**ESPELHOS DIGITAIS E INTERFACES**

**Uma reflexão sobre visibilidade**

**RESUMO**

Reflexos existem para autenticar uma presença. Mas uma presença que surge como imagem já que ela existe para substituir uma ausência. É sobre reflexos e simulações que versa este artigo. Seu principal objetivo é analisar um processo de dissuasão do real que se constitui sobretudo com o advento das interfaces digitais que se tornaram as principais agenciadoras deste novo ordenamento de mundo, simulado e sintético. Diante disso, uma pergunta emerge como um problema que se planeja esclarecer. O ser humano estaria refém das interfaces digitais que, ao desdobrarem o real, refletem uma realidade simulada? E ainda, em um mundo que não responde mais à imagem original, pois se tornou um mundo codificado, qual o verdadeiro papel das interfaces enquanto modeladoras das aparências e interlocutores das dimensões, física e virtual? Para fundamentar as reflexões que darão suporte para que se possa compreender tais provocações, foram convocados autores como: Muniz Sodré, Christoph Wulf, Paul Virilio e Jean Baudrillard, entre outros.

Palavras-chave: espelhos; interfaces; reflexos; imagem; digital

**ABSTRACT**

Keywords: mirrors; interfaces; reflexes; Image; digital

**RESUMEN**

Palabras clave: espejos; interfaces; reflejos; imagen; digital

**INTRODUÇÃO**

É notório que o advento dos novos mecanismos de comunicação esteja produzindo profundas mudanças na forma como o ser humano vê e interage com o mundo a sua volta. Mas é notório também que este movimento permite que novas mediações sejam constituídas. Uma das consequências mais evidentes deste processo, é a alteração na percepção que o ser humano passou a ter em relação aos intervalos de tempo e espaço, que antes organizavam a natureza das coisas. Um processo que emerge como desdobramento e é potencializado na crescente presença das tecnologias de comunicação no cotidiano dos seres humanos. No entanto, algumas questões surgem como fruto deste novo *status quo*. Seriam as interfaces digitais as novas mediadoras sociais dos seres humanos? E se ao refletirem uma realidade de forma sintética e simulada, estariam elas se colocando como sincronizadoras sociais deste novo ordenamento de mundo? E ainda, estaria o ser humano sujeito a uma nova interlocução com a natureza que o cerca? Essa são algumas questões que assumem o cerne da discussão que se planeja encaminhar neste artigo. As consequências resultantes da relação instaurada entre os seres humanos e as interfaces digitais que, ao refletirem a virtualização da vida, fomentam a crescente necessidade de visualização, são especialmente importantes para podermos compreender a crise de visibilidade produzida e alimentada desde então.

A partir dessa perspectiva, buscou-se compreender, com base nos problemas aqui apontados, qual seria o verdadeiro papel das interfaces digitais que, ao atuarem como modeladoras das aparências, oferecem outra forma do ser humano se relacionar com o mundo que o cerca. Já que, por intermédio delas, os ambientes, as pessoas e as coisas, no plano físico e virtual, se inter-relacionam.

Assim, é legitimo dizer que, o ser humano se encontra cada vez mais envolvido e dependente de uma transformação social que não se caracteriza mais como um evento, ou mera instrumentalidade, mas como um fenômeno que se expande enquanto as novas tecnologias de comunicação se multiplicam.

Especialmente importante para a formulação deste artigo foi a investigação realizada nos principais motores de busca da internet que permitiram um trabalho de escavação histórica e possibilitaram apontar e analisar evidências sociais que caracterizam tal fenômeno. Formular um mapeamento, observando uma eventual inter-relação entre os usuários e as interfaces digitais, deram suporte para as reflexões que emergem das análises que possibilitaram uma resposta mais assertiva sobre o problema levantado. Contudo, a construção deste artigo acontece especialmente a partir da necessidade de discutir as transformações sociais decorrentes deste novo ordenamento de mundo. Transformações que implicam profundas mudanças na forma como os seres humanos interagem com o universo à sua volta, um movimento que quebra uma série de paradigmas sociais e culturais. Entre eles, pode-se destacar a função das interfaces digitais, que deixam de figurar unicamente como componentes técnicos que constituem determinado aparato tecnológico. Com as novas tecnologias de comunicação, elas assumem o papel de mediadoras nos processos comunicativos, agentes autônomas, espelhos que refletem, simuladamente, uma realidade virtualizada, mas que promove profundas transformações na realidade física.

Este artigo examina o papel ocupado pelas interfaces digitais neste novo modelo de relacionamento que tem aproximado cada vez mais, seres humanos e tecnologia, que atua cada vez mais como substrato social. Destaca-se ainda a crescente necessidade de visibilidade, viabilizada sobretudo pelo desenvolvimento de interfaces mais eficientes e com definições que se aproximam cada vez mais da hiper-realidade.

# **O REFLEXO**

Espelhos são agentes de manifestação do duplo, e o que é o duplo senão a manifestação do eu através do reflexo? Assim, quando o ser humano se coloca diante do espelho, o seu reflexo o remete para o seu duplo, sendo aquele que o observa e imita seus gestos e movimentos invertidamente. O duplo, portanto, se manifesta como um estranho que o encara, um reflexo que não é ele, mas uma imagem virtual. Um estranho fora dele, um estranho que não é real, mas uma projeção que existe em uma fronteira entre a realidade tangível e a intangível, você não pode pegar o reflexo, somente observá-lo. A manifestação do duplo é um jogo de duplicação que todos fazemos diante dos nossos reflexos. Um processo que acontece por intermédio das imagens que temos de nós mesmos e construídas pelas apropriações e assimilações oferecidas pelo outro, idealizadas como um eu, que reencontrou o seu lugar no mundo. Mas um lugar que nasce na elaboração da selfie e na projeção para o mundo deste duplo em forma virtual.

Não se planeja operar, aqui, um mergulho nas elaborações literárias e filosóficas que se debruçam sobre o fenômeno do duplo (*Doppelgänger*), enquanto visão angustiante de si próprio como outro. Mas tomar um empréstimo do termo “duplo” e trazê-lo para outro campo do pensamento. Aqui se planeja elaborar um conceito que ilustre a constituição do sujeito social diante das novas interfaces de comunicação, permitindo, assim, entender a presença do reflexo enquanto principal agenciador de uma crise de visibilidade instaurada sobretudo com o advento dos novos mecanismos de comunicação. Muniz Sodré (2013) alerta sobre um dos principais aspectos da personalidade deste sujeito social que, deslumbrado consigo mesmo, fabrica o seu duplo e confia a ele toda a sua história. “O duplo do sujeito é, entretanto, invocado como forma virtual e negado como corpo presente. A partir de um ou outro aspecto de personalidade, cria-se um self espectral ou um duplo virtual que prescinde da unidade original do sujeito” (SODRÉ, 2013, p. 156).

O homem deslumbrado consigo mesmo fabrica seu duplo, seu espectro inteligente, e confia o entesouramento de seu saber a um reflexo. Nesse ponto, continuamos no campo da ilusão cinemática, da miragem da informação precipitada na tela do computador. O que se oferece é justamente informação, mas não sensação; é *apatheia*, essa impassibilidade científica que faz com que, quanto mais informado é o homem, mais se estenda ao redor dele o deserto do mundo e mais a repetição da informação (já sabida) desregule os estímulos da observação, captando-os de forma automática e sumamente veloz não só na memória luz interior, mas, antes de tudo, no olhar. A partir daí é a própria velocidade da luz que limita a leitura da informação. Na informática eletrônica, o importante já não é a reserva, mas a visualização da tela. (VIRILIO, 2015, p.53)

O reflexo sempre despertou, fascínio e curiosidade. Provavelmente a superfície líquida da água tenha sido a primeira agenciadora desse efeito que ainda provoca quem se coloca diante da sua imagem refletida. Posteriormente, superfícies polidas foram criadas, translúcidas ou coloridas, desenvolvidas com o propósito de refletir um mundo real. Várias histórias apontam o reflexo como uma interface que durante muito tempo agiu como mecanismo de interação entre os ambientes físico e imaginário. O reflexo é um agente da individualidade, que ao se apropriar da imagem refletida passa a existir como duplo. Ocorre que o duplo no espaço digital se reedita a cada novo compartilhamento, reeditado se torna um eu codificado. Um eu que se multiplica na velocidade das conexões, e, multiplicado, vê seu original diluído. Vale lembrar que, segundo Norval Baitello Jr. (2014, p.19) “Tal reprodutibilidade faz muito mais esvaziar o potencial revelador e esclarecedor das imagens por meio delas próprias e seu uso exacerbado e indiscriminado”.

Os reflexos disfarçam a realidade e opõem aquilo que é verdadeiro e o que é simulado, o que é real e o imaginado. Sob a alegação de que dentro deles nada existe, a não ser o próprio original, operam como agenciadores na criação de um universo simulado. Reflexos apontam a existência de outra forma de vida na imagem, responsável pela constituição de novas identidades, porém, transitórias e instantâneas.

Sabe-se há muito tempo que todo reflexo é um agente que altera, de alguma forma, a maneira como o ser humano vê a realidade que o cerca. Não se trata de alterações na imagem refletida nem tampouco de alguma anamorfose, mas sim das distorções semióticas e psicológicas que emergem quando o indivíduo está diante do seu reflexo. Com o advento das novas tecnologias de comunicação, existir na imagem tem sido o desejo do ser humano. Aparecer no espelho digital e transitar pelo espaço midiático, tornou este ser provisório e instantâneo. Um movimento que favorece cada vez mais o seu distanciamento com a realidade original. O resultado é a descontextualização dos espaços físicos e sua substituição por uma realidade midiatizada e efêmera, que se potencializa pela espetacularização. “A distorção é, assim, efeito de diferença entre o mundo sensível e a reprodução espetacular, já que todo espelho é puro atopia, espaço sem lugar: reflete oticamente o lugar sensível onde estou, mas não me faz encontrar ali onde me vejo” (SODRÉ, 2013, p.155).

A partir das novas relações sociais digitalmente constituídas, o ser humano passou a viver em um espaço estranhamente semelhante ao real, mas um espaço simulado, refletido e codificado. As coisas ali dobradas, autenticam a presença incorpórea de um ser que passou a viver no seu reflexo. Dessa forma, enquanto a luz do imaterial substitui toda a representação mediada pela tecnologia, este ser, refletido e multiplicado exponencialmente, se torna um reflexo intangível, esvaziado na sua dimensão cultural. Ele agora transita nos brilhos de uma verdade codificada, criada e operada pela visão. Uma verdade digitalmente instantânea que metamorfoseia os ritmos da vida, ela não carrega mais texturas, nem tampouco odores ou sabores. Essa verdade única e absoluta, move-se inerte nas interfaces digitais. Ela, há algum tempo, já assumiu a função de salvaguardar os laços físicos que antes ligavam: os seres e as substâncias com a natureza que o cerca. Hoje, tudo se precipita em imagens, sentimentos, coisas e pessoas. Imagens multiplicadas exponencialmente no espaço digital, esvaziadas em seus reflexos.

A questão, portanto, será sempre o poder da imagem enquanto representação das coisas do mundo. Um movimento constituído por meio de um processo de simulação da realidade perceptiva que ao refletir o original, o devolve na sua forma intangível. E ao realizar tal movimento, alimenta a simulação. Portanto, os reflexos que engendram o virtual assumem outras características na atribuição de uma realidade midiática e alegórica. Uma realidade que, ao dissolver a percepção do real, altera a dimensão das aparências falseando o mundo. Este é o primeiro passo na direção de uma crise de visibilidade instaurada em nome dos reflexos, que não fazem mais referência alguma com a realidade que eles carregam. “A crise da visibilidade não é uma crise das imagens, mas uma rarefação da sua capacidade de apelo” (BAITELLO, 2014, p.20).

# **O MUNDO ESTÁ SE TORNANDO UMA INTERFACE DIGITAL**

O espelho por definição é qualquer superfície, sólida ou líquida que consiga refletir aquilo que recebe. É um elemento cunhado ou acontecido, sendo ele próprio um mecanismo inerte que se coloca como interface diante do mundo tangível, para refletir, em sua superfície, um mundo perceptível, alterado pela sua instabilidade e dissimulado pela dinâmica do refletir.

Quando o ser humano se coloca diante de um espelho, mesmo por alguns instantes, se liberta da ilusão de estar diante de si, e essa ilusão pertence ao mundo das imagens. Cria-se um paradoxo, ou seja, aquilo que está diante de mim como reflexo não sou eu, mas o outro aprisionado no reflexo. O reflexo pertence ao mundo da ilusão, nele o objeto é refletido e existe como imagem. A imagem refletida, contudo, se torna uma extensão do reflexo (objeto), sendo ele próprio emanado pelo desejo de existir enquanto imagem. Dessa forma, essa extensão do reflexo (imagem) que aprisiona o objeto é o encarceramento do desejo que o objeto tem quando existe como imagem e na imagem, mas este também passa a ser o legado do objeto ausente. “Imagens não são mais janelas, mas espelhos que se dissimulam como representações de um círculo fechado, uma esfera fechada, mesmo de um espaço definitivamente fechado, do qual se pode afirmar não haver nenhum exterior” (KAMPER, 2001, p. 80).

A realidade oferecida pelos reflexos, oferece os elementos necessários para que a organização da percepção humana e sua relação com o universo das coisas seja constituída, colocando o ser humano diante de espelhos que operam a reversibilidade e fantasmagoria das incertezas cotidianas. “O mundo não é algo que se tem diante de si, mas algo que se desdobra na percepção humana, assim como a percepção se desdobra no mundo” (PONTY, 1945, p.05). Assim, como um campo projetivo, o ser humano envolto nas novas tecnologias de comunicação, encontra na interface informacional seu novo universo de simulações que emerge na racionalização de um mundo desdobrado. Dessa forma, ao compartilhar sua experiência por meio dos reflexos, entende que sua identidade agora se encontra ali, em um mundo sintético e simulado, já apontado por Baudrillard (1981, p.20) “vivemos por toda a parte em um universo estranhamente semelhante ao original — as coisas aí dobradas pelo seu próprio cenário. Mas esse duplo não significa, como na tradição, a iminência da sua morte”.

As novas tecnologias de comunicação, ao oferecerem outra forma do ser humano ver e se relacionar com o universo que o cerca, estabeleceram a necessidade de utilização de uma interface que tornasse viável a mediação entre os ambientes, físico e digital. Assim nascem as telas dos mais variados mecanismos de comunicação que se tornaram as principais agenciadoras dos processos comunicativos na contemporaneidade. Como o ser humano interage com o universo das coisas nunca mais seria a mesma. As interfaces informacionais se transformaram no principal mecanismo de conexão neste novo ordenamento de mundo, tecnológico e sintético. Elas passaram a ser representantes de um futuro cinemático. Este é o legado de um mecanismo que, em um jogo caleidoscópico, assumiu a função de espelhar a realidade, mas cujos brilhos e cores oferecem uma imagem cada vez mais falseada.

O que a interface informacional oferece não é uma simples cópia, reprodução imagística ou reflexo, mas uma nova forma de vida na superfície da imagem, com um novo espaço e modo de interpelação coletiva dos seres humanos. Oferece outros parâmetros para a constituição de novas identidades pessoais e consequentemente, potencializa a transformação da realidade vivida. Mas uma realidade que não pode ser confundida com ilusão, mas sim com simulação “A distorção é, assim, efeito de diferença entre o mundo sensível e a reprodução espetacular, já que todo espelho é puro atopia, espaço sem lugar: reflete oticamente o lugar sensível onde estou, mas não me faz encontrar ali onde me vejo” (SODRÉ, 2013, p.155).

A questão é que, por maior que seja a “realidade” da representação ou da simulação, tornam-se evidente que, ao se replicarem visualmente, objetos e homens são perpassados por efeitos de distorção capazes de ampliar, diminuir, retocar as suas características físicas e existenciais a ponto de parecerem mais realistas ou verossímeis do que o real-histórico. Nas ilusões ou ficções que engendram, o midiático e o virtual demandam outros véus, peles, “personas”, máscaras que, multiplicadas, podem atribuir uma realidade fantasmática ou espectral aos sujeitos. (SODRÉ, 2013, p. 153)

Contudo, esse mundo, concebido sobre as imagens de um campo reflexivo, projeta o registro da experiência humana por intermédio dos reflexos, que emergem como um redentor imagístico em estado de profunda apatia, um redentor que aguarda resposta no silêncio da interface midiática.

Porque se a imagem, ao desvelar a verdadeira natureza humana, se fez íntima na solidão do reflexo, por certo será ela, a primeira ferramenta a apontar o nível de abstração que outrora foi oferecido ao ser humano, quando este, ao contemplar seu reflexo na água, reconhece o seu duplo. Um processo de abstração que culminou na descoberta de um universo de símbolos que habitam todos os lugares, todos os tempos e culturas. Assim, para compreender sua natureza simbólica, o ser humano passou a transitar como um reflexo sob as superfícies dos espelhos midiáticos que se tornaram verdadeiros simulacros. Um mundo de aparências e fascinação passou a existir. Um mundo que, na instantaneidade de um tempo luz, dissolve seus vínculos com a realidade. “O mundo de aparências se espalha e tende a esvaziar os outros "mundos" de seu conteúdo real. Cada vez mais imagens são produzidas tendo somente a si próprias como ponto de referência sem correspondência com a realidade” (WULF, 2013, p.34). Vale lembrar que, este mundo imagístico, que emerge com o advento dos mecanismos de comunicação, é por natureza transitório. Um mundo duplicado que sempre trará consigo aquele que se encontra do outro lado da interface. E ao refletir o real que se tornou abstração, este mundo refletido se desdobra em uma dupla interpretação da realidade que o constitui. Uma realidade que agora observa o ser humano das novas tecnologias de comunicação enquanto este a observa, pois ela já se tornou uma sombra que teima em não ser apenas imagem, mas passagem de um espaço real para outro, simulado.

 Contudo, a própria ideia do reflexo implica um automatismo, silencioso e transformador que passa a constituir um universo de valores socioculturais para que as demandas de uma sociedade que tem digitalizado suas estruturas organizacionais possam ser atendidas. Portanto, não se trata mais somente da representação, mas do efetivo desaparecimento e reaparecimento do real que emerge simuladamente. Assim, em tempos tecnológicos, este passa a ser um jogo de intensões em que se confrontam as dimensões tangíveis com aquelas que emergem na intangibilidade do digital, para autenticarem a presença de algo que agora vive na imagem, ou mais precisamente, no reflexo da interface informacional.

Nesta passagem de uma dimensão para outra, perdem-se os sabores, os odores e as texturas. Restam apenas vestígios imagísticos, que agora constituem a natureza das coisas. A interface informacional erradicou todos os referenciais que de alguma forma conectavam o objeto com a realidade. O reflexo se tornou imanente. Uma imagem espetacularmente aprisionante que se coloca em oposição a sua própria existência.

Assim, diante dessa nova natureza sintética, em que tudo se precipita na direção do seu reflexo digital, e, porque não dizer, na direção do seu duplo, a ideia de um eu refletido e reeditado se torna factual. A visibilidade, aqui entendida como um fenômeno que emerge, sobretudo com o advento e expansão dos novos mecanismos de comunicação, colabora diretamente para que o processo de virtualização da vida seja consolidado. Logo, Já não se trata de analisar o espelho como uma superfície reflexiva, porque essa função deixou de existir. Trata-se de entender outra dimensão das aparências. Uma dimensão que é da ordem das percepções e da simulação, que finge ser o original para reduzir os objetos e as coisas em superfícies bidimensionais. Daqui em diante as interfaces digitais irão operar como mecanismos de dissuasão do real em nome da sua substituição pelos reflexos que se tornarão o destino de toda mediação humana.

O mundo se aproxima da marca de 5 bilhões de usuários que regularmente acessam a internet, isso representa aproximadamente 63% da população do planeta. Esses são dados que fazem parte de um estudo realizado em 2022 pela *Global Overview Report* e publicado pelo site Datareportal[[1]](#footnote-1). Os dados apontam ainda que um usuário conectado à rede passa aproximadamente 7 horas no ambiente virtual, o que representa quase um terço do seu dia. Estima-se que ao longo deste ano, os usuários irão passar mais de 12,5 trilhões de horas do seu dia de forma online. E este movimento parece não parar por aí, o gráfico abaixo mostra como o número de usuários tem crescido nos últimos dez anos.

|  |
| --- |
| **EVOLUÇÃO DO NÚMERO DE USUÁRIOS ATIVOS (em bilhões)** |
|  |

Estes dados apontam uma mudança na forma como os seres humanos estão se relacionando com o universo comunicacional que os cerca. Com base nesta observação e considerando que todo sistema comunicativo é estabelecido evocando sempre algum tipo de imagem (sensorial, mental ou técnica), pode-se dizer que, enquanto a relação do ser humano com o mundo é alterada, uma mudança comportamental e social é provocada. Uma mudança na forma como este ser vê e se relaciona com o mundo a sua volta.

# **INTERFACES DIGITAIS, NOVOS ESPELHOS DA ATUALIDADE**

Na sua busca pela compreensão das coisas do mundo, o ser humano sempre buscou refúgio no imaginário. Um movimento que antecede a sua própria fase fonética e que se manifesta por intermédio das imagens. Essa é uma estratégia de apropriação cultural, mas também de aprendizagem, um artifício que encontra nos reflexos e na imitação, uma poderosa ferramenta de conhecimento e reconhecimento do universo das coisas. Portanto, tal processo, constitui o mais importante mecanismo na formação histórico-cultural do ser humano. Isso quer dizer que ao assimilar a realidade percebida ele preenche e alimenta o seu universo pessoal com tudo o que lhe é oferecido, tendo a imitação como base, e os reflexos como agentes intermediários. Dessa forma, quanto mais experiências lhe são ofertadas, mais ele amplia seu campo perceptivo. Assim, a corporificação de outras experiências passa a ser a manifestação das suas próprias experiências corporificadas. “O mundo não é algo que se tem diante de si, mas que se desdobra na percepção humana, assim como a percepção se desdobra no mundo” (PONTY, 1945, p.06). O resultado deste processo é a percepção da presença que passamos a ter dos vestígios do outro em nós, e de nós no outro, algo que é tratado pela psicologia como, efeito espelho. Esse processo sempre colaborou para que o ser humano possuísse uma melhor compreensão da vida, e das coisas que integram sua natureza.

O reflexo constitui um elemento fundamentalmente importante na formação social do ser humano, um mecanismo de autoconhecimento que emprega a mimese como processo auxiliador. De certa forma, toda imitação é uma ação reflexiva. Uma ação que trabalha e se estabelece com base no reflexo, Christoph Wulf (2013, p.32) defende que: “Sem imagens de nós mesmos, o que quer dizer, sem representações de nós mesmos, somos ininteligíveis para nós mesmos. Para sondar os limites da autopercepção humana precisamos compreender o caráter imagético de tais representações”. Portanto, pode-se dizer que a imitação é uma das capacidades antropológicas mais fundamentais do ser humano. Assim, ao agir como agente de imitação, o reflexo passa a alimentar os códigos culturais que organizam a formação sociocultural do ser humano. Dessa forma, os gestos, o modo de andar, de se vestir, a entonação da voz, e todo conjunto de elementos que de alguma forma são verificados na formação social e cultural do ser humano, em algum momento foram incorporados por intermédio da imitação. Mas vale lembrar que, segundo C. Wulf (2013) não é só pela imitação que a cultura é transmitida e compartilhada, mas também pela atribuição de sentidos e ressignificação daquilo que é imitado. Esse processo permite que algo novo seja gerado por meio de uma ação que busca sempre transformar, tanto o mundo tangível quanto o intangível em imagens. “A habilidade mimética de transformar o mundo material externo em imagens, transferindo-as para nosso mundo interior de imagens e tornando-as acessíveis para outros permitem aos indivíduos a formação ativa de realidades culturais” (WULF, 2013, p.53).

Quando observados em paralelo, tanto os processos miméticos quanto os reflexos, parecem existir de forma síncrona para que a construção do ser humano social seja constituída. Se por um lado a imitação trabalha a construção do eu, tendo a apropriação dos códigos culturais como base, por outro, os reflexos agem para que este eu possa ser visto pelo olhar do outro, ou seja, aquilo oferecido como imagem no espelho é aquilo que o mundo consome. E aquilo que o mundo consome já não é o real, é uma imagem editada, porque o real deixou de existir como território de racionalização da vida no instante em que foi subvertido pela simulação. Hoje a abstração da atividade humana gera os seus próprios modelos sintéticos que só fazem referência a si. Logo, o real dado é um real simulado, um reflexo que ultrapassou as sensações. Nas palavras de Baudrillard (1981, p.09) "Trata-se de uma substituição do real, dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo o processo real pelo seu duplo operário". E é precisamente a midiatização da realidade que tem afetado a percepção do ser humano em relação ao universo que o cerca. “A aparência tem o seu ser e o seu real, como sabemos, mas a lógica do aparecer (realidade midiática) não é a mesma do ser da realidade tradicional” (SODRÉ, 2013, p. 153). Com o advento das novas interfaces digitais, outra forma de interação do ser humano com a natureza se consolida. Um movimento que alimenta algo novo, e que parece ter se tornado profundamente necessário atualmente, a visibilidade.

A questão é que, por maior que seja a “realidade” da representação ou da simulação, torna-se evidente que, ao se replicarem visualmente, objetos e homens são perpassados por efeitos de distorção capazes de ampliar, diminuir, retocar as suas características físicas e existenciais a ponto de parecerem mais realistas ou verossímeis do que o real-histórico. Nas ilusões ou ficções que engendram, o midiático e o virtual demandam outros véus, peles, “personas”, máscaras que, multiplicadas, podem atribuir uma realidade fantasmática ou espectral aos sujeitos. (SODRÉ, 2013, p. 153)

A manifestação dessa nova forma de ver o mundo e por ele ser visto, nasce com a ideia de uma sociedade cada vez mais midiatizada, e que aos poucos substitui, de forma incomparável, aquilo que até então era real. Um real desmaterializado, primeiro pela renúncia das experiências sensoriais substituídas pela simulação, depois por uma crise de visibilidade, fomentada pela necessidade de interação do ser humano com esse novo ordenamento de mundo. Assim, as interfaces digitais se tornam a correspondência direta de um real que passa a existir no espelho digital. Um real que nunca mais terá oportunidade de se reproduzir, porque deixou de ser um tecido sólido no campo percepções. O mundo não é mais um conjunto de pessoas, coisas e experiências, ele é tudo que se desdobra na percepção humana, assim como a percepção humana é tudo que se desdobra no mundo. O resultado deste processo é a emergência de um ser humano provisório. Um ser de instantes que vive a dimensão digital como único ambiente de produção de sentidos e das suas relações sociais. Assim, diante deste novo ordenamento social, e, porque não dizer, de mundo, os espelhos e as interfaces se tornaram um único elemento de dissuasão da realidade, assumindo a árdua tarefa de simular e de nos fazer enxergar uma realidade pré-fabricada e programada. Depois do cinema, da fotografia e da internet, o ser humano vive uma nova modalidade de figuração da natureza das coisas. Nela os reflexos deixaram de responder às imagens originais e se tornaram simulacros hiper-reais, simulações errôneas projetadas em interfaces de alta definição que despertam mais interesse e atração do que seu original. O ser humano vive uma era de simulações e aniquilação do real, o reflexo se tornou um algoritmo e não tem mais correspondência alguma com a realidade. A simulação da vida é a tentativa de mascarar a ausência do real que deixou de existir quando contemplou seu reflexo, seu duplo invertido, e vislumbrado pelas luzes e velocidades, se precipitou no abismo das representações para emergir reeditado, corrigido e transfigurado.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Hoje as interfaces digitais são espelhos que realizam a tarefa de dissuadir o real. Nelas transitam imagens transfiguradas pelos programas de edição, que oferecem, pela simulação, outra forma de interação do ser humano com o universo que o cerca. Dessa forma, o reflexo passa a constituir, de forma premente, o universo particular do ser humano, que não é mais real, mas uma fantasmagoria. Um reflexo reeditado como *selfie* que se torna um artifício para justificar sua ausência no espelho e sua presença no brilho das interfaces digitais. Ali, ao tentar se tornar um símbolo do autoconhecimento e da semelhança, se torna um simulacro que reflete um mundo simulado e sintético, movido pela crescente necessidade de existir no espelho digital. Este reflexo se transformou em uma metáfora de ilusão narcísica que condiciona sua vida ao claustro do virtual. A partir de então, o mundo a sua volta será experienciado tão somente pelas interfaces digitais, das quais se convenceu, serem as únicas portadoras do silêncio contraditório que falseia a realidade. Na era das novas tecnologias de comunicação, nada mais escapa a manipulação programática. Os signos do real são signos da simulação em uma súbita nova ordem, de um universo que se comunica pela superfície digital e que oferece essa dupla intenção como única resposta para um mecanismo que se tornou espelho e passagem dimensional obrigatória. O reflexo digital é cúmplice de um delírio generalizado de onde não se pode mais escapar. Porque reeditado, ele deixou de ser simples imagem invertida para assumir outra ordem na representação das coisas do mundo. O reflexo é agora uma imagem que se tornou imanente e espectral. Uma imagem que sucumbiu ao domínio dos algoritmos para emergir como confidente da beleza e dos desejos que se desfazem na instantaneidade do universo digital.

**BIBLIOGRAFIA**

­­BAITELLO JUNIOR, Norval. A Era da Iconofagia – Ensaios de Comunicação e Cultura. São Paulo: Hacker Editores, 2014.

BAUDRILLARD, Jean: Simulacros e simulações. Lisboa: Editora Relógio d’água, 1991

KAMPER,Dietmar. Imagem In: Cosmo, Corpo, Cultura; Enciclopédia Antropológica. A cura di Christoph Wulf. Ed. Mondadori. Milano. Itália. 2001. Texto originalmente publicado pelo Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação–FiloCom, em http//www.eca.usp.br/nucleos/filocom/traducao7.html

MERLEAU-PONTY, Maurice, 1908-1961. Fenomenologia da percepção / [tradução Carlos Alberto Ribeiro de Moura]. - 2- ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1999. - (Tópicos)

SODRÉ, Muniz; Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear em rede. Petrópolis, Rio de Janeiro – Vozes, 2013.

VIRILIO, Paul; LOTRINGER, Silvere; Guerra pura: A militarização do cotidiano. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1984.

\_\_\_\_\_\_ . Estética da desaparição. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

WULF, Christoph; Homo Pictor: Imaginação, ritual e aprendizagem mimética no mundo globalizado / Christoph Wulf; Tradução Vinicius Spricigo. São Paulo: Editora Hedra, 2013.

<https://www.insper.edu.br/noticias/mundo-se-aproxima-da-marca-de-5-bilhoes-de-usuarios-de-internet-63-da-populacao/> acessado em 27/05/2022 às 18:01H

1. A pesquisa completa pode ser acessada no site: https://datareportal.com [↑](#footnote-ref-1)