

Poéticas do Virtual e os Processos de Subjetivação

Tania Mara Galli Fonseca

Poetics of the Virtual and the Subjectivation Processes

Resumo. Os enredamentos conceituais que se colocam neste texto, situam-no numa espécie de entre disciplinar, no caso, entre informática, filosofia e psicologia. Considera-se que os modos de produção digital propostos pelas NTCl constituem-se como dispositivos disruptores dos limites do corpo sensorial e, sobretudo, de suas potências vitais. As torções e os desencontros entre órgãos sensoriais, de recepção e formalização da mensagem, apontam oportunidades para se pensar a problemática da subjetivação desde o enfoque da experimentação e do devir. Considera-se que as formulações de Gilbert Simondon, a respeito da individuação, fornecem sustentação para que se associe subjetividade e virtual. As reflexões podem igualmente conduzir à problematização dos modos de olhar, indicando a possibilidade de rasgos nas tensões entre visível e invisível.

Palavras-chave: Subjetivação. Virtual. Imagem Digital.

Abstract. The text must be read as interdisciplinary, by using concepts of digital technology, psychology and philosophy. The ways of digital production considered by the NTCl consist as disruptive devices of the limits of the sensorial body and, above all, of its vital powers. That point to chances of thinking the possibilities of subjectivation as experimentation and becoming. It is considered that the formularizations of Gilbert Simondon, regarding the individuation, supply sustentation to associate subjectivity and virtuality. The ideas can also lead to the problematization on the ways of looking at, as well as indicating the possibility of rips in the tensions between visible and invisible.

Keywords: Subjectivation. Virtuality. Digital Image.

A conversa que procuraremos estabelecer com os novos modos de produção de imagens, impulsionar-nos-á na direção de um enredamento conceitual, situado no *entre* de relações disciplinares. Para fins de situar nosso ponto de vista, julgamos interessante delimitar nossa concepção de sujeito-corpo como efeito complexo de agenciamentos maquínicos que se processam incessantemente no *entre* dos corpos, das máquinas, dos discursos e das práticas.

Imersos no mundo, os corpos fazem-se suas dobras carnis. Neles ressoam as potências e as tendências de seu tempo, para o qual se oferecem como vias de passagem. Nos corpos formados, revelam-se as marcas do modo que os produziu, sendo que, portanto, podemos afirmar que abrigam a dupla condição de criaturas-criadores de sua atualidade. Corpos engendrados por tecnologias diversas, fabricações temporalizadas, isentos daquela essencialidade que permitiu a difusão de um paradigma universalizante, a-histórico e naturalizado de homem.

Considerando os novos modos de produção digital como dispositivos disruptores dos limites do corpo sensorial e, sobretudo, de suas potências vitais, buscamos vislumbrar algo das potencialidades subjetivantes das atuais poéticas tecnológicas¹. Pode-se dizer que, hoje, vivemos uma idade social que nos coloca possibilidades de libertar a imagem da noção de verdade e o pensamento dos dogmas da naturalização, da autoria e da origem. A marca da transformação continuada da imagem digital desloca nosso olhar da linearidade tranqüilizante do fio de Ariadne da representação e desorienta-o a ponto de estranhar a quase imperceptível repetição. A possibilidade tecnológica atual de produção de imagens através de abstrações matemáticas, através de gens numé-

ricos, que nada tem a ver com o sistema figurativo - especular e representacional -, que modeliza o nosso modo de ver e pensar, desfere-lhe um golpe mortal. As imagens geradas em computador não são resultado de um agente físico enunciador. Sendo inteiramente sintéticas não dependem de conexões com objetos do exterior, e podem ser consideradas como meta-imagens, ou seja, atualizações provisórias de um campo de possibilidades, algo parcial de um universo plástico potencial que ela não pode jamais exibir no seu todo. Em um certo sentido, a imagem digital é uma hipertrofia dos postulados estéticos do século XV, pois ela realiza, hoje, o sonho renascentista de uma imaginação puramente conceitual passível de ser materializada através de imagens. Realismo desencarnado, puro conceito e abstração, são elaboradas com modelos matemáticos e não em dados físicos arrancados da realidade visível e sensível.

Estaríamos vivendo as possibilidades de ver o invisível? Talvez muito mais, conforme os autores consultados, quando analisam as atuais tendências da cultura do virtual. Para Arlindo Machado, pelo menos "teoricamente uma mesma informação depositada em suportes digitais pode ser atualizada sob forma de música, imagem, texto, escultura holográfica ou qualquer outra modalidade de saída"². Não consistindo senão de *bits* eletrônicos, a informação de natureza eletrônica depende do meio de exibição. Este é que definirá o caráter formal de sua mensagem. Assim, uma peça musical pode ser "vista" em uma tela, uma imagem pode ser "ouvida" numa caixa de som e um poema literário pode ser experimentado como uma escultura holográfica.

Estas torções e desencontros entre órgãos sensoriais de recepção e formalização da mensagem, apontam oportunidades para

pensarmos a problemática do *corpo-sem-órgãos* proposta por Antonin Artaud e estudada por Deleuze e Guattari. Para os autores, o olhar deve ser concebido como a possibilidade de ultrapassamento do que os olhos vêem, e assim, todas as funções corporais que se encontram, por sua vez, capturadas por um funcionalismo moralizado, reducionista de novas possíveis experimentações³.

Por outro lado, e ainda perseguindo as torções que somos obrigadas a afetar, podemos dizer que, enquanto dispositivos expressivos, comunicacionais e informativos, as tecnologias digitais inscrevem-se na geometria fractal que coloca em xeque as últimas garantias do sistema euclidiano da representação, pois consegue operar através de categorias abstratas inexistentes na natureza como o ponto, a linha, o plano e o volume. Na geometria fractal, as relações entre diferença e repetição são demonstradas de forma contundente: cada parte repete a forma macroscópica predominante, como se fosse uma miniatura e o exame pode ser continuado infinitamente, ampliando detalhes cada vez menores e fazendo vir à tona novas reverberações do motivo plástico principal. O princípio fractal consiste em considerar que as formas complexas derivam de padrões elementares, codificados por uma "gerador"; elas operam por conexões aberrantes, desmontam a lógica binária que caracteriza o predominante modo cartesiano de pensar e daí emergem deformações perspectivas, desdobramentos do código perspectivo, produzindo efeitos irrealista e fantásticos. Se o olhar do sujeito contemporâneo permanece determinado por modelos formativos do passado, atualmente é possível dar-lhe a ver uma espécie de realismo conceitual construído por anamorfoses, contrárias à lógica do *déjà vu* e que pervertem as

bases da clássica perspectiva, por negar os postulados da objetividade e da coerência, a ponto de abolir radicalmente a figura especular por meio da abstração //// (inserir aqui novas referências////////).

Em seu processo de reprodução, as formas fractais se complexificam através da acumulação e da superposição sucessiva das formas originais e passam a uma aparência disforme e irregular se comparadas à imagem inicial. Sob aparência anamórfica, sabemos, no entanto, insistir a estrutura original e seu gerador o que nos permite pensar que há padrões de semelhança em qualquer nível de complexidade de uma forma observada e que a parte já contém o todo, o que coloca em questão o princípio mecânico em que as partes só têm sentido em relação ao todo em que se encontram inseridas. Leva-nos a identificar o mundo como um imenso sistema de redes interconectadas, ressonantes e coexistentes, sem que, contudo, possamos continuar falando a respeito do Uno e do Mesmo. Nesta geometria da dobra e da desordem, geometria rizomática e errática, o sistema fractal possibilita realizar essa coisa impossível que é supor que a liberdade, a irregularidade e o acaso possam ser expressos matematicamente e que o caos possa ser um acontecimento de interesse científico, rico em ilações filosóficas e fértil como fonte de produção estética.

É em Félix Guattari que encontramos o nosso prosseguimento. O autor francês nos diz que tudo leva a reconhecer que os conteúdos da subjetividade dependem, cada vez mais, de uma infinidade de sistemas maquínicos. Para ele, "nenhum campo de opinião, de pensamento, de imagem, de afectos, de narratividade pode, daqui para frente, ter a pretensão de escapar à influência invasiva da 'assistência por computador', dos bancos de

dados, da telemática, etc...⁴. Juntamente com o autor, não pretendemos a posição de entrega acrítica aos efeitos propiciados pelos novos maquinismos e tampouco a rejeição dos mesmos. Não vemos sentido, nos movimentos de fazer o homem se desviar das máquinas, consideradas, na verdade, como nada mais do que “formas hiperdesenvolvidas e hiperconcentradas de certos aspectos da subjetividade”⁵. Apostamos em novas alianças entre homem e máquina, desde que estas sejam postas a serviço de novos agenciamentos coletivos e individuais de enunciação e sejam posicionadas como suportes a projetos proto-subjetivos. Reconhecemos que todo e qualquer processo de subjetivação que venhamos a identificar desde a história remota da humanidade aos dias atuais, tem seu engendramento a partir de máquinas diversas embutidas nas instituições e que se expressam como equipamentos coletivos de subjetivação. Estes se constituem como operadores tanto das vozes do poder e das forças do fora, circunscrevem os conjuntos humanos e lhes formam o espírito, quanto das vozes de saber que orientam as práticas técnico-científicas e econômicas, como ainda das vozes de auto-referência que desenvolvem uma subjetividade processual autofundadora de suas próprias coordenadas. Tais vozes são engendradas por cada tempo social e o definem, e apontá-las não significa afirmar uma fundação estrutural universal. Se temos, pois, que os equipamentos coletivos de subjetivação são fabricados historicamente, devemos distinguir, em seu processo, zonas de fratura a partir das quais se reconfiguram forças e compõem-se novas formas de existência.

Na vigência do modo de produção capitalístico⁶, podemos identificar como própria à nossa atualidade, uma intensa e exten-

sa fratura produzida pelas novas tecnologias de comunicação e informação (NTCI), cujas operações, em escala planetária, “tendem a duplicar as antigas relações orais e escriturais. (...) A opinião e o gosto coletivo, por sua vez, serão trabalhados por dispositivos estatísticos e de modelização, como os que são produzidos pela publicidade e pela indústria cinematográfica”⁷. Se temos tido oportunidade de evidenciar que a subjetividade permanece hoje massivamente controlada por dispositivos de poder e de saber que colocam as inovações técnicas e científicas a serviço das mais retrógradas figuras da socialidade, cabe-nos delinear algum horizonte no qual possamos refletir novos modos de nos colocarmos à altura dos desafios da criação do tempo presente. Com Guattari, também afirmamos ser “possível conceber outras modalidades de produção subjetiva – processuais e singularizantes. Estas formas de reapropriação existencial e de autovalorização podem tornar-se, amanhã, a razão de viver de coletividades e de indivíduos que se recusam a entregar-se à entropia mortífera, característica do período que estamos atravessando”⁸.

I - A Imagem Digital como entrada no ilimitado rizoma⁹homem-mundo

Se até o momento temos pontuado alguns elementos e tendências de nossa atual posição, cabe-nos, agora, buscar desembaraçar alguns fios, de procedência diversa, e que supomos devam ser correspondidos e enredados novamente, com vistas à tessitura de uma via de passagem ou mesmo de uma ponte entre o modo digital de produção de imagem e os processos de subjetivação contemporâneos.

Tomaremos, como ponto de partida, a noção de individuação de Gilbert Simondon que

corresponde “à organização de uma solução, de uma “resolução” para um sistema problemático”¹⁰. Encontramos nas formulações deste autor, elementos que nos fazem correlacionar, de forma irresistível, os processos de subjetivação à questão do virtual. Para ele, a categoria de problemático não designa um estado provisório. Ela designa o primeiro momento do ser: o pré-individual, que corresponde à existência no corpo de singularidades em metaestabilidade e em estado de “acavalamento” uma vez que ainda não se comunicam ou não são apreendidas em uma individualidade. A individuação como “resolução” deve ser compreendida como ressonância interna e como informação, sendo que desta última decorrerá a comunicação entre dois níveis díspares, um definido pela forma já contida no receptor e outro pelo sinal trazido do exterior. Se o ser pré-individual não comporta fases, porque se coloca como um plano aberto que contém em si todos os devires em potencial, sendo simultaneamente passado, presente e futuro, o ser individual pode ser reconhecido como o ser fasado, o ser que se desenrola, que se desenvolve e que se encontra, pois, associado ao devir do ser. Desta forma, podemos compreender que o ser jamais é UM: pré-individual, ele é metaestável, superposto, simultâneo a si próprio; individuado é ainda múltiplo, perpassado pela fase do devir que o conduzirá a novas operações.

Se temos afirmado a subjetivação como o eixo de nosso interesse de pesquisa e se a entendemos como processualidade engendrada pelo encontro de uma forma e de uma matéria, isto significa também que devemos nos colocar na direção de uma verdadeira ontogênese, o que significa uma torção nos tradicionais modos de explicá-la. Trata-se de constituir uma ontogênese invertida, uma gê-

nese às avessas, porque não busca explicar a individuação a partir do indivíduo. Supõe, ao contrário, a existência de um primeiro termo, o princípio que traz em si o que explicará que o indivíduo seja indivíduo, e que o mesmo seja recolocado no sistema de realização em que a individuação se produz.

Nosso pensamento tradicional, tende para o ser acabado, individuado, do qual é necessário dar explicação. Consideramos que é necessário fazer uma reversão, considerando primordial a operação de individuação a partir da qual o indivíduo vem a existir e da qual reflete o desenrolar, o regime, e enfim, as modalidades em seus caracteres. Apreendido como realidade relativa, o indivíduo como determinada fase do ser, supõe uma realidade pré-individual anterior e que, mesmo depois da individuação não existe completamente sozinha, pois a individuação não esgota de uma só vez os potenciais da realidade pré-individual. A individuação é, portanto, considerada como resolução parcial e relativa que se manifesta em um sistema que contém potenciais. Desta maneira, o devir é considerado como um modo de resolução parcial de um nó problemático inicial, rico em virtualidades. O ser pré-individual corresponde a um sistema tensionado de forças que procede por saltos quânticos e a individuação não é o encontro de uma matéria e de uma forma prévias que existem como termos separados, anteriormente constituídos. Refere-se a uma resolução que surge no seio de um sistema, sendo instantânea, brusca e definitiva. Para o autor em foco, a vida é individuação perpétua, conforme o modelo do devir. O vivo não é resultado só de individuação, mas teatro de individuação¹¹. O indivíduo vivo é considerado, para Simondon, como sistema de individuação, sistema individuante e sistema individuando-se.

Julgamos que tal enfoque nos permitirá desenvolver nossas análises a partir de um regime lógico que coloca o virtual como cerne do devir e da diferenciação. Percebemos existir uma importante vizinhança entre este determinado modo de conceber a individuação e o fabuloso potencial imanente aos processos de digitalização que, como sabemos, modificam os modelos de representação e questionam o atual estatuto de nossa capacidade corporal. Podemos supor que as potências de imagens digitalizadas instauram um novo regime semiótico em que o referente é anulado remetendo as imagens a si próprias. Todo um modo de buscar assemelhar as formas existentes e operá-las através do reconhecimento, pode dar lugar a processos cognitivos fundados na invenção e que permitem fundir cognição e subjetivação, abrindo rupturas na lógica binarizante que dissocia mente e corpo, razão e afetos. Da mesma forma, abrem-se possibilidades de reversão do platonismo¹², cuja base se institui pela instauração de uma realidade metafísica e ideal que se sobrepõe à realidade mundana e sensível, funcionando como modelo a ser seguido. Pelo platonismo, o sensível é considerado impuro e imperfeito, corrói e arruína as formas ideais e é capaz de apenas produzir cópias e simulacros. O devir é considerado como indesejável processualidade, movimento que evoca a problemática da finitude e coloca em questão pressupostos de uma lógica que opera por identidades, fixando a verdade como essência do ser e ex-conjurando tudo o que dela difere.

Nesta perspectiva, o pensamento faz do mundo e dos sujeitos uma imagem analogizável, expulsando a pura alteridade. Se a imagem se libera da analogia, como nos mostra André Parente¹³, é porque o que pensa nela é um puro interstício como sua possibili-

dade de se metamorfosear.

Acreditamos que os desenvolvimentos conceituais que encontramos na obra de Simondon¹⁴, permitem caracterizar os processos de digitalização como dispositivos dos devires da individuação. Oferecendo imagens liberadas de sua função especular, a digitalização produz aberrações e mesmo monstruosidades em relação aos pressupostos da imagem-mundo-analógica. Nada dela ressoa no modelo e ela pode ser considerada como uma pequena máquina que potencializa os modos de subjetivação calcados na alteridade e na afirmação das potências do falso. A partir de seu poder de se produzir sem referente, ela pode fazer com que venhamos a colocar em análise os nossos próprios modos de ver, oferecendo-se como novas máquinas de visão que, “à primeira vista funcionam seja como meios de comunicação, seja como extensões da visão do homem, permitindo-lhe ver um universo jamais visto, porque invisível a olho nu. Do conhecer infinitamente pequeno ao infinitamente grande um novo universo se “descobre”, se “desvela”, se “cria”, em seus movimentos regulares e caóticos, em suas miríades de dobras, em outras faixas do espectro luminoso para além daquelas captadas pelo olho humano, em outros espaços e em outros tempos também”¹⁵.

O modo de produção digital se oferece, ao nosso ver, também como imagem do pensamento que não se desgruda do tempo, conferindo-lhe o atributo de criador da diferença.

II – A Imagem-labirinto

No contexto das NTIC, a noção de labirinto passa a ser positivada, passando dos sentidos de prisão e desorientação para o de uma arquitetura de complexidade máxima,

desafiadora de uma imaginação radical para encontrar-lhe as possíveis saídas ou “resoluções”, como nos diria Simondon. Metáfora do próprio pensamento, o labirinto se opõe às estradas amplas e pavimentadas da razão segura e certa, iluminada pelas verdades e pelo já conhecido. Nele, os caminhos dobrados, redobrados em circunvoluções, nos fazem dar atenção aos próprios modos de andar, que nos indicam caminhos no ato de seu próprio acontecer. Constituído por volteios, idas e vindas em sentido inverso, expandido em diversas direções, tal como a construção das cidades medievais, o labirinto-rizoma nos impulsiona a uma exploração sem mapas e nos convoca para uma vista desarmada. Nada nele permite prever e calcular a geometria do lugar. Ele instiga a uma geometria dos acasos e a uma inteligência astuciosa. Percorrê-lo significa investigar, explorar-lhe as entranhas, cartografá-lo naquilo que se faz presença em nós como afecção e possibilidade de núpcias, devorá-lo naquilo em que julgamos que nos potencializará. No labirinto, somos navegantes do fora-em-nós, condicionados à situação de estarmos sempre à procura e sempre em busca de ultrapassar seus sobrepostos e intermináveis muros, cavando, no seu espaço, possíveis saídas que, na verdade, nos fazem cada vez mais afundar nas profundidades de suas superfícies. Portas para um fora que, no final das contas, se abrem para o campo de dentro, como aberturas para um horizonte móvel e jamais alcançável. No labirinto, transformamos em habitantes do tempo, oferecemos nosso viver como uma das possibilidades de manifestação da vida, vivemos o interminável e o indeterminado das formas e sofremos a cada uma de suas partidas. Somos, por isto, obrigados ao eterno retorno dessa incessante busca de ultrapassamento dos muros, perseguição que se acende em nós como demonstra-

ção de que estamos vivas. No labirinto, vivemos a vida em suas incalculáveis manobras e nele aprendemos também a localizar nossa vontade de saber e nosso método de fazê-la avançar.

Como nos ensina Paul Valéry em sua primeira aula do Curso de Poética, menos do que um método, porque não aponta caminhos prévios à caminhada a ser realizada, o labirinto nos ensina que o conhecer implica-se com a *poiesis*², estando distante dos cálculos frios e neutralizados da racionalidade técnica e instrumental. No labirinto, viemos a saber que, para conhecer o mundo, precisamos muito mais do que interagir e nos adaptar a ele, temos de deixá-lo trabalhar em nós, afetar-nos para que possamos responder desde este estranho laço de nossa indiscernível implicação. Sua estrutura não se dobra às tentativas de linearização e, em seus volteios, avançamos sem garantias de volta. Somos paradoxalmente curvados e elevados pela complexidade que lhe é imanente, pela multiplicação de suas possibilidades e pela vivência de tempos e espaços simultâneos. No labirinto, somos forçados a nos fazermos à sua altura, sempre ultrapassando limites, fronteiras e desenhando novos contornos imprevisíveis. Nosso modo de percorrê-lo e topar com as insuspeitadas imanências de sua confusa ordem-caos sugerem-nos, de modo instigante, a dimensão ético-estética de nossas escolhas em relação às possíveis estratégias de produção de conhecimentos, de nós mesmos e de mundos. No labirinto, tudo nos é simultâneo, nada está decidido *a priori*. Sua indeterminação prévia, que deve ser entendida como abertura para a multiplicidade, nos autoriza a avançar em nossa construção da ponte-passagem, apontando que a imagem digital como espaço de criação de mundos e ruptura com a perspectiva

de duplicidade signo-real, pode invocar a sensibilidade em relação ao tempo e tratar as potências virtuais como emblema do desejo de trânsito conforme a demanda do momento, emblema da modelagem própria de nosso tempo e de suas formas de conhecer. Se toda a imagem é linguagem, temos, então, na imagem digital, um acesso ao ritmo e à estética da produção de subjetividade contemporânea.

Ao colocar em jogo a formação do olhar, a criação e a leitura da imagem digitalizada permitem-nos entender que o conhecer se dá através da memória como mar aberto de imagens, disponível para ser cartografado pelo presente, memória como espaço virtual capturado pela última vista. É, em pelo menos um pequeno ponto de acoplamento entre o espectador e a imagem que o sujeito se surpreende com o reflexo de seus próprios olhos. Sedução da afecção - via inconsciente - e que faz com que a imagem não seja jamais em si, mas sempre para e com um sujeito. Ela existe na relação. Se o sujeito é considerado como dobra, como espessura do fora-mundo recolhida em si, interior do exterior, é verdade que, para além de uma memória psicológica, ele se torna guardião de uma memória-mundo, história encarnada. O fora é percebido como um plano de forças, informe e caótico, ainda por vir a ser. O sujeito é tido como um dos possíveis efeitos da dobragem destas forças, do que resulta uma forma parcial, porque a feitura de si corresponde sempre a operações de seletividade e desaceleração. Este fora pode também ser pensado como o impensado e o irrepresentável e não podemos acessá-lo sem prontamente aproximá-lo de nós mesmos. Desta forma, existir e subjetivar significa atualizar as virtualidades do fora que se colocam como plano de composição de devires e em relação ao qual o sujeito se posiciona como

canal (*milieu*) de existencialização.

Acreditamos que não existe palavra final, certeza e porto para o pensamento, sendo que o que resta para o sujeito contemporâneo é a manutenção constante da narrativa no sentido de não deixar o labirinto hipertextual fazer calar, pois a vivacidade da imagem constante e deslocada de si, aponta para um mundo aberto e ainda por fazer. É preciso perder o medo de navegar atualizando o virtual que nos espreita e aguarda. É preciso invadir as uniformidades, fortalecer as diferenças e desvirtuar a ordem das coisas. Precisamos desestabilizar o que pretende ser total, global, uniforme, geral. Devemos tecer novos enredos, estabelecer novas ligações na rede de elementos históricos, uma nova trama, um novo enredo, um novo imaginário. Devemos experimentar novas conexões entre a série de eventos que nos cercam e os documentos que conhecemos. Colocar a história em movimento, para apreender-lhe as estruturas, iluminá-la através da descontinuidade produzida por acontecimentos. "As estruturas são as formas de regularidade dos acontecimentos, são as regras imanentes às próprias práticas sociais e que as direcionam em dados sentidos repetitivos, mas que não impede, o acontecimento desviante, a fuga esquivo, a metamorfose inesperada, o acaso instaurador de novos processos"¹⁶.

Para Muniz de Albuquerque, a história não é como um castelo. Ela deve ser considerada como um labirinto de corredores e portas contíguas, aparentemente semelhantes, mas que dependendo da porta que o sujeito escolhe abrir, pode estar provocando um desvio, um deslizamento para um outro porvir.

Se a imagem digital pode ser considerada como imagem-tempo que, em vez de re-

presentar o real já decifrado, visa um real sempre ambíguo, a ser decifrado, pode-se afirmar que ela funda as possibilidades de um neo-realismo, definido, por Deleuze, como “a ascensão de situações puramente óticas (e acústicas) que se distinguem essencialmente das situações sensório-motoras”¹⁷. Na imagem-tempo, é preciso investir os meios e os objetos pelo olhar, que as pessoas e coisas sejam ouvidas e vistas, inventariadas prolongadamente. Na exploração deste real, as situações não se prolongam necessariamente em ação explícita, não são mais de caráter sensório-motor, mas antes, óticas e sonoras, investidas pelos sentidos, antes da ação se formar e afrontar seus elementos. Trata-se de estabelecer com o mundo, uma relação onírica, por intermédio dos órgãos de sentidos, libertos. Do ponto de vista da imagem ótico-sonora, a diferença entre objetivo e subjetivo tem valor apenas relativo e provisório, pois o mais subjetivo é perfeitamente objetivo, já que ele cria o real pela força da descrição visual. E, inversamente, o mais objetivo já é completamente subjetivo, pois substituí pela descrição visual, o objeto “real”. Colocamo-nos num ponto de indiscernibilidade entre real e imaginário e nos permitimos entrar em um novo e admirável mundo e apreender algo intolerável e insuportável, poderoso demais e que excede nossas capacidades sensório-motoras. “Fazer da visão pura um meio de conhecimento e de ação”¹⁸.

Comumente apenas percebemos clichês, ou seja, imagens sensório-motoras das coisas. Não percebemos a imagem inteira das coisas, percebemos sempre menos, apenas o que nos interessa, o que temos interesse em perceber. Poderíamos, neste sentido, pensar a digitalização de imagens como uma poderosa máquina de visão, uma quebra em

nossos enfraquecidos sistemas sensório-motores, para dar lugar a uma outra imagem sem metáfora, que faz surgir a coisa em seu excesso de horror ou de beleza, para além do bem e do mal. Acedendo o olho a uma função de vidência, os elementos da imagem fazem com que ela deva ser lida não menos que vista, legível tanto quanto visível. Imagem-pensante, imagem-tempo que nos toca naquilo em que ainda não somos, mas que já faz parte de nós. Imagem desdobrável, plástica porque carrega consigo as inúmeras possibilidades de configuração e diversos regimes de tempo, pois, ao se transformar também se conserva enquanto memória. Imagem como realização apenas parcial das virtualidades ilimitadas de um programa matemático que opera com base de bits, estes comparáveis a “células-tronco” ou a grãos da matéria-mundo, cuja re-aplicação pode gerar qualquer geografia de qualquer paisagem. Sempre pronta a auto-destruir-se para renovar a cena, a nova imagem afastada do sistema sensório-motor e fabricada sintética e abstratamente, é também anti-genealógica, uma vez que se encontra inscrita na lógica das conexões rizomáticas, as-significantes e descentradas. Sua produção é geradora de possíveis monstruosidades ao olho colonizado. Em sua fabricação, encontramos, sem dúvida, incríveis potencialidades de mutação e de reinvenção. Como nos alerta Guattari, acima referido, tudo dependerá de como se dará a aliança homem-máquina, fazendo-se necessário que esta seja colocada a serviço de novos modos de subjetivação, em que possamos ultrapassar a marca deste humano da qual somos sujeitos.

Referências

- ALBUQUERQUE, Durval Muniz de. No castelo da história só há processos e metamorfoses, sem veredicto final. In: Paasseti, Edson (org.). **Kafka, Foucault: sem medos**. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2004.
- BAIRON, Sérgio. Tendências da linguagem científica contemporânea em expressividade digital: uma problematização. In: **Revista Informática na Educação: Teoria&Prática**. PPGIE/UFRGS. Porto Alegre. V.7, n.2, jul/dez.2004. p.101-156.
- BEAUDRILLARD, Jean. **O anjo de estuque**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2004.
- COUCHOT, Edmond. **Da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.
- DELEUZE, Gilles. **A Imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- _____. & GUATTARI, Félix. "Como criar para si um corpo- sem-órgãos". In: **Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. V.3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.
- FRAYZE-PEREIRA, João A. Recepção estética em exposições de arte: ilusão, criação, perversão. In: Sousa, Edson e outros (orgs). **A invenção da vida**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 2001.
- FUGANTI, Luiz Antonio. Saúde, Desejo e Pensamento. In: **Saúdeloucura**, nº3. São Paulo: Hucitec. 1990.
- GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: Parente, André (org) **Imagem-máquina**. Rio:Ed.34, 1993.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. São Paulo: Edusp, 1996.
- MORAES, Angélica. **A fotografia contemporânea e as novas mídias**. Mídia-Arte. Palestras do 2º Fórum de debates do Prêmio Cultural Sérgio Motta. São Paulo: 2002.
- PARENTE, André (org.). **Imagem Máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- _____. (org.) **Tramas da rede**. Porto Alegre: Sulina, 2004.
- RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibernética**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- SANTAELLA, Lucia. **O corpo na arte: dos anos 1970 à biocibernética atual**. Catálogo da exposição METACORPOS, curadoria de Vitória Daniela Bousso. São Paulo: Ed. Paço das Artes, 2003.
- SIMONDON, Gilbert. **L'individu et sa genèse physico-biologique**. Paris: PUF, 1964.
- _____. A gênese do Indivíduo. In: **Cadernos de Subjetividade/Reencantamento do Concreto**. São Paulo: Hucitec, 2003.
- VALÉRY, PAUL. Primeira aula do Curso de Poética. In: **Valéry, Paul. Variedades**. São Paulo:Iluminuras, 1999.
- ZOURABICHVILI, François. **O vocabulário de Deleuze**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2004.

¹ Machado, Arlindo. Máquina e imaginário. São Paulo: Edusp, 1996.

² Machado, Arlindo, Máquina e Imaginário. São Paulo: Edusp, 1996. p.18.

³ Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. "Como criar para si um corpo- sem-órgãos". In: Mil platôs. Capitalismo e Esquizofrenia. V.3. Rio de Janeiro: Editora 34, 1996. p.9-29

⁴ Guattari, Félix. Da produção de subjetividade. In: Parente, André (org) Imagem-máquina. Rio:Ed.34, 1993. p.177-191

⁵ Idem, p.177

⁶ O termo "capitalístico" foi forjado por Félix Guattari durante os anos setenta para designar um modo de subjetivação que não se acha apenas ligado à sociedades ditas capitalistas, mas que caracteriza também as sociedades, até aquele momento ditas socialistas, bem como as do Terceiro Mundo. Entende o autor que todas vivem uma espécie de dependência/contradependência do modelo capitalista e por isso, do ponto de vista de uma economia subjetiva não há diferença entre elas, pois todas reproduzem um mesmo tipo de investimento do desejo no campo social.

⁷ Guattari, Félix. Da produção de subjetividade. In: Parente, André (org). Imagem-máquina. Rio:Ed.34, 1993. p.186.

⁸ idem, p. 190-1

⁹ Zourabichvili, François. O vocabulário de Deleuze. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 2004. pp. 97. "Subtrair o único da multiplicidade a ser constituída; escrever a n-1. Tal sistema poderia ser chamado rizoma. Diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer, e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza, ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reduzir nem ao Uno nem ao múltiplo ... Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes, de direções movediças. Não tem começo nem fim, mas sempre um meio, pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades".

¹⁰ Simondon, Gilbert. L'individu et sa genèse physico-biologique. Paris: PUF, 1964.

¹¹ Gilbert Simondon. A gênese do indivíduo. In: Cadernos de Subjetividade/Reencantamento do Concreto.. São Paulo: Hucitec, 2003. pp. 97-117.

¹² Fuganti, Luiz Antonio. Saúde, Desejo e Pensamento. In: Saúdeloucura, nº3. São Paulo: Hucitec. 1990. pp.19-82.

¹³ Parente, André (org.). Imagem Máquina. Rio:Ed.. 34, 1993. pp.11.

¹⁴ Simondon, Gilbert. L'individu et sa genèse physico-biologique. Paris, PUF, 1964.

¹⁵ Parente, André (org.) Imagem Máquina. Rio de Janeiro:1994. pp.14.

¹⁶ Durval Muniz de Albuquerque Jr..No castelo da história só há processos e metamorfoses, sem veredicto final. In: Paassetti, Edson (org.), Kafka, Foucault: sem medos. Cotia-SP: Ateliê Editorial, 2004.,pp. 17.

¹⁷ Deleuze, Gilles. A Imagem-tempo. São Paulo: Brasiliense, 1990. pp.11.

¹⁸ idem, pp.29.

Recebido em agosto de 2005

Aceito para publicação em dezembro de 2005

Tania Mara Galli Fonseca

Universidade Federal do Rio Grande do Sul/
Programa de Pós-graduação em Informática
na Educação e Programa de Pós-graduação em
Psicologia Social e Institucional
E-mail: tfonseca@via-rs.net