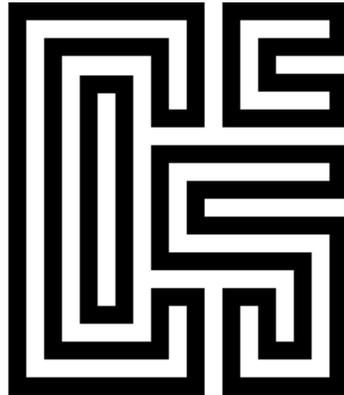


CISC



CENTRO INTERDISCIPLINAR DE SEMIÓTICA DA CULTURA E DA MÍDIA



imageme**violência**

IMAGEM E FANTASIA

Christoph Wulf

Tradução: Tereza Maria Souza de Castro

Revisão: Paulo Oliveira

Sobre a antropologia histórica da imagem

Embora "educação" tenha sido sempre um conceito central da Pedagogia e o conceito remeta imediatamente ao significado da imagem para os processos de educação e formação, a imagem por muito tempo não foi levada em consideração na Pedagogia. Com o *iconic turn*, a situação no campo de nossa disciplina se transformou. A imagem se tornou interessante e questionável. "O que é uma imagem?" é uma das perguntas mais fascinantes nas ciências culturais. Em consequência desse processo, a imagem se tornou, há algum tempo, um tema para a Pedagogia. Uma questão de interesse central está na imagem como fonte de pesquisa pedagógica. Que informações as imagens contêm sobre a infância, o relacionamento entre gerações, a escola ou a organização dos processos de aprendizagem? Pouca atenção foi dada até agora à pergunta sobre a inter-relação entre a visão, o surgimento de imagens e a formação de imagens interiores. Muito menos consideradas ainda foram as relações entre as imagens filogenéticas e as ontogenéticas, entre as imagens coletivas e as individuais, entre seqüências de imagens e estruturas de imagens. Essa questão conduz à relação entre visão, imagem e fantasia, corpo, cultura e História. Como se relaciona o mundo de imagens interior, individual, o imaginário individual, com o mundo de imagens da cultura, do imaginário coletivo? Tais questões remetem aos fundamentos histórico-culturais, pedagógico-antropológicos da educação e da cultura, e inauguram um campo de pesquisa ainda novo para a ciência da educação.

Fantasia Imaginação Faculdade Imaginativa

A fantasia é uma das capacidades humanas mais enigmáticas. Perpassa o mundo da vida e se manifesta das mais variadas formas. Torna-se manifesta apenas em suas concretizações. Ela mesma escapa a uma definição inequívoca. Fantasia

abrange a capacidade de perceber imagens, mesmo quando a coisa representada não está presente. Caracteriza a capacidade de ver interiormente. A mais antiga menção definitiva se encontra na Politeia de Platão. No décimo livro do "Estado" a mimese do pintor é definida como imitação de "algo que aparece, como aparece". Em Aristóteles lê-se: A fantasia é um "colocar diante dos olhos (*pro homaton gar esti ti poiesasthai*), como procede o artista da mnemônica, que escolhe certas imagens", e é aquilo "que, como se diz, faz surgir em nós uma aparição (*phantasma*)". Na Antigüidade romana, *imaginatio* substitui a *phantasia*. *Imaginatio* caracteriza a força ativa de assimilar imagens, criar imagens. Paracelso traduziu essa palavra para o alemão como *Einbildungskraft* (capacidade imaginativa). Fantasia, imaginação e capacidade imaginativa são três definições da capacidade humana de assimilar imagens de fora para dentro, portanto de transformar o mundo exterior em mundo interior, assim como a capacidade de criar, manter e transformar mundos imagéticos interiores, de origem e significado variados.

A fantasia tem uma estrutura de quiasma, na qual interior e exterior se cruzam. Tanto Maurice Merleau-Ponty como Jacques Lacan chamaram a atenção para essa estrutura tão importante para a percepção e para a produção de imagens. É insuficiente uma idéia de ver, que parta do pressuposto de que objetos idênticos a si mesmos estariam defronte do sujeito (que vê) primeiramente "vazio". Muito mais é dado, no ver, algo "do que só podemos nos aproximar ao explorarmos com a visão, coisas que nunca conseguiríamos ver 'totalmente nuas', porque o próprio olhar as envolve e as cobre com sua carne... O olhar envolve as coisas visíveis, as explora e se une a elas. Assim como se houvesse entre elas e ele uma relação de harmonia preestabelecida, assim como ele delas soubesse ainda antes que as conhecesse, ele se movimenta de sua maneira, em seu estilo apressado e autoritário, e contudo as visões obtidas não são arbitrarias, não observo o caos, mas coisas, de forma que finalmente não se pode dizer se é o olhar ou as coisas que prevalece". Tal cruzamento entre os sentidos e o exterior percebidos por eles se realiza não apenas na visão, mas também no tato, na audição e a princípio também no olfato e na gustação.

Portanto, a visão humana tem pressupostos. Por um lado, vemos o mundo antropomorficamente, isto é, sob a base dos pressupostos fisiológicos de nosso corpo. Por outro lado, fazem parte de nossa visão pressupostos históricos, antropológicos, culturais. Isto é, por exemplo: após a invenção e a difusão da escrita, a visão se modifica com relação à visão na cultura oral. De forma semelhantemente radical, ela se transforma através dos novos meios e da rapidez a eles inerente. Como mostraram as pesquisas da psicologia da Gestalt, a fantasia é importante já na simples percepção, por exemplo na complementação da percepção. Isso vale também para o contexto de referência cultural, o qual concede às coisas vistas seu significado e seu sentido. Cada ver é possibilitado e limitado histórica e culturalmente ao mesmo tempo. Dessa forma é mutável, contingente e aberto ao futuro.

Para Lacan, o ver está arraigado no imaginário. Lacan relaciona o ver a um estado pré-lingüístico corporal, no qual o indivíduo ainda não está consciente de seus limites, de sua falta. Posteriormente, o imaginário passa a ter sua origem na identificação da criança pequena, de modo tão intenso que a criança ainda não percebe a mãe como "diferente" de si. A fascinação da criança pequena consiste em ser impressionada pela unidade corporal da mãe. Como em um espelho, na totalidade corporal dela é vivenciada a própria incolumidade e poder. Mas, ao mesmo tempo, a experiência da totalidade da mãe leva à ameaça da própria "completude" e à vivência da imperfeição e da dependência do outro. Na experiência da própria imperfeição e limitação está também a origem do sujeito sexual. Para Lacan, o imaginário com seu mundo imagético é uma preparação para o simbólico com seu mundo lingüístico. Cornelius Castoriadis assume essa posição e define a relação entre os dois mundos da seguinte forma: "O imaginário deve usar o simbólico, não apenas para se "expressar", isso é óbvio, mas para "existir", para se tornar algo que não seja mais apenas virtual. A loucura elaborada é, exatamente como a fantasia mais secreta e mais nebulosa, feita de imagens, mas essas imagens representam uma outra coisa, portanto têm função simbólica. Mas também, por outro lado, o simbolismo pressupõe a capacidade imaginativa (*capacité imaginaire*), pois baseia-se na capacidade de ver em uma coisa uma

outra, ou: ver uma coisa diferente do que é. Na medida porém em que o imaginário tem sua origem em uma capacidade original de se ter presente, com ajuda da imaginação, uma coisa ou uma relação que não estão presentes (que não são ou nunca foram dados pela percepção), falaremos de um *imaginário último ou radical*, como raiz comum do *imaginário atual* ou do *simbólico*. Trata-se da capacidade elementar e irregressível de evocar uma imagem".

Também a tentativa de situar a fantasia feita por Arnold Gehlen aponta, apesar de diferenças consideráveis na argumentação, em uma direção semelhante. Assim ele escreve: "Com base no impulso do sonho ou dos tempos de vida vegetativa condensada – na infância ou no contato dos sexos, justamente onde se mostram as forças da vida por vir a ser, certamente existem, sob imagens muito variáveis, certas fantasias primordiais de um pré-esboço da vida, que se sente na tendência de um aumento de altura da forma, de "intensidade da corrente": estas porém como sinais de uma identidade vital direta, isto é, de um direcionamento a uma qualidade ou quantidade superior inerente à *substantia vegetans*, sendo que mesmo o direito a essa distinção permanece questionável". Gehlen interpreta fantasia como projeção de excessos de estímulo. Porém a fantasia talvez se atenda aos excessos de estímulo, "para que o impulso vital possa esboçar nela, para si, imagens de sua satisfação". De qualquer forma, na visão de Gehlen, a fantasia está ligada ao status do ser humano como "ser carente", ao seu aparato instintivo residual e ao hiato entre estímulo e reação. Destarte, a fantasia está relacionada com necessidades, instintos e desejos de satisfação. Porém a atividade da fantasia não se esgota nisso. A plasticidade humana e a abertura para o mundo remetem à necessidade de sua configuração cultural. A fantasia desempenha aqui um papel tão central que o ser humano "*seria mais corretamente designado como ser da fantasia do que como ser da razão*".

Apesar de todas as diferenças no ponto de partida e na argumentação, as posições de Gehlen e Castoriadis são idênticas em sua maneira de compreender o imaginário como uma força coletiva, que gera sociedade, cultura e individualidade. Referindo-se aos trabalhos tardios de Merleau-Ponty sobre o

quiasma do corpo humano e sua percepção, Lacan mostrou que o imaginário atua até nas percepções sensoriais do cotidiano do sujeito social.

Magia, Representação, Simulação

Imagens são ambíguas. A suposição de que surgiriam do medo da morte, ou do medo de ter que morrer, muito antes do desenvolvimento da consciência, não é despropositada. Dietmar Kamper supõe: a imagem tem a finalidade de cobrir a ferida da qual os homens se originam. Porém essa finalidade é inconversível. Toda falsa lembrança recorda também. Por isso, toda a imagem é a princípio "sexual", mesmo quando é profundamente "religiosa" pelo seu movimento. Por isso a imagem pode ser intitulada (como o faz Roland Barthes) como "morte da pessoa". Através do medo, a imagem desempenha o papel principal na distração do desejo humano. Ela substitui a experiente indiferença da origem. Está no lugar do primeiro mal. Primeiramente sustenta a esperança de que a voz da mãe vibre através de todas as ambivalências. Transforma-se também do sagrado para o banal. Pois o segundo capítulo na superação do medo chama-se reprodução. A imagem deve se perder nas imagens. Isso não é possível".

Em um questionamento científico cultural distinguem-se três tipos de imagens:

- a imagem como presença mágica;
- a imagem como representação mimética;
- a imagem como simulação técnica.

Entre esses tipos de imagens há diversas superposições. Contudo, uma tal diferenciação apresenta-se como conveniente; ela permite a identificação de características icônicas distintas e parcialmente contraditórias.

Das imagens que surgiram em um tempo no qual as imagens ainda não haviam se tornado obras de arte, fazem parte *imagens mágicas*, *imagens de culto*, *imagens sacras*. Hans Belting dedicou-lhes atenção em sua "História da imagem antes da era da arte". Ele ocupou-se porém apenas com a imagem de culto desde o final da

Antigüidade, cujo objetivo sempre foi a representação. Imagens que conferem presença mágica a deuses são denominadas imagens de deuses ou de ídolos. Elas podem ser encontradas, por exemplo, em culturas arcaicas. Antigas representações de deusas da fertilidade em barro ou pedra são algumas delas. Gilbert Durand esboçou em seu famoso livro sobre "As estruturas antropológicas do imaginário" um cosmo imagético cujas imagens pertencem, em grande parte, ao mundo das imagens mágicas. É feita uma distinção entre as imagens da "ordem do dia" e da "ordem da noite", das quais trata nas respectivas partes de seu livro. A terceira parte é dedicada finalmente a imagens fantásticas transcendentais. O estudo de Durand tenta representar e estruturar grandes partes do imaginário imagético coletivo. Parte-se do princípio de que as transições de imagens da presença para imagens da representação são fluidas. Na mesma direção aponta o estudo de Philippe Serin sobre símbolos na arte, na religião e no cotidiano. Aqui a fronteira da imagem como representação é definitivamente ultrapassada. Imagens correspondentes a animais e seus respectivos significados são aqui apresentadas e descritas de modo breve. Do imaginário fazem parte imagens de animais do campo (touro, boi, vaca; cavalo, burro; bode, carneiro, cabra montês; gato, cão, cabra, porco; coelho, lebre, elefante, camelo). Ele abrange ainda pássaros e peixes, incorporando também o vegetal (a árvore da vida, palmeiras, cedros, carvalhos; flores, rosas, lírios, lótus; cereais; frutas, etc.). Ele refere-se ao cosmo e aos elementos (fogo e luz; fumaça, nuvens, vapor; água; terra; pedras, cavernas e grutas; sol; lua, etc.). Do imaginário fazem parte imagens de construções (palácios, casas, jardins; portões, esculturas), assim como imagens de coisas abstratas (nomes, números, espirais, labirintos). Cada vez mais se torna visível o "caráter intermediário" das imagens. Elas ilustram o mundo, e com isso situam o homem. Pois nada é mais ameaçador do que um mundo sem imagens, do que a escuridão ou a luz brilhante, posto que ambas que destroem as imagens.

Na obra de Platão, as *imagens* tornam-se *representações* de algo que não são. Representam algo, expressam algo, remetem a algo. Segundo Platão, os pintores e os poetas não produzem as idéias, como Deus, ou os objetos de uso como

artesãos. Geram antes *manifestações* das coisas, sendo que pintura e literatura não estão restritas à representação artística das coisas, mas à representação artística dos fenômenos, como eles aparecem. O objetivo, portanto, não é a representação das idéias ou da verdade, mas a representação artística de fantasmas, de fenômenos tais como aparecem. Por isso, a pintura e a poesia mimética podem a princípio fazer aparecer o visível. Trata-se aqui, portanto, da mimese geradora de imagens e ilusões, na qual a diferença entre modelo e cópia não é importante. O objetivo não é a semelhança, mas a aparência do que surge. Em Platão, a arte e a estética são constituídas como campo próprio, no qual o artista ou o poeta é o mestre. Segundo Platão, tal mestre não tem a capacidade de produzir o que existe e não se submete à reivindicação de verdade que se coloca para a Filosofia e é a base da Politeia. Com isso, o campo estético ganha uma certa independência em relação aos interesses da Filosofia, no tocante à sua busca pela verdade e pelo conhecimento, ao seu esforço em encontrar Belo e Bom. A consequência é sua exclusão da Politeia, que não quer aceitar o valor não calculável de arte e literatura.

Portanto, o processo de criação artística objetiva a configuração de uma imagem que está diante dos olhos interiores do pintor ou poeta. O esboço da criação se dissolve mais e mais na imagem, que surge em um meio diferente do esboço imaginado. Aqui ocorrem mudanças, omissões, complementações e coisas do gênero, de modo que só existe uma semelhança limitada. Geralmente, os modelos aos quais se referem as imagens e esboços dos artistas são desconhecidos, já que nunca existiram ou não foram conservados. No centro do processo artístico está a imagem, que contém referências a modelos e surge de um processo de transformação e inovação.

Como é a relação de modelo e cópia? Esta é criada por aquele? Ou como se pode entender tal relação? Já na Antigüidade colocava-se a questão sobre a famosa representação de Zeus feita por Fídias, se e quando e onde teria havido um modelo. Porém, como não pode ter havido um modelo para essa representação, essa imagem de Zeus é nova. Surgiu no próprio processo artístico, durante o trabalho no material. Quem vê a estátua reconhece a imagem, embora não se

conheça o modelo "Zeus", que antes dessa representação também não existia. Zuckerkandl culmina suas reflexões na afirmação de que "a obra de arte seria uma imagem à procura de um modelo", o qual é criado "para achar um modelo no espírito humano e assim cumprir seu destino de se tornar imagem". Essa imagem não é inequívoca; não é "resposta", mas antes uma pergunta colocada pela obra de arte e que seu observador pode responder de diversos modos. Através da estrutura da obra de arte são produzidas imagens, contextos e interpretações que só então constituem a complexidade da obra de arte. Com isso desloca-se a relação mimética. A obra de arte não pode mais ser compreendida como imitação de um modelo. A imitação, ou seja, uma relação da representação, ocorre muito antes entre a obra de arte e seu observador.

O terceiro tipo de imagem é definido por simulação técnica e é um novo tipo de imagem. Nos dias de hoje, tudo tende a se tornar imagem: até corpos opacos são transformados, perdem sua opacidade e espaço e se tornam transparentes e fugidios. Processos de abstração desembocam em imagens e sinais imagéticos. Por toda a parte se os encontram: nada mais é tão estranho e avassalador. Imagens fazem desaparecer coisas, "realidades".

Além de textos, pela primeira vez na História da humanidade também imagens são armazenadas e transmitidas para outras gerações, em um volume inimaginável. Fotos, filmes, vídeos tornam-se ajudas mnemônicas; surgem memórias imagéticas. Se textos até agora precisavam da complementação de imagens imaginadas, a imaginação hoje é limitada pela produção de "textos imagéticos" e sua transmissão. Cada vez menos pessoas são produtores, cada vez mais pessoas se tornam consumidoras de imagens pré-fabricadas que praticamente não desafiam a fantasia.

Imagens são uma forma específica de abstração; sua bidimensionalidade destrói o espaço. O caráter eletrônico de imagens televisivas possibilita ubiquidade e aceleração. Tais imagens podem ser divulgadas com a velocidade da luz quase simultaneamente em todas as partes do mundo. Elas tornam o mundo uma miniatura e possibilitam a experiência específica do mundo como imagem. Representam uma nova forma da mercadoria e estão submetidas aos princípios

econômicos do mercado. Elas mesmas são então produzidas e negociadas, quando os objetos a que se referem não se tornaram mercadorias.

Imagens são misturadas; são trocadas por outras, são remetidas mimeticamente a outras; nelas são tomadas partes de imagens e compostas de outra maneira; são produzidas imagens fractais que formam novas unidades a cada vez. Movimentam-se, remetem umas às outras. Sua aceleração as equipara: mimese da velocidade. Imagens diversas tornam-se semelhantes devido a sua pura bidimensionalidade, a seu caráter eletrônico e miniaturizante, apesar das diferenças de conteúdo. Participam de uma reformulação profunda dos mundos imagéticos atuais. Tem lugar uma promiscuidade das imagens.

Imagens arrebatam o observador e o mergulham em uma torrente na qual ele pode se afogar. Turbilhões de imagens tornam-se uma ameaça; torna-se impossível delas escapar; elas fascinam e atemorizam. Dissolvem as coisas e as transportam a um mundo da aparência. Ocorre uma ligação indeterminável de poder e aflição. O mundo, a política e o social são estetizados. Em seu processo mimético, as imagens procuram modelos para se equiparar a eles; são transformadas em novas imagens fractais sem contexto referencial. Fascinam. Começa um jogo alucinante com simulacros e simulações: infinita diferenciação das imagens e implosão de suas diferenças, semelhança ilimitada. Elas mesmas são a mensagem (McLuhan), o mundo da aparência com fascinação e encantamento.

Imagens se propagam com a velocidade da luz; contagiam como vírus. Em processos miméticos, levam à produção de imagens sempre novas. Surge um mundo da aparência e da fascinação que se desprende da "realidade". Como o mundo da arte e a literatura, o mundo da aparência, ao lado do mundo da política, não ocupa mais o seu espaço restrito; tem muito antes a tendência a roubar o conteúdo de realidade de outros "mundos" e torná-los também mundos da aparência. O resultado é a estetização dos âmbitos da vida. São produzidas mais e mais imagens que têm como referência só a si mesmas, às quais não corresponde nenhuma realidade. Como consequência última, tudo se torna um jogo de imagens no qual tudo é possível, de modo que também questões éticas

adquirem significado secundário. A tendência à "sociedade cultural" mostra aqui seu caráter ambivalente. Se tudo se torna um jogo de imagens, o caráter de aleatoriedade e não-obrigatoriedade é inevitável. Numa relação mimética, os mundos imagéticos assim produzidos agem sobre a vida e levam à sua estetização. A diferenciação entre vida e arte, fantasia e realidade torna-se impossível. Os dois âmbitos se equiparam. A vida passa a ser modelo do mundo da aparência, e este o modelo da vida. O visual se desenvolve hipertroficamente. Tudo se torna transparente; o espaço degenera para uma superfície imagética; o tempo é condensado como se houvesse apenas a presença das imagens aceleradas. As imagens atraem o desejo, armazenam-no, eliminam os limites das diferenças e as diminuem. Ao mesmo tempo, essas imagens escapam ao desejo; com presença simultânea, remetem ao ausente. As coisas e as pessoas exigem um excesso transposto em imagens. O desejo atira no vazio dos sinais imagéticos eletrônicos.

Imagens tornam-se simulacros. Referem-se a algo, equiparam-se e são produtos de comportamento mimético. Assim, por exemplo, debates políticos muitas vezes são encenados apenas para a apresentação na televisão. O que acontece em termos de controvérsia política já está orientado para sua apresentação. As imagens televisivas tornam-se meio de debate político; a estetização da política é inevitável. O público vê a simulação de uma controvérsia política em cujo decorrer tudo é encenado de forma que a fazer com que ele acredite que o debate político é autêntico. Na verdade, porém, a autenticidade da apresentação é simulação. Joga-se com as convicções e expectativas do público, de modo que ele toma a simulação por autêntica. Desde o início, tudo objetiva sua própria assimilação pelo mundo da aparência. Na medida em que isso der certo, a controvérsia terá sido bem sucedida. Os efeitos políticos desejados surgem nas telas de televisão apenas como simulação da política. A simulação mostra freqüentemente maiores efeitos do que os debates políticos "reais".

Simulacros encontram-se à procura de modelos, pretensas imagens prévias criadas só *a posteriori* através deles mesmos. Simulações tornam-se sinais imagéticos que retroagem sobre o caráter das controvérsias políticas. Torna-se

impossível definir limites entre verdades e simulacros; a suspensão dos limites levou a novas penetrações e superposições. Processos miméticos fazem circular modelos, cópias. O objetivo das imagens é não mais se igualar a modelos, mas a si mesmo. Algo semelhante ocorre em relação às pessoas. O objetivo é a extraordinária semelhança dos indivíduos consigo mesmos, possível apenas como resultado de mimese produtiva e tendo como pano de fundo diferenciações abrangentes no mesmo sujeito. A mimese passa a ser a força determinante das imagens, de sua reprodução fractal no mundo da aparência.

O mundo imagético interior

O mundo imagético interior de um sujeito social é condicionado, por um lado, pelo imaginário coletivo de sua cultura, e por outro, pela singularidade e inconfundibilidade das imagens originárias de sua história pessoal, e finalmente pela recíproca superposição e penetração de ambos os mundos imagéticos. A pesquisa biográfica pedagógica ganhou nos últimos anos importantes conhecimentos sobre o papel e a função desses mundos imagéticos interiores. A seguir, gostaria de distinguir seis tipos de imagens interiores, imagens como reguladoras de comportamento, imagens de orientação, imagens de desejo, imagens de vontade, imagens de memória, imagens miméticas, imagens arquetípicas.

Imagens como reguladoras do comportamento

Surge aqui a questão: se e quando, e em que medida o ser humano está dotado de estruturas comportamentais herdadas. É incontestável que o hiato entre estímulo e reação é característico do ser humano; mas esse fato não significa que

o comportamento humano seja influenciado por imagens interiores e modelos de comportamento herdados. Nos últimos anos, a etologia chegou a importantes conhecimentos sobre a eficácia de "imagens desencadeadoras" em relação com formas de comportamento humano elementares no comer, beber, na reprodução e na criação da nova geração.

Imagens orientadoras

Socialização e educação transmitem milhares de imagens orientadoras, que possibilitam ao jovem se localizar em seu mundo e conduzir sua vida. Muitas dessas imagens são de fácil compreensão e reprodução, e por isso muito eficazes do ponto de vista social. Essas imagens são públicas; são compartilhadas por muitas pessoas; elas "ligam (as pessoas) em rede"; criam-se, através da participação em tais redes de imagens, a comunidade, a filiação, a coletividade. Sob a influência da globalização, essas redes de imagens ultrapassam as fronteiras das culturas nacionais e criam novas formas de consciência transnacionais.

Imagens de desejo

Do ponto de vista estrutural, as imagens de desejo (plenas de instintos) e os fantasmas de desejos se assemelham – apesar de muitas vezes divergirem em suas expressões concretas. Para a realização de ações e sonhos humanos, tais imagens são de considerável importância. Frequentemente, elas têm como objetivo satisfazer desejos, ao mesmo tempo em que contêm o conhecimento da impossibilidade de realizar desejos.

Fantasmas de vontade

Enquanto fantasmas de desejo estão direcionados para ter e desfrutar, os fantasmas da vontade são projeções de energia de ação. No desejo dirigido pela vontade manifesta-se o excedente de estímulo humano. A origem do trabalho e da cultura humanos está na capacidade de desejo dirigido pela vontade.

Imagens de memória

Imagens de memória são determinantes para o caráter específico de uma pessoa. São disponíveis e configuráveis parcialmente; em parte subtraem-se à disponibilidade para a consciência. Muitas surgem da percepção, outras se originam de situações imaginárias. Imagens de memória sobrepõem-se a novas percepções e as configuram. São o resultado de uma seleção, na qual são importantes a repressão e esquecimento, motivado conscientemente no sentido de perdão. Imagens de memória constituem a história de uma pessoa. São relacionadas a espaços e tempos de sua vida. Imagens de memória referem-se ao sofrimento e à alegria; estão ligadas ao fracasso e ao sucesso. Voltam à memória e possibilitam a simultaneidade do que já passou e constituem uma ajuda contra a inexorabilidade do tempo.

Imagens miméticas

Platão já chamou a atenção para o fato de que as imagens, enquanto modelos, desafiam nossa capacidade mimética. No caso dos modelos, pode tratar-se de pessoas vivas, mas também de formações imaginárias. Segundo Platão, a pressão para imitar é tão forte que (sobretudo na infância e adolescência) não se

lhe pode resistir. Por isso, a posição de Platão é a seguinte: aproveitamento consciente de todas as imagens dignas de imitação para a educação, e exclusão de todas as imagens que comprometem a educação. Diversamente de Aristóteles, para quem se trata de capacitar o ser humano, através do confronto controlado com o indesejado, de modo a se lhe poder opor resistência. Nas questões do efeito da violência nos novos meios, ambas as posições reaparecem.

Imagens arquetípicas

C.G. Jung determina seu significado para a vida individual da seguinte forma: "Todas as grandes experiências da vida, todas as maiores tensões tocam por isso o tesouro dessas imagens e levam-nas a uma aparição interior, a qual se torna consciente quando existe tanta auto-reflexão e capacidade de assimilação que o indivíduo também pensa sobre o que vivencia e não apenas faz , isto é, sem saber, vive o mito e o símbolo concretamente". Não é preciso aceitar as explicações um tanto dúbias sobre o surgimento do "inconsciente coletivo" e dos arquétipos para reconhecer que cada cultura desenvolveu grandes imagens ideais e de destino que influenciam a ação humana, nos sonhos e nas produções culturais.

Conclusões

A variedade do mundo imagético interior é expressão da plasticidade humana. É uma conseqüência da fantasia, que rodeia todas as formas de vida humana, seja no tocante à percepção ou sensação, seja no tocante ao pensamento ou à ação. Também a excentricidade humana deve à fantasia; é a capacidade de se transportar para uma posição fora de si mesmo, e a partir dali estabelecer um

comportamento face a si mesmo. Muitas vezes, essa ligação consigo mesmo é também uma ligação que se expressa na relação de imagens com imagens.

Nas imagens se manifesta a capacidade imaginativa, e em suas figurações a diversidade cultural. Tal capacidade imaginativa tornou-se visível nos diversos tipos de imagens. Magia, representação e simulação manifestam-se em imagens, transformam seu caráter e a qualidade da fantasia que nelas se articula.

Educação, formação significa trabalhar as imagens pela via da reflexão. O trabalho reflexivo com as imagens não significa uma redução da imagem ao seu significado, mas sim "dobrar, virar, girar" a imagem. Demorar-se na imagem e percebê-la como tal, conscientizar-se de suas figurações e qualidades de sensações, e deixá-las atuar. Proteger a imagem de interpretações rápidas, através das quais é transformada em linguagem e significado, sendo porém "líquida" como imagem. Suportar a insegurança, a ambigüidade, a complexidade, sem produzir obviedade. Meditação da imagem: reprodução imaginária de algo ausente, produção mimética e transformação no fluxo imagético interior. A educação exige trabalho com as imagens interiores; isso leva à tentativa de não apenas fazê-las falar, como também de desenvolvê-las em seu conteúdo imagético. O trabalho com as imagens leva a uma exposição à sua ambivalência. Para isso é necessário concentrar-se em uma imagem, dar-lhe atenção. Trata-se de, com a ajuda da fantasia, gerar a imagem na visão interior e protegê-la contra outras imagens trazidas pelo fluxo imagético interior; trata-se de, com a ajuda da concentração e da capacidade de pensar, procurar "fixar" a imagem. O "surgimento" de uma imagem é o primeiro passo; fixá-la, trabalhar nela, desenvolvê-la na fantasia, são os passos seguintes de um trabalho consciente com imagens. A reprodução ou a geração de uma imagem na fantasia, o demorar-se com atenção em uma imagem, não é um trabalho menor do que a sua interpretação. Em processos educativos, a tarefa é o cruzamento desses dois aspectos da análise das imagens.

Christoph Wulf

Professor de Antropologia Histórica e Ciência Educacional, membro do Centro de Excelência em Representatividade das Culturas e membro do departamento de doutorado da Universidade Livre de Berlim, Alemanha. Publicações recentes: (com Gebauer, G.) "Mimesis. Culture, Art, Society" (1995); "Education in Europe. An Intercultural Task" (1995); "Violence. Nationalism, Racism, Xenophobia" (1996); "Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie" (1997); "Education for the 21th Century. Commonalities and Diversities" (1998); (with Gebauer, G.); "Spiel, Ritual, Geste" (1998). Editor chefe do "Paragrana", revista transdisciplinar de antropologia histórica.

Texto apresentado no Seminário Internacional "Imagem e Violência", promovido pelo Cisc – Centro Interdisciplinar de Semiótica da Cultura e da Mídia, no Sesc Vila Mariana, em São Paulo, durante os dias 29, 30, 31 de março e 1º de abril de 2000.