



## IMAGEM, MÍDIA E CORPO:

### Uma nova abordagem à Iconologia

por Hans Belting<sup>1</sup>

(Centro Internacional de Pesquisas em Ciências da Cultura - IFK)

Tradução: Juliano Cappi

**Resumo:** Este artigo propõe uma nova iconologia considerada a partir das relações entre imagem, mídia e corpo. São discutidos, entre outros temas, os modos pelos quais as imagens operam nos corpos e nas mídias, os vínculos entre a imagem e a morte, iconoclasmo e a condição da imagem tradicional frente ao novo cenário de tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** imagem; corpo; mídia; iconologia

#### **Abstract:**

This article proposes a new iconology on the basis of the relations between image, medium and body. Among several issues, the discussion focuses the ways images work on bodies and media, the links between image and death, iconoclasm and the condition of traditional images before the new horizon of digital technologies.

**Key-words:** image; body; medium; iconology

---

<sup>1</sup> Hans Belting é diretor do Centro Internacional de Pesquisas em Ciências da Cultura (IFK) em Viena. Seus livros mais recentes incluem *Art History after Modernism* (2003) e *Bild-Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft* (2001). É organizador do livro *Quel Corps? Eine Frage der Repräsentation* (2002) e *Jerome Bosch: The Garden of Earthly Delights* (2002). Dois novos livros a sair em breve *Face and Mask: Their View as Images* e *The Spectacle of the Gaze: Image and Gaze in Western Culture*. Hans Belting integra o Conselho Curador Internacional da Revista GHREBH desde 2003.





## 1. Por que Iconologia?

Em seu livro de 1986 sobre iconologia, W. J. T. Mitchell explica a tarefa da iconologia usando os termos *imagem, texto e ideologia*<sup>2</sup>. No meu recente livro *Bild-Anthropologie* também uso uma tríade de termos nos quais, por razões óbvias, *imagem* permanece, embora seja agora considerada a partir dos termos *mídia e corpo*<sup>3</sup>. Esta escolha não procura invalidar a perspectiva de Mitchell. Na verdade, ela caracteriza uma abordagem outra dentre as várias tentativas de apreender as imagens em seu rico espectro de significados e propostas. Na minha visão, entretanto, sua significância torna-se acessível somente quando levamos em conta outros determinantes não-icônicos como, no sentido mais geral, *mídia e corpo*. *Mídia*, aqui, é para ser entendida não em seu sentido usual, mas no sentido de agente pelo qual imagens são transmitidas, enquanto *corpo* significa tanto o corpo que performatiza quanto o que percebe, do qual as imagens dependem na mesma medida em que dependem de suas respectivas mídias. Eu não falo de mídia como tal, obviamente, nem falo do corpo como tal. Ambos modificam-se continuamente (o que nos permite falar de uma história das tecnologias visuais do mesmo modo que também estamos familiarizados a uma história da percepção), mas em sua presença sempre mutante eles têm *mantido seu lugar* na circulação de imagens.

As imagens não se encontram independentemente nas superfícies ou nas cabeças. Elas não *existem* por si mesmas, mas, sim, *acontecem*; elas ocorrem, sejam elas imagens em movimento (o que se torna tão óbvio), ou não. Elas acontecem via transmissão e percepção. A língua alemã ignora a diferença entre figura (picture) e imagem, o que,

<sup>2</sup> See W. J. T. Mitchell, *Iconology: Image, Text, Ideology* (Chicago, 1986).

<sup>3</sup> The present essay is an attempt to summarize and to extend the discussion in my book *Bild - Anthropologie: Entwürfe für eine Bildwissenschaft* (Munich, 2001). A French translation is due to appear this fall. *Pour une anthropologie des images*, trans. Jean Torrent (Paris, 2004).





apesar de parecer uma falta de distinção, conecta muito bem imagens mentais e artefatos físicos um ao outro – o que é também minha intenção neste ensaio. Entretanto, isto pode ser a causa da discórdia entre nós: identificar imagens em uma história contínua, que não se encerrou com o surgimento da era digital. Minha abordagem à iconologia só fará sentido se ocorrer uma partilha com esta posição. Caso contrário, tais tentativas seriam deixadas para uma arqueologia das imagens cujo significado não mais se aplicaria à experiência contemporânea. Quero insistir nesta predisposição, pois é a única razão da generalidade da minha abordagem. Ao invés de discutir cultura contemporânea, ainda me agrada o idealismo de conceber uma história das imagens em progresso. É por esta razão que proponho um novo tipo de iconologia, cuja generalidade serve ao propósito de ligar passado e presente na vida das imagens e, portanto, não está limitada à arte (como era a iconologia de Panofsky que, aqui, deixo de lado)<sup>4</sup>.

Deve ser menos controverso superar a diferença entre arte e não arte no domínio das imagens. Tal diferença, de qualquer forma, pode ser mantida para a era moderna somente quando a arte, cujas expectativas não se baseiam mais na narratividade no sentido antigo, mantém a distância de princípios estéticos autônomos e evita informação e entretenimento, para mencionar apenas dois dos propósitos das imagens. Todo debate em torno do alto e do baixo na arte repousava nesse dualismo familiar, cujo alvo, neste meio tempo, tornou-se ocasião para memória. Hoje, as artes visuais assumem novamente o problema da imagem, que foi durante tanto tempo fechado pelas teorias dominantes da arte. É a arte contemporânea que da forma mais radical analisa a violência ou a banalidade das imagens<sup>5</sup>. Em um tipo de prática visual da iconologia, artistas aboliram a

<sup>4</sup> See Erwin Panofsky, *Studies in Iconology: Humanistic Themes in the Art of the Renaissance* (Oxford, 1939).

<sup>5</sup> See *High and Low*, ed. James Leggio (exhibition catalog, Museum of Modern Art, New York, 7 Oct. 1990-15 Jan. 1991).





distinção aceita entre a teoria da imagem e a teoria da arte, sendo a última uma subcategoria nobre da primeira. Uma iconologia crítica é uma necessidade urgente hoje, pois nossa sociedade está exposta ao poder da mídia de massa de uma forma sem precedentes. O discurso atual das imagens sofre de uma abundância de concepções diferentes e até mesmo contraditórias sobre o que são imagens e como elas operam. A Semiologia, para dar um exemplo, não permite a existência de imagens além do território controlável dos signos, dos sinais e da comunicação. A teoria da arte teria outras reservas, igualmente fortes, sobre qualquer teoria da imagem que ameaçasse o antigo monopólio da arte e sua exclusiva matéria. As ciências - em particular a neurobiologia - examinam a atividade de percepção do cérebro como um fenômeno de “representação interna”, enquanto a percepção dos artefatos geralmente recebe pouca atenção neste contexto. Propus recentemente uma abordagem antropológica, antropologia aqui entendida no sentido europeu como algo diverso da etnologia. Nesta abordagem, representações internas e externas, ou imagens mentais e físicas, devem ser consideradas como dois lados de uma mesma moeda. A ambivalência das imagens endógenas e imagens exógenas, que interagem em vários níveis diferentes, é inerente à prática da imagem da humanidade. Sonhos e Ícones, como Marc Augé os chama em seu livro *La Guerre des rêves*, são dependentes um do outro<sup>6</sup>. A interação das imagens mentais e imagens físicas é um campo ainda amplamente inexplorado, que inclusive concerne à política das imagens ao nível do que os franceses chamam de *imaginaire* de uma dada sociedade.

---

<sup>6</sup> See Marc Augé, *La Guerre des rêves: Exercices d'ethno-fiction* (Paris, 1997); trans. under the title *The War of Dreams: Exercises in Ethno-fiction* by Liz Heran (Sterling, Va., 1999).





## 2. Mídia e Imagem

O “o quê” de uma imagem (o problema ao qual a imagem serve como tal, ou a que ela se refere como imagem) é guiado pelo “como” ela transmite sua mensagem. Na verdade, o “como” é freqüentemente difícil de distinguir do “o quê”; nisto repousa a essência da imagem. Mas o “como”, por sua vez, é em grande parte modelado por um dado meio visual no qual a imagem reside. Qualquer iconologia hoje em dia deve portanto discutir a unidade assim como a distinção entre imagem e mídia, a última entendida no sentido de meio transmissor ou portador. Não há imagem visível que nos alcance de forma não mediada. Sua visibilidade repousa em sua capacidade particular de mediação, a qual controla a sua percepção e cria a atenção do observador. Imagens físicas são físicas em virtude da mídia que utilizam, mas a idéia de imagem *física* não pode mais explicar as tecnologias presentes. As imagens sempre foram confiadas a uma dada técnica para sua visualização. Quando distinguimos uma tela (*canvas*) de uma imagem, prestamos atenção a uma ou a outra como se fossem distintas, o que, na verdade, é falso; elas se separam somente quando desejamos separá-las em nosso olhar. Neste caso, dissolvemos sua “simbiose” factual por meio de nossa percepção analítica. Até mesmo nos lembramos de imagens destacadas de sua medialidade específica, na qual a encontramos pela primeira vez, e lembrar significa primeiramente desincorporá-las de suas mídias originais e posteriormente reincorporá-las em nosso cérebro. As mídias visuais competem, ao que parece, com as imagens que elas transmitem. Elas tendem tanto a se dissimularem quanto a reivindicar a primeira voz. Quanto mais prestamos atenção a uma mídia menos ela pode esconder suas estratégias. Quanto menos prestamos atenção a uma mídia visual, tanto mais nos concentramos na imagem, como se as imagens surgissem por conta própria.





Quando a mídia visual torna-se auto-referencial, ela se volta contra suas imagens e nos desvia a atenção<sup>7</sup>.

Medialidade, neste sentido, não é substituível pela materialidade das imagens como tem sido o costume na velha distinção entre forma e matéria. Materialidade seria, de qualquer forma, inapropriado como termo a ser utilizado para a mídia de hoje em dia. A mídia é forma, ou ela transmite exatamente a forma pela qual percebemos imagens. Mas a medialidade igualmente não pode ser reduzida à tecnologia. As mídias utilizam técnicas simbólicas através das quais transmitem imagens e as imprimem na memória coletiva. A política das imagens reside na sua medialidade, pois a medialidade é, geralmente, controlada por instituições e serve a interesses do poder político (mesmo quando ela, assim como a experimentamos hoje, esconda-se atrás de uma transmissão aparentemente anônima). A política das imagens necessita de uma mídia para transformar uma imagem e uma figura (*picture*).

Distinguimos facilmente figuras antigas de novas, afinal ambas requerem um tipo de atenção diferente como resultado das diferentes mídias visuais que utilizam. Também distinguimos mídia privada de mídia pública; ambas têm impacto diferente em nossa percepção e pertencem a diferentes espaços que as criam da mesma forma que são criados por elas. É verdade que experimentamos imagem e mídia indistintamente e que reconhecemos uma na outra. Além disso, imagens não são meramente produzidas por suas mídias, como a euforia tecnológica algumas vezes gostaria, mas *transmitidas*, o que neste sentido significa que imagens não podem ser satisfatoriamente descritas por uma abordagem exclusivamente midiológica.

---

<sup>7</sup> See Belting. *Bild-Anthropologie*. pp. 29-33.





### 3. Mídia e Corpo

O uso das mídias visuais tem papel central no intercâmbio entre imagem e corpo. As mídias constituem a ligação perdida entre um e outro, pois canalizam nossa percepção e assim nos previnem de confundi-las tanto com corpos reais quanto, de outro lado, com meros objetos ou máquinas. É a nossa própria experiência corpórea que nos permite identificar o dualismo inerente nas mídias visuais. Sabemos que todos temos ou que possuímos imagens, que elas vivem em nossos corpos ou em nossos sonhos e esperam para serem convocadas por nossos corpos a aparecer. Algumas línguas, como o Alemão, distinguem um termo para memória como um arquivo de imagens (*Gedächtnis*) e um termo para memória como uma *atividade*, como é o caso da nossa lembrança de imagens (*Erinnerung*). Esta distinção significa que ao mesmo tempo possuímos e produzimos imagens. Em cada caso, corpos (isto é, o cérebro) servem como uma mídia viva que nos faz perceber, projetar ou lembrar de imagens, o que também permite a nossa imaginação censurá-las ou transformá-las.

A medialidade das imagens transcende a esfera visual propriamente dita. A linguagem permite uma imageria verbal quando transformamos palavras em imagens mentais próprias. As palavras estimulam nossa imaginação, enquanto a imaginação, por sua vez, transforma as palavras nas imagens que elas significam. Neste caso, é a linguagem que serve como um meio para transmitir imagens. Mas aqui também ela necessita do nosso corpo para preenchê-las com experiências pessoais e significado; esta é a razão pela qual a imaginação tem geralmente resistido a qualquer controle público. No caso da imageria verbal, entretanto, estamos treinados para distinguir imagem de mídia, enquanto no caso da imageria visível ou física não estamos. E, entretanto, a apropriação





de imagens está menos distante nas duas situações do que nossa educação nos permite acreditar.

A distinção entre linguagem falada e escrita também se aplica ao meu caso. A linguagem falada está ligada ao corpo, o qual, como uma mídia viva, a pronuncia, enquanto a linguagem escrita retira-se do corpo e aloja-se em um livro ou um monitor, onde não ouvimos uma voz, mas lemos um texto. O ato da leitura depende de nossa distinção adquirida entre palavra e mídia – o qual, em certo sentido, aplica-se também ao ato de ver imagens, mesmo que estejamos geralmente desapercebidos deste mecanismo. Também, de alguma forma, lemos imagens visuais quando as distinguimos de sua mídia. As mídias visuais, em certo grau, combinam-se com a linguagem escrita, embora não tenham experimentado o mesmo tipo de codificação. Nosso ouvido também participa da apropriação das imagens, quando elas surgem na companhia do som, que assim oferece um agente inesperado para percebermos as imagens. O filme sonoro foi à primeira mídia visual a explorar nossa capacidade de ligar som e visão de forma aproximada. Tanto que o acompanhamento musical, já oferecido em filmes mudos por um pianista, modifica também a experiência das imagens no sentido de que elas se tornam diferentes quando uma trilha sonora distinta forma a impressão que se opera em nossos sentimentos.

A auto percepção de nosso corpo (a sensação de que vivemos em um corpo) é uma condição indispensável para a invenção das mídias, as quais podem ser chamadas de corpos técnicos ou artificiais desenhados para substituírem corpos através de procedimentos simbólicos. As imagens vivem, como somos levados a crer, nas suas mídias tanto quanto vivemos em nossos corpos. Desde muito cedo, os humanos eram tentados a se comunicarem com imagens assim como com os corpos vivos, e também a aceitá-las no





lugar dos corpos. Nesse caso, na verdade, animamos<sup>8</sup> as mídias com objetivo de experimentar imagens como algo vivo. A animação é a nossa parte, enquanto o desejo do nosso olhar corresponde à parte de uma dada mídia. A mídia é um *objeto* e uma imagem o objetivo da animação. A *animação*, como uma atividade, descreve o uso das imagens melhor do que o faz a percepção. Esta é válida para nossa atividade visual em geral no dia a dia da vida. Os artefatos visuais, entretanto, dependem de um tipo específico de percepção – percepção de imagens como se fossem corpos ou seu representante – isto é, percepção de tipo simbólico. O desejo por imagens precede a invenção de suas respectivas mídias.

#### 4. Imagem e Morte

Esta distinção precisa de uma pequena digressão. O tópico imagem e morte me faz embarcar no tipo de iconologia que estou apresentando aqui. Embora o consumo de imagens hoje tenha crescido a um grau inesperado, nossa experiência com as imagens dos mortos perdeu paralelamente a importância que tinha anteriormente. Assim, nossa familiaridade com imagens parece quase que revertida. Sempre que sociedades arcaicas viam imagens, elas viam imagens dos mortos, que não mais viviam em seus corpos, ou imagens dos deuses, que viviam em um outro mundo. A experiência das imagens naquele tempo estava ligada a rituais, como o culto aos mortos, através dos quais os mortos eram reintegrados à comunidade dos vivos<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Nota do tradutor: animar, aqui, aproxima-se do sentido de “atribuir alma a”.

<sup>9</sup> See *ibid.*, chap. 6 (“Bild und Tod: Verkörperung in frühen Kulturen [Mit einem Epilog zur Photographie]”) pp. 143-88.





Parece apropriado lembrar das condições que contribuíram para a introdução de imagens físicas nas práticas humanas. Dentro destas condições, o culto aos mortos colocase como um dos mais antigos e mais significativos. As imagens, preferencialmente as tridimensionais, substituíam os corpos dos mortos que haviam perdido justamente sua presença visível. As imagens, em nome do corpo perdido, ocupavam o lugar deixado pela pessoa morta. Uma dada comunidade sentia-se ameaçada pelo vazio causado pela morte de um de seus membros. O morto, como consequência, era mantido como presente e visível no grupo dos vivos através de suas imagens. Mas as imagens não existiam por elas mesmas. Elas, por sua vez, precisavam de uma incorporação, o que implicava a necessidade de um agente ou uma mídia que lembrasse o corpo. Esta necessidade foi atendida pela invenção das mídias visuais que não somente deu corpo às imagens mas também lembravam corpos vivos à sua própria maneira. Até mesmo crânios eram reanimados como imagens vivas com a ajuda de conchas inseridas como novos olhos e uma capa como uma nova pele sobre a face, há cerca de 7000 AC na cultura Neolítica do oriente. Imagem e mídia vivem ambas da analogia ao corpo. Poderíamos dizer, nos termos de Baudrillard, de uma troca “simbólica” entre um corpo morto e uma imagem viva<sup>10</sup>. A constelação triádica na qual corpo, mídia e imagem estão interconectados aparece aqui com grande clareza. A imagem dos mortos no lugar do corpo perdido, o corpo artificial da imagem (a mídia) e o corpo observador dos vivos interagem criando uma presença icônica em oposição à experiência corpórea.

## 5. Iconoclasmo

---

<sup>10</sup> See Jean Baudrillard, *L' Echange symbolique et la mort* (Paris, 1976): trans. under the title *Symbolic Exchange and Death* by Iain Hamilton Grant (Thousand Oaks, Calif., 1993).





A ligação entre imagens físicas e imagens mentais para as quais as traduzimos pode explicar o zelo inerente a todo iconoclasmo em destruir imagens físicas. Os iconoclastas, na verdade, queriam eliminar as imagens da imaginação coletiva, porém conseguiriam somente destruir seus suportes midiáticos. O que as pessoas não pudessem mais ver, iria, como era esperado, deixar de viver em sua imaginação. A violência contra imagens físicas serviu para extinguir as imagens mentais. O controle sobre as mídias públicas foi um princípio guia na proibição de imagens, a ponto de tal controle ter forçado sua introdução oficial. Ambos os atos são violentos em grau semelhante, pois qualquer circulação dessas imagens repousa em violência secreta ou aberta. O iconoclasmo de hoje em dia pode ser mais discreto quando simplesmente retira tais imagens de sua circulação na TV ou na imprensa, embora almeje ainda eliminar sua visibilidade pública. Vista na perspectiva atual, a destruição dos monumentos iraquianos e soviéticos (como qualquer monumento, eles eram uma mídia visual do tipo “mais oficial”) foi anacrônica em certo grau, pois os próprios monumentos representavam o anacronismo das esculturas públicas e, portanto, se prestaram facilmente a vingança pública e destruição física no sentido antigo. Imagens oficiais, feitas com o propósito de se fixar na mente coletiva, dispararam o iconoclasmo como prática de liberação simbólica. Mais sutil era o costume de denunciar imagens como matéria morta ou superfície cega que, como se dizia, pretendia em vão abrigar imagens. Esta estratégia pretendia denunciar as várias mídias que, desprovidas de suas imagens, tornaram-se superfícies vazias ou simples matéria, perdendo assim seu verdadeiro propósito<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> See Iconoclash, ed. Bruno Latour and Peter Weibel (Karlsruhe, 2002).





Algumas culturas antigas cultivavam a prática de consagração de suas imagens de culto antes de utilizá-las em rituais. Naquele tempo, a consagração era necessária para transformar objetos em imagens. Sem ritual de consagração, imagens eram meros objetos e, portanto, consideradas inanimadas. Somente através da animação sacra estas imagens podiam exercer poder e sua substância tornar-se mídia. A criação de tais imagens era, num primeiro ato, realizada por um escultor enquanto, em um segundo ato, era confiada a um sacerdote. Este procedimento, que se parece com magia ultrapassada, já implicava uma distinção entre imagem e mídia e requeria a um sacerdote a transformação de um mero objeto em mídia. Isto também significava que imagens sempre implicavam *vida* (de fato é nossa própria vida que é nelas projetada), enquanto objetos eram considerados como algo morto). O “ritual da abertura da boca” no antigo Egito está refletido na história bíblica da criação de Adão, que foi primeiramente moldado em barro e, num segundo ato, animado. A narrativa bíblica tem uma base tecnomórfica, pois reflete práticas do trabalho de um escultor. Nas culturas avançadas, a animação não mais se mantém como tarefa de um sacerdote, porém esperamos que o artista (e hoje, a tecnologia) simule a vida através de imagens vivas. Entretanto, a transformação de uma mídia em imagem continua a exigir nossa própria participação<sup>12</sup>.

## 6. Sombras Digitais

A tecnologia substituiu o antigo significado de habilidade artística em nossa admiração hoje em dia. Não mais a arte, mas sim a tecnologia que se apoderou da *mimesis* da vida. Suas analogias ao corpo remetem ao espelho e à sombra, que já foram mídias arquetípicas para representar os corpos. A sombra, que inspirou o conto de Plínio sobre a mulher coríntia, e a superfície da água que inspirou a história de Narciso, devem

<sup>12</sup> See Belting, *Bild-Anthropologie*, pp. 163,177.





ser consideradas como mídias naturais para o olhar<sup>13</sup>. Mas o passo na direção da mídia técnica foi curto. Em Corinto, a mulher precisou de uma parede como suporte midiático para delinear a forma da sombra de seu amante. O reflexo da água, por outro lado, foi muito cedo superado pelo reflexo de corpos em antigos espelhos de metal. As mídias visuais agem não somente como uma prótese do corpo, mas servem também como reflexo do corpo, prestando-se à sua auto inspeção. As mais avançadas tecnologias de hoje simulam os corpos no disfarce de sombras transitórias ou imagens insubstanciais de espelhos, que pretendem nos libertar das leis da gravidade às quais estamos sujeitos nos espaços empíricos.

As mídias digitais reintroduzem a analogia ao corpo via negação. A perda do corpo já assombrou as fantasias sobre espelhos do século dezanove quando sua aparição (*doppelganger*) não mais obedece ao espectador e abandona a *mimesis* do corpo refletido. As imagens digitais geralmente endereçam-se à imaginação dos nossos corpos e cruzam o limiar entre imagens visuais e imagens virtuais, imagens *vistas* e imagens *projetadas*. Neste caso, a tecnologia digital busca a *mimesis* da nossa própria imaginação. As imagens digitais inspiram e são, na mesma medida, inspiradas por imagens mentais e seu livre fluxo. Assim, as representações internas e externas são estimuladas a se misturarem.

A experiência de imagens digitais excede sua lógica intrínseca de ferramentas tecnológicas. Bernard Stiegler, em seu ensaio sobre imagem discreta (“discreta” no sentido científico de imagem descontínua e digitalmente codificada), propôs uma distinção entre percepção *analítica* e percepção *sintética*: analítica diz respeito à

<sup>13</sup> On Pliny's tale. see The Elder Pliny's Chapters on the History of Art. trans. Katherine Jex-Blake (Chicago, 1968), chap. 35; on shadow and painting at Corinth, see *ibid.*, chap. 151, and Robert Rosenblum, "The Origin of Painting: A Problem in the Iconography of Romantic Classicism," *Art Bulletin* 39 (Dec.1957): 279.





tecnologia ou à mídia e sintética diz respeito à imagem mental que resulta de nossa percepção. Os termos *sintético* e *síntese* são apropriados para descreverem a formação de uma imagem em nosso cérebro. Isto significa, primeiro, analisar uma dada mídia e, segundo, interpretá-la com a imagem que ela transmite. Nossas imagens, diz Stiegler, não existem por elas mesmas ou a partir delas mesmas. Elas vivem em nossa mente como o traço e a inscrição de imagens vistas no mundo exterior. As mídias conseguem constantemente mudar nossa percepção, mas somos nós que ainda produzimos nossas imagens<sup>14</sup>.

Imagem e mídia não permitem o mesmo tipo de narrativa ao descrever sua história. Uma história em sentido literal aplica-se somente à tecnologia visual; já as imagens resistem a qualquer história linear, pois elas não estão sujeitas a um progresso no mesmo grau. As imagens podem ser antigas mesmo quando ressurgem nas novas mídias. Também sabemos que elas envelhecem de formas diferentes das observadas no envelhecimento da mídia. Espera-se, geralmente, que as mídias sejam novas, enquanto as imagens mantêm sua vida, mesmo velhas, quando retornam entre as novas mídias. Temos certa dificuldade em reconstruir o caminho das imagens que migraram através de vários estágios implicados historicamente pelas mídias. As imagens parecem nômades no sentido de que elas estabelecem morada em uma mídia após a outra. Este processo migratório seduziu muitos pesquisadores a reduzir sua história a uma mera história da mídia e, portanto, substituir a seqüência da imaginação coletiva pela evolução de tecnologias visuais. Os autores americanos, como destaca Régis Debray em seu livro *Transmettre*, em sua maioria preferem um discurso que privilegia a tecnologia em detrimento da política. A política das imagens, sem dúvida, excede a mera exploração da

<sup>14</sup> See Bernard Stiegler, "The Discrete Image," in Jacques Derrida and Stiegler, *Echographies of Television: Filmed Interviews*, trans. Jennifer Bajorek (Cambridge. 2002), pp. 145-63.





mídia visual. Debray insiste também no termo *transmissão* no lugar de *comunicação*, apontando que *transmissão* implica alguém que queira exercer poder e controlar a circulação de imagens<sup>15</sup>.

Representação e percepção interagem de forma dosada em qualquer política de imagens. Ambas são carregadas de energia simbólica, que facilmente se presta a uso político. A representação é certamente destinada a controlar a percepção, mas a simetria entre os dois atos é profundamente incerta. Não há automatismo no que nós percebemos e em *como* nós percebemos, apesar de todas as tentativas de se provar o contrário. A percepção pode também nos levar a resistir às demandas da representação. A destruição de imagens oficiais, neste sentido, é apenas a ponta do iceberg; ela reside apenas no seu valor de superfície, contabilizando apenas a destruição dos suportes midiáticos de imagens, como se tais mídias tivessem sido usadas erradamente, ou seja, usadas pela autoridade errada<sup>16</sup>.

## 7. Uma Mídia Viva

Imagem e mídia estão ambas ligadas ao corpo como o terceiro parâmetro a ser considerado em seu próprio direito. O corpo tem sempre se mantido o mesmo e, precisamente por esta razão, tem se submetido a mudanças constantes com respeito à sua concepção assim como à sua auto percepção. A lacuna entre sua presença física e a incerteza de sua noção nunca pode ser dosada. Os corpos são fortemente delineados por sua história cultural e estão, portanto, incessantemente expostos à mediação através do

<sup>15</sup> See Régis Debray, *Transmettre* (Paris, 1997); trans. under the title *Transmitting Culture* by Eric Rauth (New York, 2000).

<sup>16</sup> On representation, see Christopher Prendergast. *The Triangle of Representation* (New York, 2000).





seu meio ambiente visual. Não podem, por isso, ser considerados invariantes, pois não resistem ao impacto da mudança de idéias em sua experiência. Porém, eles são mais do que receptores passivos das mídias visuais que o moldaram. Sua atividade é necessária para a prática da mídia visual primeiramente.

A percepção, isoladamente, não explica a interação entre corpo e mídia que acontece na transmissão de imagens. As imagens, como havia dito, *acontecem* ou são *negociadas* entre corpo e mídia. Os corpos censuram o fluxo de imagens através da projeção, memória, atenção ou negligência. Os corpos privados ou individuais também agem como corpos públicos ou coletivos em uma dada sociedade. Nossos corpos sempre carregam uma identidade coletiva na qual eles representam uma dada cultura como resultado da etnicidade, educação e de um ambiente visual particular. Os *corpos representativos* são aqueles que representam a si mesmos, enquanto os *corpos representados* são imagens separadas ou independentes que representam corpos. Os *corpos performatizam* imagens (deles mesmos ou até contra eles mesmos) tanto quanto eles percebem imagens externas. Neste sentido duplo, eles são uma mídia viva que transcende a capacidade de suas próteses midiáticas. Apesar de sua marginalização, um tanto “a la mode”, ainda apelo para que sua causa seja indispensável em qualquer iconologia.

Platão, o primeiro midiólogo, opôs-se fortemente à escrita, atribuindo-lhe um perigo para o corpo como memória viva e considerou, por outro lado, as memórias técnicas, como o alfabeto, mortas. O que importa aqui não são suas conclusões que já eram anacrônicas no seu próprio tempo, mas sua distinção válida entre dois tipos de mídia – corpos falantes e linguagem escrita – para lembrar seu argumento mais familiar. Com respeito à memória, ele introduziu uma distinção análoga entre corpos vivos e





imagens sem vida, sendo o primeiro capaz de lembrar os mortos por si só e as últimas apenas os figurarem<sup>17</sup>. As imagens físicas, em sua visão, apenas duplicavam a morte, enquanto as imagens de nossa própria memória traziam os mortos a uma nova vida. Em apoio a esta visão, ele conscientemente rejeitou qualquer imagem material dos mortos, considerando-as mera ilusão. Devido ao seu desprezo pelo significado das imagens dos mortos, estas ficaram excluídas para sempre da filosofia ocidental. Assim mesmo, desenvolveu uma sólida teoria estabelecendo o corpo como mídia viva<sup>18</sup>. As imagens mentais e físicas irão misturar-se enquanto continuarmos a atribuir imagens à esfera da vida e a atribuir vida às mídias em nome de suas imagens. A obsessão contemporânea por imagens “ao vivo” neste sentido é prova suficiente. As imagens foram imbuídas tanto de movimento quanto de discurso no cinema e na transmissão de TV. De qualquer forma, relacionamos intimamente as imagens às nossas próprias vidas esperando que elas interajam com nossos corpos, com os quais as percebemos, imaginamos e sonhamos. Porém, a noção incerta do corpo, cuja crise atual é evidente, levou-nos a extrapolar a expectativa de vida e a investir em corpos artificiais, em oposição aos corpos vivos, como se eles pudessem proporcionar uma vida superior. Esta tendência tem causado muita confusão, virando a verdadeira função das mídias visuais de cabeça para baixo. Por isso, a mídias contemporâneas estão investidas de um poder paradoxal sobre nossos corpos, os quais se sentem derrotados ante sua presença.

## 8. Presença Icônica

As imagens tradicionalmente vivem da ausência do corpo, que é tanto temporal (isto é, espacial) quanto, em razão da morte, finito. Esta ausência não significa que as

<sup>17</sup> See Iris Därmann. *Tod und Bild: Eine phänomenologische Mediengeschichte* Munich, 1995).

<sup>18</sup> See Belting, *Bild-Anthropologie*, chap. 6, sect. 8 ("Platons Bildkritik"), PP.173-76.





imagens evoquem corpos ausentes e os façam retornar. Na verdade, elas substituem a ausência do corpo com um tipo diferente de presença. A presença icônica mantém a ausência do corpo e a transforma no que deve ser chamado de *ausência visível*. As imagens vivem do paradoxo de operar a *presença de uma ausência* ou vice versa (o que também se aplica a telepresença das pessoas nas mídias de hoje em dia). Este paradoxo, por sua vez, está enraizado na nossa experiência de relacionar a presença à visibilidade. Os corpos são *presentes* porque são *visíveis* (mesmo ao telefone o outro corpo está ausente). Quando corpos ausentes tornam-se visíveis em imagens, eles usam uma visibilidade vicária. Recentemente, esta noção tem causado uma contradição violenta nas teorias pós-humanas, que nos incita a substituir tais categorias pela mera noção de *reconhecimento padrão*, preferencialmente em um sentido técnico<sup>19</sup>.

Prontamente delegamos a visibilidade do corpo a imagens, as quais, por sua vez, necessitam de uma mídia adequada para tornarem-se visíveis. Imagens estão presentes por causa de e através de suas mídias, ainda que elas encenem uma ausência da qual elas são a imagem. O aqui e agora de uma imagem, sua presença, em certo grau repousa na mídia visual que a sustenta (mesmo as imagens dos nossos sonhos usam o corpo como mídia). Imagens externas, por sua natureza, necessitam de um corpo substituto que chamamos mídia. Mas a ambivalência da ausência e presença invade também a constelação da imagem e da mídia. As mídias estão presente na forma de corpo, enquanto a imagem não. Desta forma, poderíamos rephrasear a presença de uma ausência, que ainda permanece a definição mais elementar de imagem, da seguinte forma: as imagens estão presentes nas suas mídias, mas elas performatizam a ausência que elas tornam visível.

<sup>19</sup> See N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (Chicago, 1999).





Animação corresponde ao ato de abrimos a opacidade de uma mídia para a transmissão de imagens.

Desde os tempos de Galileu ou de Röntgen, entretanto, estamos familiarizados com outro tipo de ausência, chamada, ausência do campo de visão e não ausência como tal. Os mundos do telescópio ou aqueles representados pelo raio X nunca estão visíveis da forma que os corpos humanos estão. Eles estão presentes e ainda assim se mantêm invisíveis. Necessitamos de mídias visuais e sua função protética quando desejamos ver o microcosmo ou o espaço sideral. Mas, mesmo aqui, substituímos os alvos remotos da visão (deixem-me chamá-los de corpos) com imagens, que não somente usam tecnologia, mas são inteiramente dependentes dela para tornar estes mundos presentes à nossa visão. Tais imagens são de uma importância ainda maior do que seriam em uma situação normal. Facilmente nos esquecemos que elas somente simulam a imediaticidade de uma percepção, a qual parece ser a nossa própria, mas, de fato, é delas. Os recentes debates no jornal *Imaging Science* e em outros lugares, tardiamente abandonam a ilusão na crença de que imagens científicas são elas mesmas miméticas da mesma forma que queremos e necessitamos de imagens. De fato, elas são especificamente organizadas para se dirigirem à nossa ingenuidade visual e assim servirem a nossos corpos como as imagens sempre fizeram.

As novas tecnologias da visão, entretanto, introduziram uma certa abstração na nossa experiência visual, visto que não mais somos capazes de controlar a relação existente entre uma imagem e seu modelo. Por isso, depositamos mais confiança nas máquinas visuais do que em nossos próprios olhos, chegando a uma fé literal e cega nas tecnologias. As mídias assim parecem menos um sistema intermediário do que auto referencial, que nos marginaliza na ponta de recepção. A transmissão é mais espetacular





do que aquilo que ela transmite. E, contudo, a história das imagens nos ensina a não abandonar nossa visão de como as imagens funcionam. Ainda estamos confinados a nossos corpos singulares e ainda desejamos imagens que nos façam sentido. O velho espetáculo das imagens sempre muda quando as cortinas se reabrem sobre o palco exibindo a última mídia visual. O espetáculo força sua audiência a aprender novas técnicas de percepção e, através delas, dominar novas técnicas de representação. Mas o corpo tem sido um *pièce de résistance* contra a acelerada velocidade das mídias que vêm e vão. Aquelas imagens a que atribuímos significado pessoal são diferentes das tantas outras que apenas consumimos e imediatamente esquecemos.

## 9. Mídias Híbridas

É obvio que as mídias em raras vezes surgem isoladamente, e em geral elas existem de uma forma chamada de mídias híbridas. Este termo, entretanto, não descreve a precisão e a complexidade de suas interações. As mídias são intermediárias por definição, mas elas também agem como intermediárias entre elas mesmas quando espelham, citam, cobrem e corrigem ou censuram uma a outra. Muitas vezes, coexistem em camadas cujos caracteres variam de acordo com sua posição na história. As velhas mídias não desaparecem necessariamente para sempre, mas, ao contrário, mudam seu significado e papel. O termo *intermedialidade*, desta forma, seria mais preciso do que *mídia híbrida*. A pintura sobreviveu na fotografia, os filmes sobreviveram na TV, e assim também a TV no que chamamos de novas mídias na arte visual. Isto significa que não somente percebemos imagens *nas* mídias, mas que também experimentamos as imagens *das* mídias sempre que as velhas mídias, cessado o exercício de sua função primária, tornaram-se visíveis, em um segundo olhar, de uma maneira que nunca haviam sido.





Marshall McLuhan lidou com este fenômeno em seu persuasivo ensaio *Environment and Anti-Environment*<sup>20</sup>. Sua asserção de que uma mídia torna-se objeto de atenção somente após ser suplantada por uma mídia mais nova, que revela sua natureza em retrospecto, dispara diversas conclusões. As mídias atuais dissimulam sua verdadeira estratégia por trás dos efeitos de sua aparente imediaticidade, a qual permanece como seu propósito maior. Deve ser acrescentado que as habilidades de nossa percepção também são construídas em camadas que nos permitem distinguir mídias de tipos e épocas diferentes. Assim, as mídias continuam a operar mesmo que seu uso original pertença ao passado. Portanto, as mídias de hoje em dia, algumas vezes, adotam uma capacidade de armazenamento, ou memória, quando administram um arquivo eletrônico de imagens que vêm de longe. Às vezes, as novas mídias parecem espelhos recém polidos de memória nos quais as imagens do passado sobrevivem, da mesma forma que as imagens, em outros tempos, fizeram morada nas igrejas, museus e livros. O fato de nos sentirmos endereçados por imagens muito antigas que residem em mídias obsoletas merece atenção especial. Obviamente, não há automatismo envolvido. As imagens estabelecem e mantêm uma complexa relação com suas mídias e, assim, com nós mesmos.

No meio da alta maré de velocidade das imagens ao vivo, geralmente assistimos as imagens silenciosas do passado com um olhar nostálgico. Uma experiência similar ocorre quando o fiel na era da Reforma Católica, voltava-se aos ícones religiosos que anteciparam

---

<sup>20</sup> See Marshall McLuhan, "Environment and Anti-Environment," in *Media Research: Technology, Art, Communication*, ed. Michael A. Moos (New York, 1997).





o surgimento da Arte Renascentista<sup>21</sup>. Os ícones antigos, assim, tornaram-se o foco de um novo *mise-en-scene* que resultou em instalações barrocas como altares imensos e tons políticos. E quando a pintura sobre cavalete passou a ser utilizada, ela ainda continha a memória do ícone, cuja forma básica, um painel móvel emoldurado, continuava a empregar enquanto mudava de uma só vez seu significado e estrutura visível. A invenção da pintura sobre cavalete ilustra a complexidade inerente às mídias visuais, as quais não podem ser reduzidas à sua materialidade nem à sua técnica<sup>22</sup>. A pintura moderna, em seu início, juntamente à perspectiva que ela oferecia, foi uma invenção exclusivamente ocidental. Ela investiu na subjetividade do homem, que se tornou auto consciente naquele momento, com imagens – ou melhor, pinturas – necessárias para auto reflexão. Poder-se-ia dizer que a pintura no painel era uma *mídia para o olhar*, enquanto a fotografia, que grava o corpo mecanicamente, era, no começo, recebida como uma *mídia do corpo*. Isto implicava dizer que o corpo criara seus próprios traços sem confiar, a partir de então, no olhar observador do pintor. Na atual *mise-en-scene* digital da fotografia, a inter-relação entre mídia, imagem e corpo mudou novamente de forma dramática. A situação é especialmente complexa em imagens de filmes, as quais não são visualizadas no próprio filme nem afixadas na tela de cinema, mas, como sabemos, surgem *via* projeção e ilusão do espectador que delas se apropria através de um duplo ritmo da projeção pública e da imaginação pessoal<sup>23</sup>.

<sup>21</sup> See Belting, *Bild und Kult: Eine Geschichte des Bildes vor dem Zeitalter der Kunst* (Munich, 1990); trans. under the title *Likeness and Presence: A History of the Image before the Era of Art* by Edmund Jephcott (Chicago, 1994), chap. 20.

<sup>22</sup> See Belting and Christiane Kruse, *Die Erfindung des Gemäldes: Das erste Jahrhundert der Niederländischen Malerei* (Munich, 1994).

<sup>23</sup> See Belting, *Bild-Anthropologie*, chap. 4, pp. 108-13.





## 10. Imagens Tradicionais?

Os papéis designados à imagem, à mídia e ao corpo variaram constantemente, mas sua íntima interação mantém-se até os dias de hoje. A mídia, apesar do seu caráter polissemântico e uso polivalente, apresenta a identificação mais fácil e é, por esta razão, favorecida pelas teorias contemporâneas. O corpo vem em seguida, mas é em geral e cuidadosamente tomado em oposição às tecnologias atuais e considerado como seu reverso. Por isso, é necessária uma nova ênfase em corpos enquanto mídias vivas, capazes de perceber, lembrar e projetar imagens. O corpo, como o portador e destinatário das imagens, operava as mídias como extensões de sua própria capacidade visual. Corpos recebem imagens ao percebê-las, enquanto as mídias as transmitem aos corpos. Com a ajuda de máscaras, tatuagens, roupas e performance, os corpos também produzem imagens deles mesmos, ou no caso de atores, imagens que representam outros – neste caso eles agem como mídia no sentido mais pleno e original. Seu monopólio original na mediação de imagens permite-nos falar de corpos como o arquétipo de todas as mídias visuais.

Sobra, então, a imagem, o primeiro dos meus três parâmetros, que se mostrou ser o mais difícil de determinar. É mais fácil distinguir imagens de suas mídias e dos corpos do que identificá-las positivamente. O dualismo das imagens mentais e físicas tem que ser considerado a esse respeito. Imagens não somente espelham um mundo externo; elas representam também estruturas essenciais do nosso pensamento. Georges Didi-Huberman, surpreendentemente, falou do “anacronismo” inerente às imagens<sup>24</sup>. De fato, elas não representam somente um anacronismo malquisto nas teorias contemporâneas em que a tecnologia e a medialidade são favorecidas. Elas comportam-se, também, de

<sup>24</sup> See Georges Didi-Huberman, *Devant le temps: Histoire de L'art et anachronisme des images* (Paris, 2000).





uma forma anacrônica em relação ao progresso inerente à história das mídias com o qual elas não mantêm o passo. Günther Anders, já na década de 1950, falou ironicamente dos humanos como seres antiquados, os quais ele queria defender por esta mesma razão. A atual odisséia pela realidade virtual e inteligência artificial é uma confirmação expressa disso, pois revela a pressa de ir além dos limites de corpos reais e assim ultrapassar as chamadas imagens tradicionais.

Lev Manovich afirma que, na era digital, a imagem tradicional não mais existe<sup>25</sup>. Mas o que é uma imagem tradicional? Seria tradicional meramente por ainda interagir com nossos corpos? Ou prontamente denunciemos as imagens pré-digitais como meras ferramentas de imitação ingênua encarregadas de duplicar o mundo visível? Baudrillard estava correto quando distinguiu precisamente imagens da realidade e acusou a prática da imagem contemporânea de forjar a realidade, como se a realidade existisse totalmente separada das imagens pelas quais nos apropriamos dela? É possível distinguir imagens da chamada realidade com tal ingenuidade ontológica? Uma armadilha de outro tipo nos aguarda na distinção familiar de mídia analógica e mídia digital – *analógica* em relação ao mundo que ela reproduz e *digital* em relação a uma suposta liberação total de qualquer *mimesis*. Caímos em uma armadilha quando simplesmente transferimos esta distinção das mídias para as imagens, o que não funciona de maneira alguma.

É uma simplificação injusta falar de imagens históricas como meramente imitativas e privá-las de seu papel de guias para a imaginação coletiva. Vilém Flusser pode ter ido longe demais ao tratar, em sua filosofia da fotografia, de imagens como entes “mágicos”, remetendo-as às nossas vidas “onde tudo se repete”, ao passo que, no mundo da

<sup>25</sup> See Lev Manovich. "Eine Archäologie der Computerbilder," *Kunstforum, International* 132 (1996): 124. See also Manovich. *The Language of New Media* (Cambridge. 2001). and the criticism of this position in Anette Hüscher, "Der gerahmte Blick" (Ph.D. diss., Hochschule für Gestaltung. Karlsruhe, 2003).





invenção, tudo mudaria. Mas devemos admitir que ele está na trilha correta aqui. Ele também sustenta que “imagens intervêm entre o mundo e nós. Mais que representar o mundo, elas o obstruem e nos levam a viver com elas, frutos de nossa criação”<sup>26</sup>. A função retroativa da representação, no sentido mais amplo, é, assim, corretamente colocada em seu lugar. Entretanto, não podemos falar de imagens somente em um sentido, mas, ao contrário, devemos classificá-las com diferentes propósitos e efeitos. Hoje em dia, as imagens na esfera da informação desfrutam uma proeminência não merecida, assim como as imagens da esfera do entretenimento e da publicidade. O entretenimento, tal qual nos filmes, tem contudo um acesso imediato ao nosso estoque privado de imagens, que se mantém anacrônico no sentido dado por Didi-Huberman. Imagens que servem a nossa cognição são muito diferentes daquelas que se dirigem à nossa imaginação.

## 11. A Colonização das Imagens

A diferença entre imagem e mídia emerge claramente em um contexto transcultural. É óbvio que as mídias, como a TV e o Cinema, penetram facilmente em diferentes ambientes culturais em que as imagens resultantes continuam, todavia, a representar uma tradição local particular. Isto se aplica até mesmo à fotografia, como Christopher Pinney demonstrou em seu livro sobre fotografia Indiana<sup>27</sup>. Por isso, não é nada evidente que a disseminação global de mídias visuais, embora enraizadas na cultura ocidental, irá provocar um alastramento mundial de imagens ocidentais, ou mesmo da imaginação ocidental. É mais provável que aconteça o contrário se as condições econômicas permitirem um outro curso dos eventos.

---

<sup>26</sup> Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie* (Göttingen, 1989), pp. 9-10; my translation.

<sup>27</sup> See Christopher Pinney, *Camera Indica: The Social Life of Indian Photographs* (London, 1997).





As teorias atuais da imagem, apesar de suas tentativas de validade universal, representam geralmente tradições de pensamento ocidentais. Visões que são enraizadas em tradições outras que não a ocidental ainda não entraram em nosso território acadêmico, com exceção de alguns domínios especiais da etnologia. E, contudo, as imagens não ocidentais já deixaram seus traços na cultura ocidental há um longo tempo. Gostaria, portanto, de terminar meu ensaio com dois destes casos cuja lembrança poderá substituir uma conclusão impossível. Um deles é primitivismo, que há um século dominou a cena da arte de vanguarda. O outro é a colonização de imagens Mexicanas, ocorrida há meio milênio, por conquistadores espanhóis.

O primitivismo era o desejo por uma arte estranha (*alien*) ou mesmo superior, ocupando um lugar no qual a arte, no sentido ocidental, nunca havia existido. A apropriação exclusivamente formal de máscaras africanas e “fetiches” resultou em uma percepção que separou imagem e mídia. Picasso e seus amigos nunca reproduziram qualquer figura africana como tal, mas sim transferiram formas africanas a mídias ocidentais, como pinturas a óleo. Para ser mais preciso, artistas primitivistas extraíram suas próprias imagens do que os artefatos africanos se pareciam e as replicaram à arte modernista. Num primeiro momento, eles não se importaram com o significado que as imagens tinham para a população indígena, abstraíram daquelas imagens o que eles reinterpretavam como estilo, assim dissolvendo a simbiose original entre imagem e mídia. As imagens que os artefatos africanos continham localmente diferiam totalmente daquelas que a audiência ocidental iria identificar. Em outras palavras, a mesma mídia visual transmitia imagens de tipos muito diferentes na situação original e na situação ocidental. A audiência ocidental não somente deixou de compreender o que viu, mas também projetou, nas peças importadas, imagens próprias. É mantendo este processo dual de desapropriação e reapropriação que a ligação com os rituais vivos foi perdida em





uma abstração dupla: abstração em termos de tradução de imagens ao estilo modernista e abstração em termos de sua transferência para a galeria de arte<sup>28</sup>.

A colonização das imagens indígenas, como resultado da conquista espanhola, foi lindamente analisada por Serge Gruzinski, cujo livro *Images at War* oferece um guia conveniente para o tema<sup>29</sup>. Dois assuntos diferentes nesta situação histórica podem ser selecionados para meu propósito. O primeiro é o choque entre conceitos aparentemente incompatíveis sobre o que são imagens, que fez com que os hispânicos rejeitassem a possibilidade de os astecas terem qualquer tipo de imagem. Os hispânicos consideraram as imagens astecas meros objetos estranhos, os quais eles definiram como *cerniés* e, portanto, os excluíram de qualquer comparação com suas próprias imagens. A mesma rejeição foi aplicada à religião nativa. Longe de ser considerada apenas uma religião diferente, ela não se parecia de forma alguma com qualquer forma de religião. Com efeito, as imagens de ambos os lados representavam a religião, o que era uma razão adicional para que os hispânicos não reconhecessem nada além de ídolos ou pseudo-imagens no México. Por esta razão, a importação de imagens espanholas tornou-se uma parte importante da política espanhola. Mas para introduzir os "ícones" estrangeiros nos "sonhos" dos indígenas, uma colonização mental era necessária. Visões celestiais eram violentamente dirigidas a astecas escolhidos para garantir a apropriação de imagens importadas, o que significava que corpos vivos foram envolvidos na transferência de

---

<sup>28</sup> See "Primitivism" in Twentieth-Century Art: Affinity on the Tribal and the Modern, ed. William Stanley Rubin (New York, 1984).

<sup>29</sup> See Serge Gruzinski. *La Guerre des images: Christophe Colomb a "Blade Runner" (1492-2019)* (Paris, 1990); trans. under the title *Images at War: Mexico from Columbus to "Blade Runner" (1492-2019)* by Heather MacLean (Durham, N.C., 2001).





imagens. O projeto só se completou quando as imagens importadas tivessem tomado posse das imagens mentais dos outros.

O projeto hispânico, que foi levado a cabo com um zelo inabalável, oferece uma fácil idéia para entrarmos nos mecanismos de transmissão de imagens, os quais nunca preservam a parte mental, considerando-a o verdadeiro alvo no espaço público. Meu último exemplo parece estar longe das preocupações de hoje em dia, e por isso o escolhi precisamente por causa do seu aparente anacronismo, o que, contudo, o torna aplicável a meu argumento. Não em razão de a colonização de imagens ainda prosseguir até hoje em dia e acontecer até mesmo em nosso próprio hemisfério, como Augé demonstrou tão bem em seu livro *La Guerre des rêves*. Ele é aplicável porque explica a interação da imagem, do corpo e da mídia de forma impressionante. Não foram somente as imagens espanholas mas também suas mídias – pinturas em tela e esculturas – que causaram resistência entre os indígenas, a cujos corpos (ou cérebros) faltava qualquer experiência deste tipo.

A arte espanhola estava certamente envolvida neste evento visto que era a arte, naquele tempo, que oferecia as únicas mídias visuais que existiam. Porém, os artefatos importados não eram considerados como arte. Eles se sustentavam somente como agentes de imagens valiosas. Seria, desta forma, redundante enfatizar o significado político, que é evidente neste caso. Somente a arte no sentido moderno, uma arte que clame ser autônoma, pode atrair hoje em dia as controvérsias familiares sobre a instância política e a falta de significado político. No nosso caso, entretanto, a despolitização das imagens indígenas não era nada além de outro ato político. Foi somente na Espanha que os artefatos astecas foram classificados como arte e colecionados como tal, no intuito de privá-los de qualquer significado político ou religioso, mantendo-os fora da circulação de





imagens. Não é necessário traçar paralelos com o nosso tempo, no qual arte é constantemente neutralizada pelo mercado de arte.

Originalmente, a iconologia, nos termos da história da arte, foi restringida somente à arte. Hoje, é tarefa de uma nova iconologia tecer a ligação entre arte e imagens em geral, mas também reintroduzir o corpo que tem sido tanto marginalizado por nossa fascinação com a mídia quanto desfamiliarizado como um estranho em nosso mundo. O presente consumo massivo de imagens necessita de nossa resposta crítica, que, por sua vez, necessita de nossos *insights* sobre como as imagens operam em nós.

