

Criar sob o regime da imagem-técnica: uma leitura de Videodrome e Marília Garcia

Yasmin Bidim Pereira dos Santos¹

OS DOIS PRIMEIROS PARÁGRAFOS DO ARTIGO *SOCIOLOGIA DIGITAL: notas sobre pesquisa na era da conectividade*, fazem uma breve descrição do cotidiano de um pesquisador contemporâneo às voltas com dispositivos eletrônicos e tecnologias de comunicação: “tal descrição de algumas horas no cotidiano de um/a pesquisador/a em nossos dias mostra algo que já se tornou trivial: nossa prática profissional é inseparável do uso das tecnologias comunicacionais”².

Além da prática profissional – não só na vida acadêmica, mas em outras áreas de atuação – também são mediadas por tecnologias comunicacionais toda sorte de relações sociais e afetivas, desde as conversas mais íntimas com parceiros, familiares e amigos até o suprimento das mais diversas demandas de serviços. Se refletirmos hoje sobre como se dão essas relações e as trocas de mensagens nelas envolvidas constataremos que ocorrem quase que em sua totalidade por redes sociais ou aplicativos que operam por meio da tecnologia digital e se sustentam materialmente em aparelhos e equipamentos cuja característica básica é ter a tela como interface de interação.

Este fato torna muito complexa a tarefa do pesquisador – seja ele de qualquer área – que deseja refletir, pensar e escrever sobre seus objetos de estudo em relação à presença ubíqua do digital e do audiovisual pois, na prática, estamos todos profundamente imersos nessa realidade sociocultural mediada pelas tecnologias digitais – o que Lev Manovich chama de “cultura do computador”³ – de modo que nossa subjetividade não pode mais operar fora de seus códigos.

Claro, toda época tem suas tecnologias e toda tecnologia de algum modo tem impacto na produção de subjetividades, assim como é verdadeira a recíproca. O que chama atenção para o momento atual é a associação da tecnologia digital ao uso de dispositivos providos de tela numa escala individual (cada indivíduo tem sua própria tela, seu próprio dispositivo) e para fins tão diversos que homogeneizam, no tempo e no espaço de nossas vidas cotidianas, a presença destas tecnologias e destes equipamentos. O uso de *smartphones* não se restringem a momentos específicos e isolados, mas preenchem e ocupam nosso tempo de modo cada vez mais naturalizado.

Assim, pensando especificamente na área dos estudos de literatura e das artes em geral, propomos aqui uma abordagem reflexiva, partindo de alguns objetos artísticos que trazem reflexões pertinentes sobre a experiência contemporânea, de viver numa espécie de *pathos da conectividade*. Trata-se do filme *Videodrome* (1983), de David Cronenberg, e de alguns poemas de Marília Garcia, publicados em seus livros *Câmera Lenta* (2017) e *Parque das Ruínas* (2018).

Antes de observar mais de perto essas obras, faz-se necessário compreendê-las dentro da ideia de sociedade digital, contexto contemporâneo no qual “passamos a viver em um contínuo *on-offline*, no qual – conectados em rede por meio de plataformas – consumimos, mas também criamos e compartilhamos conteúdos”⁴. O que nos interessa destacar neste contexto é a noção de instantaneidade e a alteração das percepções espaciais que este “contínuo *on-offline*” engendra:

¹ Doutoranda em Estudos de Literatura pela Universidade Federal de São Carlos. É poeta, crítica cultural, videoartista e produtora cultural. Professora do curso de especialização em Educação e Tecnologias da UFSCar. Contato: yasminsantos@estudante.ufscar.br.

² MISKOLCI, R. *Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade*. **Contemporânea - Revista Semestral do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar**, [s. l.], v. 6, n. 2, p. 278–297, 2016. p. 276.

³ MANOVICH, L. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós, 2005.

⁴ MISKOLCI, *Op. cit.*, p. 277.

Já existe um verdadeiro outro-espço comunicacional (Lussault, 2013) que nasce por meio das ligações de diversos terminais, cada vez mais potentes: computadores pessoais, GPS etc., e sobretudo smartphones, que, abrigando funções de muitos outros dispositivos, estão sempre perto dos corpos de seus portadores, progressivamente em contato direto com os corpos que os portam. Esse outro-espço comunicacional é produzido pela conectividade informacional que possibilita que um evento qualquer resulte em efeitos sistêmicos quase instantâneos, cujas consequências podem se materializar bem longe de sua fonte.⁵

A noção de *pathos da conectividade* pode ser entendida, então, como o conjunto de sensações e sentimentos que os indivíduos experimentam em suas vidas cotidianas, resultantes da percepção deste outro-espço comunicacional, dos efeitos da “enorme multitude de sistemas maquinais, em particular a mídia eletrônica e a informática, que incidem sobre todas as formas de produção de enunciados, imagens, pensamentos e aspectos”⁶. Se existe um contínuo *on-offline*, mesmo os momentos vividos desconectados são de alguma forma afetados pela experiência online, pois não há interrupção entre uma realidade e outra, mas sim continuidade:

Hoje temos experiência e conhecimento suficientes para afirmar que as relações mediadas não se dão em um universo à parte, o que os longevos conceitos de ciberespço e virtual ainda impedem muitos de reconhecer. Relações mediadas se dão em um contínuo *on-offline*, no qual se inserem todos aqueles e aquelas que usam meios comunicacionais em rede em seu cotidiano.⁷

Assim, a oposição entre real/virtual não mais se justifica, já que virtual e atual fazem parte de uma única e mesma realidade que opera sob o *pathos da conectividade*. Logo, nesse cenário, a produção de subjetividades, individuais ou coletivas, não pode mais realizar-se de maneira isolada de um *self* digital, uma espécie de duplo de nossas consciências que existe em potência tanto quanto o “eu analógico”, pois este configura uma nova camada de apreensão e produção de sentido do real.

Logo, se observarmos as principais redes sociais em uso atualmente – Facebook, Instagram, Twitter – veremos que a circulação de imagens é o principal meio pelo qual se forjam e se performam as identidades neste outro-espço comunicacional. A *selfie*, nesse sentido, é exemplar: “as novas tecnologias incitam seus usuários a um trabalho constante com a própria imagem e as possibilidades de adquirir prestígio ou status não apenas online, mas também nas relações off-line”⁸. Nesse sentido, uma rede social como o Instagram promove, de modo radical, o processo que Flusser caracteriza como idolatria:

Imagens são mediações entre homem e mundo. O homem “existe”, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. Tal inversão da função das imagens é idolatria.⁹

⁵ SALGADO, L. S.; OLIVA, J. T. A produção de uma intimidade ubíqua, esteio da fratura social. **Discurso e Sociedade**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 432–448, 2019. p. 435.

⁶ PARENTE, A. Introdução - Os Paradoxos da Imagem-Máquina. In: **IMAGEM-MÁQUINA**. 2. ed. São Paulo: 34, 1993. p. 14.

⁷ MISKOLCI, R. *Op. cit.*, p. 284.

⁸ *Ibidem*, p. 285.

⁹ FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Dumará, 2009. p. 9.

A dinâmica como o Instagram e outras redes operam depende justamente de que seus usuários vivam em função de imagens e cenas, para que as produzam incessantemente. Os usuários de redes que operam a partir de tal fetichização da imagem são, a um só tempo, os *receptores das imagens* e os *funcionários das imagens*, de uma sociedade totalitária e centralmente programada em função das imagens técnicas¹⁰. Logo, numa sociedade que vive sob o domínio das imagens técnicas e na qual estas concentram os interesses existenciais de homens e mulheres¹¹, certas materialidades tecnológicas tornam-se indispensáveis, como é o caso da *tela*. Pela sua urgência como materialidade tecnológica para a efetivação das trocas comunicacionais contemporâneas, a tela ganha status de símbolo das possibilidades de conexão e de uma experiência contemporânea que se realiza, predominantemente, sob o signo da superficialidade:

Redefinamos “imaginar” no significado aqui pretendido: imaginar é fazer com que aparelhos munidos de teclas computem os elementos pontuais do universo para formarem imagens e destarte, permitirem que vivamos e ajamos concretamente em mundo tornado impalpável, inconcebível e inimaginável por abstração desvairada. A definição visa captar a situação na qual estamos; captar o clima espectral do nosso mundo; mostrar como tendemos atualmente a desprezar toda “explicação profunda” e a preferir “superficialidade empolgante”; mostrar o quanto critérios históricos do tipo “verdadeiro e falso”, “dado e feito”, “autêntico e artificial”, “real e aparente”, não se aplicam mais ao nosso mundo. Em suma: a definição de “imaginar” foi formulada para articular a revolução epistemológica, ético-política e estética pela qual estamos passando. Para articular a nova sensação vital emergente.¹²

Ao propor uma nova significação para o conceito de imaginação, Flusser busca dar conta desta nova sensação vital emergente, ou seja, das novas subjetividades que se formam num mundo dominado pela imagem técnica, da experiência de existir sob o *pathos da conectividade*. Imaginar não é mais abstrair as formas do mundo e, a partir desta abstração, produzir imagens mentais que podem, posteriormente, serem convertidas em textos e imagens tradicionais. Imaginar é abstrair ainda mais essas dimensões já reduzidas a ponto de produzir uma imagem de síntese, artificial.

Nesse sentido, partindo das obras anteriormente apontadas, iremos analisar como diferentes linguagens – poesia e cinema – e diferentes períodos – anos 1980 e anos 2010 – podem revelar diferentes leituras e reflexões sobre a problemática da imagem técnica e sua – na tese de Flusser – inerente superficialidade.

As superfícies abertas de Marília Garcia

Boa parte da obra da poeta Marília Garcia pode ser caracterizada como um tipo de produção poética que estabelece trânsitos diretos com o gênero do ensaio, não só estabelecendo um hibridismo de gêneros, mas realizando seus expedientes poéticos em torno dos próprios problemas teórico-críticos que levanta. Muitos de seus poemas trazem questões e problematizações que, ora se caracterizam mais como filosóficas - no sentido de que são reflexões gerais -, e ora se caracterizam como teórico-críticos - na medida em que dizem respeito ao próprio ato de criação poética e, com frequência, a seus próprios processos de produção poética, criando uma poesia fortemente autorreflexiva.

No longo poema “estrelas descem à terra (do que falamos quando falamos de uma hélice)”, que encerra o livro *Câmera Lenta* (2017), há uma combinação desses dois tipos de procedimentos, catalisados pelo deslocamento como tema e como

¹⁰ FLUSSER, V. **O Universo da Imagens Técnicas: elogio à superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2018. p. 14.

¹¹ *Ibidem*, p. 14.

¹² FLUSSER, V. *Op. cit.* 2018. p. 45.

procedimento de escrita. O poema, quanto ao estilo, é um misto de narrativa com ensaio. Descreve episódios cotidianos, supostamente vividos pela poeta, entremeados por reflexões teóricas e questionamentos sobre seu próprio processo de escrita. Tudo é escrito de modo bastante coloquial, como se, de fato, o eu-lírico contasse uma história que mistura personagens conceituais e personagens de carne e osso. Destacamos aqui a sessão número 3, que se inicia da seguinte forma:

ele fez a seguinte pergunta:
será que eu não estava falando na verdade
sobre a *impossibilidade* de deslocar?

ao escrever eu estava sempre preocupada
com o *deslocamento*
tentava pensar nele não só como tema
mas como procedimento

[...]

então lembrei que outro amigo
ao revisar a prova do meu livro *um teste de resistores*
me escreveu pra dizer que tinha contado
48 vezes a palavra “deslocamento”
– *você não deveria falar tanto em deslocar*
ele disse
mas *fazer*

em seguida
cortei a maior parte das ocorrências
da palavra “deslocamento”
mas a pergunta que dele estava feita:
o que era de fato
deslocar
na linguagem?
será que eu estava deslocando
ou só *falando* em deslocar?
[...]

– nesse momento de superfícies abertas
como lidar com a impossibilidade
de sair do lugar?

seria mesmo o mundo
plano? Ou em vez disso
uma superfície acidentada
cheia de barreiras

muros comportas fronteiras
e linhas demarcadas que podem conter
o fluxo?¹³

No trecho destacado a poeta parte de uma questão específica do seu campo de atuação, sobre seu procedimento de criação – como deslocar na linguagem – e acaba por desdobrar a questão num problema geral, quase de ordem filosófica. Na penúltima estrofe o eu-lírico enuncia uma pergunta que não é exatamente literal e tão pouco está falando do deslocamento (apenas) na linguagem. O trecho aponta para um problema de ordem existencial – como lidar com a sensação de imobilidade no mundo contemporâneo? Ou seja, há uma passagem do específico para o geral, de uma questão restrita a um campo, para uma questão que concerne à existência como um todo, de modo que pensar a criação artística é também pensar a vida. Se o eu-lírico identifica que há um problema na experiência contemporânea em relação as possibilidades de deslocamento é porque, inicialmente, observou a questão no seu universo mais imediato, nos seus procedimentos de criação.

Nesse sentido, ao ler a obra de Garcia é sempre importante pensar em como os problemas filosóficos e teóricos levantados estão sempre sendo atravessados – e atravessando – os problemas estético-poéticos que ela também levanta, e, em última instância, podem ser transcódificados para seus próprios procedimentos de criação.

Neste trecho podemos identificar duas problemáticas gerais que se desdobram da problemática interna da linguagem inicialmente levantada. Primeiro, a metáfora que se revela logo no primeiro verso. Em nossa leitura entendemos “superfícies abertas” como uma expressão que traduz o sentimento e a sensação de estar imerso num universo de telas, em uma dinâmica que passa da tela da TV para a tela do computador e para a tela do *smartphone*, como se houvesse uma continuidade entre todas essas superfícies, uma abertura direta entre uma e outra. Na sequência, o poema condiciona a possibilidade (ou impossibilidades) de deslocamento no mundo contemporâneo à presença dessas superfícies abertas. Esse é o problema propriamente dito. Ou seja, ainda que, potencialmente, as tecnologias comunicacionais baseadas na imagem técnica digital possam conectar instantaneamente lugares geograficamente muito distantes, pois podem produzir imagens de qualquer lugar do mundo, na prática a mobilidade física parece reduzida.

A problemática trazida por Garcia no poema – a relação entre superficialidade e impossibilidade de deslocamento no mundo contemporâneo – ecoa a tese de Flusser sobre as imagens técnicas:

Nossa tese: as novas imagens não ocupam o mesmo nível ontológico das imagens tradicionais, porque são fenômenos sem paralelo no passado. As imagens tradicionais são superfícies abstraídas de volumes, enquanto as imagens técnicas são superfícies construídas com pontos. De maneira que, ao recorrermos a tais imagens, não estamos retornando da unidimensionalidade para a bidimensionalidade, mas nos precipitando da unidimensionalidade para o abismo da zero-dimensionalidade. Não se trata de volta do processo para a cena, mas sim de queda do processo rumo ao vácuo dos *quanta*. A superficialidade que se pretende elogiar é a das superfícies que se condensam sobre semelhante abismo.¹⁴

O que queremos destacar aqui é a presença de uma mesma ideia que parece definir a experiência contemporânea do eu-lírico mariliano e que também constitui a base da tese flusseriana. O domínio das imagens técnicas tensiona a experiência contemporânea para a superficialidade, o que, em última análise, significa a total abstração do espaço, a zero dimensionalidade,

¹³ GARCIA, M. *Câmera lenta*. São Paulo: Companhia da Letras, 2017. p. 78.

¹⁴ FLUSSER, V. *Op. cit.* 2018. p. 15.

a impossibilidade de deslocamento. Não é possível sair do lugar pois não há mais lugar. Tal problema é abordado também por André Parente:

Vivemos num mundo onde tudo circula. Tudo deve circular o mais rapidamente possível: os veículos, os enunciados, as imagens, as informações, os homens. No entanto, tudo parece estar no lugar, todas as diferenças se anulam, tudo se tornou intermutável. [...] A subjetividade, que parecia ter nas novas tecnologias um aliado no processo de desterritorialização que culminaria num nomadismo generalizado é desta forma, ameaçada de paralisia. Tal é o paradoxo das novas tecnologias. Só nos resta implodir num espaço cada dia mais reduzido em função de uma mobilidade artificial crescente, a dos veículos audiovisuais, até o dia em que todas as viagens já terão ocorrido e todas as veleidades de evasão e de deslocamento se concentrarão em um só ponto físico, em uma imobilidade característica da ubiquidade potencial, a da mobilidade absoluta que anula o espaço a força de o tornar tão transparente.¹⁵

Ao destacar os veículos audiovisuais como modelos de deslocamento e mobilidade, Parente também destaca a inextricabilidade entre o universo das imagens técnicas e a sensação de paralisia que marca a subjetividade contemporânea. A tela, enquanto superfície, enquanto algo plano e sem profundidade, é o principal meio material pelo qual se dão os trânsitos de imagens técnicas, a mobilidade audiovisual que faz com que *conheçamos* todos os lugares sem estarmos fisicamente neles. Na continuação deste mesmo poema de Garcia, no trecho número 6, há novamente a aparição da tela enquanto signo, desta vez revelando um caráter paradigmático da experiência contemporânea.

[...]

eu tentava aprender a ver:
recortar e colar selecionar
uma palavra para colar em outro ponto
como numa ilha de edição

ao escrever o poema
tentava repetir os gestos que fazemos
ao escrever nas várias telas hoje:
deslocar com a mão

como disse montaigne
é preciso deslocar com as mãos
manejar as coisas *experimentar*
como fazia montaigne
é preciso justapor
e eu fiquei tentando escrever um poema
com a mão e eu fiquei tentando pensar
no que vai acontecer
com esses deslocamentos de agora
entre tantas telas¹⁶

¹⁵ PARENTE, A. *Op. cit.*, p. 17 e 18.

¹⁶ GARCIA, M. *Op. cit.* 83.

Destacamos aqui a ideia de que, para o eu-lírico, o gesto de escrever o poema tem como modelo, como procedimento, o gesto da edição de imagem. Escrever o poema é como montar um filme. A montagem, que é o gesto primordial da manipulação da imagem técnica, se pensarmos o cinema como o ponto de origem da imagem técnica em movimento. Na sequência ela atualiza o gesto da escrita para o contexto contemporâneo da imagem técnica. Agora é preciso escrever como se manipulássemos superfícies produtoras de imagem. E ao final ela reforça a questão que já aparecera antes no poema: como se deslocar nesse mundo de telas?

Por meio da autorreflexividade e de um expediente teórico-crítico-reflexivo o poema de Garcia narra a experiência do poeta no mundo contemporâneo. Mas, por mais particular que essa experiência possa ser, ela traz revelações para além de si, pois “o poeta não escapa à história, inclusive quando a nega ou a ignora. Suas experiências mais secretas ou pessoais se transformam em palavras sociais, históricas. Ao mesmo tempo, e com essas mesmas palavras, o poeta diz outra coisa: revela o homem¹⁷”. Ou seja, o poema diz de si mas diz também de seu tempo, um tempo no qual

Não mais vivenciamos, conhecemos e valorizamos o mundo graças a linhas escritas, mas agora graças a superfícies imaginadas. Como a estrutura da mediação influi sobre a mensagem, há mutação na nossa vivência, nosso conhecimento e nossos valores. O mundo não se apresenta mais enquanto linha, processo, acontecimento, mas enquanto plano, cena, contexto.¹⁸

A crise do deslocamento e da mobilidade extensamente explorada na obra poética de Garcia é simultaneamente uma crise da imagem do mundo – como o mundo se apresenta – e uma crise da visão de mundo – como vemos o mundo desencadeado pela mudanças de paradigmas engendradas pela ascensão do domínio da técnica, que para Octavio Paz não configura nem uma coisa nem outra: “[a técnica] não é uma imagem porque não tem por objeto representar ou reproduzir a realidade; não é uma visão porque não concebe o mundo como figura, e sim como algo mais ou menos maleável para a vontade humana¹⁹”.

Por isso a crise da experiência, pois a imagem técnica, que hoje atinge níveis altíssimos de permeabilidade na experiência contemporânea, é um tipo de imagem que não mais opera como representação do mundo, mas antes o contrário: faz viver o mundo como conjunto de *planos e cenas*, e não como *processo e acontecimento*. Um mundo disperso e fragmentado como as imagens técnicas que supostamente o representam, imagens feitas de pontos, abstratas e superficiais. “Agora o espaço se desagrega e se expande; o tempo se torna descontínuo; e o mundo, o todo, se desfaz em pedaços. Dispersão do homem, errante em um espaço que também se dispersa, errante em sua própria dispersão²⁰”. Saber se ainda é possível se deslocar no mundo das imagens técnicas não é uma questão apenas sobre a mobilidade espacial, mas também saber se o que vivemos é real, se estamos *presentes* naquilo que vivemos.

sempre na vida tinha tentado pular etapas
apagar o meio o entre o processo
como fazer para atravessar e passar pelas coisas?²¹

¹⁷ PAZ, O. **Signos em Rotação**. São Paulo: Perspectiva, 1996. p. 55.

¹⁸ FLUSSER, V. Op. cit. 2018. p. 15.

¹⁹ PAZ, P. Op. cit. p. 103.

²⁰ *Ibidem*, p. 101.

²¹ GARCIA, Marília. **Parque das ruínas**. 1. ed. São Paulo: Luna Parque, 2018. p. 26

Neste poema de Garcia, do livro *Parque das Ruínas*, a questão do deslocamento extrapola a perspectiva espacial e ascende à metafísica. Como estar presente nos acontecimentos? Como sentir a experiência? No *pathos da conectividade* sob domínio da imagem técnica “há um abismo entre dizer ‘sei-me amado’ e ‘sinto-me amado’²². Sabe-se que vive ou viveu determinada coisa, mas sente-se que se vive? Ou ainda, sente-se o quê? Na “conectividade transparente [...] o aspecto sentimental da existência, o sentir complexo e inarticulável dos sentimentos, perde espaço ao sensorial do ver, do consumir”²³.

É como se a materialidade técnica - internet, digital, computadores - tivesse operado uma conversão total da nossa relação com o tempo e o espaço. Não vivemos mais no presente, vivemos permanentemente no virtual. Num tempo que é crônico e não cronológico. Encarnamos a imagem-cristal deleuziana²⁴: uma realidade na qual as potências do virtual e do atual se confundem a todo momento.

É nesse sentido que a superficialidade surge como signo na poesia de Garcia, como a imagem da experiência de vida num mundo fragmentado e sem densidade. As reflexões trazidas nestes poemas, e que se retomam em muitos momentos da sua obra, revelam uma experiência contemporânea de real que já se vincula de maneira muito forte a um regime de virtualidade. O “estar no mundo” contemporâneo, permeado pela imagem técnica, coloca em evidência a parcela de virtualidade que compõe o real, de modo que, sob as experiências concretas, atuais, recai um espírito de virtualidade. Neste mundo, no qual o eu-lírico mariliano se desloca, o regime de imaginação já caracteriza uma existência idólatra: neste mundo já se vive em função da imagem, já se vive mais na virtualidade do que na atualidade.

No próximo tópico nos detemos no longa-metragem *Videodrome*, procurando observar como este se relaciona com o regime de superficialidade que Flusser atribui a imagem técnica e também como a virtualidade é representada.

As superfícies densas de Videodrome

Em tom premonitório, o personagem Dr. Brian O’Blivion, do filme *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), afirma o papel central da tela, enquanto interface de comunicação e circulação de imagens, na produção de subjetividades das sociedades contemporâneas:

A batalha pela mente da América do Norte será combatida na arena do vídeo: *Videodrome*. A tela da televisão é a retina dos olhos da mente. Portanto, a tela de televisão faz parte da estrutura física do cérebro. Então, tudo o que aparece na tela da televisão emerge como uma experiência crua para quem assistir. Por isso, a televisão é realidade, e a realidade é inferior à televisão.²⁵

Max Renn, o personagem principal do filme, é um dos diretores de um canal de transmissão televisiva que exhibe conteúdos de violência extrema e também pornográficos. Ele é vítima do *Videodrome*, a última novidade quando se trata de vídeos de violência extrema, que depois acabamos descobrindo que são filmes *snuff*, um gênero que se vale de cenas reais de tortura e abuso. Ao longo do filme, o *Videodrome* se mostra como uma potente arma tecnológica. Max é esta figura que gosta de consumir vídeos com conteúdos extremos: violência extrema, pornografia *hard core*. No entanto, quando ele encontra uma potencial parceira afetiva que deseja praticar na vida real o que ele só consome em vídeo, ele se assusta e recua.

²² LIMA, Lucas Sanches. 5. Institucionalização. **Relevo**, Curitiba, p. 15–16, 2020. p. 15

²³ *Ibidem*.

²⁴ DELEUZE, G. **Cinema 2 – A imagem-tempo**. São Paulo: Editora 34, 2018.

²⁵ VIDEODROME – A síndrome do vídeo. Direção: David Cronenberg. Canadá: The Canadian Film Development Corporation (C.F.D.C.), 1983.

Quando Max começa a assistir aos conteúdos do *Videodrome* ele se vê como protagonista de cenas reais de violência e tortura que, no contexto do filme, não se sabe se são alucinações ou atos reais do personagem, o que, na prática, não importa, pois a virtualidade da imaginação é parte integrante do real. A todo tempo o filme explora a impossibilidade de distinguir o atual do virtual, aquilo que se imagina daquilo que se torna ato.

Após o primeiro contato com a transmissão do *Videodrome*, Max Renn entra em um estado permanente de confusão. Não sabe se vive de fato as situações insólitas que experimentou ou se são alucinação da sua mente sob efeitos do vídeo – uma boa alegoria para a ideia de contínuo *on-offline*: desconectamos, mas nunca totalmente. Ou seja, instaura-se no personagem uma confusão entre real e virtual que, no avançar da trama, mostra-se uma falsa oposição, visto que o vídeo é tão real quanto qualquer experiência vivida na carne pelo personagem. A dificuldade do personagem é discernir entre o real e o virtual.

Entre saber o que acontece em *imagem* – ou ainda, em imaginação (no sentido flusseriano do termo) – e o que acontece na carne, Max começa a perder os domínios de sua mente e corpo. O *Videodrome* se apodera de seu organismo de modo que o próprio Max se transforma em um console de fita VHS. Numa estética absurdamente grotesca e exagerada, Cronenberg cria imagens altamente simbólicas: a fita de vídeo entrando no abdome de Max como se fosse ele próprio um console, uma arma de fogo se fundindo ao seu braço, um braço com uma arma saindo da televisão. Todas de alguma forma evidenciam o caráter violento da fusão corpo e vídeo. Também todas elas, por suas características visuais, ressaltam a ideia de densidade e profundidade. O aparelho de TV é algo no qual se pode mergulhar, ou de onde podem sair pessoas e armas. A fita pode penetrar na carne de Max. Ou seja, são signos imagéticos contrários à noção de superficialidade que antes vimos em Marília Garcia. A representação da centralidade da imagem técnica e do que seria um *pathos da conectividade* nos anos 80 é radicalmente distinta da ideia de superficialidade. A fusão corpo-tecnologia será visceral, ou seja, sob os signos da densidade e da profundidade, contrários ao sentido flusseriano de superficialidade.

Nas várias sequências do filme nas quais vemos a televisão e a fita VHS ganhando vida, pessoas saindo da TV ou entrando, ou o corpo de Max se transformando num console, há a representação de um processo de domínio tecnológico, encabeçado pela evolução da imagem técnica, no qual haverá uma fusão entre aparelhos eletrônicos e organismos vivos. Essa noção pode parecer excessivamente fantasiosa e caricatural, mas o que ela simboliza não é de todo absurdo: uma interdependência crescente entre organismo vivo e imagem técnica, que resulta em formas de produção de subjetividades e experiências de vida nas quais passamos a viver em função das imagens, sendo absolutamente fagocitados por elas. Na tese flusseriana é o que descreve a situação das imagens técnicas atuais:

Partindo das imagens técnicas atuais, podemos reconhecer nelas duas tendências básicas diferentes. Uma indica o rumo da sociedade totalitária, centralmente programada, dos receptores das imagens e dos funcionários das imagens; a outra indica o rumo para a sociedade telemática dialogante dos criadores das imagens e dos colecionadores das imagens. As duas formas de sociedade parecem fantásticas para nós, embora a primeira utopia tenha características negativas, a segunda positivas. Hoje, sem dúvida, ainda temos liberdade de pôr em questão esta avaliação. Mas o que não podemos questionar mais é o domínio das imagens técnicas na sociedade futura.²⁶

Sabemos que as materialidades que envolvem a produção e propagação de imagens técnicas hoje são radicalmente distintas das dos anos 80, contexto de produção de *Videodrome*, e que se *Videodrome* conserva a profundidade e a densidade como signo de uma existência em função da imagem, de uma experiência de vida dominada pela imagem técnica, é porque, em sua época, tais materialidades (a TV, o videocassete, o cinema) ainda não operavam pelo meio da superficialidade. A noção de virtual,

²⁶ FLUSSER, V. *Op. cit.*, 2009. p. 14.

atrelada a tecnologias analógicas (o vídeo propriamente dito), mantinha ainda uma relação entre atual e virtual na qual o atual se sobrepunha ao virtual, ou seja, um regime de imaginação no qual ainda era possível se servir das imagens em função do mundo, no qual as imagens ainda representavam o mundo. Não vivíamos, ainda, em função das imagens, interpretando o mundo como se fossem cenas, experimentávamos ainda um real sob o estatuto do atual.

Conclusão

Trouxemos para exame duas obras produzidas em contexto bastante distintos. O que nos levou a aproximá-las neste ensaio é que ambas, ao trazerem como objeto suas próprias linguagens artísticas, trazem pontos de reflexão bastante relevantes que nos permitem identificar mudanças de paradigmas nas formas como a imagem técnica vem se fazendo presente nas produções artísticas da virada do século XX para o século XXI, período que vivenciou muitos saltos tecnológicos na produção e circulação de imagens, que migraram do analógico para o digital.

O signo que sintetiza nossa relação contemporânea com as tecnologias da imagem, na visão de Vilém Flusser, é a superficialidade. Não precisamos crer na fusão concreta entre o corpo humano e os dispositivos de imagem para assimilar o efeito da tecnologia em nossas vidas. O espírito apocalíptico da cultura de massa, que teve na TV um de seus principais propulsores, talvez esteja por trás da representação *trash* e grotesca que Cronenberg faz em *Videodrome* do impacto das tecnologias da imagem em nossas experiências de vida. É uma crítica bastante direta ao lugar central que a televisão e o vídeo ocupavam no contexto dos anos 80 e aos caminhos que essa centralidade da imagem técnica poderia tomar. Essa imagem perturbadora de *Videodrome* não combina com a sutileza com que as imagens técnicas ocupam nossa experiência contemporânea.

Sutileza, pois, ao mesmo tempo que se entranham por quase todos os domínios de nossa experiência e estão ubiquamente presentes, tal presença não é percebida como algo fora da rotina, pois a transição *online/off-line* mediada pelas imagens técnicas é cada vez mais automática e integrada aos hábitos cotidianos. A integração dessas aos diversos campos de nossa existência se dá sob o signo da superficialidade no sentido que as imagens hoje são o extremo da abstração da experiência, cujo sentido é, em grande medida, produzir e consumir imagens, vivendo cada vez mais em função delas..

Ainda que a imagem televisiva, a imagem de vídeo que *Videodrome* trata sejam categorias de imagens técnicas, o “clima espectral” do mundo ali retratado não opera, de modo radical, na chave de uma superficialidade. Há mediação por superfícies-telas, mas a tecnologia guarda ainda uma ideia de densidade que tem como origem o atual, no sentido de ato, de cena, característicos do gesto de criação das imagens tradicionais: “imagens técnicas significam (apontam) programas calculados, e as imagens tradicionais significam (apontam) cenas. Decifrar imagens técnicas implica revelar o programa do qual e contra o qual surgiram. Decifrar imagens tradicionais implica revelar a visão do produtor, sua ‘ideologia’²⁷. *Videodrome*, ainda que apresente uma visão radical do domínio das imagens técnicas na experiência humana, revela ainda uma visão de mundo onde, sob o real, atuava um regime de atualidade. Por isso mesmo que o virtual, a imagem, e a imaginação são representados sob o signo da densidade e da profundidade, pois apresentam ainda uma ligação profunda com o que é de carne e osso, com o que não foi ainda totalmente abstraído.

Já nos poemas de Marília Garcia, o que se lê é a tradução de uma experiência de escrita – e em última instância de vida – baseada na impossibilidade de deslocamento, na dificuldade de *sentir* os processos, na tendência ao grau zero da espacialização e do movimento que as novas materialidades da imagem técnica engendram. Nesse sentido, aponta uma visão de mundo que se aproxima da tese flusseriana sobre a superficialidade da imagem técnica contemporânea.

Historicamente, nessa diferença de paradigmas entre uma obra e outra, está o que podemos caracterizar como a convergência entre tecnologias de massa e tecnologias de informática, tal qual observou Manovich²⁸. Tal processo tem

²⁷ FLUSSER, *Op. cit.*, 2018. p. 29.

²⁸ MANOVICH, L. *Op. cit.* p. 64 (tradução nossa).

possibilitado a gradativa permeabilidade da imagem técnica em nossa experiência de vida, de forma antes inédita, e reconfigurado de maneira profunda a relação histórica entre texto e imagem na cultura ocidental.

Para Flusser a “escrita é metacódigo da imagem”²⁹, ou seja, os textos não significam o mundo diretamente, mas representam, por meio de conceitos e ideias, uma imagem do mundo, que já é, por sua vez, uma primeira abstração do próprio mundo. Nesse sentido, uma poesia como a de Garcia, que se pretende imagem – fazer um poema como se edita um filme – revela-se bastante sensível a um contexto no qual as imagens perdem sua função de representar o mundo e passam a ser entendidas como reflexos do mundo. Vivemos em função delas como se fossem um fim em si mesmas. Se o mundo se faz ver como um filme, como um conjunto de cenas, o texto poético busca representar esse regime de imaginação, o regime da virtualidade e da superficialidade que caracterizam a experiência contemporânea, na qual vivemos em função das imagens.

Diferentemente do mundo retratado em *Videodrome*, no mundo no qual o eu-lírico mariliano vive quando se pensa em tela não é mais a televisão que se ergue como símbolo, mas o computador. Neste mundo “nos encontramos em meio a uma nova revolução midiática, que supõe o deslocamento de toda cultura para formas de produção distribuição e comunicação mediadas por computador”³⁰, de modo que a lógica do computador, sua ontologia, influencia qualquer produção artística e cultural. E como, em última instância, a imagem técnica é a interface dessa mediação, é de se esperar que, mesmo a poesia contemporânea passe, de alguma forma, a se realizar sob esta ontologia.

Em nossa interpretação, é possível identificar essa condição de maneira muito potente na obra de Garcia, não somente pelos poemas aqui trabalhados, mas em como ela mostra particular interesse pelo cinema e pela fotografia em toda sua obra, que apontam para uma experiência contemporânea na qual o mundo mesmo se mostra como imagem técnica, sob um regime de superficialidade e um espírito de virtualidade que caracteriza um modo de vida no qual a tônica dominante é a da abstração. Já *Videodrome*, por seu período de produção, configura uma obra anterior à revolução dos novos meios da qual fala Manovich, e, por essa razão, apresenta uma relação com a imagem técnica não baseada pela ontologia do computador, ou seja, não submetida, ainda, aos regimes de superficialidade e virtualidade que caracterizam o *pathos da conectividade* de nossa cultura contemporânea.

Referências Bibliográficas

DELEUZE, G. **Cinema 2 – A imagem-tempo**. São Paulo: Editora 34, 2018.

FLUSSER, Vilém. **O Universo da Imagens Técnicas: elogio à superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2018.

FLUSSER, Villém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2009.

GARCIA, M. **Câmera lenta**. São Paulo: Companhia da Letras, 2017.

Garcia, Marília. **Parque das ruínas**. 1. ed. São Paulo: Luna Parque, 2018.

LIMA, Lucas Sanches. 5. Institucionalização. **Relevo**, Curitiba, p. 15–16, 2020.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital**. Barcelona: Paidós, 2005.

MISKOLCI, Richard. Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. **Contemporânea - Revista**

²⁹ FLUSSER, V. Op., cit. 2009. p. 10.

³⁰ MANOVICH, L. Op. cit. p. 64. (tradução nossa)

Semestral do Departamento e do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFSCar, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 278–297, 2016. Disponível em: <http://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/525/211>.

PARENTE, A. Introdução - Os Paradoxos da Imagem-Máquina. In: **Imagem-Máquina**. 2. ed. São Paulo: 34, 1993.

PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. [s.l.]: Perspectiva, 1996.

SALGADO, L. S.; OLIVA, J. T. A produção de uma intimidade ubíqua, esteio da fratura social. **Discurso e Sociedade**, [s. l.], v. 13, n. 3, p. 432–448, 2019.

Recebido em: 28/06/2021

Aceito em: 03/09/2021