

**A IMAGEM DO TEMPO SUSPENSO:**

**HIPER-EMISSÃO, ESVAZIAMENTO E ECO NOS PROCESSOS DE CRIAÇÃO[[1]](#footnote-1)**

**Robson Kumode Wodevotzky[[2]](#footnote-2)**

**Resumo**

Este trabalho abordará o ambiente da *web*, sobretudo em seus aspectos que procuram abstrair a corporeidade e a espacialidade de seus interatores para apreendê-los em um movimento labiríntico que estimula o consumo e a produção de novas imagens; neste contexto, há um deslocamento temporal para um tempo proposto pelas imagens, uma suspensão temporal, que reverbera nos processos criativos que, retroalimentados, sustentam e normalizam a lógica do ambiente. O objetivo deste trabalho é investigar como a *iconofagia* e a *imagem do tempo suspenso* reverberam nos processos de criação hodiernos, com a crescente utilização de dispositivos digitais em rede, em um fluxo hiper-emissivo e como eco, e suas devidas implicações. Para tanto, utilizaremos como quadro teórico central a teoria da imagem de Norval Baitello Jr, a mediosfera de Malena Contrera, o sistema das ideias descrito por Edgar Morin e os conceitos sobre o ambiente cibercultural de Eugenio Trivinho.

**Introdução**

O presente trabalho tem como ponto de partida minha investigação pregressa acerca das reverberações culturais presentes no ambiente das *webséries[[3]](#footnote-3)*. A hipótese trabalhada foi a de que esse ambiente pretende apreender interatores para que se monetize com o tempo de vida deles, obliterando o mundo concreto com o excesso de imagens que, conforme análise, se apresentam de maneira acelerada e buscam provocar a interação entre os interatores. Para tanto, o trabalho analisou conteúdos audiovisuais pensando-os como mímesis do ambiente cultural em que estão inseridos; assim, suas formas são reverberações do *modus vivendi* da sociedade consumidora desses vídeos que, por sua vez, atualiza seu comportamento reverberando o que é consumido – afinal, numa lógica ambiental esses movimentos são indissociáveis (WODEVOTZKY, 2015).

Ampliando esse pensamento, é possível afirmar que outros processos de criação presentes neste mesmo ambiente também reverberam o *modus vivendi* de quem os consome, num processo retroalimentativo, destarte não se limitando às *webséries*: todos os processos de criação que passam pelas redes e seus dispositivos – estando esses processos *offline* ou *online* - são contaminados por eles em alguma medida, e apresentam traços que reverberam a lógica do ambiente. Não é possível escapar ileso do turbilhão de imagens esvaziadas presentes nas redes, como tentaremos demonstrar a seguir, e assim os processos de criação são contaminados pela lógica do ambiente, promovendo uma cultura do eco. É possível verificar essa tendência nos audiovisuais feitos para o *Youtube* (ficcionais, *vlogs*, *ao vivo*), nas *lives* de *Instagram*, e em outras manifestações artístico-midiáticas que se valem de imagens *in effigie* como alimento dos processos de criação; imagens que engolem o espaço endógeno e se instalam como se fossem a fantasia, eliminando o poder da força da imaginação; imagens que engolem corpos para se auto-replicarem de maneira literal, esvaziadas de simbólico, em um fluxo hiper-emissivo.

Essas imagens, esvaziadas, se tornam a plataforma hodierna para a alteridade (espectral), impelindo todos a se projetarem como imagens afim de interagirem com outras imagens, que eclipsam os corpos doravante seus referentes e o espaço-tempo concreto circundante. Criam novo espaço-tempo simbólico, suspenso, que se sustenta de corpos que criam mais imagens que se passam por esses corpos: imagens esvaziadas, *in effigie*, que engolem corpos que se tornam imagens, que propõem novos espaços e novas temporalidades.

Neste contexto, o objeto de estudo é a *imagem do tempo suspenso e sua reverberação nos processos de criação no contexto cibercultural*; considerando que esses processos passam a sustentar a temporalidade do ambiente que anteriormente contaminou seus processos criativos, num ciclo retroalimentativo. Como objetivo específico, o trabalho investigará a hiper-emissão, o esvaziamento e o eco que estruturam a lógica desse ambiente.

**Imagem do tempo suspenso**

Segundo Vilém Flusser, para se chegar nas imagens técnicas – conceito que podemos relacionar com as imagens que se apresentam na *web –*, existe um processo de abstração, o qual ele chama de *escalada da abstração.* Ela se inicia com corpos e se conduz rumo ao vazio, a pontos nulodimensionais. Primeiro o corpo é abstraído para ser representado em imagem – que tentam representar e explicar o mundo – e se torna bidimensional (com os desenhos em superfícies); em seguida, as imagens viram conceitos unodimensionais (a escrita linear, que tenta explicar as imagens), e desses conceitos surgem os pontos, cálculos, grânulos sem dimensão – que tentam calcular os conceitos –, que se reúnem e novamente se tornam imagens (desta vez sem dimensão, imagens técnicas), gerando um processo de abstração em que se anula a corporeidade nessas imagens (FLUSSER, 2008). Quando o excesso de imagens nulodimensionais, iconofágicas, engolem e procuram abstrair corpos, existe um deslocamento espaço-temporal. Se os vínculos comunicacionais começam e terminam no corpo (PROSS, 1972, p. 128), e o corpo só se sincroniza a um outro de maneira espaço-temporal (WYSS, 1975, p. 69), vivemos uma reconfiguração da maneira com que nos comunicamos;[[4]](#footnote-4) agora, cada vez mais midiatizada por imagens, muitas vezes esvaziadas (pois sofrem um processo de esvaziamento simbólico, em que muitas vezes não possuem sequer referente real), que pretendem suspender o tempo da sincronização social corpórea,[[5]](#footnote-5) e anular – mesmo que simbolicamente – o tempo da pulsação do corpo, o tempo da vida.[[6]](#footnote-6) A imagem se torna interlocutora em espaços onde o corpo se apresenta de maneira aparentemente solitária, sem outros corpos ao redor, mas na companhia de imagens que se colocam como corpos. O corpo na cibercultura precisa se projetar nulodimensionalmente para sociabilizar com outras imagens. Assim, há um desaparecimento, mesmo que simbólico, das espacialidades e corporeidades concretas.

A respeito do desaparecimento simbólico da concretude, Eugênio Trivinho diz que com a cibercultura

a cidade, o corpo e o outro desaparecem do campo de visão – isto é, sofrem uma morte simbólica – em prol de suas respectivas versões espectrais, imateriais, áudio/imagéticas, doravante referências centrais do pensamento e da ação. (TRIVINHO, 2007, p. 25).

Sobre a maneira como são impelidos os corpos à abstração espectral das redes, Trivinho diz que

[...] a assunção do imperativo da presença espectral conduz o sujeito a “torcer” a circulação do simbólico e do imaginário mediáticos correntes, a (tentar) entretece-los nessa aspiração projetiva no reino reciclável das abstrações espectrais, para fazê-lo passar necessariamente pela encenação do si-próprio e dos pertences e interesses consortes. (TRIVINHO, 2010, p. 4).

As imagens passam a ser a plataforma para a sincronização social, agora de imagens com imagens e em um espaço-tempo suspenso. Assim, se concebemos o mundo a partir de imagens, que construímos em um movimento indissociável entre as imagens endógenas e exógenas (BELTING, 2014), a imagem que concebemos do tempo é de novo tipo: não mais o tempo da pulsação do corpo, nem o tempo que mede relações entre fenômenos naturais, sequer o tempo de sincronização social corpórea, mas um tempo de sincronização através de imagens (que possuem suas próprias temporalidades, criam e recriam ambientes), que pretendem suspender a concretude e as relações corpóreas – *uma imagem de tempo suspenso.*

O ambiente (ambiente significa *ser nos dois lados*), é o todo que configura e reconfigura a tudo que por ele está conectado. Todos os elementos culturais presentes em um ambiente, com suas porosidades, reverberam a tudo que por eles estão interligados. Norval Baitello diz que “estar em um ambiente significa estar integrado a ele, configurando-o e sendo configurado por ele” (BAITELLO JUNIOR, 2014, p. 5). Neste contexto, os processos de criação reverberam esse tempo suspenso nos elementos utilizados em suas construções, que pretendem apreender o interator – engolido pelas imagens e agora também imagem – e retemporalizá-lo.

Na *web*, o conteúdo pretende continuar indeterminadamente disponível para acesso, se fixando no tempo. Intenciona sempre estar lá, mesmo que perdido em incontáveis universos de dados. Por outro lado, para os consumidores, esse conteúdo se apresenta de forma panfletária: é preciso consumir rapidamente para, em seguida, descartar. Assim é possível tentar consumir mais conteúdos, a fim de um dia – mesmo que de maneira sabidamente fracassada – conseguir consumir a totalidade do que se apresenta nas redes. Descartar rapidamente é abandonar a contemplação e também desconsiderar a duração eterna do conteúdo. Tudo se volatiliza, se descarta: tudo se torna lixo. Destarte, se se posiciona nas redes em busca da imortalidade que as imagens oferecem, consegue-se um efeito contrário: na tentativa da reescritura cibercultural de tudo o que é concreto,[[7]](#footnote-7) há um esvaziamento sígnico da concretude ao se transferir a importância do concreto para as imagens; em seguida, pela velocidade que é consumida, a imagem no virtual também se esvazia e se torna lixo. A imagem na *web* descaracteriza o propósito das primeiras imagens, que é a busca pela imortalidade. Na *web*, a imagem parece procurar o efêmero, o descartável. Se atualmente há uma transferência incessante de tudo para o virtual, abandonando a concretude, em uma compulsão que leva à hiper-emissão, e no virtual essas imagens se esvaziam e se descartam, caminha-se para a vivência em um espaço-tempo descartável. Um espaço-tempo simbólico que suspende, esvazia, se esvazia e se perde; se descarta e desaparece. É uma suspensão que, na aceleração se desacelera, na desaceleração se esvazia, e no vazio se descarta. Tempo que consome, descarta e se descarta, abolindo qualquer vestígio que dele futuramente se possa ter – a saber que essas informações não são mais físicas e, portanto, não podem ser tocadas e guardadas fisicamente, com o neodarwinismo tecnológico cibercultural,[[8]](#footnote-8) em um futuro breve não poderão mais ser acessadas; se encontrarão em um limbo inacessível, num tempo eterno devorador que se esvaziou, que se autodevorou, realizando um processo de autofagia. Engole para se engolir. Um tempo suspenso pelas imagens de imagens, esvaziadas, que promovem a cultura do eco nos processos de criação. A imagem do tempo suspenso é a desarticulação corpóreo-social, a abstração do corpo, a entropia dos processos presenciais (e do corpo), o vazio, a morte em vida, o nada.

**Iconofagia e eco**

Primeiro a humanidade produz imagens em plataformas midiáticas, a partir de suas imagens endógenas e de suas experiências corporais. Aqui tem-se um movimento antropofágico puro: corpos devoram corpos e a partir das imagens endógenas que se constroem nesse movimento, surgem as imagens exógenas. Em seguida essas imagens criam espelhamento, se constroem em eco, alimentando-se imagens de imagens, em um movimento de iconofagia pura. Depois corpos devoram essas imagens, que não são mais imagens de coisas, mas imagens de imagens de coisas, em uma iconofagia impura. Por fim, essas imagens devoram os corpos, em uma antropofagia impura, finalizando o processo *iconofágico*. (BAITELLO JUNIOR, 2014, p.74). Baitello diz que

O mundo das imagens exógenas só sobrevive e se mantem se for alimentado por espelhamento. E alimentar pelo espelhamento é alimentar com imagens idênticas ou similares. Alimentar por espelhamento é o princípio da endogamia intrínseca das séries. Uma vez que já se descartaram as possibilidades construtivas de um novo *oikos*, só os ecos conferem legitimidade às imagens que nos são impostas invasivamente. (...) Ao produzir imagens em série, precisou produzir receptores em série. Ao transformá-los em imagens, procurou se desfazer dos escombros e detritos resistentes, que não cabiam no circuito fechado das imagens espelhadas em forma de labirinto. E nos labirintos das séries, na catástrofe do sempre igual, sucumbimos todos os dias em nossa corporeidade que insiste e resiste. (BAITELLO JUNIOR, 2014, p.77)

A partir dessas imagens vive-se emoções em eco, em temporalidades em eco: a partir das imagens programa-se comportamentos, modelos e sensações. Vive-se em ambientes em eco criados por imagens em eco.

**A gula reversa**

O excesso de imagens exógenas em plataformas midiáticas faz com que se queira consumi-las com velocidade: quanto mais veloz, mais imagens serão engolidas. Com a velocidade, perde-se o tempo da contemplação. Como as imagens agora invadem as casas de maneira eólica e elétrica, há sensação de domesticação e controle sobre elas. No entanto, quando se consome essas imagens, que são ecos de outras imagens, deixa-se ser engolido por elas. Consumindo é-se consumido, controlado. Sem contemplação, ao consumirmos imagens elas é que nos consomem, recriando seus ambientes e nos aprisionando em um labirinto serial de imagens com seus próprios propósitos em eco.

Quando imagens engolem corpos, há uma inversão: os corpos passam a ser alimento para as imagens. A reprodutibilidade faz com que haja uma inflação de superfícies e assim sucumbem os corpos, com a perda da profundidade, e se tornam imagens.

É necessário tornar-se imagem para relacionar-se com outras imagens, através dos avatares nas redes. Todos são imagens, que possuem imagens de todos a todo momento, mas em momento nenhum. As imagens recriam espacialidades e corporeidades, no entanto superficiais. Se todos estão nas redes, de maneira imagética, é necessário inserir-se nesse ambiente, transformar-se em imagem para que se possa relacionar com outras imagens. As imagens passam a ser a plataforma principal de relacionamento sociocultural. Se não se insere nas redes, sofre-se de morte simbólica própria das redes. Alimentando-se de imagens, serve-se de alimento às imagens, abdicando-se de suas corporeidades.

Quando não há tempo para a decifração das imagens, elas devoram quem tenta consumí-las. Assim, alimentam-se de corpos e se multiplicam em eco; as novas imagens engolem novos corpos e se recriam novamente, num ciclo retroalimentativo, sustentando um sistema de ideias.

**A noosfera**

Em *O Método 4: a vida das ideias*, Edgar Morin nos presenteia com seu pensamento complexo para evidenciar a emergência e a vida das ideias na cultura humana. Ele trabalha detalhadamente a questão do ciclo da ideia, que é gerada por cérebros/pessoas, mas também estruturam cérebros/pessoas, a medida que se constitui como estrutura interna do pensamento, criando paradigmas - discorreremos sobre isso a seguir, quando falarmos sobre o *imprinting*. Quando uma ideia (aqui num sentido amplo: linguagem, conhecimento, mito, etc) é gerada, ela constitui e se coloca em um espaço denominado como *Noosfera* por Morin[[9]](#footnote-9), onde ganha vida e certa autonomia.

No preenchimento do imaginário por essas ideias, as imagens primordiais – como os arquétipos -, que fazem parte do inconsciente coletivo, são animadas e deixam de depender de quem as pense, as constitua; elas passam a pensar-se e constituir-se por si próprias. Uma vez que passam a existir pela crença que depositamos nelas, não há mais como negar-lhes suas existências, suas realidades.

Oriunda das próprias interações que tecem a cultura de uma sociedade, a noosfera emerge como uma realidade objetiva, dispondo de relativa autonomia e povoada por entidades que denominaremos “seres de espírito” (MORIN, 1998, p.139)

Criamos esses *seres de espírito* e eles passam a criar o universo onde habitamos: a cultura humana, um ambiente complexo que configura a todos e é reconfigurado por tudo aquilo que o permeia. Sobre essa relação, Morin diz que

Assim como as plantas produziram o oxigênio da atmosfera, agora indispensável à vida terrestre, as culturas humanas produziram símbolos, ideias, mitos, que se tornaram indispensáveis às nossas vidas sociais. Os símbolos, ideias, mitos, criaram um universo *onde os nossos espíritos habitam*. (MORIN, 1998, p.140)

Assim, insuflamos a vida desses seres que compõem a noosfera, e somos permeados, insuflados de volta em nossa cultura por esses seres. Esses seres, deuses, extraem de nós nossos desejos e temores e, mesmo que “produzidos por mortais, tornam-se imortais e regem o destino dos mortais” (MORIN, 1998, p.145); sobrevivem aos nossos corpos no imaginário, se refazem e são insuflados por outros corpos que se alimentando deles servem também de alimento a eles.

A noosfera, então, é parte da cultura, senão ela própria. São os seres, as ideias, os mitos, que são criados para justificar a existência humana, e passam a regê-la, em uma esfera própria, a dar sentido à vida através da cultura. No entanto, é necessário observar nessa relação que a noosfera é criada pela humanidade, assim como a humanidade passa a ser direcionada pela noosfera; “a sociedade faz a linguagem que a faz, o homem faz a linguagem que o faz e fala a linguagem que o exprime” (MORIN, 1998, p.198) – o homem cria os seres que o libertam, e se aprisiona por esses mesmos seres, uma vez que só é capaz de se expressar através deles. Destarte, “somos prisioneiros daquilo que nos liberta e libertos por aquilo que nos cerca” (MORIN, 1998, p.210).

A noosfera alimenta e constitui a espinha dorsal da cultura humana, mostrando-se e tocando corpos que se utilizam de suas múltiplas sensorialidades e, estimulados, geram imagens endógenas que, por sua vez, são externadas e se tornam e alimentam os seres da noosfera. Contudo, se a noosfera ganha autonomia e, utilizando-se e impondo-se através do excessivo universo de imagens mediaticas, mostra-se aparentemente com um corpo (as imagens se mostram como se fossem corpos, no entanto são apenas superfícies) – sendo animada pelas imagens em plataformas mediaticas, que pretendem substituir espaços e corpos concretos -, é necessário refletir sobre a influência que ela passa a ter sobre os corpos (cérebros/pessoas) e, em nosso recorte específico, sobre as multissensorialidades corpóreas e as imagens endógenas que, *a priori*, deveriam ser o substrato dos processos de criação. Para além disso: se o corpo é simbolicamente abstraído, sendo soterrado pelo excesso de imagens mediaticas, como se dão os processos de criação? Tentaremos esboçar esse cenário adiante.

**Esvaziamento: a mediosfera**

A partir do conceito de noosfera trabalhado por Edgar Morin[[10]](#footnote-10), Malena Contrera desenvolve um desdobramento da noosfera: a *mediosfera.* A mediosfera surge quando as *media* se alimenta dos seres da noosfera, mas esvazia seus significados, estereotipando e reduzindo sua carga simbólica, afastando-os gradativamente de suas raízes na noosfera, inflando e criando um universo próprio.

Para dar corpo aos seres da noosfera, inventamos instrumentos que possam mostrá-los. Não são os aparatos tecnológicos que permitem a existência visual e física dos seres da noosfera, mas os aparatos que são criados de acordo com as necessidades desses seres aparecerem. Pouco a pouco viramos escravos desses aparatos, desses objetos, transferindo nossos olhares da noosfera para as imagens nessas plataformas mediáticas. As imagens mediáticas, diferentemente dos seres da noosfera – que se alimentam e alimentam nossos espíritos/cérebros -, se alimentam de nossos olhares, de nossos corpos, afim de esvaziarem o campo simbólico de suas fontes (a noosfera) e criarem um estado de certa *hipnogenia* em quem as olha, um estado de inércia para que possam ser replicadas, reproduzidas em eco, e possam monetizar com o tempo de vida de quem as consome. “Como o alimento das imagens é o olhar e como o olhar é um gesto do corpo, transformamos o corpo em alimento do mundo das imagens” (BAITELLO, 2014, p.86).

Se as imagens se alimentam de olhares, vale dizer que as imagens na mediosfera se alimentam de nossa energia, do esvaziamento de nossas raízes culturais, da obliteração, grosso modo e se não considerarmos que a mediosfera pertence à noosfera, da própria noosfera.

Com o excessivo uso desses aparatos, com a cultura da hipertrofia da visão – que atrofia os demais sentidos -, com a obliteração do campo simbólico da noosfera pela mediosfera, tem-se esvaziado os processos de produção de imagens endógenas. Passa-se a ver e apenas com os olhos; o corpo e suas multissensorialidades é deixado de lado e, com isso, as imagens endógenas. As imagens mediáticas não precisam de cérebros/corpos para processá-las, precisam apenas ser vistas e replicadas. Essas imagens engolem a tudo: corpos, tempos, espaços.

A proliferação de imagens exógenas que vemos nos ambientes urbanos (seja no ambiente das cidades, seja nos ambientes virtuais) catalisa todo nosso tempo e energia, e consequentemente temos dado pouca atenção às imagens endógenas. Basta considerarmos o tempo que dedicamos à televisão, à internet, à telefonia em geral, e o tempo que dedicamos ao sonho, aos relatos ou registros de sonhos, ao devaneio, ao ócio, à contemplação, à meditação, à dança ou à prática de alguma arte corporal (prática de geração de imagens interiores sômato-motoras), conversas com o inconsciente e aberturas ao acaso. (CONTRERA, 2010, p.58)

Esse fenômeno, de supressão da produção de imagens endógenas, demonstra uma certa incapacidade de lidar com o concreto, com corpos – inclusive o de si mesmo. Demonstra o medo que se tem de seus próprios fantasmas, seus deuses, os seres da noosfera. Por medo externa-se as imagens endógenas e elas se inflacionam em plataformas mediática que engolem tudo em sua volta, contudo agora esvaziadas de seus significados. Assim, suprimem o espaço de pensamento, a capacidade de produção de novas imagens endógenas, a capacidade de lidar com o simbólico. A respeito disso, Contrera diz que

Dessa maneira, a necessidade de transformar tudo em imagem exógena evidencia a incapacidade humana contemporânea de lidar com o universo das imagens endógenas que, em última instância, é o universo do simbólico. Estamos, portanto, falando da crise das capacidades de simbolização do humano, que gera uma regressão às formas literais de ação e busca de solução para os conflitos. (CONTRERA, 2010, p.106)

E como estratégia para sua disseminação, para o engolimento do corpo e sua contínua reprodução, as imagens anestesiam: esvaziadas, aceleram o tempo de exposição, suspendem o espaço de pensamento, esgotam a capacidade para lidar com o simbólico, extinguem as relações corporais – passamos a conviver com o outro transmutado em imagem (esvaziada), e nos transpomos como imagens para nos relacionar com ele -, suspendem o espaço-tempo com a obsessão em eliminar a presença concreta em busca de uma onipresença nas redes através de imagens. Como sintoma, passa-se a buscar meios mais rápidos para o consumo de mais imagens em menos tempo, excluindo o tempo da contemplação e esvaziando o sentido que pode-se extrair das experiências. Ao passo que consome-se mais, a imagem se imprime mais e mais, impelindo todos a produzir, em um gesto contínuo e desesperado de hiper-emissão: transmite-se as vidas, em suas literalidades, em um processo centrado na produção do máximo de informações com o mínimo de sentido. Sobre a literalidade, Contrera diz que

Uma das principais consequências dessa crise do pensamento simbólico é o triunfo da literalidade, ou seja, a diminuição da capacidade simbólica e metafórica do pensamento humano, derivando-se desse processo uma espécie de pensamento empobrecido e empobrecedor (...) que, por fim, acaba se exaurindo no não sentido de sua própria existência. (CONTRERA, 2010, p.74)

Passa-se a “transformar tudo em imagens sem referente. O corpo referente foi apagado e por isso não é possível evocá-lo” (CONTRERA, 2010, p.107). Assim,

A cruzada realizada pela sociedade industrial e pelo imaginário midiático contra o imaginário cultural, este último sempre descontrolado e subversor, gerou por um lado um mundo de objetos concretos desalmados, e por outro lado, um mundo de imagens em abismo, que não se referem a nada a não ser a si mesmas, destruindo os contatos entre a imagem e a experiência humana corporal, renegando o corpo e a materialidade do mundo às sombras da exclusão (CONTRERA, 2010, p.109)

É na mediosfera, com o excesso de imagens mediaticas esvaziadas, que se dão os processos de criação; agora desconectados do o corpo e de suas multissensorialidades, das imagens arcaicas, e dos seres da noosfera.

**Hiper-emissão e *imprinting* da mediosfera**

Se por um lado entra-se em um êxtase tecnológico-mediatico, em um frenesi de consumo e produção de imagens que tentam reparar e preencher – sem explicar – o vazio de nossas existências, o gesto compulsório e desesperado de produção de imagens de tudo se dá pelo *imprinting* da mediosfera nos processos de criação.

O termo *imprinting,* utilizado por Edgar Morin para explicar o sistema das ideias (primeiro capítulo de *O Método 4*), designa um pensamento ao qual é-se exposto que configura todo o sistema das ideias: mais do que influenciar o sistema, ele o estrutura internamente, de maneira paradigmática.

A cultura fornece ao pensamento as suas condições de formação, de concepção, de conceitualização. (...) Trata-se aqui não tanto de um determinismo sociológico exterior quanto de uma estruturação interna. A cultura e, *via* cultura, a sociedade estão no *interior* do conhecimento humano. (MORIN, 1998, p.24)

Desta forma, a cultura gera o conhecimento, que gera a cultura, em um ciclo de retroalimentação. Quando um indivíduo entra em contato com a cultura, através das organizações sociais, e tem um *imprinting* dela, que estrutura internamente seu pensamento, ele passa a gerar novamente elementos culturais (através de capital cognitivo) que mantem a estrutura anterior. Assim, o indivíduo gera capital cognitivo que mantem a cultura, que dita regras e normas para a sociedade, que governa o indivíduo, e assim continuamente, retroalimentando um complexo ambiente.



A cultura (...) é organizada/organizadora *via* o veículo cognitivo da linguagem, a partir do capital cognitivo dos conhecimentos adquiridos, das competências aprendidas, das experiências vividas, da memória histórica, das crenças míticas de uma sociedade. Assim se manifestam “representações coletivas”, “consciência coletiva”, “imaginário coletivo”. (MORIN, 1998, p.19)

Essa visão demonstra como o sistema das ideias apresenta-se, de certa forma, em um modelo determinista, onde a maneira como a sociedade rege e apresenta os elementos culturais ao indivíduo, determina, estruturando internamente seu pensamento, como a própria cultura será retroalimentada. No entanto, a cultura *abre e fecha* para que as potencialidades do indivíduo possam atualizar o capital cognitivo: o sistema possui brechas. A cultura

Abre e atualiza fornecendo aos indivíduos o seu saber acumulado, a sua linguagem, os seus paradigmas, a sua lógica, os seus esquemas, os seus métodos de aprendizagem, de investigação, de verificação, etc., mas (...) fecha e inibe com suas normas, regras, proibições, tabus, o seu etnocentrismo, a sua auto-sacralização, a sua ignorância da ignorância. (MORIN, 1998, p.20)

Sempre que a cultura fecha, ela normaliza os novos elementos nela implantados, que passam a ser o novo *imprinting* para a sociedade e os indivíduos.

Desde então, o *imprinting* impede de ver diferentemente do que mostra. Mesmo quando se atenua a força do tabu, que proíbe, como nefasta e perversa, toda idéia não-conforme, o *imprinting* cultural determina a desatenção seletiva, que nos faz considerar tudo aquilo que não concorde com as nossas crenças, e o recalque eliminatório, que nos faz recusar toda informação inadequada às nossas convicções, ou toda objeção vinda de fonte considerada má. (...) A alucinação, que faz ver o inexistente, junta-se à cegueira, que oculta o existente. (MORIN, 1998, p.30)

Assim a cultura determina não apenas o pensamento através de uma estruturação interna, mas toda a forma como se vê o mundo.

Dessa maneira, a cultura é co-produtora da realidade que cada um percebe e concebe. (...) A percepção visual é submetida a categorizações, conceitualizações, taxonomias, que influenciarão o reconhecimento das cores, das formas, dos objetos. O conhecimento intelectual organiza-se em função de paradigmas que selecionam, hierarquizam, rejeitam as ideias e as informações, bem como em função de significações mitológicas e de projeções imaginárias. Assim se opera a “construção social da realidade”. (MORIN, 1998, p.25)

Quando a mediosfera se organiza em um sistema de ideias fechado, ela usa do *imprinting* para estruturar o pensamento dos indivíduos, que passam a replicar o modelo sem questioná-lo. Mais do que isso, passam a ver o mundo a partir da mediosfera, que se apresenta como a nova normalização. Quando é impulsionado a fabricar imagem de imagem, deixa-se ser engolido pelas imagens, produz imagens literais de mundo, deixa de ser capaz de entender o universo simbólico por trás da imagem que se esvaziou, é porque foi subordinado ao sistema fechado das ideias onde se normalizou a mediosfera. E quanto mais se produz nesse sistema, mais fechado ele fica criando *imprinting* para novos indivíduos. A emissão na mediosfera a retroalimenta e a sustenta. A hiper-emissão garante sua força, sua promoção, seu sistema fechado. Quanto mais literalizante, abstraído de campo simbólico, mais fechado é o sistema da mediosfera, que não admite o entendimento da noosfera, do simbólico. Assim, sucumbem os corpos e suas multissensorialidades, *e os processos de criação são engolidos pelas imagens esvaziadas da mediosfera.* Cada vez mais vê-se a reprodução da reprodução, como um eco, nos processos criativos, a busca pela fórmula estética e não pelo seu significado simbólico, a transformação do corpo em uma imagem *in effigie*; imagem de imagem, sem significado ou referente real. Não importa mais a sensação, os sentidos, mas o prazer do consumo, da quantidade de produtos consumidos, da velocidade que se apresenta imagens desanimadas ininterruptamente; assim não há tempo de contemplar, passa-se para um movimento de gula onde nada mais satisfaz, nada mais movimenta o imaginário interior. É um movimento hipnótico, que deixa o corpo inerte, catatônico, acomodado. Não há mais situação de conflito, mas também não há mais prazer: é um “continuum de mesmice e acomodação” (CONTRERA, 2010, p.68).

O êxtase, antes buscado em técnicas rituais e/ou religiosas (respiração, jejum, uso ritual de alucinógenos, dança, canto, recitação de textos sagrados, etc.), agora é buscado no uso da tecnologia eletrônica. Tornamo-nos usuários – adictos – do êxtase tecnológico. (CONTRERA, 2010, p.54)

**A cultura e os processos de criação: a retomada do simbólico**

Ivan Bystrina, semioticista alemão, desenvolveu um pensamento voltado à constituição e funcionamento da cultura. Segundo Bystrina, dentre as raízes fundantes da cultura, os elementos primordiais, ele destaca quatro: *o sonho, o jogo, os estados alterados da consciência, e as loucuras/psicopatologias* (BYSTRINA, 1995). É importante observar que esses quatro elementos estão intrinsicamente conectados ao corpo e suas multissensorialidades; tratam-se de elementos que evidenciam linguagens arcaicas, anteriores à instituição da cultura, que são organizadores dela. Se a noosfera é a cultura, esses elementos são as *raízes da noosfera*.

Em um mundo condicionado pela mediosfera, com processos culturais determinados por ela, é necessário retomar os elementos constituidores da noosfera, da cultura, para que se possa realimentar as imagens através dos processos de criação, retomar o simbólico perdido e estabelecer novos *imprintings* que rumem ao retorno da noosfera; assim, ao retorno do corpo, suas multissensorialidades, à des-literalização das imagens, ao retorno do campo simbólico.

Reconhecer o sistema de ideias onde se dá um *imprinting* é o primeiro passo para a abertura dele e para a transformação de seu elemento normalizador. Segundo Morin,

É verdade que, todo conhecimento, inclusive o científico, está enraizado, inscrito no e dependente de um contexto cultural, social, histórico. Mas, o problema consiste em saber quais são essas inscrições, enraizamentos, dependências, e de perguntar-se se pode aí haver e, em que condições, uma certa autonomização e uma relativa emancipação do conhecimento e da ideia (MORIN, 1998, p.17-18)

Assim, se os processos de criação existem para criar elementos que possam preencher vazios sensoriais, para tentar explicar e dar esperança às provocações da existência, é necessário debruçarmo-nos em um pensamento crítico-reflexivo que possa trazer luz no exercício de tentar regenerar a noosfera e seu campo simbólico. Talvez o esmiuçamento das raízes constituidoras da cultura apontadas por Bystrina conectadas a um pensamento de processo de criação (e reconexão com os elementos arcaicos da cultura, com o que há de profundo nas imagens), possa ajudar na elaboração desse pensamento. Ademais, processos centrados em imagens que não são processadas esvaziam essas imagens e eliminam o espaço de pensamento e o próprio corpo; obliteram o espaço-tempo circundante aprisionando o corpo em uma temporalidade suspensa a partir da qual, em estado de hipnogenia, alimenta imagens vazias que se multiplicam de maneira hiper-emissiva e em eco, consomem outros corpos e normalizam esse tipo de processo de criação.

**Palavras-chave:**

Iconofagia; Imagem do tempo suspenso; Processos de criação; Eco; Cibercultura.

**Referências**

BAITELLO JUNIOR, N. **A era da iconofagia**. São Paulo: Paulus, 2014.

BELTING, H. **A verdadeira imagem**. Porto: Dafne, 2011.

BLUMENBERG, H. **Tiempo de la vida y tiempo del mundo**. Valencia: Pré-textos, 2007.

BYSTRINA, Ivan. **Tópicos de semiótica da cultura.** Trad. Norval Baitello Junior e Sônia Castino. São Paulo: PUC-SP, 1995.

CONTRERA, M. **Mediosfera: meios, imaginário e desencantamento do mundo.** São Paulo: Annablume, 2010.

ELIAS, N. **Sobre o tempo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008

MORIN, E. **O Método 4: As ideias, habitat, vida, costumes, organização.** Porto Alegre: Sulina, 1998.

PROSS, H. **Medienforschung. Film, Funk, Presse, Fernsehen.** Darmstadt: Carl Havel, 1972.

TRIVINHO, E. **A dromocracia cibercultural**. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVINHO, E. **Visibilidade mediática, melancolia do único e violência invisível na cibercultura.** Compós, XIX, 2010, Rio de Janeiro. Disponível em https://bit.ly/2UzlggS . Acesso em 31 jan. 2019.

WYSS, D. **Estructuras de la moral: estudios sobre la antropologia y genealogia de las formas de conducta morales**. Madrid: Gredos, 1975.

WODEVOTZKY, Robson K. **Webséries: audiovisuais ficcionais seriados na web**. 114f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP: São Paulo, 2015.

1. Artigo apresentado ao Eixo Temático 17: Cibercultura, inovação e economia criativa, do XI Simpósio Nacional da ABCiber. [↑](#footnote-ref-1)
2. Doutorando e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. E-mail: robsonkumode@gmail.com [↑](#footnote-ref-2)
3. Pesquisa desenvolvida em contexto de mestrado na PUC-SP, com orientação do prof. Dr. Norval Baitello Jr, concluída em 2015. [↑](#footnote-ref-3)
4. A respeito disso, Harry Pross já dizia que a função da mídia é a de sincronizar a sociedade (PROSS, 1972). No entanto, tentar-se-á tratar da sincronização de uma sociedade consumida por imagens; uma sociedade que se comunica através de imagens, onde o outro e o que se projeta de si são imagens, ou seja, cada vez mais abstraída de sua corporeidade. [↑](#footnote-ref-4)
5. Norbert Elias diz que o tempo é a medida de sincronização social de fenômenos circulares (naturais ou culturais), que podem ser medidos por unidades simbólicas, como o relógio (ELIAS, 1998). [↑](#footnote-ref-5)
6. Hans Blumenberg coloca que o mundo, como experiência social, exige mais tempo do que a vida, do que a existência corpórea pode oferecer. Assim, o tempo do mundo, da sincronização social, pretende obliterar o tempo da vida, da pulsação natural do corpo (BLUMENBERG, 2007). [↑](#footnote-ref-6)
7. Eugenio Trivinho diz que existe uma lógica totalitária de virtualização de tudo o que existe concretamente em um processo de reescritura cibercultural (TRIVINHO, 2007, p. 122-125). [↑](#footnote-ref-7)
8. Trivinho trata do neodarwinismo cibercultural, resultado da aceleração provocada pela cibercultura, como um processo de reciclagem estrutural dos equipamentos e *softwares* capazes de acessar as redes e o que está nelas, que acaba por impedir o acesso de quem não se atualiza e a leitura de conteúdos que não são transcodificados para os novos equipamentos e *softwares* (TRIVINHO, 2007, p. 74). [↑](#footnote-ref-8)
9. O termo *Noosfera* foi criado por Vladimir Vernadskij, geólogo e geógrafo russo. No entanto, olharemos para a *Noosfera* a partir do desenvolvimento teórico de Edgar Morin, que trouxe o termo para a Comunicação e o Imaginário. [↑](#footnote-ref-9)
10. A noosfera é composta pelos seres, as ideias, os mitos, que são criados para justificar a existência humana, e passam a regê-la, em uma esfera própria, a dar sentido à vida através da cultura. (MORIN, 1998) [↑](#footnote-ref-10)