todos, de algum modo, em maior ou menor medida, tencionam colocar igualmente na berlinda as crenças dos espectadores (mesmo que estes já tenham firmado o pacto de suspensão da descrença ao adentrar a sala de cinema, cômicos de que assistirão/“testemunharão” a uma obra meramente ficcional) e utilizam os recursos retóricos e tecnológicos vigentes para esse propósito. Mas, a partir das inferências peirceanas, pode-se afiançar que à medida que determinados enquadramentos, movimentos de câmera, filtros e efeitos, entre outros meios criativos, são utilizados de modo indiscriminado e repetitivo concebe-se uma espécie de traço fixo, corriqueiro, a tal ponto de não mais causar confronto com a fé perceptiva de seus fruidores, uma vez que tais manobras discursivas terão sido incorporadas enquanto hábito.

Levando-se em consideração a inferência que Peirce (2000) realiza acerca de os gerais serem fisicamente eficientes e de que os fenômenos experimentais atingem um certo resultado capaz de afetar a conduta humana, compreende-se pois como as produções cinematográficas operam enquanto fenômenos hábeis em sugerir/incutir dúvidas e mesmo abalar a fé perceptiva de seus espectadores, operando, por vezes, modificações significativas em crenças e modos de agir. É realmente considerável o número de teses e discussões elencadas por pesquisadores e homens ditos comuns após o lançamento dos filmes aqui analisados, fato que pode ser comprovado numa simples incursão pela Internet. *Matrix* despertou calorosas manifestações e re-leituras de temas filosóficos, éticos e religiosos além de ter influenciado diretamente o designer de produtos e o desenvolvimento de *games*. *Minority Report* provocou várias discussões no âmbito do direito e *V de Vingança*, bem como *1984*, inúmeras reflexões acerca do controle social por meio de aparatos de vigilância permanente e dos sistemas políticos autoritários e da própria sujeição do homem a tais regimes.

Tomando-se a articulação de sentido própria às obras e seus artifícios de expressão, infere-se que em 1984 encontra-se em estado mais potente aquilo que Chklovski (formalista russo) cunhou como *ostranenie* (“desfamiliarização” ou “estranhamento”) e *zatrudnenie* (“dificultação”)<sup>68</sup>. Esses termos intentam descrever a maneira como determinadas obras estésico-comunicacionais podem intensificar a percepção e imprimir uma espécie de curto-circuito nas respostas automatizadas que os fruidores/receptores poderiam emitir em contato com determinadas obras. Como salienta Stam (2006), para Chklovski

(...) a função essencial da arte poética era destruir as incrustações da percepção costumeira e rotinizada, tornando as formas difíceis. A desfamiliarização devia ser alcançada por meio de procedimentos formais não motivados baseados no desvio das normas estabelecidas, a forma como Tolstoi, por exemplo, examinava a instituição da propriedade do surpreendente ponto de vista de um cavalo. A evolução literária era resultado do permanente esforço em produzir novas convenções artísticas, rompendo com as predominantes. (STAM, 2006, p.64)

Fazendo-se uso desse aparato teórico, pode-se inferir que, entre as obras de ficção científica analisadas, 1984 atualiza o ideal indicado por Chklovski ao cunhar o termo *ostranenie*, seja por inverter as concepções vigentes acerca da verdade como sendo algo que pode e deve ser atingido em sua totalidade, seja pelo modo como faz uso das articulações sógnicas e construções imagéticas em sua tessitura expressiva. Se em *Matrix*, *Minority Report* e *V de Vingança* a manipulação das imagens opera de modo menos intenso ao nível do discurso dando ênfase à manipulação da história em sua globalidade, em 1984 manipula-se a história de modo a enfatizar e potencializar o discurso.

Outro viés analítico possível é oferecido por Barthes (1992). Para este pensador, um texto plural é aquele cujas redes são múltiplas e interconectadas, sem que uma seja capaz de dominar a outra, que permite inúmeras portas de entrada sem que se possa identificar qual delas é a principal. No entanto, tal texto é um ideal. Na nebulosa das produções estésico-comunicacionais pode-se apenas identificar graus de pluralidade em cada texto. Filmes podem ser entendidos como equivalentes a “textos” cujas possibilidades de aproximação são infundáveis e sempre provisórias. Como afiança Barthes (1992), textos

---

<sup>68</sup> As traduções desses termos foram extraídas de Stam (2006).

moderadamente plurais exigem apreciadores médios, cuja capacidade de apreensão/fruição é igualmente mediana. Destes textos podem-se distinguir dois componentes: denotação/conotação. Sendo esta última a responsável pela grande profusão polissêmica que pode ou não existir em cada texto/obra. Tratar-se-ia do “ruído voluntário”, o *ostranenie* previsto por Chklovski. A pluralidade de cada filme aqui apreciado pode ser indicada por intermédio do grau de interação entre denotação/conotação que efetivam. E por essa via, também, que se crê poder identificar *V de Vingança* e *1984* como obras complexas dentre o corpus de análise.

No que se refere à constituição imagética proposta por cada obra, nota-se que, embora filmes constituídos com imagens de síntese sejam exemplares legítimos da tecnologia algorítmica e atualização dos desenvolvimentos conceituais de todas as áreas do conhecimento humano até a atualidade, não é ela em si mesma que assegura a pluralidade textual. Esta é alcançada quando realizadores deixam de ser meros funcionários da tecnologia e, por meio da reflexão libertadora e do uso da imaginação, burlam o realismo sintético que aparentemente prolifera na contemporaneidade. Acerca da capacidade imaginativa e da mobilidade denotação/conotação, destaca-se as reflexões de Flusser (2002) como esclarecedoras.

(...) imaginação é a capacidade de codificar fenômenos de quatro dimensões em símbolos planos e decodificar as mensagens assim codificadas. Imaginação é a capacidade de fazer e decifrar imagens. (...). O significado da imagem encontra-se na superfície e pode ser captado por um golpe de vista. No entanto, tal método de deciframento produzirá apenas o significado superficial da imagem. Quem quiser “aprofundar” o significado e restituir as dimensões abstraídas, deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem, tal vaguear pela superfície é chamado *scanning*. (FLUSSER, 2002, p.7)

O traçado do *scanning* segue a estrutura da imagem, mas também os impulsos no íntimo do observador. O significado decifrado por este método será, pois, resultado de síntese entre duas “intencionalidades”: a do emissor e a do receptor. Imagens não são conjuntos de símbolos com significados inequívocos, como o são as cifras: não são “denotativos”. Imagens oferecem aos seus receptores um espaço interpretativo: símbolos “conotativos”. (FLUSSER, 2002, p.7-8)

Imagens são mais que objetos (existentes ou não) ofertados à visão, são idéias capazes de produzir outras idéias/signos interpretantes. Por ser idéia já está no domínio da terceira e, por esta razão, é hábil em engendrar um espaço interpretativo onde “símbolos conotativos” podem ser disponibilizados. Analistas esquecem-se freqüentemente que a teoria peirceana indica haver níveis e subníveis de iconicidade (ícones puros e hipóícones, os quais se subdividem em imagens, diagramas e metáforas). Logo este não é um signo imutável, mas dinâmico, do mesmo modo que são e operam qualquer tipo signico (índices e símbolos, entre tantos outros da extensa lista peirceana). É a capacidade imaginativa levada às últimas conseqüências que permite explorar e compreender a abertura ofertada pelas imagens e demais signos em 1984 enquanto produto não do grau de abstração atingida pela técnica, mas pelo uso que se faz dessa ferramenta e do modo como se articulam signos, sejam eles: lingüísticos, sonoros, visuais, “táteis”, entre outros. Se é possível atingir-se o ideal anteriormente proposto por Merleau-Ponty (2004), poder-se-ia afiançar que 1984 seria a expressão de um “nunca se sabe”, a expressão mesma de um reconhecimento. Uma espécie de ruminação do mundo, onde não há espaço para cóleras e esperanças, e ninguém murmura.

## 5 MÍMESIS

“L’artisan exprima si bien  
 Le caractère de l’Idole,  
 Qu’on trouva qu’il ne manquait rien  
 A Júpiter que la parole.

“Même l’on dit que l’ouvrier  
 Eût à peine achevé l’image,  
 Qu’on l’eût vit premier l’e premier,  
 Et redouter son propre ouvrage.

.....  
 “Il était enfant en ceci:  
 Les enfants n’ont l’âme occupée  
 Que du continuel souci  
 Qu’on ne fache point leur poupée.

“Le Coeur suit aisement l’esprit  
 De cette source est descendue  
 L’erreur payenne qui se vit  
 Chez tant de peuples répandue

.....  
 “Chacun tourne en réalités,  
 Autant qu’il peut, ses propres songes.  
 L’homme est de glacé aux vérités;  
 Il est de feu pour les mensonges”.\*

LA FONTAINE

---

\* Em tradução livre: “O artesão exprimiu tão bem/O caráter do Ídolo/Que se pensou nada faltar/a Júpiter a não ser falar. Disse-se mesmo que o artífice/Mal tendo terminado a imagem/ Foi o primeiro a tremer/ E a temer sua própria obra. Nisto ele era uma criança:/As crianças só têm a alma ocupada/Com a contínua preocupação/De que não contrariem seus bonecos. O coração segue com facilidade o espírito./Desta fonte originou-se/O erro pagão que se espalhou/entre tantos povos. Todos transformam em realidade/Tanto quanto podem, seus próprios sonhos\*. O homem é de gelo para as verdades: É de fogo para as mentiras.” (N. do T.). (In: PEIRCE, 2000, p.158).

## 5.1 A relevância da concepção de mimesis

Tendo-se indagado no capítulo anterior acerca do conceito de fé perceptiva e assimilado como a interpenetração organismo/circunstância impossibilita aquele de apreender a totalidade desta simbiose, assim como o impede de entender a extensão desta em suas ações (sejam produtivas ou fruitivas), constatou-se igualmente que esta imbricação é, ao mesmo tempo, aquilo que o permite efetivar trocas simbólicas. Nesta seção, há de se questionar acerca da imagem de síntese enquanto produto de uma atividade criativa perpassada por uma ambiência que opera como se fosse sua própria natureza. Peirce (2000) já inferira ser o homem um ser de linguagem, logo, simbólico. Nesse sentido, há de se postular não haver zonas, onde este atue, isentas ao princípio semiótico. Por esta via de entendimento, compreende-se a *poiética* audiovisual, em cuja centralidade desponta a *mimesis*, como em toda poética, uma ação simbolicamente investida, sendo, pois, uma forma de representação social. Por ser a imagem de síntese resultado (*mímema*) e elemento constituinte desta atividade, busca-se, por intermédio do delineamento da concepção de *mimesis*, depreender as alterações advindas no âmbito da representação por meio desse tipo sígnico, bem como seus efeitos e implicações.

Sabe-se, contudo, tratar-se de concepção extremamente sinuosa e fugidia que, a partir da tradução latina de seu termo grego por *imitatio*, foi deturpada, resultando na identificação da *mimesis* como correspondência a um modelo. Embora seja uma formulação freqüentemente aceita entre acadêmicos e críticos, deve ser reconsiderada por possuir dimensão que ultrapassa a suposta vinculação estrita ao objeto de conhecimento. Se traduzida como imitação, a *mimesis* contemporânea, que opera sob condições dissocializantes, seria imitação da imitação. Um equívoco, pois desde a Antiguidade grega o termo não se confundia com a mera reprodução, e porque desde os românticos afastou-se a questão de haver um modelo a seguir. Na origem dessa discussão, a concepção mimética vinculava-se à noção de apresentação (*Darstellung*) e expressão (*Ausdruck*). Todavia, como “apresentar algo” podia facilmente ser compreendido como “fazer como algo”, contraiu-se o significado secundário e fraco entendido como “imitar algo”. O interdito platônico à *mimesis* – apreendida como cópia do mundo das idéias – parece ter contribuído para a fixação dessa última concepção de *mimesis*, como será apresentado a seguir. Preliminarmente, há de se ter em mente tratar-se de uma noção que não se restringe aos estudos da teoria literária, mas que se prolonga a todos os ramos possíveis do



conhecimento, pois, em acordo com a tradição aristotélica, “imitar” é próprio ao homem em ação.

Como será percebido, *mimesis* possui uma espécie de “dobra natural”, sua força mesmo de representação, uma espécie de impulso básico que é “experimentar-se como um outro para saber-se, nesta alteridade, a si mesmo” (LIMA, 2003, p.79). Entretanto, a veracidade dessa afirmativa apenas pode ser considerada ao se ter em mente não se tratar de uma espécie de transparência entre experiência estética e o juízo a ela referente. Conforme explicação de Lima (2003), experiência e juízo estruturam um “espaço transparente” que obscurece toda possibilidade de racionalização do gosto do intérprete, que em alguma medida é sempre pautada pelo prestígio e pela tradição sócio-cultural a que pertence.

Houve um tempo, que parece prolongar-se até os dias atuais, em que a *mimesis* foi considerada um engano criador. Essa perspectiva, encontrada em Górgias<sup>69</sup>, talvez possa justificar algo que parece existir em abundância nos signos imagéticos, uma vez que estes são aparentemente hábeis tanto em revelar a suposta verdade (*alétheia*) da coisa quanto em ofertar elementos que figurem como tal sem, contudo, sê-lo efetivamente. É justamente esta engenhosidade própria à *mimesis* que se intenta apontar por meio da citação que inaugura este capítulo. Crê-se que ela diz da potência da imagem (*eidola*) de dizer, assim como a musa clamada por Hesíodo (1995), coisas enganosas semelhantes a realidades, mas de saber igualmente expressar, quando assim desejar, coisas verídicas. Pois sendo a mentira semelhante à verdade, o domínio mesmo da ficção enquanto agenciador do imaginário.

Esta ambigüidade mimética era largamente prestigiada no período helenístico, onde se supunha ser a arte tanto melhor conquanto maior fosse a ilusão (*deception*) por ela instaurada. Esta capacidade ilusionista é mais satisfatoriamente compreendida como capacidade de “fingir” uma alteridade, “como maneira de seu feitor – palavra que engloba tanto o autor quanto o leitor – saber-se a si pelo drible das resistências oferecidas pela censura do ego” (LIMA, 2003, p.81). Todavia, aquilo outrora exaltado pela Grécia antiga vem sendo alvo constante de impedimentos éticos. Há de se lembrar que, assim como a produção imagética ao longo dos períodos históricos foi permeada por iconoclasmos reiterados, as contemporâneas imagens de síntese não escapam a interdição similar. Como será explicitado adiante, esta proibição encontra-se vinculada àquela empreendida contra

---

<sup>69</sup> Ver Lima (2003).

a *mimesis* em tempos remotos. Por ora, dá-se destaque à fala de Baudrillard (1993), para quem as imagens

(...) a numérica, a de síntese (...) são imagens sem negativo e, portanto, também sem negatividade ou referência. Elas são virtuais, e o virtual é o que termina com toda negatividade, logo com toda referência à história ou ao acontecimento. Desde logo, o próprio contágio das imagens, que se autoproduzem sem referência a um real ou a um imaginário, é virtualmente sem limite, e esse engendrar-se sem limite produz a informação como catástrofe. (Baudrillard, 1993, p. 147)

Postergando a análise sobre a pertinência ou não dessa citação no que se refere ao caráter da *eidola* contemporânea, atenta-se por ora que, para identificar uma cultura, deve-se ponderar sobre o tipo de discurso que ela formaliza. As coisas não têm conseqüências naturais, mas culturais. Quando se quebra um dado padrão, surgem efeitos inesperados e conseqüentes momentos de crise. Estes terminam por tornarem-se instantes criativos que tendem a suscitar inúmeras críticas e apreciações. Crê-se que este esforço reflexivo ocorre apenas em direção àquelas coisas (fenômenos) que são de algum modo, ou em alguma medida, admiradas; pois aquilo que figura sem importância é desprezado. Tendo as imagens provocado inumeráveis reações em todas as eras – longe de entendê-las como insignificantes ou meros instrumentos de engano e distorção da realidade –, entende-se que sejam relevantes elementos de promoção do conhecimento percepto-cognitivo. Por assim ser, busca-se compreender a importância das imagens de síntese enquanto resultado da “atividade de imitar” (*miméisthai*). Para o cumprimento deste intento, trabalhou-se com as obras bases *A República*<sup>70</sup> de Platão (427-347 a.C.), a *Poética*<sup>71</sup> de Aristóteles (384-321 a.C.) e *Mimesis e Modernidade*<sup>72</sup> de Luiz Costa Lima. Este último pesquisador é utilizado tanto como fonte secundária, por auxiliar a compreensão das primárias, quanto fonte em si mesma, visto apresentar reformulações conceituais que ampliam o entendimento do conceito na atualidade.

---

<sup>70</sup> Ver Platão (2000).

<sup>71</sup> Ver Aristóteles (2004)

<sup>72</sup> Ver Lima (2003).

## 5.2 Mimesis segundo Platão

A *República*, obra de extraordinário prestígio em todos os tempos e regida pelo ideal de justiça, foi apresentada por Platão (427-347 a.C.) por volta de 375 ou 374 a.C., quando a Academia perfazia 10 anos de fundação. Dentro da classificação contemporânea, sua escritura situa-se dentro do período considerado como sendo a da maturidade do pensamento platônico. Membro da aristocracia ateniense, Platão viveu num período excepcional, pautado pelo agravamento da crise subsequente às Guerras Médicas. Após a condenação e morte de Sócrates, já na direção da Academia, sublinha suas atividades com o ideal de reforma das leis e instituições. A *República* constitui-se, pois, como um raciocínio especulativo cujo intento é delinear as bases de uma cidade que se quer pautada pela justiça e governança exemplares. Platão entende que a cidade emerge como fruto da carência dos indivíduos, vinculados entre si pelos nexos de dependência recíproca decorrente do trabalho e das necessidades comuns. Transformada em agrupamento numeroso, surgem novas e prementes necessidades, entre elas pode-se identificar o luxo, o entretenimento, a defesa do território de possíveis invasores, etc.

Neste momento, acredita Platão, surgirá a justiça ou a injustiça, em conformidade com a formação (*paidéia*) que for ofertada aos membros da cidade, principalmente seus defensores e dirigentes. Visando instituir uma cidade ideal, o pensador considera ser inconciliável a esta a presença de um comportamento pautado pela *mimesis*, por deduzir que a presença desta dispersaria cada cidadão até torná-los física e mentalmente perturbados. A *mimesis* apenas poderá ser acolhida se servir à *paidéia*. Caso contrário, a proscricção é o único caminho a ser tolerado. O programa educacional platônico pressupõe o *lógos* (da palavra e do discurso) como critério da pertinência moral. Considerando poder ser o discurso verdadeiro (*aléthés*) ou mentiroso (*pseudos*), apenas poderá prevalecer o primeiro, por assegurar a imitação da virtude. Percebe-se, pois, como a discussão acerca da produção mimética é questão político-filosófica fundamental nesse sistema de pensamento. Para ilustrar esta ponderação, destaca-se trecho do diálogo onde Platão por intermédio de seus interlocutores distingue como deveria ser a formação dos guardas da cidade ideal. Justifica-se esta seleção por apontar o fato da discussão da *mimesis* estar, como anteriormente indicado, para além das restrições próprias ao campo literário.

(...) nossos guardas dispensados de qualquer outra ocupação, se dedicariam exclusivamente à liberdade da cidade, sem empreenderem senão o que tendesse para esse fim, será preciso que não façam nada mais nem imitem coisa alguma. No caso, porém de imitarem, deverão fazê-lo desde a meninice o que lhes convier para se tornarem corajosos, temperantes, santos, livres e tudo o mais do mesmo gênero, não devendo praticar nem procurar imitar o que não for nobre nem qualquer modalidade de torpeza, para que por meio da imitação não venham a encontrar prazer na realidade. Já não observaste que a imitação, quando começada em tenra idade e prolongada por muito tempo, se transforma em hábito e se torna uma segunda natureza, passando para o corpo, para a voz e até para a própria inteligência? (PLATÃO 395c)

A *República* condensa a doutrina das idéias, considerando-as como formas modelares (*eidós*), em contraponto às coisas entendidas como cópias ou imagens (*eikòn/eídola*) desses arquétipos eternos, dos quais estão distantes como o menos real do mais real. Distinção que finda por prescrever a diferença entre mundo inferior (sensível e de inteligibilidade mínima) e superior (supra-sensível de inteligibilidade máxima, considerado como o supremo Bem ou *agathón*). A partir dessa perspectiva, Platão, entendendo ser a *mímesis* uma espécie de referência qualificadora do real, indica ser a imitação o vínculo mesmo da arte (*téchne*) com a realidade. Sendo as coisas da natureza reflexos dos modelos eternos (as idéias), a *téchne* é imitação daquilo que já é imitação. A *mímesis*, por estar presa ao sensível, portanto perecível, encontra-se infinitamente distante do supra-sensível, do ser enquanto idéia da idéia. Como esclarece o comentador da obra platônica

(...) por uma estranha reversão, o produto mimético reforça a aparência do ser pela simulação de realidade que introduz em tudo quanto alcança. Nem verdadeira do ponto de vista do ser de que se afasta, nem falsa do ponto de vista do não ser a que se dispõe, a *mímesis* oscila do real para o irreal e do irreal para o real, criando uma espécie diferente de ilusão - o simulacro, a mentira - irreduzível às imagens dos sentidos e aos conceitos da razão segundo o engenhoso paradigma dos três leitões (596 e), o artista e o poeta trágico estariam três graus abaixo do rei e da verdade - do Bem e da *alétheia*. A discriminação da República à arte de imitar, “muito afastada da verdade, sendo por isso mesmo dá a impressão de fazer tudo, por só atingir parte mínima de cada coisa, simples simulacro” (598 b), é uma derivação conseqüente do primado do Bem como ente supremo a que se elevou o saber filosófico, ao construir-se na construção do Estado ideal. (NUNES in PLATÃO, 2000, p.27)

Por assim proceder, Platão estabelece o alcance inferior das criações miméticas no conjunto da realidade hierarquizada. Tendo distanciado gnoseológica e ontologicamente a *mimesis* do conhecimento inteligível, o pensador intenta administrar o reconhecido poder desta de persuasão e afetação das paixões sujeitando-a às restrições da ética, da política e da boa consciência filosófica. Por objetivar reduzir a ação mimética, lança argumentos contra as teses instituídas por Pitágoras de Samos (570 - 496? a.C.) e Górgias de Leontium (487-380 a.C.). O primeiro identificava *mimesis* em danças báquicas, e a considerava categoria fundadora de sua filosofia da expressão dos estados psíquicos manifestados pela dança e pela música que, como explica Lima (2003), se desmembrava em doutrina da educação, por entender que o ato participativo nestas realizações desencadeava a liberação catártica do temor, propiciando a cura da mania pela mania.

Entre os pitagóricos (...) catarse era parte de uma doutrina pedagógico-expressiva e sua finalidade de ordem médico-religiosa, e não estético-ontológica (...). Por outro lado, como a representação teatral supunha a fusão de *méllos*, *rythmos* e *lógos*, a teoria pitagórica da *mimesis* (...) não dava realce à palavra isolada.”(LIMA, 2003, p.52)

Ao instituir as bases da cidade idealmente justa balizada numa pedagogia racional (não fundada nos afetos), e por rezear o extravio da alma pela identificação com o representado, Platão aniquila o valor de expressão do anímico da *mimesis* e passa a questionar apenas seu valor de verdade. É este mesmo princípio ético que utilizará para contrapor os argumentos gorgianos. Segundo Lima (2003), Górgias foi um dos poucos no *agon* ateniense do século V a negar cidadania à *alétheia* ou a *ultima ratio*. Autor de *Elogio de Helena*, considerada modelo da arte retórica, este pensador cria nada existir. Se algo existisse, não poderia ser apreendido pelo humano; e se por ventura o fosse, não poderia ser enunciado ou explicado a outro. O Ser de Górgias não se vincula à noção de verdade. Em contrapartida, este pensador ata o poder do *lógos* à força da persuasão (*peithó*) e do engano (*apate*).

Entretanto, se essa visão não soava contraditória na antiguidade fundada na lógica do mito, Lima (2003) indica que, com a instituição da *polis* democrática, o paradoxo desse pensamento se instala na base reflexiva acerca da linguagem. Esta concepção é pouco apreciada pelos filósofos da época, que lançam investidas incessantes contra aqueles

intitulados sofistas. Por julgar haver entre a ordem do real e a do humano um abismo, Górgias acredita não existir razão para afastar o *lógos* do engano. *Apate* é apreendida como atividade criadora, ato intelectual que intenta transformar algo em outra coisa, mas, para o sofista, esta se difere do falso (*pseudos*) por este manifestar valor ético ou gnoseológico. Mas tanto *apate* quanto *pseudos* são entendidos como artes do feitiço e da magia, pois um consiste nos “erros da alma” (*hamartemata*), enquanto o outro nos “enganos da opinião” (*apatemata*). Conforme explicado por Lima (2003) ao citar Górgias

como o homem não tem acesso ao Ser, torna-se um brinquedo destas duas artes: “Pois se todos os homens possuíssem a lembrança de todas as coisas passadas, o conhecimento de todas as coisas presentes e o conhecimento antecipado de todas as coisas futuras, o discurso não seria tão potente quanto é. Mas aplicado a seres que não podem de fato nem se lembrar do passado, nem ver o presente, nem adivinhar o futuro, ele é pleno de recursos” (*El. A Hel.*, 11). A força persuasiva do discurso é inelutável. (LIMA, 2003, P.58)

Percebe-se então haver nesse pensador um esboço, prenúncio de teoria estética que não atinge seu intento pelo fato de ter desconsiderado a questão da verdade enquanto elemento mediador. Esta lacuna possibilitou a investida platônica, pois,

para que o engano não seja apenas um falso ainda não pronunciado, para que, ao invés, seja um termo ambíguo, comparável à astúcia e assim capaz de levar tanto ao bem, quanto ao mal, é preciso que um terceiro se intercale, termo que aprecie o resultado do engano. (LIMA, 2003, p. 59)

Enquanto para Górgias a *mimesis* seria uma espécie de irrealidade constituinte do jogo proposto por *apate* e *pseudos*, entendendo ser o real visível composto por luz e sombras que findam por gerar os *eidola*, as imagens – cuja natureza é mesclar o verdadeiro e o falso –, Platão prefere defender que a distinção entre esses elementos, aparentemente constituintes da realidade, dizem da separabilidade mesma entre eles. Por assim entender, o universo das imagens é reservado àqueles destituídos de razão. Desta confrontação por

explicações lógicas para a produção da *mimesis*, o Ocidente preferiu adotar a seriedade da filosofia platônica. Findou-se então por condenar aqueles que inadvertidamente produzem ou cultuam a *mimesis*, por não entendê-la correlacionada à esfera do ético e do útil, mas sim do “meramente” agradável.

### 5.3 Mimesis segundo Aristóteles

Aristóteles de Estagira (384-321 a.C.), discípulo direto de Platão, contrapõe ao materialismo da Academia<sup>73</sup> um senso de observação classificatória, característico da investigação naturalista, que constitui traço essencial de seu pensamento. Por rejeitar a transcendência dos arquétipos platônicos e por entendê-los duplicação desnecessária da realidade, ele parte da observação empírica para instituir uma espécie de “filosofia científica” tencionando estabelecer, a partir do individual, definições essenciais e assim atingir, por intermédio do raciocínio lógico, o universal (o conceito) justificado pela especulação metafísica<sup>74</sup>. Como conseqüência deste movimento, o pensador apresenta uma concepção finalista e teológica onde o universo é explicado à semelhança de um organismo cujo desenvolvimento ocorre em conseqüência de um dinamismo próprio, imanente, identificado como ‘natureza’ (*physis*). Das obras do fundador dos *peripatéticos* restaram apenas aquelas consideradas *acroamáticas*, por terem sido compostas para o uso exclusivo de discípulos do Liceu<sup>75</sup>. Entre o *Corpus aristotelicum*, que chegou à atualidade, encontram-se os fragmentos identificados como *Poética*, obra que preserva o mesmo caráter sistemático próprio ao aristotelismo.

Considerado o fundador da lógica formal, Aristóteles foi o primeiro a empreender um exame metódico da estrutura do pensamento em sua especificidade de inventar provas racionais<sup>76</sup>, tanto no âmbito da lógica como na esfera da argumentação ou da persuasão. Por encontrar-se, em alguma medida, afastado do legado mítico-religioso próprio à Grécia

<sup>73</sup> Escola filosófica fundada por Platão (427-347 a.C.),

<sup>74</sup> Considerada como única garantia possível de que os conceitos não seriam apenas convenções do espírito e de que a lógica, entendida como instrumento possibilitador da utilização científica dos conceitos, encontrar-se-ia fundamentada na realidade (sobre a qual poder-se-ia operar de modo legítimo).

<sup>75</sup> Escola filosófica fundada por Aristóteles (384-321 a.C.).

<sup>76</sup> Que findam por ser admitidas como verdades lógicas.

antiga, discorre sobre deuses e mitos como meros elementos constituintes dos jogos teatrais, sendo por este ponto de vista que desenvolve suas reflexões acerca da poética. Na primeira parte da obra estrutura os problemas centrais dessa e seu caráter de *mimesis*. Na seqüência, opera por intermédio da idéia de gênero, enquanto princípio ordenador, para descrever as características próprias a cada tipo discursivo<sup>77</sup>. Nesta obra, o pensador almeja dizer da natureza, da espécie e do modo como as fábulas (*muthoi*) devem ser compostas. Indica que a epopéia, o poema trágico, o ditirambo, ou mesmo as artes próprias àqueles que se dedicam à música (a arte de tocar, flauta ou cítara, por exemplo) são, em geral, *mimesis*.

Neste pensamento filosófico, essa categoria pode variar em três aspectos de imitação: por modos diferentes, por objetos diferentes ou por meios diferentes. De acordo com o autor, todas as artes são compostas da mesma maneira. Indistintamente realizam *mimesis* pelo ritmo, pela linguagem e/ou pela melodia, de modo separado ou combinado. O *mimethes* (criador da *mimesis*) tende a imitar as pessoas em ação; por essa razão suas obras oscilam em dizer das coisas boas ou das más (caráter moralmente aceitável ou não), ou mesmo das coisas do cotidiano (espécie de situação intermediária entre aquelas). Cada obra será composta por essas distinções e cada qual variará em função dessas mesmas peculiaridades. Para Aristóteles, há duas causas naturais para a origem do gesto *poiético*. A primeira reside no fato de o homem ser, desde a infância, naturalmente propenso a imitar e por intermédio desse ato adquirir conhecimento. A segunda, pelo prazer que essa ação proporciona. Segundo ele,

Prova disso é o que ocorre na realidade: temos prazer em contemplar imagens perfeitas das coisas cuja visão nos repugna, como [as figuras dos] animais ferozes e dos cadáveres. O aprendizado apraz não só os filósofos, mas também aos demais homens, embora a estes ele seja menor. Se olhar as imagens proporciona deleite, é porque a quem contempla sucede aprender e identificar cada uma delas; dirão, ao vê-la, 'esse é fulano'. Se acontecer de alguém não ter visto o original, nenhum prazer despertará a imagem como coisa imitada, mas somente pela execução, ou pelo colorido, ou por alguma outra causa da mesma natureza. (ARISTÓTELES, 2004, p.40)

---

<sup>77</sup> Excetuado o gênero comédia que supostamente foi tratado num Livro II da *Poética* que se encontra perdido.



Admitindo como natural o ato mimético, este autor deduz que aqueles, a princípio, mais bem dotados para exercer a *miméisthai*, paulatinamente instituíram a *poiética* (enquanto arte produtiva de imagens) por meio de improvisações diversas. Entre as modalidades miméticas, Aristóteles confere singular consideração à tragédia, a qual compreende ter se desenvolvido a partir da evolução de elementos que lhe são peculiares. Após modificar-se significativamente no tempo, estabilizou-se ao atingir sua natureza própria. Os meios que ela utiliza para atrair e encantar a platéia são os reconhecimentos, as peripécias e as catástrofes. A fábula é entendida como a alma desta modalidade mimética que apenas tardiamente adquiriu nobreza (apenas quando renunciou a narrativa curta e a linguagem grotesca e satírica), afirma o estagirita. Este pensador considera que o poeta, o pintor, bem como qualquer tipo de artista, são exemplos possíveis de *mimethes*, cuja habilidade principal é imitar as coisas necessariamente por um dos três modos: “as coisas, tal como eram ou como são; tal como os outros dizem que são, ou que parecem; tal como deveriam ser” (ARISTÓTELES, 2004, p.70).

Por identificar a *mimesis* como elemento constituinte da natureza humana, e entendê-la como indispensável ao ato de conhecer e ter prazer, Aristóteles reabilita a categoria desprezada por Platão. Segundo Lima (2003), a *Poética* foi o primeiro tratado sistemático sobre o discurso poético e, embora tenha mantido o vínculo entre a *mimesis* e a díade ética/gnoseologia precedentes, tem por mérito, em função da concepção de real com a qual trabalha (que, por não estar mais vinculada ao mundo das Idéias torna-se apreensível ao homem; conforme identificado no início dessa seção), apontar a *physis* como o *locus* onde são dispostos os “meios que constituirão o fazer humano geral, seja o dos artesãos, seja o dos “técnicos”, seja o do filósofo (...) os meios constituídos pela matéria (*hyle*) e pela forma (*eidos*)” (LIMA, 2003, p. 66). É justamente o conceito de forma<sup>78</sup>, entendido por Aristóteles como a essência necessária das coisas quem têm matéria<sup>79</sup>, que abole o suposto vínculo desta com o modelo platônico.

“A forma é um existente invariante; sem origem e sem deixar de existir, as formas estão ou não estão aí. O que tem origem é o todo composto de forma e matéria; a forma é, com efeito, um existente invariante, mas não é um isso (*Das*), mas sim uma ‘tal coisa’ (*Solches*). Daí não ser necessário

<sup>78</sup> Ver Abbagnano (2007).

<sup>79</sup> Entendido por Aristóteles como “material bruto, amorfo, passivo e receptivo, do qual as coisas naturais são compostas” (ABBAGNANO, 2007, p.744).

representar-se a forma como um modelo, como pensara Platão” (Düring, Ingemar: 1966, 614). (LIMA, 2003, p. 66-67)

Desvinculado do mundo das idéias, o *eidos* aristotélico não é considerado como pertencente à ordem natural; sua origem vincula-se a uma necessidade lógica que intenta explicar o que é o existente. Nesse sentido, a existência real da coisa é decorrente do fato dela possuir uma forma (em ato). Por assim entender, Aristóteles indica haver duas espécies de arte que administram e conhecem a matéria: aquelas que utilizam as coisas e aquelas dentre as artes poéticas que são arquitetônicas. Embora a primeira também possa ser considerada uma espécie de construção, seu intento é conhecer a matéria, enquanto que a segunda visa apreender a forma. Seguindo indicação de Lima (2003), compreende-se que, do mesmo modo que a forma se realiza na concreção da matéria, a *mimesis* se cumpre na concreção de um *mímema* (obra). Ponto de vista que corrobora a impossibilidade da *mimesis* ser considerada como *imitatio*, comparação também inexistente na teoria platônica<sup>80</sup>, conforme apreendido.

Seguindo Lima (2003), para o estagirita, esta categoria compartilha das mesmas leis que governam a *physis*, e deve ser considerada como uma potencialidade (*dynamis*) atualizada num produto (*ergon*). A vantagem desta delimitação aristotélica, indica este mesmo autor, está em não confundir o poético com o texto escrito em versos. Nesse sistema de pensamento o poético é *mimesis* e *mimesis* é “imitação” da ação humana. Por sua vez, não implica dualidade com o real. Deve ser entendida como algo que oferece estilo, manifesta, idealiza, representa, transfigura, exprime, mas nunca apontada como algo que se superpõe ao real físico. Em acordo com Martineau citado por Lima (2003), o único dualismo possível seria aquele fundado por intermédio de um cotejo pautado no perceptivo, “daí o mundo já *realizado*, assim forçando que a concepção da *mimesis* sempre apareça como uma variante do já feito” (MARTINEAU *apud* LIMA, 2003,p.69).

Lima (2003) explica que o tratado aristotélico se distingue também pela centralidade concedida ao *efeito* da obra, entendida como catarse (*catharsis*). Embora seja um conceito fundamental da *Poética*, não será considerado em profundidade por ultrapassar o escopo previsto para este capítulo. Acredita-se suficiente apontar que, para Aristóteles, a *mimesis*

---

<sup>80</sup> Neste pensador a *mimesis* é considerada uma produção da esfera sensível, afastada três graus do Bem supremo, logo da verdade apenas inteligível pelo intelecto.

tem o poder de exercer efeito direto sobre os afetos, podendo provocar uma espécie de “cura” catártica ao incitar paixões determinadas. Por assim crer, o estagirita concede relevância aos afetos por entendê-los estimulantes necessários à conduta habitual, e contrapõe-se a Platão por não considerar que o resultado de passionalidade tenha o poder de afetar negativamente a razão de seus receptores. Todavia,

Não é portanto que Aristóteles concedesse uma plena liberação ao estético. Nele, continua a imperar a subordinação ao ético, apenas bastante atenuada pela recusa das bipolaridades platônicas, no caso entre a esfera do afeto e a do bem racional. Contudo, mesmo porque a ética mantém o seu império, ao destacar a ação, como objeto da *mimesis*, considera de interesse apenas aquelas que apresentam repercussão ética (...).(FUHRMANN apud LIMA, p.73)

Ou ainda como exemplifica Lima (2003)

Vista em si mesma, a *mimesis* não tem um *referente* como guia, é ao contrário uma produção, análoga à natureza (o limite aristotélico da metáfora orgânica). Não sendo o homólogo de algum referente, tanto ao ser criada, quanto ao ser recebida, ela o é em função de um estoque prévio de conhecimentos que orientam sua feitura e sua recepção. (...) é este estoque prévio que leva à aceitação ou recusa da obra, possibilitando ou não a liberação catártica. (...) este estoque prévio varia de acordo com a posição histórica do receptor (...) com a idéia de realidade trazida por sua cultura, com sua posição de classe, com seus interesses etc. - o que o receptor põe na obra é, em princípio, historicamente variável e distinto do que aí punha o criador. (LIMA, 2003, p.70)

Como apreendido, tanto para Aristóteles quanto para o pensamento clássico a *mimesis* figura como um análogo da criação orgânica. Se por um lado o estagirita libera o mimético da rígida vinculação à *alétheia*, por outro preserva a subordinação desta categoria, pelo postulado catártico, aos princípios éticos, à excelência e utilidade das ações. Por outro lado, como todo sistema de pensamento, abre potentes perspectivas ao entendimento da *mimesis* e de sua constituição entre humanos.

#### 5.4 O entendimento contemporâneo da mimesis

Lima (2003) coteja a questão da *mimesis* por entendê-la central ao pensamento e cultura ocidentais sempre premidas por modificações estruturais constantes que impulsionam a criação de obras estésico-comunicacionais que, em alguma medida, se querem inéditas. Seu movimento justifica-se também pelo fato de a tradição europeia sobre o poético e os trabalhos elaborados sobre o tema em períodos anteriores não facultarem a compreensão do mesmo, uma vez que tratam do assunto como algo pressuposto ou não genuíno. Por essa razão, Lima (2003) cita Auerbach indicando como este reflete acerca da representação da realidade no Ocidente sem, contudo, fazer menção a *mimesis*. Se há um esboço deste conceito em Auerbach, Lima (2003) o encontra num prefácio de obra anterior, quando aquele indica ser esta categoria uma espécie de “decisão que nos define”, ou ainda quando infere que

Ser capaz de *mimesis* é transcender a passividade que nos assemelha a nossos contemporâneos e, da matéria da contemporaneidade, extrair um modo de ser, i.é., uma forma, que nos acompanharia além da destruição da matéria. Como o próprio do contemporâneo é ser mutável, o próprio da conquista da forma é fixar esta dinâmica no produto, a obra poética, que a apresenta. Como decisão, *mimesis* é escolha de permanência; como decisão efetuada sobre uma matéria cambiante, é uma permanência sempre mutante. O ato da *mimesis* (...) suporia uma constância e uma mudança. (LIMA, 2003, p. 26-27)

No entanto, Lima (2003) aponta como o entendimento de Auerbach não contempla, por exemplo, alterações miméticas como as instituídas por Joyce, quando a épica antiga é reajustada ao cotidiano moderno por intermédio da paródia para dizer de um desacerto entre o mundo real e a visão comunicada pelo autor. Não que Auerbach não tivesse se apercebido dessa lacuna conceitual; para Lima (2003), trata-se de expressão de um desprezo de alguém que é hábil em efetivar a reflexão teórica própria à filologia, a qual repugnava a teorização exaustiva em torno do objeto de análise, ação que se estende à *mimesis*, por julgar que, ao assim proceder, o investigador perderia a sensibilidade para o particular. Por essa razão, o liberalismo de Auerbach, considera Lima (2003), o impede de aceitar o esteticismo, assim como o faz renegar a fecundidade da teorização possível. Para além desta questão, o autor de *Mimesis e Modernidade* entende que o romancista, ao reconhecer obras como as de Joyce, Mallarmé, Rimbaud, entre outros, compreende tratar-

se de um outro tipo de relação mimética, a qual não poderia ser admitida sob a égide da *mimesis* como constância e metamorfose, pois

estas obras (...) exigiriam um repensar de suas premissas (...) a observação de obras semelhantes mostraria que, em vez de uma metamorfose ajustada à face doutro tempo, aí se inaugurava uma prosa de extrema criticidade quanto às feições assumidas pelo real, que exigiria *pari passu* do analista o repensar o que significava o privilégio concedido à observação. (...) o realce da criticidade parodística no último Flaubert já indicava que as transformações da história ocidental passara a limitar o alcance de uma concepção de *mimesis* que fundava sua mecânica na harmonia conciliadora da mutabilidade quanto à permanência. (LIMA, 2003, p.30)”

Tencionando apreender a evolução das reflexões sobre a *mimesis*, Lima (2003) parte do pressuposto de ser a teorização grega, acerca desta categoria, balizada pela concepção prévia das conexões existentes entre linguagem e realidade (a *physis* sempre inferida a partir de um quadro específico de condições sócio-culturais). A investigação parte do período identificado como micênico (ca. 1.600 - ca. 1.200), composto por Idade das Trevas (1.100 - 800) e Idade Arcaica (até fins do século VI), quando a teorização da *mimesis* ainda não era possível. Neste tempo, o exercício nobre da palavra pautava-se pelo uso da memória (*Mnemosýne*) como expressão da verdade. Entendia-se que o poeta, por exemplo, tinha acesso direto aos acontecimentos por ele evocados. Sua memória o permitia “decifrar o invisível”, daí o estatuto mágico-religioso do verbo poético, identificado como o próprio real. O papel que exercia era correlato à estrutura de poder próprio à Grécia micênica. Tido como um dos “mestres da verdade”, sua função era celebrar os imortais e as explorações dos homens valentes. Lima (2003) ilustra esta questão, por meio da obra de Detienne, o qual indica que

“Em nenhum momento, o guerreiro pode-se reconhecer como o agente, a fonte de seus atos: sua vitória é puro favor dos deuses e a realização, uma vez cumprida, não toma forma senão através da palavra de louvor. (...) um homem vale o que vale seu *lógos*. São os mestres do Louvor, os servos das Musas que decidem do valor do guerreiro” (Detienne, Marcel, op. Cit., 20). Através do louvor do poeta, organiza-se o campo da *alétheia*: ela é a palavra, é luz e memória, a que se opõe o campo do esquecimento, de *Léthe*. A verdade se conforma à verdade da nobreza e como a esta estrutura

social não se opõe nenhuma outra, não há possibilidade de que se formulasse outra concepção de verdade ou se estabelecesse outra função para o poeta. (LIMA, 2003, p. 32-33)

Sendo, pois, a verdade do autor assertória, mesmo não demonstrada, é incontestável por ser considerada parte constituinte da *physis*. Todavia, passou-se a perceber que o contraste entre verdade (*alétheia*) e esquecimento (*léthe*) não era capaz de abarcar uma concepção de *physis* mais complexa. Intentando explicar esta questão, Lima (2003) utiliza-se da palavra indicando que esta, ao ser pronunciada, não apenas resgata o esquecimento como provoca outro. Percebe-se então que entre a díade *Alétheia/Léthe* há uma zona intermediária onde se deposita uma espécie de esquecimento positivo que na seqüência será substituído por uma catarse. A suposta correlação da memória com a verdade, sua unidade, é agora percebida como ambígua. Nesse percurso, a “negatividade” foi compreendida como algo não isolado do Ser, mas que orla a *Alétheia* como sombra inseparável. Entre verdade e esquecimento, prolongam-se os efeitos da palavra (ação) eficaz. Donde se deduz a pertinência dos termos *apathe* (engano) e *peithó* (persuasão), como visto na passagem dedicada à obra de Górgias.

Desta ambigüidade, conclui-se que o mesmo “mestre da verdade” pode sê-lo do engano, e que verdade e esquecimento, potências supostamente antagônicas, são complementares; a realidade, então, assemelha-se a uma composição de luz e sombra. Consideração essa que permite compreender melhor as correlações instituídas em muitas das passagens inferidas por Platão, por exemplo. Entende-se, pois, como o discurso entregue a si mesmo potencializa a ação ambígua da palavra sem efetivamente atualizá-la. Ampliando o escopo analítico proposto por Lima (2003), crê-se que o mesmo possa ser inferido com relação aos signos de modo geral. Como indicado por ele, a atualização desta se efetiva quando condições sociais peculiares são instituídas, operando como um sistema ordenado por intermédio de círculos homólogos e correlatos.

No caso da Grécia, essa primeira passagem efetiva-se quando o plano ideado pelo autor/poeta cede espaço à ambigüidade. Mas, como já inferido, isso apenas realiza-se quando houver condições sociais propícias. No caso grego, estas condições são ofertadas pela passagem do pensamento mítico para o racional, quando se constatou a possibilidade de engano e persuasão próprios à ação humana, no caso expressa pelo uso dos signos.

Nesse ponto, já estão postuladas as bases para se questionar a *mimesis*. Todavia, as condições efetivas surgem quando, após a insurgência de uma série de fatores históricos (guerras, reformas políticas e institucionais, entre outras próprias a habilidade humana), ocorre a constituição democrática em solo grego. Assim instaurada, torna-se possível o regime da *contradita*. Segundo Lima (2003),

mantendo-se acima da lei e da constituição, os tiranos no fim fortaleceram a polis, suas instituições e ajudaram a ascensão do demos, o povo como um todo, a um nível de autoconsciência política, que então conduziu, em alguns estados, ao governo pelo demos, à democracia” (...).”(LIMA, 2003, p.38)

Configurada a democracia – não de um modo harmônico e nem definitivo, pois ao longo da história grega esta concepção política foi fortemente confrontada (o governo dos 30 tiranos e a consecutiva condenação de Sócrates, assim como a período sob domínio macedônio, como exemplos) – cria-se solo possível para a problematização da *mimesis*. Em fins do século VI, com o advento da tragédia, assiste-se ao desembaraço da lógica do mito e a consecutiva passagem para a lógica da razão filosófica. Historicamente, diz Lima (2003), esta passagem pode ser visualizada pelo nascimento do teatro (palco das encenações trágicas) e pelo desenvolvimento das escolas filosóficas, como as de Platão e Aristóteles, por exemplo.

Embora a substância intelectual capaz de perceber a ambigüidade própria ao campo da representação já estivesse conformada, foi com o nascimento da democracia – forma política que manifesta e possibilita a atualização da dobra mimética – que se efetivou as condições necessárias ao questionamento da *mimesis* em sua capacidade de manipular o hiato entre pólos contrários. Se por um lado permaneciam as convenções épicas e um certo respeito às atitudes e peripécias heróicas, por outro se compreendeu que esses acordos passaram a dizer cada vez menos acerca do cotidiano da vida. A partir desta análise, Lima (2003) deduz que, para a atualização da *mimesis*, é necessário o concurso de fatores motivantes:

um suporte intelectual e uma realidade que possa ser pensada por aquela. A realidade funciona como o significante no signo: é uma potencialidade de significações, que efetivamente só desperta ao contato com o significado do

suporte. Contudo como, por definição, o suporte é anterior ao significante da realidade, para a constituição do signo mimético é necessário que o significante atual retrabalhe, refaça o significado depositado. (LIMA, 2003, p. 40)

Compreende-se, pois, a importância conferida à tragédia ateniense, por tratar-se de uma releitura do significado da tradição moldada pela épica homérica em consonância com o que se perdeu. A ela coube a tarefa de reconstituir o itinerário entre homens e deuses, assim como expor o conflito existente entre as formas pré-jurídicas do passado e as jurídicas instituídas a partir da ambiência democrática. As criações teatrais elaboraram-se com esse intento e o fizeram por intermédio da “imitação”, ou seja, com o auxílio da *mimesis*. A tragédia ateniense teve curta duração e “coincide com o período de passagem do domínio absoluto da aristocracia para o da progressiva democratização das instituições da cidade” (LIMA, 2003, p. 41). Onde a pertinência da imitação dos processos judiciosos a partir de sua forma e de seus elementos constituintes como: o debate, a controvérsia, a antecipação dos pontos de vista instituídos entre a opinião pública – expressa por meio do coro – e o herói, de cuja ação o coro apresenta julgamentos (reticentes, suspeitosos, críticos, coléricos, afáveis, entre outras reações possíveis).

A tragédia encena, portanto, o confronto entre a justiça (*díke*) arcaica e aquela que se quer democrática, almejando converter a antiga dobra indesejada numa aceitável. Nesse intuito, apresenta o homem que vivencia este conflito; “obrigado a fazer uma escolha decisiva, a orientar sua ação em um universo de valores ambíguos, em que nada jamais é estável ou unívoco” (Lima, 2003, p.41). Por essa razão, o herói trágico não pode ser considerado um mestre da verdade, ainda porque a ação mimética empreendida pelo ato cênico intenta esgarçar a ambigüidade própria à *mimesis* que, em sua capacidade infinita de dobra entre iluminar e sombrear o iluminado, limita-se somente por ser meio de captura da identidade social. Por assim entender, Lima (2003) utiliza-se da tragédia, enquanto microcosmo interpretativo de uma situação, para demonstrar como se efetiva o tratamento mimético das passagens institucionais. Perscruta a tragédia, enquanto *mímema*, para esclarecer também a “origem” da *mimesis* trágica, a qual entende ser consequência da utilização do arsenal mítico-lendário para apresentar o confronto entre justiças, objetando opor a unidade do herói épico ante seu questionamento atual. Por esta constatação, Lima (2003) assegura que, por ser poemáticamente configurado, o produto mimético apresenta propriedade meta-histórica. Sendo, então, o



Microcosmos de uma situação, ele sem dúvida se alimenta da matéria histórica, mas a configura de tal maneira que não identifica seu produto com sua matéria. Estabelecer tal identificação seria fazer da obra um simulacro de algo que se desenrolou e se encerrou. A *mimesis* (...) não é imitação porque não se confunde com o que a alimenta. A matéria que provoca a sua forma discursiva aí se deposita como um significado, apreensível pela semelhança que mostra com uma situação externa conhecida pelo ouvinte ou receptor, o qual será substituído por outro desde que a *mimesis* continue a ser significativa perante um novo quadro histórico, que então lhe emprestará outro significado. (...) se (...) o produto mimético é um dos modos de estabelecimento da identidade social, ele assim funciona à medida que permite a alocação de um significado, função da semelhança que o produto mostra com uma situação vivida ou conhecida pelo receptor, o qual é sempre variável. O discurso mimético distinguir-se-á do não mimético por esta variabilidade necessária. (LIMA, 2003, p. 45)

Neste ponto, Lima (2003) afirma que a *mimesis* trágica opera como uma atitude perante a matéria humana distinta da que marcará o *lógos* filosófico. Enquanto aquela apontará a rede de cassações existentes entre o signo e realidade que impede a transparência entre estes, a racionalização filosófica buscará neutralizar a *mimesis*, seja confundindo-a com uma atitude inferior (Platão), seja subjugando-a aos ditames da razão (Aristóteles). Têm-se, portanto, duas maneiras distintas de se considerá-la: pelo viés da produção denominada artística que renuncia dizer o que ela seja, por reconhecê-la como o irreconciliável choque de contrários; ou pelo prisma filosófico que se pauta pela prévia determinação do Ser (luminoso, inteligível), hábil em ordenar hierarquicamente os entes e estatuir o lugar das sombras ante o princípio ético.

Se por um lado Platão condena a *mimesis* em geral, quando não subordinada ao *lógos* filosófico, por outro Aristóteles a reabilita, lhe confere dignidade e descrição tidas como exemplares até a contemporaneidade. Todavia o faz, como visto, preservando a primazia concedida por aquele ao *lógos*, uma vez que a produção mimética deve pautar-se pela catarse, ou seja, pelo efeito ético. Por assim ser, o *mimethes*, enquanto “mestre da verdade”, cede sua insígnia ao filósofo. Assim instituído, torna-se a autoridade capaz de dizer do prestígio – ou desprestígio – das diversas atividades e modos de expressão. Na atualidade, assegura Lima (2003), este título é creditado aos cientistas.

#### 5.4.1 O homem moderno e a nova configuração mimética

Se a arte mimética nascida na Grécia antiga, pontuada pela *apate* e *pseudos*, terminara; se não se encontra mais a postulação realizada pelos filósofos de tempos remotos, os quais consideravam o universo perfeito cabendo apenas ao artífice mimetizá-lo (imitar a natureza); parece restar ao homem moderno o conflito entre construção e organismo. Disputa esta que pode ser visualizada pelas díades: arte e natureza, vontade de dar forma e a forma dada, trabalho e existência, entre outras. Nessa constituição da *physis*, onde a natureza raramente tem razão, assegura Mallarmé<sup>81</sup>, a *mimesis* opera sob condições dissociativas. Conforme indica Lima (2003)

o *pathos* dos tempos modernos da autêntica produção humana na arte e na técnica provém da obstinação contra a tradição metafísica da identidade entre ser e natureza, identidade cuja conseqüência precisa era a determinação da obra humana como 'imitação da natureza' (...). (LIMA, 2003, p.77)

Para explicar essa aparente alteração da *mimesis*, Lima (2003) considera necessário preliminarmente elucidar que as áreas do poético, por exemplo, longe de poderem ser abarcadas como campos fechados do simbólico, devem ser entendidas como mediações privilegiadas. Assegura que a inserção num dado sistema sócio-cultural se realiza pelo acesso a uma rede de símbolos, a qual funciona como uma espécie de atmosfera, identificada pelo autor como representação. Todavia, ao fazer uso desse termo, intenta apontar como o singular pode dizer do todo. É o caso das sociedades complexas, onde inúmeros sistemas de representação podem ser identificados. Cada sistema supõe por um lado a *classificação dos seres* e de outro contempla as *formas de relacionamento entre os seres*. Toda sociedade tende a estabelecer esse contraponto. Exemplificando esta questão, evoca como exemplo o caso das sociedades que, se não religiosas (mesmo desprovidas de deuses), possuem um panteão de mitos e heróis. Para Lima (2003)

---

<sup>81</sup> Citado por Lima (2003).

Deuses, mitos e heróis são molduras (*frames*) destinados à canalização dos comportamentos sociais, seja sob a forma do culto a eles prestados, seja sob a forma de representação explícita e previamente estocadas para que os indivíduos estabeleçam laços de identidade com o seu grupo e seus interesses. Ao lado dos entes e das forças assim sacralizadas, as sociedades ainda dispõem de meios mais “profanos”, destinados ao mesmo fim, como o tipo de carro, de roupa, de fumo que se prefere, o tipo de clube ou de restaurante que se frequenta etc. (LIMA, 2003, p.87)

As formas relacionais instituídas são mais que nexos físicos; assumem colaboração simbólica em decorrência da proximidade ou distância (relações espaciais) que instituem no interior de uma mesma sociedade ou entre sistemas sociais distintos. Lima (2003) considera também as relações horizontais entre os seres. Estas apontam que a simbolização não acontece pela participação em crenças comuns, mas por intermédio do próprio corpo. “O corpo não se torna simbólico no ritual; o ritual apenas condensa um investimento que se cumpre diariamente” (LIMA, 2003, p. 88). No que se refere ao campo da linguagem, este cinge em seu interior o poético, o museu, a sala de concerto enquanto encarnações do simbólico reconhecido. Esses campos recortados dispõem no mesmo círculo que os zoológicos, por exemplo. O que Lima (2003) intenta dizer é que o simbólico não pode ser confundido com o raro.

No que se refere ao poético, deve ser abarcado como condensação de uma atividade representacional, que propicia ao indivíduo reconhecer-se como membro de uma cultura distinta. Para abrangê-lo, é necessário aproximá-lo da sociedade que o motiva, não porque seja reflexo (por não ser um subproduto), mas por ser um dos núcleos indispensáveis ao conhecimento da estrutura dessa mesma comunidade. Lima (2003) credita que o corpo social encontra-se na arte que elabora; entretanto, a produção simbólica não se explica apenas pela sociedade da qual supostamente emerge. *Mimesis* é parceira na constituição de uma sociedade, não é um produto desta. Por assim deduzir, Lima (2003) indica ser a *mimesis* uma atividade poética, uma ação social simbolicamente investida; logo uma forma de representação social.

Sistemas de representação – pontua o autor – operam como linguagem, menos estáveis por serem mais sensíveis às modificações estruturais. No entanto, não deixa de realizar a função básica de linguagem que é servir de meio de comunicação. Por essa razão,

forneem elementos tanto para a identificação quanto para a separação social e, por possuírem força coercitiva, manifestam seu caráter social de modo mais pontual. O funcionamento das representações pressupõe o imbricamento sígnico, perenemente atualizado pelas relações estabelecidas entre signos. Donde se compreende que a *mimesis* não se restringe ao campo da arte, nem mesmo do estético, conforme visualizado desde a discussão grega do tema. Trata-se de um tipo de norma cultural dependente da atualização frutiva.

Lima (2003), antes de debruçar-se sobre o questionamento da *mimesis* na modernidade anteriormente assinalado, identifica como necessário distinguir em que medida a função estética, própria à categoria em análise, distancia-se de outras funções da linguagem. No caso da pragmática, própria do uso cotidiano e científico, o objeto é submetido a uma intenção comunicativa tendo por meta a transmissão de uma mensagem, seja de validade conjuntural que dispensa demonstração, seja aquela que se julga de alcance geral predisposta à demonstração e verificação. Por intermédio desta função, “pretende-se uma *atuação direta sobre a realidade*” (LIMA, 2003, p. 93).

A função pragmática intentar ter acesso direto ao quadro com o qual é confrontado. Um ideal de transparência questionado pelos princípios semióticos, os quais apontam tanto para a opacidade própria a qualquer signo, quanto para a experiência colateral peculiar a cada indivíduo; fatores que dizem da impossibilidade do confronto direto com o objeto e a sua consecutiva apreensão total. Cotejada com essa função, a estética apresenta-se como *sui generis* por não intentar estabelecer relação direta com o real. Este é o ponto distintivo da *mimesis*, considera Lima (2003).

Tome-se como exemplo a diferença entre um documentário e um filme de ficção. (...) o documentário oferece uma via para o conhecimento da realidade sucedida. Se, ao invés, assisto *120 dias de Sodoma* de Pasolini devo entender que o requinte de erotismo que leva ao excesso de coprofilia e crueldade apresentam menos – ou não apresentam absolutamente – fatos sucedidos, do que a dramatização dos extremos a que leva um regime de arbitrariedade ditatorial. (...) a mensagem ficcional provoca uma atuação, pelo conhecimento, sobre o real. Atuação que pode até, em certos casos, ser mais eficaz: o documentário me diz o que passou, Pasolini mostra a iminência do que pode voltar a passar. (LIMA, 2003, p.93-94)

A partir desse ponto, o autor recusa-se a empreender análise imanentista ou mesmo sociológica acerca da *mimesis*, por acreditar que o produto mimético não pode ser realizado a não ser quando do acolhimento frutivo, pois em si mesma seria apenas um quadro indicativo que, para ser ativado, requer a participação dinâmica do fruidor. Também porque a produção participante do receptor transforma o esquema criativo em representação de realidades distintas dependentes da atualização que deles se realiza. Ou ainda, por ser desprovida de dimensões fixas e intemporais, vincula-se às circunstâncias sócio-culturais de sua conformação e com as quais se interpenetra. Para Lima (2003)

Se (...) a obra poética tem a desvantagem, ante o discurso pragmático, de não apontar diretamente para a realidade, não dando assim condições para uma atuação de conseqüências palpáveis, tem por outro lado, a vantagem de permitir a representação de múltiplas e variadas realidades, que interferirão – e não serão apenas condicionadas – em sua postura perante o mundo. (...) (LIMA, 2003, p.94)

Finalizando estas considerações preliminares, que são fomentos para discussão da *mimesis* na modernidade, Lima (2003) conclui que esta categoria não pode ser apropriada como apenas um nome antigo para designar o termo representação social e que a articulação entre a díade base material/representação, seja qual for, não se processa sem mediações.

#### **5.4.2 Mimesis na Modernidade: os pólos representativo e produtivo**

Tradicionalmente a *mimesis* foi aproximada do princípio ético e, por períodos consideráveis, foi expressão da linguagem elevada, sublimadora da realidade. Com a modernidade, passou-se a mimetizar situações “vulgares”. É por esse motivo, diz Lima (2003) que a modernidade a considerou como se fosse negatividade. No intuito de contrapor-se ao feitiço lançado pela sociedade de consumo, a única possibilidade de criação autêntica seria impingir o poder de negação. Enquanto a *mimesis* clássica operava como correlata às representações sociais que lhe servia de elemento constitutivo, tendo

por certo a existência de algo prévio que a ela se acopla, e do qual torna-se semelhante, a *mimesis* da modernidade tentou imitar a imitação pelo pastiche, por exemplo. Todavia, a concepção de realidade não pode ser entendida como um algo em si, mas deve ser compreendida como uma noção de realidade que permanece mesmo quando o *mímema* opta por valorizar o pólo oposto àquele que seria destacado por esta idéia consensual como valor dominante. Quando assim se efetiva, Lima (2003) a identifica como *mimesis* da representação.

Com a modernidade, esta categoria opera uma espécie de destruição do substrato previamente instituído. Agora o *homo faber* radicaliza sua atividade criadora e por meio dela intenta despojar-se ao extremo dos valores sociais vigentes e do modo como estes focalizam a realidade. Por essa razão, parece já não fazer mais sentido dizer que a *mimesis* opere como representação, visto não mais poder ser interpretada como análogo a uma concepção previamente constituída da realidade. O Ser da realidade, entendido por Lima (2003) como a maneira que é constituída pela sociedade enquanto passível de existência, é o “algo é” não simplesmente por ser percebido, mas por enquadrar-se numa prévia representação daquilo que uma dada sociedade abarca como real. Trata-se da consciência de que a concepção engendrada sobre a *physis* é determinante da natureza dos entes. Mas, frente à radicalidade da *mimesis* moderna, Lima (2003) pergunta se ainda seria pertinente utilizar-se desse conceito quando da análise das obras constituídas a partir desse período.

A validade do uso dessa categoria, acredita Lima (2003), mantém-se uma vez que o *mímema* em sua “essência” possui apenas nexos relacionais indiretos com o real instituído, não podendo adquirir significado pela utilidade que promova, segundo este autor

Para que o produto que não segue os parâmetros da *mimesis* da representação – que não se apóia ou apenas minimamente em algum dado externo – possa despertar uma significação é preciso que o receptor aprenda seu significado pela análise de sua produção. Neste caso, o Ser já não é o seu lastro prévio, mas o que advém, o seu ponto de chegada. E, se identificamos o Ser com o real, diremos que o próprio da *mimesis* da produção é provocar o alargamento do real, a partir mesmo de seu *déficit* anterior. (LIMA, 2003, p. 181)

Identificando a *mimesis* da modernidade como sendo *mimesis* da produção, e por inferir a partir de Bachelard ser o real uma das formas manifestas do possível, o pesquisador conclui que o que distingue esta categoria mimética é sua habilidade em “fazer o apenas possível transitar para o real” (LIMA, 2003, p. 181). Por assim ser, afastam-se as demarcações entre o possível e o impossível, uma vez que o impossível torna-se um possível atualizado (posto em ato). Mas, por manter-se dependente da participação fruitiva para que possa funcionar em sua constituição mimética, o produto rebelde às representações permanece um *mímema*.

(...) “a obra não terá objetividade independente. A criatura do artista será uma subjetividade imaginária destinada a responder à subjetividade do criador. O artista dá forma a uma alma, de que recusa se destacar” (Starobinski, Jean: 1971, 91).(LIMA, 2003, p.182)

Consciente da impossibilidade do apagamento da subjetividade autoral e por compreender que a *mimesis* se cumpre por meio do relacionamento com a *physis*, a partir dos pólos de semelhança e diferença, a discussão sobre a *antiphysis* e a *mimesis* da produção não instaura ao olhar de Lima (2003) grandes dificuldades. Para ele

Em suma, toda obra que não tem uma relação direta, nem a possibilidade de um efeito direto sobre o real, só poderá ser recebida como de ordem mimética, seja por representar um Ser previamente configurado - *mimesis* da representação - seja por produzir uma dimensão do Ser - *mimesis* da produção. (...) para que uma obra da segunda espécie possa ser acolhida pelo leitor é preciso que contenha indicadores do referente que desfaz. A categoria da negação é assim necessariamente ressaltada, muito embora o trabalho da produção vá além do negado. A negação importa como lastro orientador da recepção, a qual, se pretende conhecer o objeto, e não só entender seu comportamento, precisa ver o que se faz com o que se negou. (Lima, 2003, p.182)

No caso de obras ficcionais, estas sempre irão supor a *mimesis*, seja enquanto criação de uma semelhança com a situação ou com o objeto representado sem, contudo, tematizar a

diferença que emprega; seja pelo lado da recepção, uma vez que a obra deve ser conformada de tal maneira que possibilite ao intérprete aperceber-se da verossimilhança do enredo e então se identificar ou não com ele. Isso se dá mesmo quando se tenciona provocar uma experiência identificada como *antiphysis*, aparentemente contrária à proposta pela *mimesis* que opera com a *physis*. Como destacado na citação anterior, Lima (2003) deduz que a *antiphysis* prevê o mundo como combinatória limitada, e a peculiaridade das obras que nela se apóiam é a composição de uma ficção que intenta controlar e esgarçar o que habitualmente se costuma entender por *mimesis*. Mas, mesmo nestas obras, a ficção dobra-se sobre si mesma, ou seja, intenta “escapar da onisciente consciência que procurou dominá-la” (LIMA, 2003, p. 261). Por assim proceder, mesmo a proposta de uma obra supostamente constituída a partir de algo que prevê a *antiphysis* finda por ser dirigida pelas mesmas regras as quais se submete a *mimesis*, uma vez que produtos individuais jamais coincidem com as intenções da instância gerativa que os elaborou, seja pela opacidade própria ao signo seja pela dependência da atualização frutiva.

#### **5.4.3 Mimesis segundo um olhar semiótico**

Realizando essa discussão a partir da semiótica peirceana, Pinto (2008b) nomeia *mimesis* tradicional o que anteriormente foi identificado por Lima (2003) como *mimesis* da representação. Independente dessa diferença taxonômica, o pragmaticista apresenta concepção similar à daquele, visto que ambas as categorizações podem ser entendidas como referentes a uma espécie de *mimesis* essencialista, por ser análogo de uma *physis* previamente instituída. Pinto (2008b) entende que esta categoria mimética procura apreender por intermédio do signo “aquilo de objetivo que tem a coisa”, almejando uma referencialidade tal que, evocando a forma da coisa, intenta apresentar essa mesma coisa de modo que o intérprete esqueça que aquilo com que se depara é uma representação. Ou seja, explica o autor, trata-se de um processo mimético de primeira ordem, onde o signo atua “como se fosse” o objeto a que se refere, operando em seu receptor uma espécie de esquecimento que o faz tomar o produto mimético como sendo a coisa em si, logo contentamo-nos com a representação dessa coisa em forma de objeto, admite Pinto (2008b).



Todavia, quando os signos migram para o universo da computação gráfica, ou nele são constituídos, abre-se mais uma possibilidade de se diluir a *mimesis* essencialista. Nesse caso, a *mimesis* de produção poderia atuar de forma ainda mais potente. Fruto dessa ação criativa, a imagem de síntese deveria potencializar o hiato entre a representação e o representado, ao tender realçar a própria representação, o *como se*, admite Pinto (2008b). Considerado por este autor como um processo de segunda ordem, pois, ao assim proceder, o ser da coisa ficaria em plano secundário e o próprio artifício se tornaria o objeto poético (PINTO, 2008b, p. 7), o *mímema* deixaria de ser signo do real (*physis*) para ser signo de um conceito (signo de signo).

(...) trata-se de realizar a representação, e não de representar alguma realidade. Trata-se de transcender a *mimesis* essencialista através do emprego da imagem. (...) a representação fica orgiástica e desordenadamente fora do real, obedecendo a um tipo de arranjo representacional que não se ancora em sintaxes simbólicas outras que não as produzidas por suas próprias necessidades internas. (PINTO, 2008b, p. 7)

Resta saber em que medida o projeto mimético das obras constituintes do corpus desta pesquisa supera ou não a *mimesis* essencialista, ou se isto é realmente necessário. Através da análise das obras<sup>82</sup>, buscou-se apreender as sutilezas do jogo implícito na representação da representação que supostamente instauram. Antes, contudo, é prudente o retorno à Baudrillard (1993). Crê-se que a partir das considerações de Lima (2003) e Pinto (2008b) torna-se evidente que as imagens de síntese, longe de serem “um algo sem referência”, são signo de signo. Possuem um signo como referente. E, enquanto produtos miméticos, não carregam em si vínculos necessários com o objeto histórico, pois nenhum *mímema* assim procede. O que caberia questionar acerca dessa constituição imagética seria o tipo de projeto mimético ao qual atendem e a habilidade deste em fazê-las operar em sua potencialidade de *ser como se*.

---

<sup>82</sup> Ver seqüências destacadas no DVD anexo.

## 5.5 O resgate de Morpheus

Espectadores de *Matrix* (EUA/1999) certamente lembram-se da seqüência do resgate de Morpheus por Neo e Trinity. Depois de invadirem um prédio e travarem batalha com os seguranças deste, os protagonistas sobem pelo fosso de um elevador – não sem deixar dentro deste uma bomba – até o terraço, onde são novamente atacados. Após desvencilharem-se dos seguranças, percebem ali a existência de um helicóptero B-212 que pode servir para o intento de libertar Morpheus, que se encontra sob poder do agente Smith. Trinity recorre a Tank, solicitando a este que lhe transmita informações (inserção de conteúdo e habilidade por intermédio da conexão homem-máquina) de como pilotar a aeronave. Isso realizado, alçam vôo e metralham a fachada da sala onde se encontra o prisioneiro. Este recobra a consciência, consegue liberar-se das correntes que o imobilizavam e corre em direção à aeronave que paira à frente. Atingido por um projétil, Morpheus joga-se e é agarrado no ar por Neo que o sustém.

Nesse instante, Trinity decola com Neo e Morpheus dependurados. No entanto, a nave, em função dos disparos recebidos, encontra-se danificada. Enquanto tenta conduzi-la em queda, deixa em segurança aqueles sobre os prédios ao seu entorno. Neo, ao perceber o choque inevitável daquela com o edifício à frente, segura a corda que o mantém preso ao helicóptero tendo por ensejo amenizar a colisão, deduz-se. É quando Trinity rompe o ligamento daquele à nave, sendo alçada pelo suposto predestinado, não antes de sofrer o impacto da explosão da aeronave que é “registrada” em detalhes. Morpheus liberto, pergunta à Trinity se esta ainda duvida ser Neo o escolhido. Embora essa seqüência também contenha a maior contribuição de *Matrix* aos efeitos especiais e visuais dos últimos tempos, conhecido como *bullet-time*<sup>83</sup>, podendo ela ser visualizada, por exemplo,

---

<sup>83</sup> Ou “fotografia com tempo de bala” é uma “(...) técnica alternativa de animação computadorizada cuja peculiaridade é a extrema maleabilidade temporal (lenta o suficiente para mostrar elementos normalmente imperceptíveis, como balas voando) e espacial (pela multiplicidade dos ângulos da câmera, que pode se mover em torno da cena em velocidade normal, do ponto de vista do espectador, numa dimensão tridimensional). Para realizar o *bullet-time* em *Matrix* foram usadas câmeras fotográficas para registrar o objeto ou a cena, posicionadas de maneira a reproduzir o enquadramento da câmera cinematográfica em múltiplos ângulos. Antes todo o cenário é filmado minuciosamente e inserido no computador. O computador aplica as imagens das câmeras ao cenário e, com um programa sofisticadíssimo, fotogramas extras podem ser colocados na seqüência e recriar a sua continuidade, com efeitos de câmera lenta ou rápida e visão de 360° do objeto ou personagem filmado. Na seqüência final do duelo entre Neo e Smith no metrô, por exemplo, foram usadas 120 câmeras fotográficas e duas câmeras cinematográficas, posicionadas em caracol. Três empresas de efeitos especiais trabalharam em *Matrix*: a Manics, de San Francisco, EUA, a Animalogic e a Dfilm, ambas de Sydney, Austrália.”(Matrix, 2008)

quando Neo esquiva-se dos disparos realizados por um dos agentes da Matrix (a cena foi composta por aproximadamente 12.000 quadros), escolhe-se para análise o trecho de ação composto com a participação do helicóptero e sua explosão.

A conformação dessa ação impossível de ser vivenciada no cotidiano da vida em sua totalidade (um homem franzino segurando outro de maior porte pelo braço, ambos sustentados por uma corda e carregados velozmente por um helicóptero fora de controle, que por fim choca-se com um prédio permitindo a visualização em detalhe da destruição provocada em ambos, pelo impacto e pela explosão subsequente aquele) apenas tornou-se visível a partir do processo tecnológico e criativo que a engendrou, uma vez que não filmada diretamente do real. Todavia, o projeto mimético resguarda fortes vínculos com o real instituído, pois se utiliza da tecnologia para realçar elementos da *physis* instituída. O projeto mimético tenciona mesclar conceitos extraídos de várias áreas do conhecimento, assim como se apropriar de elementos característicos de mídias distintas. Por exemplo, esta obra em sua totalidade inspirou-se na técnica de animação japonesa identificada como anime.

Extraída da cultura de quadrinhos, a anime utiliza-se da física da dizimação, cujo princípio consiste em decompor a ação em seus distintos componentes e, a partir desse ponto, controlar meticulosamente cada um desses elementos buscando intensificar o efeito dramático proveniente do movimento dinâmico. Tendo associado esta técnica dos quadrinhos às possibilidades inumeráveis da tecnologia digital, própria aos espaços dialógicos posteriormente migrados para a “persistente película”<sup>84</sup>, ampliaram-se consideravelmente os limites do humanamente plausível de ser realizado no cinema. Daí poder-se acompanhar meticulosamente o trajeto realizado por “balas”, decompor os movimentos de personagens ao desviarem-se dos projéteis, assim como poder descrever minuciosamente o impacto do helicóptero com o arranha-céu e a consecutiva explosão de ambos, apontando em detalhe o estilhaçar da fachada do edifício em círculos concêntricos.

Em documentário, os diretores de Matrix apresentam os segredos de produção<sup>85</sup>. Segundo eles, a conformação da seqüência contou com uma estrutura de helicóptero construída em

---

<sup>84</sup> Refiro-me não à resistência material do suporte, mas à permanência do uso da película cinematografia por questões meramente econômicas e políticas, em detrimento da implementação de sistemas de projeção eletrônico que ampliariam inclusive o potencial dialógico da cinematografia contemporânea. Possibilidade essa atualizada desde os idos da década de noventa, conforme pode ser inferido ao analisar-se o trabalho desenvolvido por Luca (2004).

<sup>85</sup> Ver figura 1 ao final dessa seção.

escala normal, porém desenvolvida com material leve. Suas hélices foram implementadas quando da incorporação dos efeitos especiais. Para composição dessa mesma seqüência, maquetes do helicóptero foram igualmente elaboradas, testes de explosão foram realizados no intuito de projetar o estilhaçar dos vidros na forma desejada anteriormente explicitada, além da criação em dimensão real do prédio que recebe o impacto da aeronave. Parte desse processo foi previamente construído por meio de simulação computacional, onde as imagens de síntese serviram para apresentar os resultados que poderiam ser obtidos. Na seqüência, a partir de noções extraídas do real instituído, foram desenvolvidos elementos de cenário e efeitos para que, depois de filmados, pudessem ser manipulados digitalmente e assim atingir o efeito desejado.

Para a cena de colisão foram utilizadas preliminarmente miniaturas e imagens digitais objetivando avaliar o resultado que seria obtido quando da montagem. Isso feito, realizaram-se testes com explosivos e estruturas metálicas almejando encontrar a melhor maneira de se fazer o vidro (vidraça) explodir em círculos. Os edifícios onde ocorrem o tiroteio e a colisão foram construídos com alumínio e o pano de fundo da cidade visível por detrás da janela (da sala onde se encontra Morpheus) foi desenvolvido em *translight*, espécie de transparência colorida em 35mm e estourada para o tamanho previsto (no caso, 13 metros de altura e 42 metros de comprimento) e que foi absorvida com câmeras especiais. Tudo isso são detalhes de um conceito delineado previamente e que é ofertado à visão por meio do apagamento de toda esta estrutura mimética, intentando reforçar não o *como se* da representação, mas apresentar o *como se* na tentativa de se atingir o **algo que é**. Ou seja, ao invés de se tencionar representar a representação da representação dando destaque ao artifício, intenta-se efetivar o realismo sintético.

Ao assim proceder, as imagens de síntese reverenciam apenas o universo diegético próprio à Matrix, e terminam por instaurar o efeito de real: a história compreendida como pseudomundo autônomo e suficiente em si mesmo. Todavia, esse real assim edificado remete apenas para si mesmo, uma vez que a seqüência descrita acima dificilmente se desenvolveria de modo espontâneo no mundo da vida. Nesse filme as imagens de síntese operam como elemento que tende a reforçar as características próprias do mundo dominado pelas máquinas poéticas e as proezas peculiares dos humanos criados por estas.

## 5.6 A fuga de Anderton

Em mais um dia de trabalho junto ao departamento de Pré-Crime de Washington, o agente John Anderton é acionado para analisar uma pré-visão que designa o assassinato premeditado de Leo Crow. Após registrar o caso antevisto pelos pré-cogs e gravado na holosfera pelos arquivos do pré-crime, inicia o trabalho de busca virtual por indícios que o permitirão identificar o responsável pelo delito – que ocorrerá dentro de 36 horas – e assim impedir que o mesmo se efetive. Durante o processo de investigação, que se quer transparente – tanto porque as pré-visões tencionam ser correspondentes fiéis à realidade futura, quanto porque o aparato tecnológico intenta reforçar essa pretensão, pois, em sua transparência, faculta aos assistentes e juízes acompanharem toda a averiguação dos fatos – Anderton descobre ser ele o transgressor. Nesse instante, desesperado, desliga a conexão que mantinha com aqueles designados para emitirem a sentença.

No entanto, a série de antevisões que apresenta o desenrolar dos acontecimentos, quando o detetive supostamente leva às vias de fato a ação criminosa, é presenciada pelo técnico de manutenção responsável pela integridade da estrutura que contém os pré-cogs e pela garantia do funcionamento do sistema. Este, pelo apreço que dedica ao agente, lhe confere dois minutos para a fuga. Atormentado, Anderton intenta sair do departamento sem ser barrado. No entanto, quando entra no elevador, é abordado por Danny Witwer que afirma tê-lo “pegado” em delito. O protagonista da trama lança-se sobre o adversário e pressiona uma arma sobre o pescoço deste. Todavia, a acusação era por uso de drogas ilegais. O alarme soa. O investigador inicia a fuga desesperada.

Identificada como a seqüência, talvez, mais futurista de *Minority Report* (EUA/2002) esta apresenta Anderton no interior de um veículo (*Mag-Lev*) com computador de bordo e monitorado ininterrupto. Este se move em alta velocidade por linhas de tráfego intensas e imbricadas. As vias são construídas sobre as laterais dos prédios da cidade, logo os carros trafegam subindo e/ou descendo pelos arranha-céus sem que nenhuma perturbação acomode os passageiros. A seqüência intercala o diálogo do agente com o diretor do Departamento de Pré-crime, Lamar Burgess, e a frenética corrida que evolui em meio à complexa arquitetura de trânsito de Washington, nos anos 2054. Tendo sido localizado e a direção do veículo reconduzida automaticamente, Anderton quebra o vidro do carro e

lança-se em fuga, pulando sobre os demais automóveis, até cair numa sala repleta de mulheres fazendo exercícios físicos.

Esta seqüência é identificada pela equipe de Spielberg como uma das mais complexas do filme<sup>86</sup>, visto ser toda constituída com imagens de síntese. O único elemento físico da tomada, afirma o diretor em entrevista concedida ao documentário que acompanha o filme, é Tom Cruise filmado contra uma tela azul. Prédios, carros, sombras, fumaça, assim como os demais elementos são todos sintéticos. O conceito dos veículos e da arquitetura de tráfego foi composto por um sistema tridimensional que mescla táxis e elevadores, identificado como levitação magnética (*Maglev – magnetic levitation transport*), que permite a combinação de diversos tipos de movimento (horizontal, vertical, giro, etc). A concepção dessa sucessão imagética – assim como todo o conceito do filme – foi desenvolvida com o auxílio de cientistas do *M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology)* e a equipe técnica de *Minority Report*.

O *briefing* realizado quando dessa reunião de trabalho tencionou apontar alguns possíveis desdobramentos futuros da sociedade e das tecnologias, assim como as conseqüências destes para os próximos 50 anos. Por acreditar que a tecnologia é um eco da sociedade, o diretor buscou apresentar um mundo onde esta funcionasse como extensão do desenvolvimento humano, não como algo extremamente futurista e sem conexão direta com a humanidade. Uma peculiaridade do filme é que todas as cenas tiveram os *storyboards* transformados em imagens 3D, antes mesmo das gravações, o que possibilitou a pré-visualização desta obra economizando milhões de dólares em testes.

Nesta seqüência, embora grande parte dos elementos visuais dela constituinte sejam sintéticos, a produção mimética tenciona nessa obra atualizar nexos possíveis indicados pelos desdobramentos tecnocientíficos apresentados previamente à concepção final do roteiro. Nesse sentido, embora a arquitetura de tráfego ofertada à visão pelo filme seja peculiar, por não ser representação de um objeto existente tal qual atualizado, mantém vínculos com o real por mimetizar o próprio conceito de fluxo e de tráfego, mesmo contando com algumas poucas referências físicas do sistema de *maglev* existente na atualidade (por exemplo, o comboio de Xangai que interliga esta cidade ao Aeroporto Internacional de Pudong e possui velocidade operacional de 430km/h). O mesmo ocorre com o design dos veículos. Embora distintos dos carros atualmente disponíveis, apresentam

---

<sup>86</sup> Ver Figura 2 e Figura 3 ao final dessa seção.

características que permitem ao intérprete apreendê-los como automóveis, afinal resguardam o objetivo próprio ao conceito que é transportar pessoas e coisas. A expressão mimética também se baseia nas ações existentes no mundo da vida, onde os entes encontram-se em ação, logo, quando da constituição dessa seqüência, mimetiza-se a própria noção de movimento e dela são extraídos os elementos que provocarão o reconhecimento/aceitação e aqueles que em alguma medida despertarão algum grau de surpresa ou descrença.

*Minority Report*, embora seja uma das obras que mais utiliza imagens de síntese em sua conformação, apresenta projeto mimético essencialista ao extremo, pois se vincula à concepção de real instituído em todas as suas etapas de criação. Esta obra, por intermédio das imagens sintéticas, intenta apresentar o Ser de Washington em 2054, e não representar uma criação imagética que formalizaria o *como se* revelando o artifício e liberando a constituição imagética para que se desenvolva de modo errante. Spielberg utiliza-se do *como se* para concentrar-se na “busca daquilo que se supõe que o *como se* representa” (PINTO, 1995, p.26). Isso fica ainda mais nítido quando se tem em mente, conforme indicado anteriormente, o trabalho de constituição desse **algo que é** a Washington em 2054, por intermédio do *briefing* que reuniu equipe técnica e cientistas, o que reforça a estética realista deste filme.

## 5.7 V de Vingança: o combate final

V de Vingança, um “moralista subversivo”, após executar pontualmente sua série de extermínio e mobilização social que culminou na desestruturação das bases do regime totalitário vigente, prepara-se para as ações finais de seu projeto terrorista: liquidar o Chanceler e seu homem de ferro<sup>87</sup>, o Sr. Creedy, além de explodir o Parlamento em comemoração ao 5 de novembro. A seqüência inicia-se com Finch perplexo, perguntando-se se todos estariam preparados para aquele dia. Passa-se para a imagem de V sentado, entregue a pensamentos, quando é desperto por uma música. Ao dirigir-se à sala, depara-se com Evey. Tendo assegurado que ela o ajudaria a cumprir os planos para aquela noite, V

---

<sup>87</sup> Ver seqüência no DVD anexo.

sai ao encontro do Chanceler e de Creedy. Quando do encontro, V pronuncia breves, porém ríspidas, palavras ao Chanceler e autoriza Creedy a exterminá-lo. Assim feito, Creedy ordena o fuzilamento de V. Todavia, este sobrevive aos projéteis e parte para o contra-ataque. Realizado seu intento, V finaliza o massacre estrangulando Creedy. Isso feito, retira seu colete a prova de balas, totalmente perfurado, e retorna para o local onde havia deixado Evey.

Filme de poucos efeitos especiais, se comparado com *Matrix* e *Minority Report*, por exemplo, usa-os nessa seqüência quando V entra em confronto com Creedy e os seguranças do Partido. Para a elaboração desta constituição imagética utilizou-se de tecnologias próprias para o desenvolvimento da imagem de síntese a partir do real filmado. Todavia, o real capturado é modelado conceitualmente de modo a permitir os efeitos conceituais ensejados. Para esse intento, utilizou-se do emprego da técnica de *wire fighting* (uso cordas suspensas para manipulação de atores/lutadores, como se fossem marionetes, tencionando realçar quedas, pulos, entre outros gestos pertinentes ao combate) que introduz na ação/luta elementos materiais a ela não pertencentes<sup>88</sup>. Essa intenção dramática é posteriormente realçada com o auxílio de programas especializados, os quais promovem o apagamento das cordas, potencializando então o efeito desejado.

Conforme realizadores, o apagamento das cordas requer, por vezes, o uso de mais efeitos especiais (logo demandam a utilização de um número maior de *softwares* de criação) se comparados àqueles realizados diretamente no computador. Nesse caso, não se trata da primeira definição de trucagem<sup>89</sup>, mas justamente de seu oposto: apagar aquilo que de fato estava presente quando da filmagem. Todavia, compreende-se que, a partir de sua invenção mais radical, as técnicas infográficas

de retoque ponto a ponto, que doravante autorizam – e de modo ainda mais fácil desde o aparecimento das câmeras digitais – modificar à vontade qualquer zona de qualquer fotograma. Essas trucagens elaboradas, que exigem um material complexo, são, às vezes denominadas “efeitos especiais”. (AUMONT, 2006, p. 203)

---

<sup>88</sup> Ver Figura 4 ao final dessa seção.

<sup>89</sup> “manipulação na produção de um filme que acaba mostrando na tela alguma coisa que não existiu na realidade”. (AUMONT, 2006, p.293.)



Todavia, em *V de Vingança*, diferentemente do ocorrido em *Matrix* (EUA/1999) e em *Minority Report* (EUA/2002), as imagens de síntese não são utilizadas para se alcançar o **algo que é**, mas para dizer do próprio **como se**. Nesta seqüência, embora se promova o apagamento das cordas e faça uso de uma variação do *bullet-time*, essas manipulações ocorrem para evidenciar a poeticidade da seqüência e não para intentar atingir o ser da coisa. A partir dessa manipulação mimética, que efetiva a representação da representação, cria-se uma espécie de afastamento da *physis* instituída para proceder-se uma crítica sobre o modo como esta foi instaurada e permanece preservada. Por assim proceder, essa obra não utiliza as imagens de síntese para reforçar um real – **o algo que é** –, mas para dizer de si enquanto possibilidade de vir a ser outra coisa.

## 5.8 A Tortura de Winston

Winston e Julia são apanhados em flagrante delito pela Polícia do Pensamento num quarto alugado na região própria ao proletariado<sup>90</sup>. Ambos são aprisionados. O funcionário do Ministério da Verdade é levado para uma sala onde fica, como em toda a Oceania, sob vigilância da teletela<sup>91</sup> 24 horas por dia. Neste espaço, é obrigado a permanecer acordado. Passado um período de tempo, impossível de ser precisado, Parsons é levado a dividir com este o mesmo ambiente. No entanto, é retirado e conduzido à sala 101 (terror de todo preso, por não ser identificado previamente o que ali os aguarda) antes do protagonista. Tempos depois, aparece O'Brien. Este dá a entender que é membro do partido e informa a Winston que as fotografias retiradas quando da prisão em companhia de Julia serão recicladas para o povo. O protagonista é espancado e tem a cabeça raspada. Intensifica-se a sessão de tortura física e psicológica, cujo objetivo é a doutrinação de Winston nos princípios de Ingsoc; pois se entende que a dor é a única maneira de levá-lo não apenas à obediência, mas também ao amor incondicional pelo Grande Irmão.

---

<sup>90</sup> Ver seqüência no DVD anexo.

<sup>91</sup> Dispositivo que, além de receber e transmitir informação simultaneamente, vigia perenemente tudo e todos; pelo menos é como o Grande Irmão quer fazer pensar. As notícias governamentais são veiculadas ininterruptamente e apenas membros do alto escalão do Partido têm o privilégio de desligá-las.

Para tanto, torna-se imprescindível fazer com que Winston seja capaz de aceitar qualquer “verdade” emitida pelo partido, ainda que esta seja absurda, como dizer que dois mais dois são cinco. Fundamental também destruir o amor dedicado a Julia. Os “trabalhos” empreendidos por O’Brien, permanentes e persistentes, incidem nessa direção. Conseqüentemente findam por promover à radical degradação física e psicológica do protagonista que começa a ter delírios intensos. A constituição imagética leva à constatação da opressão enquanto ato que transforma o mundo e o humano em coisas decadentes e repulsivas. O humano é apresentado como algo infinitamente sem possibilidades. Fato apresentado por meio de imagens que expressam o sucessivo “apodrecimento” de Winston ante as sessões de tortura. Há uma cena onde O’Brien retira um dente do protagonista, dizendo ser aquele o retrato da humanidade em extinção. Esta cena é constituída com os personagens postados ante um espelho deteriorado, que igualmente explicita decadência, assim como a aparência física de Winston. A seqüência termina quando este personagem é levado à sala 101, e tem uma gaiola, em cujo interior há ratos, fixada em sua cabeça. O terror de Winston é tão grande que desperta o ódio para com Julia. Neste instante, a câmera em close apresenta um leve e discreto sorriso estampado no rosto de O’Brien.

As imagens constituintes dessa seqüência não apresentam uma profusão de detalhes. Normalmente são closes dos personagens quando dos diálogos, planos mais abertos quando da sessão de tortura, e paisagem quando da representação do delírio vivenciado por Winston. As cenas que intentam expressar a ambiência real são delineadas em preto e branco. Aquelas que tencionam apresentar a confusão mental sofrida por Winston, em função das sessões de tortura, são coloridas e normalmente compostas por paisagens identificadas como sendo próprias ao Ministério do Amor<sup>92</sup>. A construção do contraponto real/delírio, por exemplo, parece promover uma espécie de inversão especular, onde o real é apresentado como o pólo decadente, sem esperança, e o delírio o ambiente mesmo da possibilidade de realização dos desejos.

O projeto mimético de *1984* oferece elementos para que seja percebido o jogo instituído entre a lucidez manifesta (aquilo que supostamente acontece de modo efetivo) própria ao ambiente da tortura e o pesadelo que se esvai (mas que realça um imaginário poético tão intenso quanto a dureza da realidade instituída). Crê-se poder dizer que esta obra efetiva a *mimesis* da produção ao operar com condições dissocializantes; visto intentar não realçar

---

<sup>92</sup> Ver Figura 5 ao final dessa seção.

o **algo que é** por intermédio do *como se*. Ao contrário, ela confronta o real instituído (a *physis* socialmente constituída) para dizer de uma construção aparentemente descolada da realidade vigente, uma construção que dobra sobre si mesma como ficção de ficção. Pode-se dizer que *1984* rompe com a tradição metafísica da correspondência entre ser e natureza, e destrói o projeto realista tradicional.

Nessa obra, a conformação imagética acontece por trucagens clássicas do cenário (máscaras, contramáscaras, transparências, sobreposições, etc.). Embora seja constituída com imagens captadas do real, não sendo, pois, constituída por meio de imagens de síntese, o projeto mimético que concretiza não pode ser identificado como essencialista, ou seja, pautado na *mimesis* da representação. Sua constituição é própria à *mimesis* da produção, pois ao invés de desejar apresentar o ser da coisa, arquiteta uma dimensão do Ser passível de reconhecimento (por parte do intérprete) apenas pela semelhança que resguarda com o referente que desfaz. É a negação que opera como lastro orientador da recepção, conforme evidenciou Lima (2003). *1984*, entre as obras analisadas, desponta como a ficção que objetiva monitorar e fazer ruir aquilo que costumeiramente se entende por *mimesis*.

A partir dessa obra de Orwell e Radford, em contraponto aos demais filmes anteriormente analisados, percebe-se mais pontualmente como o funcionamento da imagem é dependente de um projeto mimético (*poiético*). É este que permitirá ao signo imagético (independente da técnica que se utilize para a constituição do signo icônico) operar como *mimesis* da representação instaurando a função estética realista ou atuar como *mimesis* de produção e assim instaurar todo tipo de errância próprio à imaginação enquanto relevante fonte de conhecimento. Ou ainda, como constatou Peirce (2000) e Pinto (1995), que a imagem, em seu caráter de semelhança, tanto pode representar o **algo que é** quanto se oferecer como objeto da representação (o *como se*). Ao assim proceder, a imagem se absolutiza e apresenta como se fosse um *como se* e não como **algo que é**, esclarece Pinto (1995). A partir da *mimesis* da produção, a imagem obscurece o ser da coisa, oferece-se como objeto e, ao assim proceder, a própria realidade instituída passa a operar como signo.

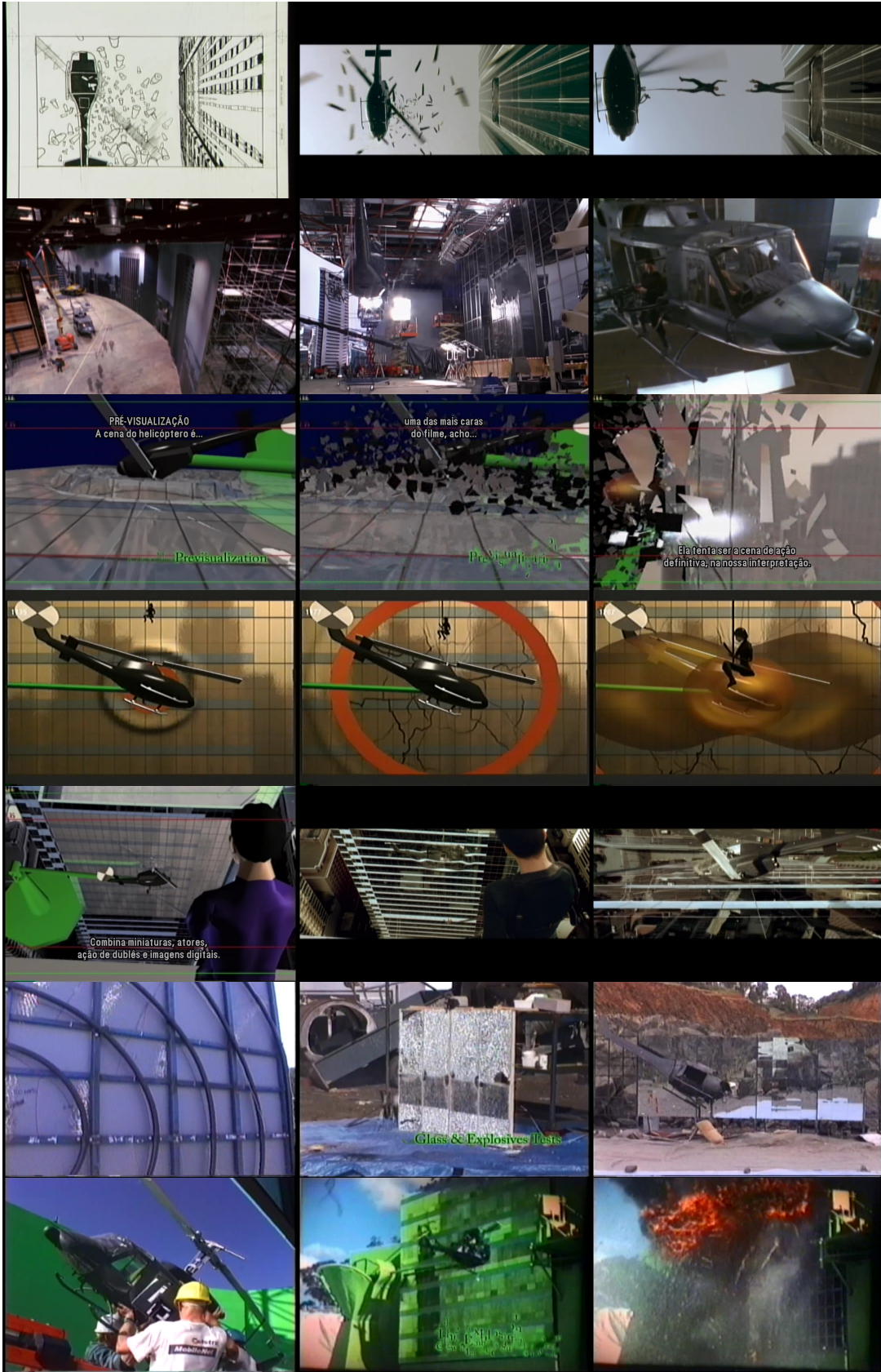


Figura 1 Detalhes processo criação "O Resgate de Morpheus"



Figura 2 Detalhes processo criação “A Fuga de Anderton”

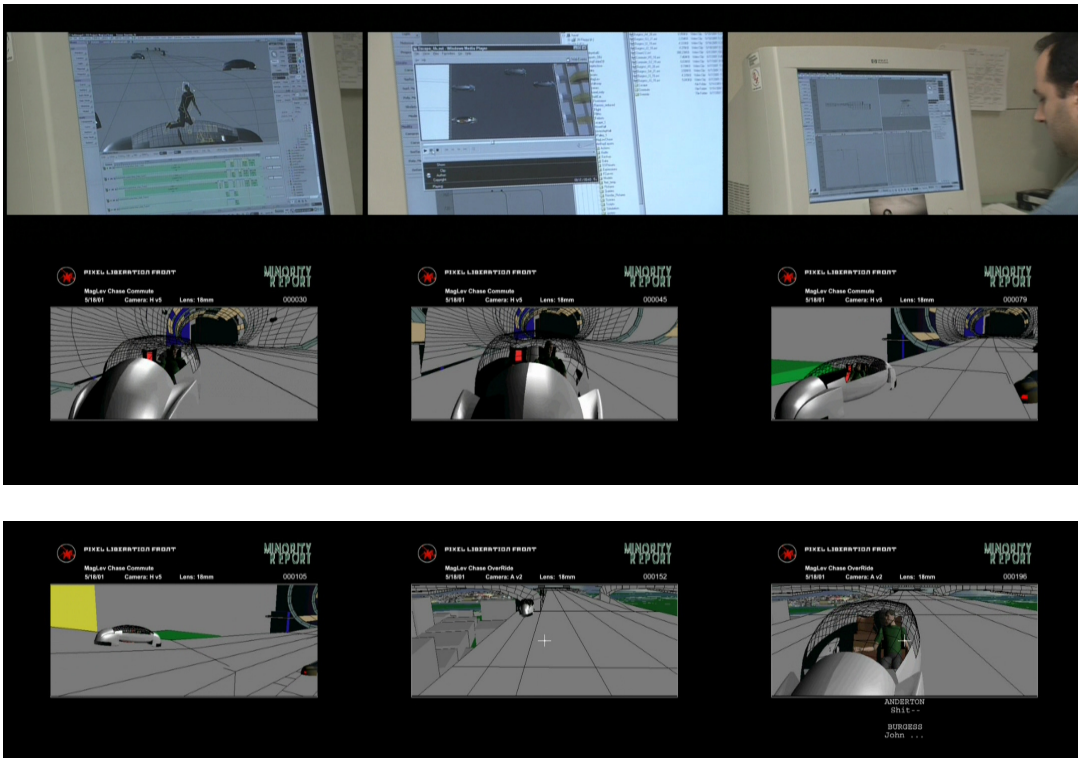


Figura 3 Continuação processo criação “A Fuga de Anderton”



Figura 4 Detalhes processo criação “V de Vingança : O combate Final”



Figura 5 Detalhes da cena “A tortura de Winston”

## 6 CONSIDERAÇÕES POSSÍVEIS

As leituras realizadas e a aproximação com o objeto empírico permitiram que algumas obscuridades acerca das imagens de síntese e de sua estrita relação com os conceitos de fé perceptiva e *mimesis* fossem, em alguma medida, suavizadas, assim como aquelas referentes à sua participação na conformação discursiva contemporânea. De cada capítulo desenvolvido, crê-se poderem apresentar algumas considerações, a saber:

### 6.1 Sobre as imagens de Síntese enquanto signos vinculados à terceiraza

A partir das inferências peirceanas e dos esclarecimentos realizados por Pinto (1995) acerca dos signos icônicos e das relações *significas* que estabelecem, e que dizem do homem enquanto ser de linguagem, entende-se que imagem alguma pode ser compreendida apenas como artefato ou superfície visual, por tratar-se de algo que existe na mente de modo independente (presentidade da experiência e singularidade). Peirce (2000) admite que, se por um lado, a utilidade de alguns signos consiste no fato de estarem realmente conectados com as próprias coisas que significam, no caso de uma imagem (signo icônico) tal conexão não é evidente, mas existe no poder de associação que liga tal imagem ao cérebro que a nomeia, o que diz da abertura interpretativa dos signos icônicos, todavia dependente daquele que a atualiza por meio da recepção/interpretação.

A partir das inferências peirceanas foi possível compreender que, embora fruto de uma matriz matemática altamente abstrata/conceitual, a imagem de síntese é capaz de tender para o futuro em função da dobra que todo signo resguarda em si: aquela existente entre o determinado e o indeterminado. Mesmo o simbólico (matriz numérica, por exemplo) guarda em si esta mesma opacidade por não representar o objeto que denota em sua totalidade, mas apenas **em algum aspecto**. Logo, a imagem de síntese, como todo signo, não é capaz de produzir um interpretante que explicita de modo integral seu objeto. É esta correlação signo/objeto que indica a inexistência de categorias *significas* estanques, o que permite explicar o alto nível de indeterminação próprio à criação realizada por



intermédio dos aparatos tecnológicos digitais, quando utilizado por um projeto mimético não essencialista principalmente. O que não é nenhuma novidade instituída pelas neotecnologias digitais ao se ter em mente que o não-delimitado é parte integrante de qualquer processo sógnico. Daí a impossibilidade de se concretizar a tão desejada transparência comunicativa.

A transparência comunicativa é algo sem possibilidade de existência, mesmo no âmbito da função pragmática, também porque, como lembra Pinto (2008b), o domínio das interpretações/fruições não depende exclusivamente das intenções daquele que produz um *mímema*/obra, mas é igualmente sujeita às intenções que o leitor (em sentido amplo) lhe atribui ou pode atribuir. Logo, não se pode intentar atingir a ilusão da representação especular, nem mesmo crer naqueles que dizem que imagens de síntese são uma espécie de “presentação”, pois, como garante Pinto (2008b), o que se pode ter apenas é a “consciência de signos que simulam a significação interpretada de outros signos” (PINTO, 2008a, p. 9). Quanto à existência do objeto representado ou não, não faz diferença, pois o que é relevante é a conexão existente entre os pólos partícipes na conformação do sentido, sem os quais a significância inexistente.

## 6.2 Sobre a fé perceptiva

Por intermédio do estudo dedicado à *fé perceptiva*, compreende-se a partir de Peirce (2000) que o ser humano não tem poder de introspecção, mas sim, que todo conhecimento do mundo interno deriva-se, por raciocínio hipotético, do entendimento extraído dos fatos externos. Por assim ser, toda cognição é determinada logicamente por cognições anteriores, sendo o pensamento dependente de signos familiares. Por essa razão, nenhum humano poderá ter concepção alguma do absolutamente incognoscível. Deste modo, deduz-se que não há uma primeira cognição de um objeto do conhecimento, mas que esta surge por meio de um processo de interpenetração contínua entre organismo e circunstância. Por estar no mundo, em uma ambiência específica, o humano age a partir das modulações que sua interpenetração com a circunstância – que o conforma e que ele ajuda a conformar – lhe permite. Esta concepção é válida, inclusive, tanto para as ações

que visam à criação de obras estético-comunicacionais quanto para aquelas que intentam interpretá-las enquanto textos significantes que são.

De modo mais direto, pode-se dizer que a fé perceptiva está na base de toda criação cultural, e a fruição igualmente é dependente dessa constância de percepção constituída em sociedade. É ela que assegura o vínculo do homem ao mundo e é a partir dela que ele é capaz de empreender ações miméticas (seja para aderir à fé perceptiva constituída ou para confrontá-la) e fruitivas/interpretativas (quando do reconhecimento ou estranhamento que essa mesma fé lhe permite atingir). É a fé perceptiva que garante a possibilidade de produção de sentido, uma vez que para a completude da significação depende-se do grau de semelhança que o signo carrega em si e que possibilita ao intérprete acolher, por meio da experiência colateral que lhe é peculiar, a significação proposta, completando-a a partir de suas próprias inferências (o assentimento que confere ao que o signo intenta dizer-lhe desde a instância gerativa de sentido).

### 6.3 Sobre mimesis

A tecnociência, como produto da ação humana situada num tempo e espaço determinados e perenemente alterada, provoca mudanças, se não diretamente na *physis* socialmente constituída, ponto de apoio de toda fé perceptiva, certamente nas crenças e hábitos culturalmente instituídos, o que finda por alterar igualmente a própria configuração da *physis*. Um perfeito sistema autopoietico, conclui-se. Quando dessas reformulações, a *mimesis* e seus produtos, como é o caso da imagem de síntese, não operam como *imitatio* (uma mera duplicação das coisas e ações próprias à *physis*), mas como parceira nesse processo de re-construção por ser parte integrante desse mesmo sistema (espécie de rede em deriva natural). A ação mimética intenta re-configurar momentos expressivos anteriores de modo a atualizá-los, operando em consonância com as condições próprias de seu tempo, mas de modo a transformar, em alguma medida, ambos os domínios de realidade conformada: tanto aquele anterior a ela quanto aquele onde emerge e do qual é reflexo, em alguma medida, projetando-o para o futuro.

Como salienta Lima (2003), a *mimesis* é sempre uma festa à qual se tenta impor limites, o que denota o potencial criativo desta categoria capaz de expressar um fenômeno sem, contudo, ser duplicação dele. Por possuir, em alguma medida, poder coercitivo, opera alterando igualmente a fé perceptiva (individual e coletiva) própria ao ambiente onde está circunscrita, mas não reclusa (no sentido de que seus efeitos não se encontram limitados a determinados momentos históricos que, em maior ou menor grau, estão fadados a atuarem no tempo). Em função de sua dobra natural, permeada por *apate* e *peithó*, foi desprezada ou esconjurada por inúmeros sistemas de pensamento ao longo da história do Ocidente, desejosos de impor princípios éticos capazes de controlar todo o fazer humano.

A imagem, como *mímema*, sofreu igual interdição em todas as eras. Seja por nunca ter sido vinculada ao *lógos*, seja por possuir em caráter expandido a dobra mimética que lhe é peculiar, o poder de iluminar ou obscurecer a suposta verdade do ente (*mimesis* essencialista), ou mesmo por sua capacidade de desconstruir o real instituindo condições dissocializantes. A potencialidade da *mimesis* e da imagem de síntese, enquanto produto mimético, é dependente da competência própria à articulação técnica e imaginativa de sua instância gerativa e do nível de experiência colateral própria à instância frutiva.

Entende-se que, embora as obras fílmicas aqui analisadas constituídas com imagens de síntese, por vezes, não transcendam a *mimesis* da representação, isso não implica que não sejam capazes de causar efeitos, ou que não operem enquanto elemento que contribui para a conformação da identidade sócio-cultural da contemporaneidade. Mesmo porque, ao trabalharem com signos bastante familiares, por remeterem ao real constituído (base de toda fé perceptiva), asseguram mais facilmente a produção de sentido quando disponibilizadas ao receptor. Percebe-se que com as tecnociências alargou-se a concepção de real (a *physis* contemporânea), seja porque muitos elementos constituintes do universo – desconhecidos ao humano em função de suas limitações estruturais naturais – foram apresentados ao homem por intermédio de próteses diversas, que amplificaram a capacidade deste de visão e audição, por exemplo; ou ainda por possibilitarem a inclusão nesse real assim alargado de objetos distintos de sua estrutura inicial.

Para além dessa questão, os modelos e simulações conceituais, que são oferecidos à visão por intermédio de superfícies visuais digitais (as imagens de sínteses correlatas, em alguma medida, às matrizes numéricas), findam por projetar mundos artificiais criados/mimetizados a partir das possibilidades instituídas pelas teorias científicas ou pelo próprio imaginário do homem (e há de se decidir se a própria ciência não é extensão desse

mesmo imaginário). Por assim procederem, perpassam a tessitura sócio-cultural em todos os níveis contribuindo para a alteração tanto da fé perceptiva quanto de noções de verdade, assim como da própria *physis* instituída.

#### 6.4 Sobre o efeito de real

A diferença entre o efeito de real apresentado por *Matrix* (EUA-1999) e *Minority Report* (EUA-2002) em relação aos demais filmes é que estes realizam uma estrutura mimética que intenta se apresentar como aquela conformação (estado de coisas) a qual se costuma identificar como realidade (a *physis* constituída), enquanto *V de Vingança* (EUA/Alemanha-2006), em menor grau, e *1984* (Inglaterra-1985), em grau elevado, intentam revelar o embuste próprio à constituição fílmica provocando uma espécie de distanciamento ou de “desfamiliarização<sup>93</sup>” ao apresentarem indícios de como a sociedade é constituída e operada, e os humanos manipulados. Se *Matrix* e *Minority Report* intentam apresentar o **como se** como **aquilo que é**, *V de Vingança* e *1984* tencionam obscurecer o **algo que é** para realizar o **como se**. A imagem, por exemplo, enquanto artifício, torna-se objeto e transforma o real instituído em signo. Ao assim procederem, findam por estilhaçar o projeto mimético de tipo representacional (ou essencialista).

Há de se lembrar que *V de Vingança*, entre os filmes constituídos com imagens de síntese, é o que menos utiliza a abertura morfogênica concedida pelas tecnologias algorítmicas, e que *1984* é totalmente desenvolvido sem o uso dessas tecnologias. Ela é apenas mais um elemento disposto na cadeia sintagmática de uma obra. A significância de um *mímema* depende da abertura do projeto mimético que o criador desenvolve e não apenas do grau de refinamento de um elemento que o constitui. No que se refere especificamente a *V de Vingança* e *1984*, pode-se dizer serem eles bom exemplo de como as categorias de *mímesis* de representação e de produção não são estanques e de como podem e devem operar em sinergia.

---

<sup>93</sup> Conceito cunhado pelos formalistas russos, mas apreendido numa concepção política por Bertolt Brecht, para quem a obra de arte deveria revelar simultaneamente os processos de produção que utiliza, assim como indicar os processos de constituição social. A esse respeito ver Stam (2006).

## 6.5 Sobre filmes e imagens de síntese

A partir do percurso de pesquisa pode-se considerar que filmes, assim como as imagens de síntese, são microcosmos interpretativos de uma situação e apresentam propriedade meta-histórica. Ambos se nutrem da matéria histórica e de sua circunstância de modo a configurá-las de tal maneira que o resultado desta atividade não se identifica diretamente com a fonte que originou a ação mimética. Filmes e imagens de síntese, por serem produtos de uma atividade mimética, não se confundem com o objeto mimetizado e, por assim ser, não podem ser tomados como simulacros, duplos inferiores. Acusação fortemente lançada às imagens em todos os tempos, reforçada pelos mesmos interditos imputados à *mimesis* desde Platão.

Quando filmes e imagens de síntese tomam de empréstimo uma determinada matéria e a formalizam num discurso, o significado deste apenas poderá ser apreensível pelo grau de familiaridade que mantém com a conformação de realidade daquele que o fruirá. A *mimesis* por eles constituída pode prolongar-se no tempo em função do reconhecimento por parte de intérpretes outros que não aqueles próprios de seu tempo de constituição, justamente pela imputação de semelhança que a *mimesis* instituída permite a ela ser acoplada, desde que permaneça significativa perante uma nova conformação histórica. Por permitir essa alocação de significado, o produto mimético (filmes e imagens de síntese) é um dos modos pelos quais a identidade sócio-cultural pode ser instituída, sendo esta sua característica distintiva. Todavia, pode igualmente operar, como visto, sob condições dissocializantes; o que diz não apenas do potencial da *mimesis*, mas do homem em sua perene condição de demiurgia.

## 6.6 Sobre homens e suas obras

Rousseau (1978) diz do homem em sua perfectibilidade, capacidade de aperfeiçoamento contínuo, da possibilidade a ele inerente de o permitir vir a ser outra coisa. Como ser simbólico, conforme inferência peirceana, é próprio deste não comportar todas as

determinações do mundo, mas se constituir enquanto ser histórico que, em alguma medida, estende seus atos no tempo por intermédio de sua *téchne* (a arte que gera artifícios). Concebida por Platão como intermediária entre a *dóxa* e a *episthème*, por abarcar conhecimentos supostamente vinculados às virtudes próprias da parte intelectual do espírito, em contraponto às virtudes éticas e morais, ocupar-se-ia apenas com figuras e imagens. Por ser contaminada pelo sensível, finda por instalar hipóteses-princípio sem preocupar-se em justificá-las racionalmente ou mesmo perguntar-se pelo suposto fundamento último.

Embora tão desprezada quanto o *dóxa* (opinião) por esse pensador milenar, estende seus efeitos para além do tempo. Confere ao homem, em sua condição perfectível, o poder de alastrar-se para além das eras por intermédio de sua *téchne*. Esta, sem se perguntar por fundamentos éticos, prolonga-se por intermédio de suas obras. Entre estas, há aquelas consideradas artísticas, a princípio sem função, a não ser ofertar o meramente agradável aos homens. Todavia, a perfectibilidade própria ao homem assim como a *téchne* são atualizadas quando um obstáculo/adversidade o impulsiona. O poder da contingência, obrigando o homem a novas errâncias. É o acaso que o impele a usar todas as suas forças e faculdades. São as circunstâncias e o acaso que obrigam às transformações, as quais são aplicadas no próprio mundo da vida. Desta maneira altera-se o homem e o mundo. Perfectibilidade e contingência, conjugação ao mesmo tempo extremamente arriscada e fecunda.

Como assegura Arendt, “contra a subjetividade dos homens ergue-se a objetividade do mundo feito pelo homem, e não a sublime indiferença de uma natureza intacta” (Arendt, 2007, p.150). O ato de fabricar, que é o trabalho do *homo faber*, consiste em reificação e a solidez dos objetos erigidos é mais que o simples resultado do material utilizado no processo de trabalho, visto que o material já é um produto do próprio homem que o selecionou e o recolheu de seu habitat natural; este elemento de violação e violência está na raiz mesma da atividade que é própria ao *homo faber* que, enquanto criador do artifício humano, sempre se portou como um destruidor da natureza.

No que se refere à permanência do mundo, nem todos os artifícios gerados pelo *homo faber* se prestam estritamente à utilidade que poderiam carregar. Alguns desses objetos são estritamente “sem utilidade”, únicos e não intercambiáveis e não são passíveis de serem equiparados a outros objetos por intermédio de um denominador comum. Estes

objetos passaram ao longo da história a ser denominados obras de arte. Dada a permanência que lhes é peculiar, são as mais mundanas de todas as coisas tangíveis geradas pela capacidade humana de pensar, mas nem por isso tais obras deixam de ser coisas e a reificação que operam é mais que mera transformação, trata-se de transfiguração.

A reificação está intimamente relacionada com o pensamento que a precede. É a reificação que possibilita ao pensamento tornar-se algo tangível. Courtine-Denamy (2004) aponta que a permanência do mundo repousa na natalidade, aquilo que promove a renovação incessante das gerações e traz ao mundo homens novos capazes de ações que promovem algo igualmente novo. Entretanto, tais homens carecem da atividade desenvolvida pelo *homo faber*, único aparentemente capaz de assegurar a durabilidade/permanência do mundo por meio da reificação. Tal reificação assegura inclusive a pátria dos homens e a durabilidade dos objetos que a constituem, e que por vezes são meros reflexos da permanência das obras ditas artísticas, agora nem tanto consideradas artísticas assim.

É a própria Arendt (2007) que aponta para o fato de que para que o mundo torne-se um habitat destinado àquilo que sempre se destinou – ser uma morada para o homem em seu trajeto terreno –, o artifício humano – o próprio mundo – deve ser um lugar adequado à ação e ao discurso, a atividades não apenas inúteis às necessidades da vida, mas de natureza inteiramente díspar das atividades de fabricação responsáveis pela produção do mundo e das coisas nele existentes. Aqui, abre-se a questão da ação e do discurso como modos pelos quais os seres humanos são capazes de se manifestarem enquanto homens. Obras e discursos são o modo encontrado pelo homem de tornar-se imortal numa consciência cosmológica que o colocava como o único mortal mergulhado num ambiente composto pela vida considerada perene da natureza e a vida olímpica dos deuses, isentos de morte e velhice. A destituição, em nossos dias, de crenças metafísicas, ou mesmo da existência de uma divindade que transcende o mundo e o explica, parece ter corroído essa perspectiva de imortalidade. Destituído desse alento, o *homo faber* passou, parece, a enxergar na própria natureza o mesmo ser de falta que o constitui. E, em sua ação demiúrgica – como princípio organizador do universo – passou a construir mundos possíveis; os mais perfeitos possíveis quanto às idéias que ele – o homem – é capaz de conceber.

## 6.7 Sobre desdobramentos futuros

A partir do trajeto realizado, compreende-se a pertinência de se realizar estudos que contemplem o papel da imaginação (faculdade responsável pela produção de imagens) enquanto fonte do conhecimento e elemento constituinte e motivador da estrutura social; assim como os efeitos sociais que as obras miméticas instauram, conforme previsto pelos autores consultados (a catarse, a cura da mania pela mania, etc.). Compreende-se de significativa importância os estudos próprios ao campo da estética (por ela ter na atualidade congregado as pesquisas sobre retórica e poética/*mimesis*) e da filosofia da linguagem, justamente por ser a linguagem a encarnação do simbólico reconhecido e *locus* de toda produção de sentido.



## REFERÊNCIAS

1984. Direção: Michael Radford. Produção: Simon Perry. Intérpretes: John Hurt, Richard Burton, Suzanna Hamilton e outros. Roteiro: George Orwell, Michael Radford. Reino Unido: Virgin, 1984. 1 vídeo-disco (113min.) : NTSC : son., color.

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de filosofia**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007. 1210p.

AGAMBEN, Giorgio. **Qu'est-ce qu'un dispositif?** Trad. do italiano para o francês realizada por Martin Rueff. Paris: Payot e Rivages, 2007. 50p.

ALLIEZ, Eric. Carta a André Parente: entre imagem e pensamento. *In*: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 267-274. (Coleção TRANS).

ALMEIDA, Cândido José Mendes de. **O que é vídeo**. São Paulo: Nova Cultura; Brasiliense, 1985. 96p. (Primeiros passos; 63).

ARENDT, Hannah. **A condição humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007. 352p.

ARISTÓTELES. **Poética, Organon, Política, Constituição de Atenas**. Trad. Baby Abrão. São Paulo: Nova Cultural, 2004. 315 p. (Os pensadores).

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Trad. Marina Appenzeller. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2007. 304p. (Ofício de arte e forma).

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 3. ed. Campinas: Papyrus, 1993. 317p. (Coleção Ofício de arte e forma).

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico do cinema**. Trad. Eloísa Araújo Ribeiro. 2. ed. Campinas: Papyrus, 2006. 335p.

BARTHES, Roland. **S/Z**. Trad. de Léa Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. 245p.

BAUDRILLARD, Jean. **América**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 1986. 106p.

BAUDRILLARD, Jean. **Televisão/Revolução: o caso Romênia**. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 147-154. (Coleção TRANS).

BAUER, Martin W.; GASGKELL, George. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2004. 516p.

BELLOUR, Raymond. **A dupla hélice**. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 214-230. (Coleção TRANS).

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens: foto, cinema, vídeo**. Trad. Luciana A. Penna. Campinas: Papirus, 1997, 392p. (Campos imagético)

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. In: BENJAMIN, Walter et al. **Textos escolhidos**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. p. 3-28. (Os pensadores).

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1985. 253p. (Obras escolhidas; 1)

BENTES, Ivana. **Mídia-arte: estéticas da comunicação e seus modelos teóricos**. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <[http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/ibentes\\_novo02.doc](http://www.pos.eco.ufrj.br/docentes/publicacoes/ibentes_novo02.doc)>. Acesso: em 18 de nov. 2008.

BERGER, John et al. **Modos de ver**. São Paulo: Martins Fontes, 1982. 167p.

CAMPOS, Haroldo de. **Ideograma: lógica, poesia, linguagem**. 4. ed. São Paulo: Edusp, 2000. 237p.

CARDOSO, Sérgio. **O Homem, um homem: do humanismo renascentista a Michel de Montaigne**. In: Sociedade Brasileira de Psicanálise de São Paulo (Org.). **Perturbador mundo novo**. São Paulo: Escuta, 1992. p. 45-65.

COUCHOT, Edmond. **da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração**. In: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p. 37-48. (Coleção TRANS).

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: UFRGS, 2003. 319p. (Interfaces)

COULOUBARITSIS, L. Estrutura argumentativa do frag. 8 de Parmênides. *In*: COULOUBARITSIS, L. **Mythe et philosophie chez Parménide**. Trad. M. P. Marques - para uso interno. Bruxelles: Ousia, 1982. p. 211-260.

COURTINE-DENAMY, Sylvie. A arte para salvar o mundo. *In*: COURTINE-DENAMY, Sylvie. **O cuidado com o mundo: diálogo entre Hannah Arendt e alguns de seus contemporâneos**. Trad. Maria Juliana Gambogi Teixeira. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004. p. 181-209.

DE CUSA, Nicolau. **A douta ignorância**. Trad. de Reinholdo Aloysio Ullmann. Porto Alegre: PUCRS, 2002. 248p. (Filosofia; 148).

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1994. 374p.

DELEUZE, Gilles. Recapitulação das imagens e dos signos. *In*: DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990. Cap. 2, p. 37-57. (Cinema; 2)

DOMINGUES, Diana. **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. 2. ed. São Paulo: UNESP, 1997. 374p. (Primas).

DOMINGUES, Ivan. A questão da fundamentação última na filosofia. **Revista Kriterion**, Belo Horizonte, n.91, p.29-44, jul. 1995.

ECO, Umberto. O leitor modelo. *In*: ECO, Umberto. **Lector in fabula**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002. Cap. 3, p. 35-49.

ENCYCLOPAEDIA Britannica Online. Disponível em: <<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/249505/Gunpowder-Plot>>. Acesso em: 15 jan. 2009.

FERRARA, Lucrécia D'Aléssio. **A estratégia dos signos**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1986. 197p. (Estudos).

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985. 92p.

FLUSSER, Vilém; CARDOSO, Rafael (Org.). **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. Trad. Raquel Abi-Sâmara. São Paulo: Cosac Naify, 2007. 222p.

FOLSCHIED, Dominique; WUNENBURGER, Jean-Jacques. **Metodologia filosófica**. Trad. Paulo Neves. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2002. 394p. (Ferramentas)

GOLIOT-LÉTÉ, Anne; VANOYE, Francis. **Ensaio sobre a análise fílmica**. 4. ed. Campinas: Papirus, 1994. 152 p. (Ofício de arte e forma)

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 1999. 688p.

GUERREIRO, Fábio. **1984**. Cine7, 2005. Disponível em: <<http://cine7.blogspot.com/2005/05/1984.html>>. Acesso em: 15 jan. 2009.

GUIMARÃES, César. **Imagens da memória: entre o legível e o visível**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1997. 249p.

HESÍODO. **Teogonia: a origem dos deuses**. Trad. Jaa Torrano. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1995. 166p. (Biblioteca Pólen)

HOUAISS. **Dicionário eletrônico da língua portuguesa**. 1.0. Rio de Janeiro: Objetiva. 2001. 1 CD-Rom.

JESUS, Eduardo Antônio de. A experiência estética na inscrição tecnológica da obra de Eduardo Kac. **Revista Geraes: Estudos em Comunicação e Sociabilidade**, Belo Horizonte, n.53, p. 82-97, jul. 2002.

KAHN, Charles H. **Pitágoras e os pitagóricos: uma breve história**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Loyola, 2007. 233p.

LALANDE, André. **Vocabulário técnico e crítico da filosofia**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999. 1326p.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. Trad. Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Loyola, 1998. 212p.

LIMA, Luiz Costa. **Mimesis e modernidade: formas das sombras**. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2003. 295p.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo de. **Pesquisa em comunicação: formulação de um modelo metodológico**. São Paulo: Loyola, 1990. 148p.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. **Cinema digital: um novo cinema?**. São Paulo: Imprensa Oficial: Cultura, 2004. 328p.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990. 225p.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3. ed. São Paulo: Edusp, 2001. 313p.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001. 153p. (N-imagem)

MACHADO, Bruno. **“1984”, de George Orwell**. USP, 2008. Disponível em: <[http://www.jorwiki.usp.br/gdnot08/index.php?title=%221984%22%2C\\_de\\_George\\_Orwell&printable=yes&printable=yes](http://www.jorwiki.usp.br/gdnot08/index.php?title=%221984%22%2C_de_George_Orwell&printable=yes&printable=yes)>. Acesso em: 15 jan. 2009.

MAINGUENEAU, Dominique. **Termos-chave da análise do discurso**. Trad. Márcio Venício Barbosa e Maria E. A. Torres Lima. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000. 155p.

MANGUEL, ALBERTO. **Lendo imagens**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001. 358p.

MANGUEL, ALBERTO. **Uma história da leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997. 405p.

MARCONDES, Danilo. A <<felicidade>> do discurso cético: o problema da auto-refutação do ceticismo. **Revista Manuscrito**, Campinas, v.11, n.2, p. 131-144, 1988.

MATRIX. Direção: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Produção: Bruce Berman e outros. Intérpretes: Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss e outros. Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski. Estados Unidos: Warner Bros., 1999. 1 vídeo-disco (136min.) : NTSC : son., color.

MATRIX. São Paulo: Abril, 2008. 56p. (Cinemateca Veja; 28)

MATURANA, Humberto R. **A ontologia da realidade**. 3. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002. 355 p.

MENEZES, Philadelfo. **Roteiro de leitura: poesia concreta e visual**. São Paulo: Ática, 1998. 144p.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito: seguido de A linguagem indireta e as vozes do silêncio e A dúvida de Cézanne**. Trad. Paulo Neves e Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Cosac & Naify, 2004. 166p.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O visível e o invisível**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. 271p. (Debates; 40)

MINORITY Report - A Nova Lei: notas de produção. Webcine. Disponível em: <<http://www.webcine.com.br/notaspro/npminrep.htm>>. Acesso em: 15 jan. 2009.

MINORITY Report. Direção: Steven Spielberg. Produção: Jan de Bont e outros. Intérpretes: Tom Cruise, Max von Sydow, Steve Harris e outros. Roteiro: Philip K. Dick, Scott Frank, John Cohen. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2002. 1 vídeo-disco (145min.) : NTSC : son., color.

MONTAIGNE, M. **Ensaio**. Trad. Rosemary Costhek Abílio. São Paulo: Martins Fontes, 2000-2001. 3v.

MORGAN, Ricardo. **Polêmica e subversão em “V de Vingança”**. Union. Disponível em: <[http://www.union.jor.br/criticas/v\\_de\\_vinganca.htm](http://www.union.jor.br/criticas/v_de_vinganca.htm)>. Acesso em: 15 jan. 2009.

NEIVA JR., Eduardo. **A imagem**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994. 93p. (Princípios; 87).

NÖTH, Winfried. Máquinas semióticas. **Galáxia: Revista Transdisciplinar de Comunicação, Semiótica, Cultura**, São Paulo, v.1, n.1, p. 51-73, 2001.

NUNES FILHO, Pedro. **As relações estéticas no cinema eletrônico: um olhar intersemiótico sobre a Última Tempestade e Anjos da Noite**. João Pessoa; Natal; Maceió: UFPB; UFRN; UFAL, 1996. 243p.

OS PRÉ-SOCRÁTICOS: fragmentos, doxografia e comentários. Trad. José Cavalcante de Souza (*et al*). 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978. 365p. (Os Pensadores)

PARENTE, André. A difícil arte de falar com a boca cheia e a cabeça vazia. **FAMECOS**, Porto Alegre, n.15, p. 56-62, ago. 2001. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/15/a05v1n15.pdf>>. Acesso em: 16 nov. 2008.

PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Trad. Rogério Luz *et al*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. 300p. (Coleção TRANS).

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000. 337p. (Estudos; 46)

PINTO, David. **Crítica: “V de Vingança”**. JPN, 2006. Disponível em: <[http://jpn.icicom.up.pt/2006/03/23/critica\\_v\\_de\\_vinganca.html](http://jpn.icicom.up.pt/2006/03/23/critica_v_de_vinganca.html)>. Acesso em: 15 jan. 2009.

PINTO, Júlio. **1,2,3 da semiótica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1995. 69p.

PINTO, Júlio. **De ícones e gafanhotos**. Belo Horizonte, 2008a. 10p. Não publicado.

PINTO, Julio. Tempo, imagem, materialidade: sobre o exercício videopoético de Melo e Castro. **Suplemento Literário de Minas Gerais**, Belo Horizonte, n.1308, p. 7, jan. 2008b.

PINTO, Paulo Roberto Margutti. **Iniciação ao silêncio**: uma análise do Tractatus de Wittgenstein como forma de argumentação. São Paulo: Loyola, 1998. 366p. (Filosofia).

PLATÃO. **A República**. Trad. Carlos Alberto Nunes. 3. ed. Belém: EDUFPA, 2000. 470p.

PLATÃO. **Diálogos**: Teeteto e Crátilo. Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: UFPA, 1988. 177p.

PLAZA, Júlio; TAVARES, Mônica. **Processos criativos com os meios eletrônicos**: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998. 248p. (Linguagem e cultura 30).

PRIGOGINE, Ilya. **O fim das certezas**: tempo, caos e as leis da natureza. Trad. Roberto Leal Ferreira. São Paulo: UNESP, 1996. 199p. (Biblioteca básica).

QUÉAU, Philippe. Cibercultura e infoética. *In*: MORIN, Edgar. **A religação dos saberes**: o desafio do século XXI. Rio de Janeiro: Bertrand do Brasil, 2001. Cap. 7, p. 460-480.

RABELO, Fernando Luiz Ferreira. **Mídias digitais**: interfaces, hibridismos e metáforas. 2006. 172f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes, Belo Horizonte.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens. Trad. de Lourdes Santos Machado. *In*: ROUSSEAU. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978. p. 201-320. (Os pensadores)

SAMPAIO, Thiago. V de Vingança. Cinema com Rapadura, 2006. Disponível em: <[http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/24/v\\_de\\_vinganca\\_\(v\\_for\\_vendetta\\_2006\)](http://cinemacomrapadura.com.br/criticas/24/v_de_vinganca_(v_for_vendetta_2006))>. Acesso em: 15 jan. 2009.

SANTAELLA, Lúcia. **Teoria geral dos signos**: semiótica e autogeração. São Paulo: Ática, 1995. 199p. (Ensaio; 139).

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 1999. 222p.

SANTOS, Luciene. **Cinema e televisão no Brasil: transgênese comunicativa**. 2000. 120f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. Trad. Milton Camargo Mota. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005. 302p.

SOUZA, José Cavalcante [Org.]. **Os pré-socráticos: fragmentos, doxografia e comentários**. Trad. José Cavalcante de Souza *et al.* 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978. 365p. (Os pensadores).

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Trad. Fernando Mascarello. 2. ed. Campinas: Papirus, 2006. 398p. (Campo imagético)

V de Vingança. Direção: James McTeigue. Produção: Jessica Alan e outros. Intérpretes: Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea e outros. Roteiro: Andy Wachowski, Larry Wachowski, David Lloyd. Estados Unidos: Warner Bros., 2005. 1 vídeo-disco (132min.) : NTSC : son., color.

V de Vingança. Yahoo Cinema. Disponível em: <<http://br.cinema.yahoo.com/filme/13186/critica/9258/vdevinganca>>. Acesso em: 15 jan. 2009.

VALE, André Ventura da Cunha. **V de Vingança**. Cinema em Cena, 2006. Disponível em: <[http://www.cinemaemcena.com.br/Critica\\_Detalhe.aspx?id\\_critica=5779&id\\_tipo\\_critica=1](http://www.cinemaemcena.com.br/Critica_Detalhe.aspx?id_critica=5779&id_tipo_critica=1)>. Acesso em: 15 jan. 2009.

VAZ, Paulo Bernardo; CASA NOVA, Vera. **Estação imagem: desafios**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002. 214p.

VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. *In*: PARENTE, André. **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 127-132. (Coleção TRANS).

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão: do fotograma à videografia, holografia e infografia (computação eletrônica): a humanidade na “era da lógica paradoxal”**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994. 107p.

VIRILIO, Paul. **Guerra e cinema**. Trad. Paulo Roberto Pires. 1. ed. São Paulo: Scritta, 1993. 191p.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. Trad. Carlos D. Szlak. São Paulo: Annablume, 2006. 336p.