

INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DO TRABALHO E DA EMPRESA
Departamento de Sociologia

O INDIVÍDUO-SOCIAL-TECNOLÓGICO E A CIBERCIDADE:
Modelos de visão e Subjectividades

Joana Alves Portela

Junho, 2007

INSTITUTO SUPERIOR DE CIÊNCIAS DO TRABALHO E DA EMPRESA
Departamento de Sociologia

O INDIVÍDUO-SOCIAL-TECNOLÓGICO E A CIBERCIDADE:
Modelos de visão e Subjectividades

Joana Alves Portela

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Comunicação, Cultura e Tecnologias da Informação

Orientador:
Professor Doutor Luís Mourão
Professor Coordenador com Agregação,
Escola Superior de Educação de Viana do Castelo

Junho, 2007

Agradecimentos

Os meus sinceros agradecimentos ao Professor Doutor Luís Mourão, pela sua disponibilidade e apoio, pelos seus conselhos úteis e sugestões, pela sua indispensável orientação ao longo da elaboração deste trabalho.

Aos professores do Curso de Mestrado do Departamento de Sociologia do ISCTE, pelo precioso conhecimento transmitido.

Agradeço à minha família pelo apoio incondicional e por me ajudarem a descobrir o meu caminho.

Um agradecimento muito especial ao Zé, pelo encorajamento e pela paciência.

Resumo

A questão que se apresenta nesta dissertação diz respeito à construção histórica das ideias acerca da visão. Os modelos de visão que caracterizam cada período histórico produzem determinados efeitos na compreensão do corpo, na percepção e nas formas de subjectivação. Actualmente, novas tecnologias de produção de imagem, como a animação computadorizada, os ambientes virtuais, as imagens digitais, têm-se tornado no modelo de visualização dominante de uma sociedade altamente tecnologizada e que responde às necessidades das indústrias globais da informação e do espectáculo. Para compreender os efeitos deste modelo de visão da sociedade contemporânea, este estudo baseia-se na tese de Jonathan Crary, privilegiando a reorganização da visão na primeira metade do século XIX. Segundo o autor foi ao longo desse século, com o surgimento do estereoscópio e de outros dispositivos ópticos, que ocorreu uma ruptura radical com o modelo de visão clássico da *camera obscura*, produzindo uma remodelação do estatuto do observador.

Palavras-chave: Jonathan Crary, Modelos de Visão, Visão Subjectiva, Percepção, Interfaces, Corpo, Subjectividade

Abstract

This dissertation explores the historical construction of the ideas about vision. The models of vision that distinguishes each time produce different effects on the understanding of the body, the perception and the new shapes of subjectivity. Today, new technologies of image production, such as computer animation, virtual environment, digital images, are becoming the dominant model of vision of a extremely technologized society, that respond to the needs of global industries of information e spectacle. To comprehend the effects of this model of vision that characterizes the contemporary society, this research is based on Jonathan's Crary thesis, primarily addressing the reorganization of vision in the first half of the nineteen century. According the author it was among that century, with the emergence of the stereoscope and other optical devices, that occurred a radical rupture with classical model of the *camera obscura*, producing a new kind of observer.

Keywords: Jonathan Crary, Models of Vision, Subjective Vision, Perception, Interfaces, Body, Subjectivity

Índice

ÍNDICE DE FIGURAS	v
INTRODUÇÃO	6
CAPÍTULO 1. O INDIVÍDUO-SOCIAL-TECNÓLOGICO E O SENTIDO DA SOCIEDADE	10
CAPÍTULO 2. DROMOLOGIA: ESTUDO DO RITMO E DO ESPAÇO-TEMPO	17
1. INTRODUÇÃO	17
2. ESPAÇO-TEMPO E HISTÓRIA	18
3. A COMPRESSÃO DO ESPAÇO-TEMPO	20
4. RITMO E INTERACTIVIDADE: AS EXTENSÕES DO INDIVÍDUO	22
CAPÍTULO 3. A CIBERCIDADE E A IMAGEM	29
1. A CIDADE COMO A “HIPERCONCENTRAÇÃO MEGAPOLITANA” DE FLUXOS GLOBAIS	29
2. A CIDADE COMO PALCO DE REPRESENTAÇÕES CULTURAIS: O FLUXO DE IMAGENS	32
3. PROCESSOS DE CONCEPÇÃO: OS CONTEXTOS	35
CAPÍTULO 4. MODELOS DE VISÃO	37
1. INTRODUÇÃO	37
2. A CAMERA OBSCURA E O MODELO DE VISÃO CLÁSSICO	41
3. A RUPTURA - GOETHE E A TEORIA DAS CORES	46
4. TÉCNICAS DO OBSERVADOR: O SURGIMENTO DE NOVOS DISPOSITIVOS ÓPTICOS	52
CAPÍTULO 5. A PROBLEMÁTICA DA ATENÇÃO/CONSCIENCIALIZAÇÃO	62
1. INTRODUÇÃO	62
2. O CONTROLE DA ATENÇÃO: NOVOS REGIMES DE PERCEPÇÃO	64
CAPÍTULO 6. NOTAS FINAIS. CONCLUSÃO	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	72

Índice de Figuras

FIG. 1 DIAGRAMA DE SIR ISAAC NEWTON. EXPERIÊNCIAS REALIZADAS ENTRE 1666-72.	41
FIG. 2 CAMERA OBSCURA. 1646.	42
FIG. 3 VERMEER. “O GEÓGRAFO”. 1668.	44
FIG. 4 VERMEER. “O ASTRÓNOMO”. 1668.	44
FIG. 5 HELMHOLTZ. FENÓMENOS ENTÓPTICOS - “ÓPTICA FISIOLÓGICA”.	49
FIG. 6 JAN PURKINJE. PÓS-IMAGENS. 1823.	50
FIG. 7 TAUMATRÓPIOS. C. 1825.	52
FIG. 8 ESTEREOSCÓPIO LENTICULAR	53
FIG. 9 ZOOTRÓPIO. MEADOS DE 1830.	53
FIG. 10 O USO DO FENAQUITISCÓPIO EM FRENTE A UM ESPELHO.	53
FIG. 11 DIORAMA. 1823.	54
FIG. 12 TURNER. LUZ E COR (TEORIA DE GOETHE) - A MANHÃ APÓS O DILÚVIO. 1843.	59

Introdução

“Na era da electricidade, usamos toda a humanidade como nossa pele.”

- Marshall McLuhan

Actualmente, grande parte do discurso público centra-se na relação entre a técnica e a arte, entre a tecnologia e a cultura visual contemporânea, categoria de disciplinaridade híbrida, do impacto que esta dialéctica tem sobre a sociedade, sobre a construção social, e mais particularmente, sobre a percepção visual do indivíduo e a sua actuação no campo social, considerando os contextos em que essa lógica actua. As intersecções entre diferentes áreas de estudo operam num sistema sócio-cultural, político, económico e tecnológico em mudança constante, e o rápido desenvolvimento destas relações estabelece novos significados em termos do sujeito espectador/observador, dos modelos de visão, do objecto e da representação (Crary, 1992; 2001).

A condição e a formalização do imaginário colectivo contemporâneo gerado tecnologicamente/digitalmente – marcado pela presença da noção de “simulacro” (Baudrillard, 1991a) –, implica a fabricação de espaços visuais que recolocam a visão num plano em que as forças plurais e acontecimentos acelerados prevalecem. Da história do indivíduo-social-tecnológico, aquele que percebe e representa com base numa linguagem híbrida, faz parte o advento tecnológico e práticas mecânicas, mas também a alteração do *medium* utilizado na comunicação, percepção e representação ao longo dos tempos, na forma como este prolonga os sentidos e estabelece diferentes relações entre o ser humano e o ambiente envolvente.

O nosso corpo tornou-se um receptáculo de toda a parafernália mediática, de imagens, sons, todo o tipo de excitações provocadas pelas tecnologias que hoje proliferam a um ritmo alucinante, provocando sensações de exclusão, alienação, passividade, mas ao mesmo tempo de aproximação, interacção, de diversidade democrática e de conexão a todos os lugares e espaços. Hoje somos convidados a “ver mais, ouvir mais e a sentir mais” (Stockhausen in Kerckhove, 1997:126). A tarefa do artista que aborda os novos meios digitais e as novas máquinas é relacionar a tecnologia e a psicologia, estimulando os sentidos. Como sustenta Kerckhove (1999:61), um dos propósitos da arte que acompanha a transformação tecnológica é precisamente a de evidenciar o elemento humano, “é a de

tornar as pessoas conscientes dessas mudanças e criar novos cenários e as experiências sensoriais por eles produzidas”.

Na maior parte das vezes, “basta olhar de outra maneira para ver melhor” (Virilio, 2000:132); desenvolver uma nova atenção e flexibilidade do olhar, multiplicar as perspectivas da nossa visão e apreender o ambiente circundante através dos nossos sentidos naturais (Kerckhove, 1997:126-127). São as extensões das nossas experiências sensoriais que possibilitam a apreensão do mundo circundante para além dos limites do ritmo frenético da cidade, da cacofonia dos *media* e da difusão das aparências. Segundo Kerckhove (1997:128), “os nossos corpos, que processam informação com tanta, senão mais, velocidade que as nossas mentes, abriu-nos um novo campo de percepções tácteis, para além dos limites do corpo individual”. E continua mais adiante, argumentando que:

“Sentir mais é começar a estar preparado para uma melhor compreensão do mundo em que estamos a entrar. (...) Expandir o alcance da nossa responsabilidade psicossociológica, assim como descobrir uma nova, global e colectiva Renascença: o papel da arte é fundamental. A solução real está em mudar as nossas percepções e não só as nossas teorias. A arte da telecomunicação ajuda-nos a perceber que nos estamos a tornar povos maiores, à medida que olhamos o nosso planeta do espaço e descobrimos que o real tamanho do nosso corpo colectivo é o do Planeta. As artes interactivas e a proliferação de interfaces sensoriais podem fazer-nos perceber que usamos as nossas mentes e corpos prolongados como mecanismos de afinação para ir verificando o estado de saúde da Terra. Somos convidados a refinar a nossa autopercepção para estender o nosso ponto de ser (mais que o nosso ponto de vista) de onde ou para onde quer que os nossos sentidos tecnologicamente prolongados nos levem.”
(Kerckhove, 1997:128-129)

Se hoje, mais do que nunca, sentir é poder, são os “intelectuais orgânicos da sociedade actual” que se assumiram como “gestores do especularismo sensitivo, os mediadores da catóptrica perceptiva, os manipuladores dos sentidos colectivos” (Virilio, 1993:18-20). As imagens geradas electrónica/digitalmente e as práticas que implicam o uso das novas tecnologias inscrevem-se na sequência de um pensamento e problematização do sujeito e do lugar da representação, passando por mudanças significativas. Actualmente,

um novo tipo de comunicação e de contextos/interacções é criado por estas transformações, redimensionando a relação estabelecida com o próprio corpo, a nível da percepção, da representação, sobrepondo-se a valorização das sensações.

A ruptura que determina transformações representacionais, de imagem e de significado, a mudança da reflexão filosófica, as novas concepções do mundo e o próprio modo de vida do indivíduo enquanto sujeito social são questões que especulam sobre o sentido da sociedade contemporânea, a transformação das suas dimensões psicológicas, sensitivas, filosóficas, culturais. Surge, por isso, a necessidade de estudar a situação do indivíduo-tecnológico na sociedade contemporânea, e procura-se fazer uma reflexão e análise de factores condicionantes da sua actuação, assim como o estudo de concepções de realidades quotidianas, e do espaço-tempo, que afluem numa orientação de consenso de ideais, proliferação de técnicas de imagem, considerando a sua transformação nos dias de hoje.

Em suma, com este trabalho pretende-se estudar a relação entre os *media* contemporâneos, os eventos e as relações de poder implicados, e as artes visuais. A investigação centra-se em assuntos chave, como a reorganização dos modelos de visão, provocada pela proliferação de imagens e informação num mundo pós-internet, a natureza da representação, os fundamentos da cultura visual e a sua função social. Pretende-se compreender as transformações provocadas pelas novas tecnologias, na sociedade e no campo da produção cultural, considerando a sua articulação com o espaço e o tempo, noção que marca as práticas sociais e os paradigmas culturais, nas condições do exercício do pensamento e acontecimento que modela o real ou antes, o hiper-real – o universo de simulação (Baudrillard, 1991a). A tese centra-se num estudo sobre o impacto e a propagação das tecnologias contemporâneas na visualização e nos modelos de percepção e subjectivação, marcados pela exigência de uma *atenção/consciencialização* reforçada.

O assunto a desenvolver baseia-se na análise de teorias e pensamentos de carácter transdisciplinar – cultura visual, espaço-tempo, percepção e modelos de visão, permitindo um conhecimento aprofundado de questões actuais, como o impacto do advento tecnológico na percepção visual, na concepção do espaço-temporal, em contextos que permitem esse tipo de desenvolvimento, como a *cibercidade*. Pretende-se explorar a relação entre as novas tecnologias de informação e o indivíduo, contextualizando-o na rede de fluxos culturais e sociais. O sujeito é considerado como “observador” de um grande ecrã colectivo onde as novas imagens multiplicam-se, seja sob a forma artística,

publicitária, fotográfica, ou televisiva, privando o indivíduo da *dimensão real* da sociedade, na elaboração de uma outra percepção e visualidade.

No primeiro capítulo procura-se contextualizar o indivíduo na sociedade, questionando o sentido da ordem social que se caracteriza por um sistema dinâmico, compreendido por uma rede de fluxos globais (Castells, 2002): Qual o destino paradoxal da sociedade contemporânea?

O segundo capítulo inicia-se com uma abordagem ao conceito de espaço-tempo, contextualizando-o na estrutura orientadora da sociedade contemporânea e nas práticas sociais. Procura-se também estudar o paralelismo entre os diversos agentes condicionantes de uma sobrecarga de equipamento ou de técnicas a que o ser humano está cada vez mais sujeito e as actuações convergentes do indivíduo no seio dessas limitações.

No terceiro capítulo analisa-se a transformação do espaço visual e físico, pela utilização e conjugação das novas tecnologias e pelo intercâmbio de fluxos informativos e de imagem no contexto da cidade “megapolitana”.

No quarto capítulo estuda-se a genealogia dos regimes de visualização. Pretende-se reflectir sobre a relação do observador e o surgimento de novas técnicas de produção de imagem, associada aos efeitos de determinados poderes de indústrias globais de informação. De que forma a incorporação tecnológica se relaciona com a manipulação do corpo sensitivo, reconstruindo subjectividades? Para isso, procura-se compreender a mudança histórica dos regimes ópticos, a partir dos estudos de Jonathan Crary sobre a ruptura do estatuto do observador do século XIX com o modelo clássico de visão da *camera obscura*.

No quinto capítulo, faz-se uma abordagem a uma problemática da atenção que caracteriza a sociedade contemporânea. O que significa estar atento? O regime de modernização da percepção inscreve-se no amplo contexto de transformações que dizem respeito à evolução da produção nas sociedades capitalistas, “empresa das aparências sensíveis”, à correspondente “revolução das transmissões” e à complexa e crescente “rede de cidades”.

Para finalizar, no sexto capítulo, apresentam-se as principais conclusões sobre o trabalho desenvolvido e sugerem-se alguns tópicos de pesquisa para trabalhos futuros.

A estratégia metodológica utilizada baseou-se na pesquisa bibliográfica e documental, constituída por artigos e livros científicos. O processo usado para o desenvolvimento da tese foi fundamentalmente a análise teórica, centrada na revisão de literatura, na reflexão, descrição e comparação de teorias.

Capítulo 1. O indivíduo-social-tecnológico e o sentido da sociedade

Realidade ou simulacro? O poder da sedução.

“Já não há esperança para o sentido. E sem dúvida que está bem assim: o sentido é mortal. Mas aquilo sobre o que ele impôs o seu reino efêmero, aquilo que ele pensou liquidar para impor o reino das Luzes, as aparências, essas, são imortais, invulneráveis ao próprio niilismo do sentido ou do não sentido. É aí que começa a sedução.”

- Jean Baudrillard

“Longe de se circunscrever às relações interpessoais, a sedução tornou-se o processo geral que tende a regular o consumo, as organizações, a informação, a educação, os costumes. Toda a vida das sociedades contemporâneas é doravante governada por uma nova estratégia que destrona o primado das relações de produção em proveito de uma apoteose das relações de sedução.”

- Gilles Lipovetsky

“Sempre se soube que o objectivo da acção estética consiste em suscitar não só o aplauso e a admiração, mas também qualquer coisa de mais brilhante, de mais dinâmico emocionalmente e de sexualmente envolvente (...) que se pode definir pela palavra de sedução...”

- Mário Perniola

Na era presente, o tempo e o espaço alteram-se de acordo com ritmos e intervalos inconstantes de uma rede mediática que conduz o sentido da sociedade. A esfera cultural, social, mediática, política e afectiva em que o indivíduo se insere, aparentemente sofrendo mutações, readapta-se sistematicamente ao sentido da sociedade e ao ritmo da cidade, que transparece em imagens reproduzidas a tal abstracção de intercâmbios da vida quotidiana, de fluxos de ensaios culturais.

O pensamento contemporâneo sobre a revolução tecnológica e a sua interactividade com as dinâmicas sociais, quer nos domínios públicos quer nos privados, tem sido popularizado e disseminado por todas as áreas do conhecimento humano, desde a ciência até à arte, dissolvendo as fronteiras entre as disciplinas, condicionando a pluralidade das representações e a multiculturalidade das práticas sociais significantes.

Jean Baudrillard (1991a), em “Simulacros e Simulação”, reflecte acerca da situação de viragem mediática, social e política, nas últimas décadas do século XX. Segundo o

autor, os “*media* electrónicos de massa” possuem hoje a capacidade de produzir uma realidade modificada, de fabricar um “universo em que existe cada vez mais informação e menos sentido”, ao contrário do que os *media* ilusoriamente procuram transparecer: a informação como criação de comunicação e, conseqüentemente, de sentido (Baudrillard, 1991a: 103). A realidade sofre transfigurações e torna-se híbrida, converte-se num simulacro de desestruturação do real, o hiper-real – “produto de síntese irradiando modelos combinatórios num hiperespaço sem atmosfera.” (Baudrillard, 1991a: 8). As estratégias do real pronunciam uma crise de significação, manifesta na disjunção entre o significante e o significado. A simulação, escreve Baudrillard, “corresponde a um curto-circuito da realidade e à sua reduplicação pelos signos.” (1991a: 39) Segundo o autor, a análise da ideologia deve ser feita a partir da fórmula de McLuhan “*medium is the message*” ou “o meio é a mensagem” – fórmula-chave da era da simulação –, em que apenas o *medium* (meio) constitui acontecimento. É a confusão entre o *medium* e a mensagem que caracteriza a nova era em que vivemos, a era da simulação. É a absorção dos dois conceitos, um no outro, e na circulação de um para o outro, que neutraliza o sentido.

Da neutralização e da implosão do sentido resulta o fascínio. Torna-se crucial avaliar o paradoxo produzido pelos *media* e o seu fascínio (que implica as massas), pois detêm o poder da manipulação e, por conseguinte, o sentido da sociedade. Baudrillard afirma que “vivemos todos de um idealismo furioso do sentido e da comunicação, de um idealismo da comunicação pelo sentido e, nesta perspectiva, é a catástrofe do sentido que nos espreita.” O sentido que Baudrillard dá ao termo de “catástrofe” relaciona-se com a visão de acumulação, como o intuito de produção que o sistema nos impõe (Baudrillard, 1991a:108-109).

De acordo com Gilles Lypovetsky, no seu livro “A Era do Vazio”, persiste hoje uma atitude de indiferença, de letargia e de narcose, constatando-se a hegemonia da sedução e do fascínio, baseada em noções de individualidade e narcisismo ao invés da convicção e discernimento. No entanto, explica que “a sedução nada tem a ver com a representação falsa e com a alienação das consciências”, associada à época do consumo e à teoria do espectáculo, a sedução opera noutro sentido, ela “remete para o nosso universo de gamas opcionais (...), no qual cada um pode à vontade compor a lista dos elementos da sua existência.” (Lipovetsky, 1989:19)

Apesar de se viver hoje numa sociedade caracterizada por uma liberdade pós-moderna, é evidente de que a sociedade não perdeu a sua tendência disciplinar – o modelo de uma sociedade disciplinar de Foucault –, por mais que a ordem social se tenha alterado.

Para Jonathan Crary (2001), a problemática da atenção “é inseparável da operação que Foucault descreveu como instituições ‘disciplinares’, mas como uma contraversão do seu modelo panóptico em que o sujeito é o objecto da atenção e da vigilância. Consequentemente, a noção moderna da atenção é o sinal das reconfigurações de tais mecanismos disciplinares.” (Crary, 2001:73, tr.nossa) Na sociedade disciplinar de Foucault, o observador está de corpo presente e em tempo real a observar e a vigiar os indivíduos. Será o panóptico a distopia de uma sociedade e de um tipo de poder similar à sociedade actual?

Crary estabelece uma ponte entre dois modelos de sociedade, o modelo da sociedade disciplinar (Foucault) e do espectáculo (Debord), apesar destes dois autores se encontrarem afastados no tempo um do outro, e terem diferentes tipos de pensamento, crítica e intervenção política. Para Debord, a sociedade contemporânea é descrita como a sociedade do espectáculo, o real é entendido como espectáculo ou imagem: “mais do que enfatizar os efeitos dos *mass media* e do seu imaginário visual, Debord insiste que o espectáculo é (...) o desenvolvimento de uma tecnologia da separação” (Crary, 2001: 73, tr. nossa). Crary explica as características dos dois modelos, focando as semelhanças e as diferenças que os caracterizam:

“A descrição do espectáculo por Debord, como múltipla estratégia de isolamento, está em paralelo com a de Foucault em ‘Discipline and Punish’: a produção de sujeitos dóceis, ou mais especificamente, a redução do corpo a uma força política. A identificação por Max Weber de ‘isolamento interior do indivíduo’ como sendo o fundamento da modernidade capitalista é o suporte destes dois pensadores. Tanto Debord como Foucault descrevem mecanismos difusos de poder, através dos quais os imperativos de normalização ou conformidade permeiam a maioria das camadas das actividades sociais e tornam-se subjectivamente interiorizados. É neste sentido que a gestão da atenção, seja através da televisão ou do monitor do computador (pelo menos pelas suas formas espantosamente persuasivas), têm pouco a ver com os conteúdos visuais destes ecrãs e muito mais com uma estratégia abrangente do indivíduo.”
(Crary, 2001:74, tr. nossa)

Para Debord “o objectivo do espectáculo não está primariamente relacionado com o olhar para imagens, mas antes com a construção de condições que individualizam, imobilizam, e separam sujeitos, mesmo que façam parte de um mundo em que a mobilidade e a circulação são omnipresentes” (Crary, 2001:74, tr. nossa). A sedução relaciona-se assim com a alienação assim como o espectáculo se relaciona com a transformação do sujeito em passivo consumidor. A generalização da sedução anunciada por Debord evidenciou-se como relação social dominante e princípio de organização global das sociedades da abundância e do consumo.

A problemática da atenção torna-se crucial para o funcionamento de formas de poder não coercivas. A televisão e o computador tornaram-se métodos que controlam a atenção através do uso de alienação e sedentarismo, da simulação da ilusão de escolhas e de interactividade. A televisão é uma modalidade de comunicação “de um *medium* fundamentalmente novo, caracterizado como sedutor, simulador sensorial da realidade e de fácil comunicabilidade, na linha do modelo do menor esforço psicológico” (Castell, 2002:438).

Crary escreve que “a televisão aparece especialmente, na variedade das suas formas, como o mais invasor e eficiente sistema de administração da atenção e tornou-se tão plenamente integrado na vida social e subjectiva que certos tipos de afirmação (por exemplo, sobre formas de dependência, habituação, persuasão e controlo) são em certa medida impossíveis de formular e rejeitados pelo discurso público. Falar dos sujeitos colectivos contemporâneos em termos de passividade e influência é ainda objecto de anátema (...)”. (Crary in Coelho, 2004:135)

Crary salienta que estarmos atentos em frente a qualquer tipo de ecrã faz parte de um crescente processo de *feedback* e ajustamento, ao qual Foucault definiu como “rede de observação permanente” (2001:74-76, tr. nossa).

Na sociedade contemporânea, os meios de comunicação contribuíram decisivamente para a construção da subjectividade dos sujeitos. Uma das características basilares deste mundo contemporâneo é o abundante fluxo de imagens e de conteúdos simbólicos, disponibilizados pelos meios de comunicação que constroem a realidade, as relações sociais e a subjectividade individual. Vive-se hoje numa sociedade que tem como espectáculo a disciplina e o controle. O sentido da sociedade é então conduzido, não apenas através dos *media*, da sedução e do fascínio, mas também por outros meios, que incorporem o sujeito na sua totalidade, nos seus sentidos e práticas. “Os *media* são poderosas agências informacionais e culturais, mas prestam-se igualmente, neste trabalho

persuasivo sobre identidades, afectos e imaginários, à óptica menos edificante do exercício de um 'poder panóptico' (Marcos, 1988). No modo como estabelecem relações entre imagens e sociedade; no modo como constroem ou ordenam noções de 'verdade' e 'realidade'. Saber até que ponto tais efeitos mediáticos perpassam ou colocam as identidades continua questão de resposta ambivalente” (Conde, 1998:87).

Questiona-se portanto se a abundância, na sua multiplicidade e complexidade de escolhas proporcionadas pelos *media*, é um factor decisivo da deliberação crítica e do discernimento consciente. Será tudo um processo aleatório ou o indivíduo-social estará sempre sujeito a reagir condicionalmente às forças exteriores? Será que a informação, os *media* e as imagens geradas digitalmente produzem sentido ou o que acontece é precisamente o oposto?

A perspectiva de Umberto Eco esclarece a ideia em torno da interpretação dos efeitos e consequências dos *media* na consciência colectiva das audiências no seu ensaio intitulado “A audiência produz efeitos perversos na televisão?”:

“Existe, dependendo das circunstancias socioculturais, uma variedade de códigos, ou melhor, de regras de competência e interpretação. A mensagem tem uma forma significativa que pode ser completada com diferentes significados... Assim, cresce a suposição de que o emissor organizava a imagem televisiva com base nos seus próprios códigos, que coincidem com os da ideologia dominante, enquanto os destinatários a completavam com significados ‘aberrantes’ de acordo com os seus códigos culturais específicos.” (Eco in Castells, 2002: 441)

De acordo com a teoria de Castells, os *media* funcionam como um “sistema de *feedbacks*”, o que significa que estes interagem com o publico e, desta forma, o conceito de *mass media* refere-se a um sistema tecnológico e não a uma forma de cultura de massas, ao contrário de teorias que defendem o espectador como um receptor passivo no que respeita às mensagens, aos conteúdos proporcionados (e fabricados) e a manipulação ideológica pelos *media*, como argumentam determinados aspectos da “teoria crítica social de Marcuse e Habermas”. Castells sustenta que estes pensadores, ao mesmo tempo que defendem a mudança social, “vêm os indivíduos como receptáculos passivos de manipulação ideológica, inibindo, na verdade, as ideias de movimentos sociais e mudança social,

excepto quando se trata de eventos excepcionais e singulares, gerados fora do sistema social” (2002:441).

O facto de haver esta interacção entre os *media* e os indivíduos, leva a considerar que “os *media* são a expressão da nossa cultura” e esta funciona, essencialmente, “por intermédio dos materiais proporcionados por *media*”. Castells refere ainda que o pensador revolucionário Marshall McLuhan no início dos anos 60 tinha já especulado acerca do sistema dos *mass media* como “um modo distintivo de expressão cognitiva”. No entanto, actualmente, um novo sistema de comunicação emerge, divergente daquele que McLuhan previu dos *media* como comunicação de massas. Hoje, o “sujeito interactivo” altera o sistema dos *media* que passaram a “segmentar-se, adequaram-se ao público e individualizaram-se” (Castells, 2002:443).

Conclui-se portanto que a sociedade contemporânea é configurada pelo “excesso de sentido”, por uma abundância em que o jogo das aparências e a teoria do espectáculo reconduz a uma alienação e passividade das consciências. No entanto, a estratégia da sedução não se reduz à acção do espectáculo que consiste “em transformar o real em *representação* falsa”, mas “identifica-se com a ultra-simplificação das opções que a abundância torna possíveis, com a latitude dos indivíduos mergulhados num universo transparente, aberto, oferecendo um número cada vez maior de escolhas e combinações por medida, permitindo uma circulação e uma selecção livres.” Deste modo, a sedução “configura o nosso mundo e o remodela segundo um *processo sistemático de personalização* cuja obra consiste essencialmente em multiplicar e diversificar a oferta, em propor mais para que nós decidamos mais (...)”; opera “no sentido em que o processo de personalização reduz os quadros rígidos e coercivos, funciona suavemente jogando a cartada da pessoa individual, do seu bem-estar, da sua liberdade, do seu interesse próprio” (Lipovetsky, 1989:18-19).

Baudrillard, seguindo a lógica do “eterno dilema moral de Umberto Eco” - não existe um bom uso dos *media* -, escreve que “os *media* carregam consigo o sentido e o contra-sentido, manipulam em todos os sentidos ao mesmo tempo, nada pode controlar este processo, veiculam a simulação interna ao sistema e a simulação destruidora do sistema (...). Não há alternativa, não há resolução lógica” (Baudrillard, 1991a:110). Esta problemática tem sido reflectida na sua complexidade e subtileza de acção. Na era da informação e comunicação em que se vive actualmente, as manobras subtis da sedução têm

sofrido transformações. Hoje assiste-se a uma metamorfose da sedução, que se tem traduzido em difusa, indecifrável, lúdica.

Segundo Perniola, a problemática debatida por Baudrillard, em torno do destino da sedução na sociedade actual, enquanto afirmação da aparência sobre a realidade, “está em estreita consonância com a hegemonia actual da ordem simbólica sobre a ordem real”; contudo, por outro lado, ela “comporta uma prática tão refinada de ilusões, evocações e sinais que resulta totalmente anacrónica relativamente à busca da nua verdade, à abolição de todos os véus e de todas as transparências, a exacerbação naturalista, que as revoluções modernas desencadearam (...)” (Perniola, 1997:146-147).

O sentido da sociedade actual estabelece então uma relação de dispositivos mediáticos com a realidade, extravasando em mediatizações do espectáculo a partir do desfasamento criado entre o real e os simulacros.

Capítulo 2. Dromologia: estudo do ritmo e do espaço-tempo

1. Introdução

“Da imagem em tempo real que domina a coisa representada, este tempo que a partir de então se impõe ao espaço real. Esta virtualidade que domina a actualidade, subvertendo a própria noção de realidade. Daí esta crise das representações públicas tradicionais (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) em benefício de uma apresentação, de uma presença paradoxal, telepresença, a distância do objecto ou do ser que supre sua própria existência, aqui e agora.”

- Paul Virilio

“A transformação estruturou o ser, o tempo moldou o espaço.”

- Manuel Castells

O espaço e o tempo relacionam-se entre si, encontram-se interligados como formas sociais, e esta conexão apresenta-se inconstante ao longo dos tempos. O desenvolvimento de técnicas possibilitou alcançar velocidades que ultrapassaram as próprias previsões de teorias prospectivas, verificando-se, actualmente, mudanças profundas quanto à relação espacial e temporal do ser humano na sociedade mecanizada.

O indivíduo contemporâneo utiliza meios de telecomunicação, aplicando-os na experiência do espaço e do tempo, biologicamente e socialmente muito diferente das épocas anteriores. Sem dúvida que no novo contexto sociotécnico “tanto o espaço como o tempo estão a ser modificados sob o efeito combinatório do paradigma da tecnologia da informação e das formas e processos sociais induzidos pelo actual processo de mudança histórica (...)” (Castells, 2002:493-494).

A concepção de tempo e de espaço foi-se alterando ao longo das últimas civilizações, tanto na sua perspectiva histórica como psicológica. A visão da componente cultural e social do conceito de tempo e de espaço, não é uma noção recente, no entanto atinge, actualmente, uma nova dinâmica. Para se compreender melhor a relação entre tempo, espaço e sociedade no novo contexto do mundo contemporâneo, segue-se uma breve revisão histórica dos conceitos.

2. Espaço-tempo e História

O *espaço-tempo* tem vindo a ser tema de reflexão de diversos pensadores e, também, sofrido alterações na sua compreensão, ao longo das épocas, desde as noções físicas, passando pelas perspectivas conceptuais, abstractas, orgânicas, espirituais, até às filosóficas. Diferentes épocas culturais têm por sua vez, diferentes formas de combinar esses ordenamentos de *espaço-tempo*, e conseqüentemente, as concepções e representações individuais e sociais figurativas.

A concepção de tempo tem sofrido modificações consideráveis ao longo da história das civilizações, “desde a determinação do destino humano com base em horóscopo babilónicos até à revolução Newtoniana do tempo absoluto, como princípio organizador da natureza” (Castells, 2002:558).

Durante o período medieval, a preocupação dos filósofos resumia-se ao problema teológico do tempo na sua relação com a eternidade. Na Idade Média a religião tinha primazia sobre a economia. Embora o nível técnico fosse ainda reduzido, o tempo de produção era muito baixo, pois os dias de trabalho eram determinados conforme a vontade e necessidade. O tempo das festas e dos rituais religiosos era mais importante do que o tempo da produção: “(...) o tempo, nas sociedades medievais, era uma noção aberta, com alguns eventos importantes (celebrações religiosas, feiras, chegada das estações) no papel de marcadores em torno dos quais grande parte da vida quotidiana se passava, sem a ideia precisa de tempo.” (Castells, 2002:558)

Giddens (1998) sustenta que todas as culturas pré-modernas reuniam processos para calcular o tempo, como por exemplo, o calendário, “característica tão distintiva dos estados agrários como a invenção da escrita.” No entanto, o cálculo do tempo associava sempre tempo e lugar, ou seja, “ninguém podia falar da hora do dia sem se referir a outros marcos socioespaciais”, tornando-se por isso, ambíguo e variável. Aproximadamente no final do século XVIII, com a invenção do relógio mecânico e a sua expansão a grande parte da população, tornou-se possível uma medição rigorosa do tempo e, fundamentalmente, separar o tempo do espaço. O tempo e o espaço/lugar mantiveram-se ligados até que “a uniformidade da medição do tempo pelo relógio mecânico foi igualada pela uniformidade na organização social do tempo”. Mudança que se deu com a expansão da modernidade até ao século passado, através, por exemplo, da standardização do calendário (Giddens, 1998:12).

Castells afirma que “em termos materiais, a modernidade pode ser concebida como o domínio do tempo cronológico sobre o espaço e a sociedade (...)” (Castells, 2002:561). Esta transformação no ordenamento do tempo de acordo com o novo contexto social, tornando-se linear, contínuo, mensurável, segmentado na “sociedade em rede”, resume o novo conceito de temporalidade que Castells define como “tempo atemporal”, caracterizado por uma transformação profunda: “é a mistura de tempos para criar um universo eterno que não se expande sozinho, mas que se mantém por si próprio, não cíclico, mas aleatório, não recursivo, mas incursor (...), utilizando a tecnologia para fugir ao contextos da sua existência e para apropriar selectivamente qualquer valor que cada contexto possa oferecer ao presente eterno” (Castells, 2002:562).

A recombinação do tempo e do espaço, estabelecendo um relacionamento com a acção humana colectiva, constrói-se com base no “espaço de fluxos”: “O espaço de fluxos é a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos” (Castells, 2002:535). A compressão espacial/temporal em todos os domínios da actividade do indivíduo, provocada pelo capitalismo crescente e facilitada pelas novas tecnologias da informação, caracteriza o paradigma da sociedade em rede, a aceleração da circulação dos fluxos na nova estrutura social.

3. A compressão do espaço-tempo

A *dromologia*, entendida como o estudo dos efeitos da aceleração da velocidade nas sociedades, é um conceito que intervém no estudo das práticas sociais do indivíduo da modernidade e que caracteriza qualquer actividade humana na era das telecomunicações.

A velocidade dos *media* electrónicos altera o campo dos conceitos e introduz uma nova forma de perceber o tempo e o espaço: o ciberespaço, “mundo virtual das teletecnologias” (Virilio, 2000).

A concepção de espaço encontra-se associada a um modo particular de relações com o mundo simbólico, estabelecendo valores e significados no processo de reconhecimento da representação de elementos culturais. A conquista do sentimento da existência do homem no espaço foi, e tem sido, ao longo das épocas, evolutiva, ao nível do quotidiano, utilizando todos os seus sentidos para estabelecer essa relação. “Hoje, a noção do espaço encontra-se mais ligada à de movimento, e, para além do espaço visual, tende a orientar-se para um espaço mais profundamente ligado aos outros sentidos.” (Hall, 1986:110) Sendo uma experiência visual, quinestésica e táctil, a percepção do espaço implica tanto o que pode ser percebido, como o que pode ser eliminado.

Actualmente, considera-se a consciência do espaço relacionada com o sentido de pertença a um sistema inter-cultural, palco de constantes mudanças: “Aquilo com que devemos lidar é com uma importante mudança cultural de uma venerável estética da permanência baseada numa crença de um ideal de beleza imutável e transcendente, para uma estética da transitoriedade e imanência, cujos valores centrais são a mudança e a novidade” (Calinescu, 1999:17).

“O tempo molda o espaço”

A velocidade dos *media* electrónicos estabelece uma nova forma de experienciar o tempo, substituindo a noção de tempo-duração por tempo-velocidade e a instantaneidade e simultaneidade das relações sociais. O tempo proporcionado pelas novas tecnologias electrónico-comunicacionais é marcado pela presentificação, ou seja, pela interactividade *on-line*, facto constatado nas tecnologias de telepresença em tempo real que alteram o nosso sentido cultural de tempo e espaço.

De acordo com o pensamento de Paul Virilio (2000), a existência de uma quarta dimensão, a dimensão temporal, é entendida como a dimensão do presente. O tempo presente é substituído pelo *tempo real*, o tempo directo, do instantâneo, o “*live coverage*”,

uma vez que a revolução das comunicações é a questão primordial das tecnologias e do ciberespaço, fundamento da “Cidade dos homens”, afectando a *duração* e o *tempo vivido* das sociedades. Velocidade é a palavra-chave do pensamento de Virilio, a magnificência da pós-modernidade, o capital das sociedades contemporâneas. A realidade não é mais definida em termos de espaço e tempo, mas de um mundo virtual, onde a tecnologia permite o paradoxo de estar em todo o lado e não estar em lugar nenhum. A passagem do lugar/cidade para o global, suprimindo o espaço, através da imediatez e instantaneidade da comunicação e informação - aldeia global de McLuhan. Daí o mundo constituir-se como uma “única comunidade que comunica à distância” (Kerckhove, 1997:242).

Interfaces

De acordo com o pensamento de Virilio (2000), “as tecnologias do tempo real matam o tempo presente ao isolarem-no do seu aqui e agora, em favor de um algures comutativo”, considerando a “urbanização do tempo real” como a “urbanização deste corpo próprio”, subdividido em diversos *interfaces* - novas tecnologias, revolução de transmissões, aceleração dos intercâmbios (Virilio, 2000, *passim*). A velocidade dessas permutações, no sentido do ordenamento do espaço e do tempo, resulta do crescimento da cidade no quadro de uma urbanidade em expansão, e ao mesmo tempo, “tentacular”, resultando em “hiperconcentrações megapolitanas”. O mesmo autor conclui, portanto, que se a revolução dos transportes do século XIX proporcionou uma alteração na organização urbana em todo o mundo, a actual revolução das transmissões interactivas e das telecomunicações instantâneas, provoca por sua vez “uma comutação do meio ambiente urbano em que a imagem prevalece sobre a coisa da qual ela é a imagem; tornando-se a antiga Cidade pouco a pouco uma aglomeração paradoxal, as relações de proximidade imediata cedendo a vez às inter-relações à distância” (Virilio, 2000: 42-43).

Fala-se aqui, portanto, da cidade contemporânea como um organismo complexo formal, conceptual e cultural, a cidade como a dialéctica que se estabelece pelas relações sociais no espaço urbano, espaço esse dinâmico, em permanente transformação, de acontecimentos acelerados, suportados pela rede digital e tecnológica e por meios que aproxima os lugares, construindo uma sociedade de redes, articulando os fluxos, alterando de forma crucial o sentido e a dinâmica dos lugares.

4. Ritmo e Interactividade: as extensões do indivíduo

“Ao colocarmos os nossos corpos dentro de prolongamentos do sistema nervoso, através dos media eléctricos, iniciamos uma dinâmica pela qual todas as tecnologias anteriores que eram meras extensões das mãos e dos pés e dos dentes, mecanismos de controlo do calor do corpo – todas as extensões do nosso corpo tais como as cidades – serão traduzidos em sistemas de informação.”

- Marshall McLuhan

Uma nova visão da situação do indivíduo moderno em relação à concepção do *espaço-tempo*, no relacionamento da sociedade com o advento das novas tecnologias emerge. No mundo actual, em que a velocidade mudou efectivamente de qualidade, para um tempo instantâneo, e em que o movimento se transformou numa nova experiência interior para o homem, observa-se uma mutação no ambiente da era tecnológica. O ritmo assume, deste modo, o papel fundamental no desenvolvimento da sociedade maquinista, constituindo um elemento de domínio e também uma ameaça para o homem, pois para além de ter permitido rendimento, também provocou a disciplina dos gestos. Neste sentido, Virilio (2000:40) refere-se a um “sobre-equipamento” do indivíduo actual, “limitando voluntariamente a área de influência do seu corpo a alguns gestos, algumas impulsões”, que se relaciona na “meta cidade” de uma “desregulação social”.

A percepção do tempo e de espaço na cultura moderna, sustentada por um “mundo em rápida transformação”, encontra-se associada ao desenvolvimento tecnológico, a um sistema de aceleração permanente e sem sentido, ao qual Virilio (2000) atribuiu a definição de “inércia a toda a velocidade”. Hoje, emerge um novo sentido de relacionamento do indivíduo com os elementos sociais e físicos da civilização, que se baseia na necessidade de se readaptar a exigências que outrora não se fizeram sentir. A rapidez dos meios de transporte, de comunicação, de transmissão, confere uma nova apreensão do mundo, isto é, uma nova noção de espaço e de tempo.

A enorme e constante pressão em que se vive actualmente, ampliada pelos sistemas de informatização é, incontestavelmente, maior que a existente nas épocas anteriores. O processo de “sintetizar” cada vez mais espaço nas unidades idênticas do fluxo temporal abstracto é feito em nome da tautologia capitalista: “Arrebatados pela força monstruosa da velocidade, não vamos a lugar algum, contentamo-nos com a tarefa de viver em benefício

do vazio da velocidade.” No entanto, é também essencial considerar a forma histórica do *espaço-tempo* capitalista, que desprendido da vida e sem ligação cultural, estrutura a tecnologia e transforma-a num mecanismo autónomo da sociedade, impossível de ser “desconectado”; como “um meio de suspender o tempo e, assim, retirar as transacções de ambientes particulares de troca”, é também “um meio de distanciamento espacio-temporal” (Giddens, 1998:17).

Georg Simmel¹, afirmou que “o papel do dinheiro está associado com a distância espacial entre o indivíduo e aquilo que possui”, pois permite “independências”, facilita a “mobilidade pessoal” e, principalmente, possibilita “encurtar distâncias”. É, por isso, um exemplo dos “mecanismos de descontextualização” relacionados à sociedade moderna, querendo o autor referir-se à “*desinserção* das relações sociais dos contextos locais de interacção e à sua reestruturação através de extensões indefinidas de *espaço-tempo*” (*ibidem*).

Na perspectiva de Berger (2003), o dinheiro é um elemento unicamente quantitativo, não possui conteúdo. Todavia, pode ser trocado por conteúdo, pois tem poder de compra. Estabelecendo uma analogia com o tempo, pois também o dinheiro é trocado “pelo conteúdo que lhe falta”, isto é, “tempo de trabalho por salário-hora, salário do tempo não vivido, “encapsulado” na compra”. Verifica-se que na metrópole, estado de uma sociedade dominada pelo desenvolvimento do mecanismo, é onde persiste uma “espécie de miragem na qual a negação de espaço e tempo se combinam” (Berger, 2003: 99).

Actualmente, o “espaço” e o “lugar” já não coincidem, pois o “advento da modernidade arrancou crescentemente o espaço ao lugar dado promover relações entre “outros” ausentes, fisicamente distantes de qualquer situação de interacção face a face” (Giddens, 1998: 13). Assim, a separação do tempo relativamente ao espaço estabelece uma plataforma de reordenação em conformidade com o dinamismo social. Giddens questiona porque razão esta separação entre o tempo e o espaço é tão decisiva para a exigente actividade da sociedade contemporânea?

Segundo o autor existem três razões que fundamentam esta questão: a primeira especula sobre esta divisão, como condição elementar do sistema de descontextualização, e que a sua constituição em dimensões “vazias”, estandardizadas, “corta transversalmente as ligações entre a actividade social e a sua “contextualização” nas particularidades dos contextos de presença”, tendo como objectivo a manifestação de variadas oportunidades de

¹ Autor de “The Philosophy of Money” (1978)

transformação pela independência das limitações dos costumes e prática locais; a segunda baseia-se na aptidão facilitada pelos mecanismos da organização racionalizada, que aproximam o local e o global, de formas que seriam impensáveis noutras épocas, mas que hoje, afectam a vida do indivíduo-social; e finalmente a terceira, que se justifica porque “a historicidade radical associada à modernidade depende de modos de ‘inserção’ no tempo e no espaço inacessíveis às civilizações anteriores”, ou seja, o tempo e o espaço têm a possibilidade de se recombinarem, sujeito a interpretações constantes, formando o sistema de acção e da experiência integralmente novo. Em suma, o “esvaziamento do tempo” é então uma condição essencial para o “esvaziamento do espaço”, sendo a coordenação através do tempo como um suporte de controlo do espaço. Por “esvaziamento do espaço” ou “espaço vazio” entende-se a separação do espaço em relação ao lugar. Enquanto que nas sociedades pré-modernas, o espaço e o lugar encontravam-se interligados, uma vez que as dimensões da actividade social eram dominados pela “presença”, ou seja, por actividades localizadas, como foi explicado anteriormente, com o advento da modernidade, “o lugar torna-se cada vez mais *fantasmagórico*: quer isto dizer que o local é completamente penetrado e modelado por influencias sociais muito distantes” (Giddens, 1998:13).

A desvinculação do tempo pode ser considerada relevante na medida que facilita a introdução de um contexto que integre o movimento executado ou a executar num determinado espaço. Os mecanismos de descontextualização retiraram as relações sociais e a troca de informação de contextos espacio-temporais específicos, mas por outro lado, facultaram diferentes oportunidades para a sua reinserção (Giddens, 1998:99).

A *paragem do tempo* na perspectiva do Quattrocento “é substituída pela imperceptível *trama-vídeo*, sendo a única *paragem* a de uma ausência pictural do *instante presente*.” Como afirmou Einstein, “*não há ponto fixo no espaço*”, existe apenas a o instante real que formata o *presente vivo*: “Uma duração psicológica sem a qual não existiria nenhuma apreensão do mundo, nenhuma paisagem mundana.” (Virilio, 2000:59)

A ideia sobre a “crise da cidade”, sobre a inoperância do organismo social que surge no contexto da “economia de consumo”, da “tecnologia industrial”, dos “grandes antagonismos políticos”, afirma-se como uma tensão imposta à sociedade contemporânea. Esta “sociedade da informação”, analisada por muitos autores, nas suas diversas dimensões é, ao mesmo tempo, acompanhada por um mundo de acontecimentos acelerados, de vivências momentâneas e imediatas, do “live coverage”.

Existe, actualmente, uma amálgama entre o espaço corpóreo, do indivíduo, e o espaço cibernético. O que enfrentamos hoje é “reduzir, suprimir a distância de acção ao ponto de introdução no próprio corpo humano, a máquina, o meio de comunicação instantâneo.” Com a portabilidade dos aparelhos digitais, o próprio corpo da pessoa funciona como um terminal de informações, havendo uma fusão entre esses dois espaços. Considerando que a capacidade de agir instantaneamente, evitando a deslocação física, tinha em parte “suprimido o valor prático dos intervalos de espaço e de tempo em proveito unicamente do intervalo de velocidade do telecomando à distância”, quais as consequências da introdução das extensões no interior do organismo humano? (Virilio, 2000:79-80)

A interactividade, sendo um elemento que permite a participação do indivíduo, como sujeito activo no processo de relação homem-máquina, através do advento das novas tecnologias, é um meio de comunicação que permite o fluxo de informação, relativizando o próprio espaço de interacção com o sistema. As distâncias geográficas deixaram, actualmente, de ser problema para a comunicação e interacção. Com a questão da *miniaturização dos componentes*, do *reducionismo tecnológico*, o armazenamento de informações passa a requerer espaços mínimos. O processo de miniaturização das tecnologias está relacionado com uma maior capacidade de armazenamento de informações e é uma tendência que vem progredindo nas tecnologias contemporâneas. Parece então irrefutável que também se quebrem as barreiras físicas da distância e o maior grau de portabilidade dos equipamentos, pois possibilita uma comunicação que dispensa das fronteiras geográficas, podendo, o indivíduo, como portador dos seus instrumentos tecnológicos, trocar informações de qualquer parte do mundo.

Na cultura tecnocêntrica, o próprio corpo do indivíduo passa a ser um terminal de mensagens, dada a possibilidade de se levar consigo, toda uma aparelhagem, agora miniaturizada. De outro modo, ele pode também, na sua própria casa, deslocar-se virtualmente para todos os países, bastando para isso, estar ligado à Internet – “o melhor exemplo actual da auto-estrada da informação” (Kerchove, 1997:90). Assim, é ampliado, de forma monstruosa, o espaço de uma comunicação globalizada.

De acordo com a perspectiva de Pierre Lévy, relativamente ao advento de uma cultura de rede, defende que benefícios humanos e culturais do ciberespaço são inquestionáveis, pois cria a verdadeira democratização e acumulação do conhecimento num ambiente de memórias compartilhadas, propício para o surgimento da “inteligência colectiva”: “A rede é antes de tudo um instrumento de comunicação entre indivíduos, um

lugar virtual no qual as comunidades ajudam os seus membros a aprender o que sabem.” (Lévy in Amaral, 2002: 145)

Esta nova *lei de proximidade*, prolonga a insegurança da territorialização do indivíduo, “do espaço do mundo próprio ao espaço do próprio corpo”, tendendo para a sedentarização definitiva, pois “as funções tradicionais distribuídas no espaço real da cidade ocupam agora apenas o tempo real do equipamento do corpo humano” (Virilio, 2000:85).

A recente “proximidade electromagnética” é considerada ser mais temporal do que espacial: “O tempo real da imediatidade (*live coverage*) domina o espaço real do edifício, exigindo do construtor uma renovação completa dos seus conceitos, de uma perspectiva em que o tempo, a duração da interactividade (ou mais exactamente a sua ausência de duração) prevalece sobre o espaço geométrico do Quattrocento.” Pode, portanto, concluir-se que, a concepção arquitectónica, subjacente no conceito de intervalo de espaço e de tempo “absoluto” perde a sua legitimidade, ou seja, o carácter volumétrico do *espaço-tempo* deve ser readaptado. Exige-se uma nova perspectiva, “a *perspectiva acelerada do tempo real*”, que equivale à supremacia da velocidade da luz, a velocidade-limite, e contudo finita; e ainda a invenção de novas teorias arquitectónicas e urbanistas. Em suma, esta *lei de proximidade electromagnética*, vai reivindicar necessidades que dizem respeito “à ética e à política energética”, mas também “à estética e à visão do mundo” (Virilio, 2000:86).

Esta visão antecipadora de Virilio, surge como um alerta para as forçosas transformações da concepção do espaço e do tempo, ao longo do desenvolvimento da Física e da Filosofia. Considerando as características manifestas pelas novas tecnologias digitais, compreende-se as relações entre os conceitos e as experiências permitidas pelo progresso da maquinação.

Actualmente, relacionam-se os elementos constituintes do espaço contemporâneo, que interagem em relações de dependência, de atracção, de conexão. Conceitos como o de interactividade, simultaneidade, *interfaces*, virtualidade, relacionam-se intrinsecamente com o sentido da sociedade actual, como complementos que invalidam determinadas noções de *espaço-tempo*. A enorme e constante pressão efectiva, ampliada pelos sistemas de informação e pela revolução das transmissões, introduziu uma nova compreensão do mundo. Essa nova visão transporta um controlo do meio *geofísico*, correspondente ao “desenvolvimento das redes hidráulicas e dos trabalhos ligados à organização cadastral do mundo”; controlo do meio *físico*, conveniente à “mecânica e a físico-química das energias

necessárias aos vectores de transporte e de comunicação”; terminando no controlo do meio *microfísico*, “não apenas do clima, mas da fisiologia humana, já não pela farmacopeia tradicional, mas graças às capacidades interactivas destes meios de transmissão (...)” (Virilio, 2000:79).

O espaço físico, as imagens, a cidade

“O espaço é a expressão da sociedade.”

- Manuel Castells

Na perspectiva de que a vida é a expressão de diversas relações humanas e sociais que tomadas no seu conjunto constituem um organismo novo, animado de uma só e mesma vida, se entendermos “organismo novo” como uma “dimensão cultural” que transcende as medidas individuais do mundo privado, compreende-se as relações interculturais como um alargamento para suas próprias aplicações. Assim como Hall (1986: 213) refere: “O homem e as suas extensões não constituem senão um único e mesmo sistema.” Aqui pode-se entender extensões como as tais interdependências criadas para servir os interesses do indivíduo social, categorias tais como, a sua habitação, a sua cidade, a sua tecnologia ou a sua linguagem. Deve, portanto, concluir-se que a relação do indivíduo com as suas ampliações representa um modo específico da correlação geral dos “organismos” com o seu meio ambiente.

A determinação em seguir um modelo consensual de co-habitação humana, a procura do social, do “funcionamento do social como de uma empresa, como de um conjunto de serviços, como de um modo de vida ou de sobrevivência” (Baudrillard, 1991a: 117), que era outrora sentido como a revolução pelo poder de uma poética ilusória que defendia o próprio projecto, degenerou-se para a incrementação da organização de interesses ideológicos, conduzida agora sob a “omnipresença de imagens do espectáculo”.

O espaço orgânico a que Bruno Zevi se refere como “o espaço criado pelo homem, correspondendo às suas diversas exigências materiais, espirituais e psicológicas integralmente compreendidas”, é o espaço que “todos vêm e vivem na arquitectura”. Espaço esse sujeito a mudanças constantes que acompanhem o ritmo da sociedade e se readaptem às exigências da expansão do corpo do indivíduo moderno, porque o espaço “é, em todos os sentidos, e, sobretudo num sentido humano e integrado, uma realidade vivida” (Zevi, 2002: 217). Uma vez que para redefinir o espaço, na arquitectura, é imperioso

recorrer ao sentido do movimento, compreende-se a importância de examinar a interação do ser humano com o meio envolvente, o meio onde ele se manifesta. Tal como sustenta Zevi (2002: 189): “O conteúdo da arquitectura é o seu conteúdo social.”

A frase anteriormente citada parece elucidar esta nova perspectiva de temporalidade que altera a antiga concepção arquitectural, actualmente redefinida entre a cultura e o sistema social, pois a arquitectura de hoje é considerada orgânica. Pode-se concluir, portanto, que as metamorfoses sofridas pela vida social no seu quotidiano cultural, social, relacional, têm influenciado a concepção do mundo e da percepção do território espacial.

Como já foi analisado anteriormente, a revolução tecnológica do mundo actual é favorável a acontecimentos acelerados, às vivências momentâneas e imediatas. É possível concluir, portanto, que a apreensão do *espaço-tempo* tem sido relativa nas transformações e no desenvolvimento do conceito, ao longo dos tempos.

No quotidiano, o homem é confrontado com imagens que se articulam sobre o conjunto das actividades sociais. A imagem enquanto campo de força, instável e mutante, constitui-se como componente de representação cultural: a configuração de actividades sociais, a construção de novas formas de *espaço-tempo*, produção de conhecimento; ora, é “exprimindo-nos ou agindo que tomamos consciência das nossas capacidades”, sendo “qualquer acção, qualquer imagem”, de certo modo, “criadora de realidade” (Francastel, 1998: 64).

Situando o indivíduo na sociedade contemporânea, no contexto das transformações do tempo e do espaço, categorias básicas de todos os sistemas de representação, todo o meio de significação deve então traduzir o seu objecto em dimensões espaciais e temporais.

Capítulo 3. A Cibercidade e a imagem

1. A cidade como a “hiperconcentração megapolitana” de fluxos globais

O paradigma da condição da cidade contemporânea centra-se na questão da cidade como um organismo global. O intercâmbio, ilimitado pela desterritorialização dos fluxos informativos, culturais, sociais, económicos e tecnológicos, proporciona novos fundamentos e parâmetros no sentido de redimensionar a cidade. O processo acelerado da globalização, segundo o pensamento de Giddens, pode ser definido como um processo dialéctico, caracterizado pela “intensificação das relações sociais de escala mundial, relações que ligam localidades distantes de tal maneira que as ocorrências locais são moldadas por acontecimentos que se dão a muitos quilómetros de distância, e vice-versa” (Giddens, 1998: 45).

Conde (1998) assevera que: “a globalização conduz a outro duplo contexto de modernidade. Desterritorializa indivíduos, capitais e referências fazendo-os circular em sistemas de ‘relações à distância’ que institucionalizam contiguidades espacio-temporais na condição de ‘translocal’ (Fortuna *in* Conde, 1998:88). Uma análise mais específica da dimensão cultural da globalização por Melo (2002: 36-37) diz-nos que o processo de globalização cultural é assinalado pela “extensão planetária dos meios de comunicação social de massas, os *mass media*, com a correspondente transformação de tudo em informação imediata e universalmente disponível e com o aumento da quantidade de informações semelhantes a que são expostos em simultâneo grupos cada vez mais vastos de pessoas”. Há portanto uma revisão dos parâmetros do espaço público e dos limites com a intimidade pessoal.

Paul Virilio (2000) faz referência a uma nova dimensão para além do espaço e do tempo, a dimensão do tempo real, que emerge a partir do controlo do meio ambiente através da “revolução das transmissões” e das interacções espaciais pela aceleração temporal, levando ao “*condicionamento electromagnético do território*”. Virilio introduz o termo “glocalização”, para designar “o paradoxo aparente de uma mistura entre o tempo local de uma actividade ainda precisamente situada e o tempo global da interactividade generalizada” (Virilio, 2000: 188).

A cidade reposiciona-se no contexto actual sob diversas vertentes. Fazem parte dela aspectos essenciais que a permite redefinir uma concepção mais alargada no processo de globalização, pela introdução de um novo espaço, o espaço electrónico, derivado das

implicações dos novos meios de informação e comunicação sobre o ordenamento urbano. A proliferação tecnológica e a aceleração que daí advém reconduzem a um novo conceito de cidade, a *cibercidade*, ou “hiperconcentração megapolitana” (Virilio, 2000). Este conceito sintetiza um discurso que se pode assumir como resultado de uma globalização da cidade, de mobilização da era das teletecnologias, convencionada pela globalização da informação e da comunicação, globalização da cultura e globalização do espaço e do tempo.

Os novos meios de comunicação influenciaram o espaço da cidade, redimensionado a uma nova escala. O espaço urbano é substituído pelo espaço electrónico, integrado em fluxos de redes informáticas e telemáticas que interligam o local e o global. Ora, daí implica que: “O local e o global não se opõem em termos lógicos, conceptuais ou político-ideológicos. O local é global, o global é local. Tudo está em tudo ao mesmo tempo e como tal tem que ser pensado.” (Melo, 2002: 38) A ausência de fronteiras físicas redefine uma nova condição da cidade contemporânea. O território fixo, visível, assente na materialidade definida pela construção de edifícios e de ruas altera-se para uma matriz de redes digitais, de auto-estradas electrónicas da informação, de uma proximidade virtual e acelerada, é a “Cidade-Mundo”, a “Omnipolis” (Virilio, 2000) - totalmente dependente das telecomunicações, marcada pela interacção de intercâmbios de realidades sociais e culturais.

Os *media* redefinem as condições de socialização pela presença à distância através dos conceitos de telepresença e teledistância (Virilio, 2000): a deslocalização global das actividades humanas e a substituição por intercâmbios planetários transformam a dimensão do privado e sugerem o abandono das barreiras entre o espaço público e o espaço doméstico, de identidades culturais, pelo aumento de diversidade e heterogeneidade. As sociedades contemporâneas são assinaladas por realidades culturais que se podem caracterizar “por graus crescentes de diversificação, heterogeneidade, interpenetração étnica e abertura geográfica” (Melo, 2002: 49).

A *megametrópole* estabelece-se no âmbito da tecnologia e da velocidade. As fronteiras da tecnologia extremados na mecanização da percepção, pela “mobilização constante do nosso campo de percepção” (Virilio, 2000). A relação do ser humano com o mundo alterou-se. A esfera de acção do indivíduo no mundo circundante foi ampliada, pelo restabelecimento de interacções permitidas pela velocidade instantânea. É possível estar em todo lado simultaneamente, daí que o conceito de alteração do espaço e supressão do

tempo estenderam a percepção, atribuindo um novo conceito à consciencialização e reflexão do indivíduo com o mundo envolvente.

2. A cidade como palco de representações culturais: o fluxo de imagens

“A origem do carácter artístico implícito da cidade lembra o carácter artístico intrínseco da linguagem, indicado por Saussure: a cidade é intrinsecamente artística.”

- Giulio Carlo Argan

“A cidade favorece a arte, é a própria arte.”

- Lewis Mumford

A “cidade informacional” é a nova forma urbana que está a ser introduzida pela Era da Informação. É uma cidade “organizada em torno de redes”, sendo por isso um “processo caracterizado pelo predomínio estrutural de espaço de fluxos”. O espaço de fluxos é entendido por Castells como “a organização material das práticas sociais de tempo compartilhado que funcionam por meio de fluxos.” Ao afirmar que a sociedade está a ser construída em torno de fluxos, quer significar que se assinala uma interacção e translação de espaço de fluxos, sendo estes os “fluxos de capital, de informação, de tecnologia, de interacção organizacional, de imagens, sons e símbolos” (2002: 520-535).

A cidade é entendida, por Argan “como sistema de comunicação visual”, e pode ser considerada como um museu, na asserção de que o museu é um “centro vivo da cultura visual” e é um elemento activo do estudo e do progresso desse organismo social e cultural (1998: 81). No sentido de compreender as dinâmicas sociais e mediáticas e os contextos onde estas ocorrem e onde se estabelecem critérios na produção e práticas artísticas de massa, conduzindo a uma persistente e ofuscante “orgia visual”, considera-se fundamental uma abordagem à situação cultural e social da omnipresença de imagens. Segundo Melo (2002: 60), esta abundância das imagens decorre “das recentes transformações dos meios de comunicação social e de produção artística de massas”, sendo “uma das principais expressões de dinâmica da globalização cultural e uma das mais marcantes transformações culturais de fundo que desenham a nossa actual paisagem civilizacional”. A reflexão sobre a divulgação das imagens é feita das imagens da arte, do cinema, da fotografia ou imagens que surgem como produtos mediáticos contemporâneos, isto é, a moda, publicidade, televisão, *outdoors*, etc. As imagens que surgem a partir dos *media* procuram produzir o máximo de efeitos no espectador, alterando a realidade, criando um “duplo da realidade” ou hiper-realidade. Encontrando-se a imagem relacionada com o tempo, ela transmite o

ritmo, a pulsação do real: o tempo que realiza o movimento no olhar, processo activo. A produção das novas imagens, emergentes da “sociedade digital” e da “sociedade do espectáculo”, modifica a relação com o real. A criação do novo ambiente perceptivo reestruturou o modo de sentir. Assim, estas imagens pertencentes a um mundo dominado pelo “princípio da simulação” defendido por Baudrillard (1991a), pressupõe a permanência do *hiper-real*. “As imagens da comunicação de massas, cujo fluxo não parece ser possível de interromper, são pois produto da programação dos dispositivos tecnológicos que funcionam num regime industrial, serializado e capitalista. Sob o pretexto de representarem o mundo tornam-no mágico e desenvolvem um processo de narcose social.” (Garcia, 2002: 139-140)

O ambiente urbano é hoje um espaço onde a arte e o *medium* se relacionam e cuja interacção se tem adaptado à evolução da sociedade. Pode-se dizer que os “produtos das artes” se inserem “no contexto cultural contemporâneo dominado pela ciência”, ou seja, numa “cultura estruturalmente científica e tecnológica” (Argan, 1998: 85-86).

Admitindo que a cidade sofreu a transformação de um ambiente urbano para um ambiente tecnológico, e no seu sentido mais amplo pode ser encarada como um bem de consumo, traduz-se num contexto onde se oferecem imagens à nossa percepção. De facto, o artista existe e manifesta-se no contexto social, na cidade, nas interacções e cooperações que daí advêm, sofrendo forças externas e tensões internas nas diferentes dimensões política, económica, simbólica, da produção, expansão até ao consumo – universos sociais como o “campo” (Pierre Bourdieu), “mundo” (Howard Becker), “sistema” (Alexandre Melo). O artista, condicionado a metamorfoses sociais, a intersecções de instituições, redes, fluxos, não pode ficar indiferente a todo este processo. “A economia de consumo, a tecnologia industrial, os grandes antagonismos políticos que delas derivam, a disfunção do organismo social, a crise da cidade, são realidades que não se pode ignorar e com relação às quais não se pode deixar de tomar – mesmo involuntariamente – uma posição.” (Argan, 1998:219-221)

A relação entre arte e o *medium*

As teses de Marshall McLuhan (1911-1980) assinalam os problemas da forma estética reconsiderados numa filosofia dos *media*. O autor reflecte sobre os novos *media* tecnológicos que indiciam a relação entre a técnica e o domínio cognitivo, alargando e automatizando algumas das nossas faculdades e operações lógicas, com todo o nosso corpo e, essencialmente, com a sensorialidade.

No seu livro *Understanding Media* (1964) McLuhan sustenta que a tecnologia repercute os seus efeitos, não ao nível das ideias e dos conceitos, mas nas relações dos sentidos e modelos de percepção, transformando-os a pouco e pouco. Para McLuhan existem dois modelos primordiais para a percepção: o primeiro, “homogéneo, simples, linear, visual, hierárquico, explosivo (ligado à escrita alfabética, à imprensa, à fotografia, à rádio e ao automóvel), e o segundo, pluricêntrico, participativo, táctil, instantâneo e implosivo (correspondente à electricidade, ao telégrafo, ao telefone, à televisão e ao computador)” (Perniola, 1998: 80). Equivalendo a primeira forma ao *medium* de um único sentido, a vista, limitando a capacidade de participação do fruidor; a segunda, pelo contrário, requer a intervenção activa do fruidor é, portanto, plurissensorial.

Para McLuhan, o *medium* “é uma extensão de nós mesmos, dos nossos sentidos e faculdades perceptivas: reproduz tecnologicamente processos que pertencem ao homem, tornando-os, porém, irreconhecíveis para ele” (Perniola, 1998: 81). A possibilidade de cada novo *medium* ser uma “extensão” ou “prótese” para cada uma das funções do nosso organismo, que se tornava necessário ampliar, especializar, intensificaria um qualquer aspecto ao nível da experiência sensível, enriquecendo globalmente o ser humano. A tecnologia propicia as extensões do corpo, que funcionam como prolongamento dos sentidos, condicionando a alteração da percepção e da própria forma de organização de estruturas descodificadoras. Concluindo, colocámos de fora de nós “o nosso sistema nervoso central”, assevera McLuhan. (*ibidem*)

A interpretação de McLuhan sobre vários fenómenos da vida contemporânea centra-se na tendência do *medium* de se tornar híbrido, pois as formas não se encontram fechadas em si mesmas, estas são invariavelmente induzidas por um movimento que as ultrapassa, assumindo uma ilimitada diversidade de configurações (Perniola, 1998: 81). McLuhan encontra-se um pouco isolado no seu pensamento relativamente aos novos *media*, cujo entusiasmo é partilhado por poucos. O filósofo francês Jean-François Lyotard (1925) apresenta uma visão oposta sobre as relações entre os *media* e a arte. Para este autor, a arte de vanguarda revela “a manifestação por excelência do sublime: com efeito, aquela nutre uma suspeição radical relativamente à bela aparência das formas e propõe-se a tarefa de afirmar a presença daquilo que evita a representação” (Perniola, 1998: 82).

3. Processos de concepção: os contextos

Segundo Giddens (2002: 2), o conceito de Pós-Modernidade, numa abordagem filosófica e epistemológica, foi primeiramente introduzido e disseminado pelo filósofo francês Jean-François Lyotard, para quem a pós-modernidade se refere “a um abandono das tentativas de fundamentar a epistemologia, bem cómoda fé no progresso projectado pela humanidade.” A obra de Lyotard, “*A condição Pós-Moderna*”, foi, para Anderson (2005: 39), “o primeiro livro a abordar a pós-modernidade como uma mudança geral da circunstância humana.” Lyotard considerou a chegada da pós-modernidade associada à ideia de sociedade pós-industrial, na qual o conhecimento tornara-se a principal força económica da produção, tratando a pós-modernidade como uma mudança geral na condição humana:

“Para Lyotard, o advento da pós-modernidade estava ligado à emergência de uma sociedade pós-industrial – teorizada por Daniel Bell e Alain Touraine – em que o conhecimento se convertera na principal força económica de produção num fluxo que ultrapassava os Estados nacionais, mas em que perdera ao mesmo tempo as suas legitimações tradicionais. Pois, se a sociedade era agora mais bem concebida (...) como uma rede de comunicações linguísticas, a própria linguagem – “o veículo social pleno” – era constituída por uma multiplicidade de jogos diferentes, cujas regras eram incomensuráveis e agonísticas as interacções.”

(Anderson, 2005: 37-38)

O conceito de pós-modernidade associa-se à reflexão sobre as sociedades avançadas na era electrónica. O termo “pós-modernismo” pode ser entendido como uma nova condição para a humanidade: “Reconhece-se na (pós) modernidade a era do consumo e dos *media* como democratização das massas, da abundância informacional e cultural, do saber como poder” (Conde, 1998:82).

A actual metropolização decorrente do desenvolvimento tecnológico das comunicações assume cada vez mais um relevo especial no contexto do planeamento territorial e urbano. “A antiga concepção arquitectural, fundada no carácter ‘absoluto’ dos intervalos de espaço e de tempo da volumetria, perde a sua validade. Depois de Newton, a

relativização destas noções vem desembocar no absolutismo da velocidade da luz e na emergência de um sinal nulo, que exigirá, por sua vez, uma nova perspectiva, a perspectiva acelerada do tempo real e a invenção de novas teorias arquitectónicas e urbanísticas” (Virilio, 2002: 85-86). Logo, a cidade no sentido tradicional de espaço limitado tende a desaparecer, pois uma nova dinâmica urbana começa a ser sentida. Dinâmica que se relaciona com a revolução tecnológica das comunicações, transportes, *media*, telecomunicações, desobrigando o homem da sua inclusão local. “É portanto a noção de ‘território-rede’ a que melhor serve os lugares como ‘actores relacionais’ num mundo ‘onde tudo está cada vez mais próximo e é mais interactivo’. Num mundo em que os ‘velhos arranjos espaciais tendem a dar lugar a novas configurações territoriais baseados nos aspectos relacionais e estruturados de forma reticular.” (Conde, 1998: 89)

“A mesma dialéctica percorre o palco urbano como pilar da (pós) modernidade: da cultura da cidade, à cidade com as suas culturas, os seus centros e as suas margens. É ainda pela vertente cosmopolita e diferenciadora que se proclama a competitividade das cidades como estratégia afirmativa, hoje evidente das metrópoles às micrópoles e aos espaços locais à procura do seu lugar no mapa.” (Conde, 2003:275)

Na cidade de hoje, o indivíduo está sujeito à consciencialização do presente, noção cingida na sua instantaneidade e transitoriedade, que serve, frequentemente, de principal fonte de inspiração e criatividade aos artistas. No núcleo da experiência artística contemporânea, onde se verifica uma obsessão pelo tecnológico, as linguagens e os instrumentos tomam-se como referência à cultura determinante, e a própria forma de fabricação das imagens constitui um novo modelo de visão e de percepção da realidade.

A reflexão sobre os valores culturais e o questionamento do sistema de relações que organizam informações, funcionam como que um filtro de percepção da realidade, através da utilização dos sentidos. O problema das relações entre as representações artísticas e a civilização altamente mecanizada e tecnicista fundamenta-se na análise, na construção e ordenamento de valores de realidades aparentes.

Capítulo 4. Modelos de visão

1. Introdução

“Em grandes épocas históricas altera-se, com a forma de existência colectiva da humanidade, o modo da sua percepção sensorial.”

- Walter Benjamim

Actualmente, a recriação de uma cultura visual dominada por novas linguagens, híbridas, tanto através da arte e dos meios electrónicos e digitais, como através dos efeitos dos *mass media*, encontra-se interligada à reconstrução de subjectividades e à ordenação dos modelos perceptivos ao longo de uma história da visão.

Paul Virilio (2000:124-125) alerta para o ininterrupto *desfile óptico*, caracterizado por uma fabricação das aparências, que afecta a sociedade contemporânea. Refere a consequência do que ele chama de *industrialização da visão*: “uma espécie de cegueira paradoxal devida à sobreexposição do visível e ao desenvolvimento dessas máquinas de visão *sem olhar*”, impedindo a credibilidade do real.

Hoje sabe-se que a visão é um sentido activo e resulta da interacção dinâmica entre o corpo e o mundo. A visão prevê a apreensão de modelos estruturais significativos, mas nem sempre foi compreendida nesta relação com o corpo físico.

A partir das teses de Jonathan Crary (1992) acerca do processo de modernização da percepção e do reposicionamento do papel do observador no século XIX, pretende-se compreender as transformações por que passam actualmente a visão e o observador, o corpo e a subjectividade, na experiência de temporalidade e na alteração dos modelos perceptivos.

Crary investiga a construção histórica dos modelos de visão, privilegiando a passagem do século XIX ao XX. O autor limita-se a este período, porque, como argumenta, foi ao longo do século XIX que ocorreu uma ruptura em relação ao estatuto do observador. Apesar de Crary se basear em acontecimentos anteriores a 1850, defende que os efeitos dessa ruptura são comparáveis à transformação da natureza da visualidade que caracteriza a cultura visual contemporânea.

Já Walter Benjamin (1992:80) tinha afirmado que o “modo em que a percepção sensorial do homem se organiza - o *medium* - é condicionado não só naturalmente, como também historicamente.” Seleccionar e organizar a experiência em formas típicas de significado, adquirindo modelos perceptivos, é uma característica elementar das culturas, acontecendo o mesmo com a forma na criação de estilos artísticos. É o passado histórico que define os aspectos fundamentais da nossa experiência, criando um esquema/padrão perceptivo.

Edmund Couchot (1999:23) refere-se a uma “automatização” das artes da imagem que, desde a invenção da perspectiva no século XV, nunca deixaram de evoluir. De acordo com o autor, o produtor da imagem é obrigado a “redefinir-se constantemente, face à imagem, enquanto *sujeito*.” Estas automatizações definem o sujeito, que é, por um lado, *aparelhado* aos processos técnicos, mas ao mesmo tempo, sendo o *autor*, é também o “fundador originário”, dotado de subjectividade.

De acordo com Crary, a modernização da percepção relaciona-se com a revolução da cultura visual a que assistimos hoje, que se traduz numa experiência a nível da visão/percepção centrada nas imagens que percorrem os *media*, que integra a construção social. Deste modo, o observador é “formado” pelo imenso legado das indústrias da imagem e do espectáculo que caracterizam o nosso século.

Crary procura então demonstrar como as transformações históricas das ideias acerca da visão são inseparáveis das diversas perspectivas no estudo de um determinado assunto ou objecto, que por sua vez é um produto histórico e, ao mesmo tempo, resultado de um conjunto de práticas, técnicas, instituições e procedimentos de subjectivação do qual faz parte e onde se dinamiza. Para isso reavalia a nossa cultura visual moderna, estreitamente ligada à construção histórica do sujeito observador.

Os modelos de visão clássicos e mais correntes, baseados fundamentalmente na experiência táctil e na visão, são, segundo Crary, possíveis de persistirem e coexistirem com a emergência das novas formas. Para o autor, o observador deixará sempre marcas visíveis que se identificarão em relação às imagens.

As novas tecnologias de produção de imagem, que são hoje alguns dos suportes tecnológicos mais importantes da arte electrónica, tais como a holografia, o laser, o vídeo, as telecomunicações e o computador, são actualmente os modelos de visualização dominantes:

“A visualização irá situar-se, cada vez mais, num terreno cibernético e electromagnético onde elementos visuais abstractos e linguísticos coincidem e são consumidos, circulados, e trocados globalmente.” (Crary, 1992:2, tr. nossa)

Há o outro factor que caracteriza estes novos meios tecnológicos: a nova representação do tempo que veicula, desenvolvido no capítulo anterior.

Através do estudo da reorganização da visão da primeira metade do século XIX, o autor procura reconsiderar e reconstruir parte do passado histórico. Ao longo da obra, Crary analisa alguns eventos e forças fundamentais que geraram um novo tipo de observador, tais como a invenção da perspectiva, a fotografia e o cinema. Desta genealogia da visão fazem parte os dispositivos de imagem surgidos neste período, como a *camera obscura*, o fenaquitiscópio, o estereoscópio, entre outros, que teriam introduzido uma experiência da visualidade localizada no corpo, designada de “visão subjectiva” - “a visão que abrange uma percepção autónoma, distinta de quaisquer referentes externos” (*op. cit.:* 14, tr. nossa).

Cada dispositivo óptico é compreendido não apenas como o objecto material em questão ou como a parte de uma história da tecnologia, mas de maneira a que sejam integrados num conjunto mais alargado de eventos e poderes. Crary sugere que:

“Em oposição a influentes considerações na historia da fotografia e do cinema, caracterizadas por um determinismo tecnológico latente ou explícito, em que uma dinâmica independente de invenção mecânica, a modificação e a perfeição impõe-se num campo social, transformando a partir do exterior. Pelo contrário, a tecnologia é sempre uma parte associada ou subordinada de outras forças.”(op. cit:8, tr. nossa)

Resumindo, “a história do observador não se reduz apenas à mudança das práticas técnicas e mecânicas, mas também à alteração das formas artísticas e à representação visual” (*ibidem*, tr. nossa).

Jonathan Crary demonstra de que forma a visão moderna consistiu num conjunto de técnicas para construir o sujeito em observador, afirmando que “a modernidade é inseparável, por um lado, da reconstrução do observador, e por outro, da proliferação da circulação de sinais e objectos cujo efeitos coincidem com a sua visualidade” (*op. cit.:* 11,

tr. nossa). Segundo Baudrillard, é a partir do séc. XIX, com o desenvolvimento de novas técnicas industriais e novas formas políticas, que surge um novo tipo de signo:

"Estes novos signos, objectos potencialmente idênticos produzidos em séries indefinidas, magnificam o momento quando o problema da mimética desaparece." (Baudrillard in Crary, 1992: 12, tr. nossa)

Repare-se que Crary opta por usar o termo *observador* e não *espectador* pelo seu significado etimológico. Segundo o autor, o termo de raiz latina *spectare*, para além limitar a actividade do sujeito a actos relacionados com o olhar, contém conotações específicas, especialmente no contexto cultural do século XIX, relacionadas à passividade de quem assiste a um espectáculo sem participar, quer seja no teatro ou numa galeria de arte. Já o termo *observare* não se limita apenas àquele que vê, mas *alguém que vê* no contexto de inúmeras possibilidades, regularizado por um sistema de convenções, práticas representacionais e limitações. É importante sublinhar que este observador se encontra integrado num sistema heterogéneo de relações sociais, culturais, discursivas, tecnológicas e institucionais.

Crary sustenta que foi durante o século XIX que ocorreu uma ruptura decisiva relativamente ao estatuto do observador na figuração renascentista, esgotando-se o modelo epistemológico da *camera obscura*, que teria dominado o pensamento filosófico e os costumes dos séculos XVII e XVIII, em detrimento de um novo modelo epistemológico, relacionado a outro modelo óptico, o do estereoscópio. Crary, como se apresentará nos próximos capítulos, estabelece uma clara distinção entre a posição do sujeito no modelo figurativo do Renascimento e as novas figuras de subjectividade que têm início no século XIX até aos nossos dias.

Esta modernização da percepção, que, para Crary, se relaciona com a revolução dos transportes mecanizados nas cidades assim como da invenção de novas tecnologias de produção e representação de imagens, como o estereoscópio, a fotografia e o cinema, refere-se a uma mudança decisiva do sistema óptico e do modelo epistemológico dominantes no séculos XVII e XVIII, representados no aparato tecnológico da *camera obscura*.

2. A camera obscura e o modelo de visão clássico

“Fecharei agora os olhos, taparei os meus ouvidos, desviar-me-ei de todos os meus sentidos.”

- Descartes

No modelo clássico de visão, baseado no dispositivo óptico da *camera obscura*, a produção da imagem relacionava-se com leis ópticas da física dos raios de luz, das leis de reflexão e refração, a partir das experiências de Newton, que dispensavam qualquer participação ou interacção humana.

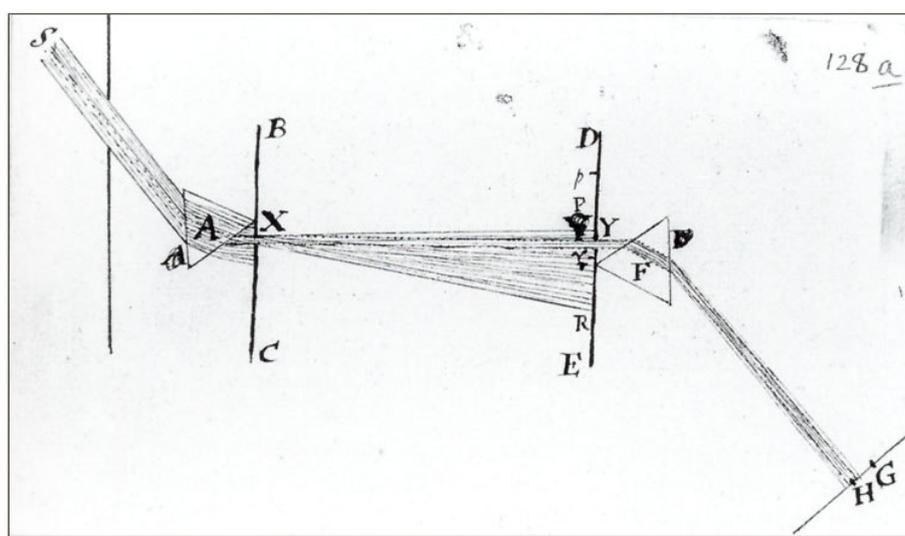


Fig. 1 Diagrama de Sir Isaac Newton. Experiências realizadas entre 1666-72.

Divisão da luz branca nas cores constituintes através do prisma.

No modelo clássico da *camera obscura*, o observador era isolado do mundo, numa operação de individualização, pois o dispositivo enclausurava o observador num exíguo espaço escuro, onde um pequeno orifício deixava penetrar os raios solares, permitindo, pelo efeito de leis naturais, a projecção da imagem do mundo exterior. Neste dispositivo técnico a posição física do observador em nada interferia na representação do objecto. A percepção, ou perceber e conhecer o “mundo”, para o sujeito do século XVII e XVIII, não se relacionava com a corporeidade. O acto de ver separava-se do corpo físico do observador, *descorporalizando* a visão. O ponto de vista simplista e elementar do sujeito é assim legitimado pela *camera obscura*. O efeito da percepção relacionava-se não só com as leis da física como também com a capacidade de racionalidade do sujeito, pois teria de

eliminar quaisquer elementos do sensível. Nietzsche, citado por Crary, resume a ideia de um observador apartado do mundo exterior e despojado de sensibilidade:

“Os sentidos enganam, a razão corrige os erros; conseqüentemente, pode-se concluir, a razão é o caminho para o constante; as menores ideias sensíveis devem aproximar-se do mundo real – É a partir dos sentidos que surgem os maiores infortúnios – eles são falaciosos, enganadores, destruidores.” (Crary, 1992: 40, tr. nossa)

A *camera obscura* transporta a ideia de um sujeito autónomo, descorporalizado e interiorizado, que observa o mundo exterior distanciado deste, de forma introspectiva e auto-centrada.

“Aquilo [camera obscura] estimula para uma nova forma de askesis, ou de privação do mundo, de forma a regular e purificar a relação do indivíduo com os diversos conteúdos de um mundo agora exterior.” (op. cit:39, tr. nossa)

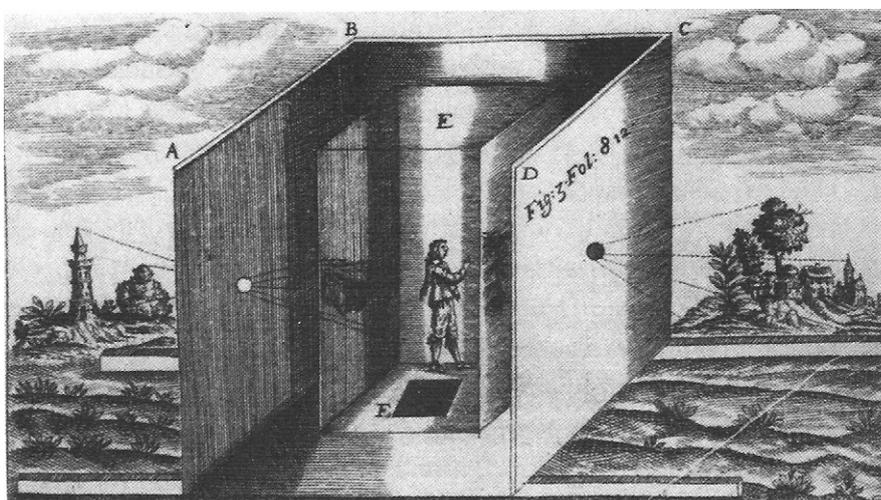


Fig. 2 Camera Obscura. 1646.

Assim, este dispositivo óptico, que se tornou no modelo mais amplamente utilizado na figuração renascentista até finais do século XVIII, explicava o processo de visão e a relação do sujeito com o mundo.

Mais do que um simples aparato técnico, com aplicação na prática artística e no entretenimento de massas, teve muita influência na observação do mundo, assim como na investigação científica. Jonathan Crary refere dois dos vários estudos científicos e filosóficos do século XVI e XVII que representam o impacto que o regime óptico da *camera obscura* teve no pensamento filosófico e no debate científico: *Optics* (1704), de Sir Isaac Newton e *An Essay Concerning Human Understanding* (1690), de John Lock.

“O que os eles [os estudos] demonstram é como a *camera obscura* era simultaneamente um modelo para a observação de fenómenos empíricos e para a introspecção reflectiva e a auto-observação.” (Crary, 1992: 40, tr. nossa)

Na *camara obscura*, o observador separa-se da operação do dispositivo e torna-se uma “testemunha desincorporada de uma representação objectiva do mundo “mecânica e transcendental.” Por outro lado, a sua presença no acanhado quarto escuro compromete uma “simultaneidade espacial e temporal da subjectividade humana e a objectividade do aparelho técnico.” Desta forma, o sujeito torna-se uma presença independente, um suplemento “marginal” do sistema mecânico da representação. Numa análise ao quadro de Velásquez, *Las Meninas*, Foucault demonstrou que a questão em torno do dispositivo é que o sujeito é incapaz de se auto-representar simultaneamente como sujeito e objecto. A *camara* em si impede que o sujeito se possa ver como parte integrante da representação.

A descrição de Descartes sobre a *camera obscura* no seu livro *La dioptrique* (1637) inicia-se com uma comparação convencional entre o olho e a *camera*. No entanto, ele refere-se à *camera obscura* como um “olho metafísico”, mais do que um “olho mecânico”. A informação sensorial foi refutada em troca de uma representação monocular produzida pelo aparelho óptico, cuja autenticidade era indiscutível. Descartes chega mesmo a afirmar que a “percepção, ou a acção pela qual nós percebemos, não é uma visão... mas apenas uma introspecção da mente.” Para ele, o conhecimento do mundo provém “unicamente da percepção da mente”. O enclausuramento em relação ao mundo externo, no ínfimo quarto escuro da *camera obscura*, que ao mesmo tempo possibilitava o afastamento dos sentidos, era uma condição para o conhecimento do mundo. Crary sustenta que os calculados raios luz que penetravam no quarto escuro pelo único orifício correspondem, não à perigosa ofuscação dos sentidos, mas antes à iluminação da mente pela razão (*op. cit*:43, tr. nossa). Descartes entendia que a função da glândula pineal

(actual hipófise) era a de sintetizar imagens antes de estas chegarem à “alma”, exercendo um poder monocular. Foi a sua tentativa de explicar a relação e a inter-ligação entre a mente e o corpo.

“Deverá necessariamente existir algum lugar onde as duas imagens que entram pelos olhos... poderão unificar-se numa única imagem ou impressão antes de atingir a alma, para que não sejam apresentadas como dois objectos em vez de um.” (Descartes in Crary, 1992:50, tr. nossa)

Já para Leibniz, o problema central do sistema óptico da *camera obscura* traduzia-se numa relação cónica da visão, em que a ponta do cone correspondia ao ponto de vista único, elementar, monádico. Ao contrário do ponto de vista divino, que seria mais como um “cilindro de raios”. Para Leibniz, o que distingue a aparência de um corpo para o ser humano comum e para Deus é a diferença entre “a perspectiva e a visão de um pássaro” (*op. cit.*: 51-52, tr. nossa).

Segundo Crary, nos quadros de Johannes Vermeer, “O Geógrafo” e “O Astrónomo”, o modelo da *camera obscura* está claramente representado, no sentido em que as pinturas representam a sua função de mediação: “o seu interior é a interface entre *res cogitans* e *res extensa* de Descartes, absolutamente dissimilares, entre o observador e o mundo.”

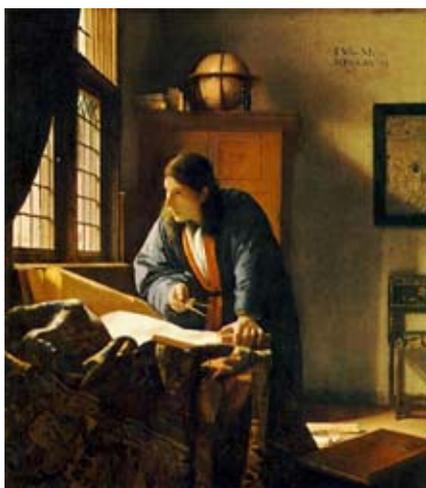


Fig. 3 Vermeer. “O Geógrafo”. 1668.



Fig. 4 Vermeer. “O Astrónomo”. 1668.

Nas imagens, duas solitárias figuras masculinas são representadas num isolamento em relação ao mundo exterior comparável ao retiro que é a *camera obscura*. Tanto o geógrafo como o astrónomo encontram-se no seu quarto de estudo, o primeiro analisa o mapa do mundo e o segundo um globo. Ambos têm os olhos afastados da janela que se abre para o mundo externo. Reflectem sobre a representação do mundo, não a partir da experiência sensorial, mas a partir de uma posição “clara”, mas distante dele.

“A camera, ou o quarto, é o sítio dentro do qual uma projecção ordenada do mundo (...) se torna objecto de inspecção intelectual. O efeito da camera é sempre uma projecção numa superfície bidimensional - neste caso, nos mapas, globos, gráficos, e imagens. Cada um dos pensadores, num êxtase silencioso, pondera sobre uma característica crucial do mundo, a sua extensão, tão misteriosamente contrária à curta imediação dos seus próprios pensamentos, mas, no entanto, rendidos inteligivelmente à mente pela claridade destas representações, pelas suas relações grandiosas e abrangentes.” (Crary, 1992:46, tr. nossa)

A *camera obscura* funcionava de uma forma autónoma, pois a produção da imagem não implicava a participação do observador. O surgimento deste aparato técnico determinou novas formas de perceber o mundo, no entanto ele limitava-se a uma reprodução dos elementos externos.

Novos avanços científicos no campo da visualidade, já no século XIX, proporcionaram a emergência de novos dispositivos ópticos, como se analisará no capítulo a seguir. A interacção do observador com estes aparelhos transformou definitivamente o regime da produção de imagens e da percepção, levando à ruptura do modelo epistemológico que dominou o pensamento e as práticas dos séculos XII e XVIII.

3. A ruptura - Goethe e a Teoria das Cores

A disseminação de novos dispositivos técnicos determinou a ruptura com os modelos de visualização clássicos, representados pelo paradigma da *camera obscura* dominante dos séculos XV ao XVIII. Esta ruptura, que marca o reposicionamento do observador no século XIX, tem por base os dispositivos de visualização que revolucionaram as ideias clássicas da relação entre o indivíduo e o mundo. A visão tornou-se inseparável das possibilidades e capacidades do observador. O corpo que percebe tornou-se um componente integrante e participante das novas máquinas ópticas. Ora, estes dispositivos ópticos acumulam uma relevante influência histórica a nível da visão; representam “pontos de intersecção” de discursos filosóficos, científicos e estéticos que juntamente com as forças socioeconómicas, institucionais e técnicas, conduziram às razões e momentos que determinaram a ruptura dos modelos de visão e de subjectividade clássicas e o surgimento de um novo tipo de observador.

Segundo Crary, os primeiros sinais da ruptura são apontados na obra de Goethe de 1810: *Farbenlehre* (Teoria da Cor). Neste livro, Goethe tomou como objecto de estudo óptico a *camera obscura*. O parágrafo de abertura inicia-se com uma descrição que convoca uma experiência no interior da *camera obscura*:

“Escureça-se um quarto o mais possível; deixe-se um orifício circular na janela de cerca de três polegadas de diâmetro, que pode ser mais fechado ou não, conforme se desejar. A luz do sol atravessa este orifício até uma superfície branca, o espectador, que deve estar a uma determinada distância, devesse fixar os seus olhos neste círculo claro assim formado.”
(Goethe in Crary, 1992: 67, tr. nossa)

Goethe estabelece categóricas relações entre o interior e exterior, a luminosidade e a escuridão e a relação entre o observador e o objecto de representação. No entanto, rapidamente abandona o modelo epistemológico clássico para realçar outras experiências ópticas. Sugere que se fixe a parte iluminada no interior da *camera*, e que, a seguir, depois de fechar o orifício da entrada de luz, se olhe para a escuridão: uma espécie de imagem circular, com uma série de transformações cromáticas, será presumivelmente visualizada. E continua com as experiências ópticas, sugerindo que se olhe durante algum tempo um

objecto colorido, que posteriormente deverá ser retirado da frente do observador, sem que este mova os olhos. Serão então percebidas cores e luzes provenientes de uma imagem, que deduz pertencer ao próprio corpo.

A visualização dos círculos coloridos não está relacionada com o facto do sujeito se encontrar no interior da *camera obscura*. Goethe explica que estas são “cores fisiológicas que pertencem inteiramente ao corpo do observador e que são *necessárias condições da visão*” (Goethe *in* Crary, 1992:68, tr. nossa).

A experiência óptica descrita por Goethe apresenta uma noção de visão que o modelo clássico era incapaz de explicar. No novo modelo considera-se possível a subjectividade corpórea do observador, uma premissa totalmente excluída do conceito do modelo clássico da *camera obscura*.

Os estudos fisiológicos do século XIX levaram à compreensão do funcionamento do olho como uma parte crucial, e componente do acto de ver: o observador passa a ter um papel activo no conjunto de imagens que vê, o qual também integra. O corpo torna-se agora um produtor activo da experiência óptica.

“O que é importante na explicação de Goethe sobre a visão subjectiva é a inseparabilidade dos dois modelos geralmente apresentados como distintos e irreconciliáveis: um observador fisiológico que será descrito cada vez mais minuciosamente pelas ciências empíricas no século dezanove, e um observador sustentado por vários “romanticismos” e primeiros modernismos como o produtor activo, autónomo na sua própria experiência visual.” (op. cit:70, tr. nossa)

Os estudos da fisiologia autenticam a crítica ao empirismo que separava o sujeito e a representação do objecto. Surgem agora novas teses sobre o papel do sujeito na observação.

Segundo Crary, a nova organização e o reposicionamento do sujeito é claramente assinalado no prefácio da segunda edição do livro de Kant, *Critica da Razão Pura*. Para o autor, o uso contínuo de aparelhos ópticos produz uma “mudança no ponto de vista” e, por conseguinte, “a nossa representação das coisas, tal como nos são dadas, não corresponde às coisas como são, mas sim a uma aparência dos objectos, obedecendo aos nossos modelos de representação” (Immanuel Kant *in* Crary, 1992:69-70, tr. nossa).

Michel Foucault enfatiza que o modelo de visão clássico, contrário ao modelo epistemológico de Kant centrado no sujeito, compreendia a visão como um meio de reconhecimento instantâneo, ou seja, um “conhecimento perceptível”.

A partir do início do século XIX, com Goethe e a “Teoria das cores” e, posteriormente, já nas décadas de 20 e 30, com o desenvolvimento da fisiologia óptica e da psicofisiologia, a visão em si passa a ser objecto de estudo e de conhecimento.

“Desde o início do século dezanove uma ciência da visão tenderá a significar uma crescente interrogação da composição fisiológica do ser humano, em vez dos mecanismos da luz e transmissão óptica. É o momento em que o visível escapa do molde intemporal da camera obscura e aloja-se noutros aparatos, dentro da fisiologia instável e temporal do corpo humano.” (Crary, 1992:70, tr. nossa)

Segundo Crary, quando Goethe se refere a inúmeras experiências da *camera escura* ou do olho fechado, não está simplesmente a tentar compreender os efeitos de estar apartado do mundo exterior. Goethe deduziu que a cor seria um produto da relação luz/sombra, procurando, também, provar que os componentes fisiológicos da visão (cor, forma, profundidade, movimento) podiam ser artificialmente isolados, usando-os como objecto de estudo.

Para Goethe e, mais tarde, para Shopenhauer, “a visão é sempre um irreductível complexo de elementos que pertencem ao corpo do observador e de dados pertencentes ao mundo exterior” (*op. cit:*70-71, tr. nossa).

As noções de correspondência e de reflexo que serviam de fundamento para as teorias clássicas do conhecimento e da óptica perderam a sua centralidade, para dar prioridade à noção de opacidade. O olho passa a ser corpo, chegando mesmo a vislumbrar-se elementos da sua própria materialidade. Hermann Helmholtz, entre outros investigadores, centrou-se nos “fenómenos *entópticos*”, também chamados “*mouches volantes*”, ou “moscas volantes” para descrever as imagens intra-oculares, em que o olho vê partículas constitutivas do tecido ocular (Crary, 2001: 214 – 216, tr. nossa).

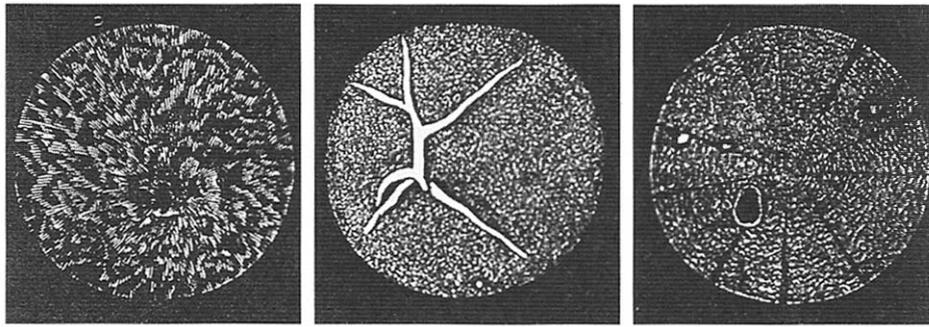


Fig. 5 Helmholtz. Fenómenos entópticos - “Óptica fisiológica”.

Para Crary, as experiências de Goethe convocando a visão subjectiva contribuíram para o que Foucault chamou de “o limiar da nossa modernidade”. A *camera obscura*, enquanto modelo de representação dominante, era “uma forma de representação que tornava o conhecimento possível”. Em contraposição, no início do século XIX,

“o lugar da análise não é mais a representação, mas o homem na sua finitude... Foi descoberto que o conhecimento tem condições anatomo-fisiológicas, que é formado gradualmente dentro das estruturas do corpo” (Foucault in Crary, 1992:71, tr. nossa)

A imagem é, agora, produto de um olho fisiologicamente complexo, que será cada vez mais remetido ao cérebro e ao sistema nervoso central.

“A visão de objectos ou de uma paisagem bela é um fenómeno do cérebro. A sua pureza e perfeição depende não só do objecto, mas também da qualidade e constituição do cérebro, da sua forma e tamanho (...), e do estímulo da sua actividade através da energia do pulso nas artérias do cérebro.” (Shopenhauer in Crary, 1992:84, tr. nossa)

No início do século XIX, a óptica física (estudo das propriedades da luz, a sua interacção com os objectos, e sua forma de propagação), combinada com a física e com a fisiologia óptica (estudo do olho e as suas capacidades sensoriais) passa a dominar o discurso científico e filosófico sobre a visão. A óptica fisiológica permite revelar as particularidades do olho, estudando a visão periférica e binocular, a persistência das

imagens na retina, “afterimage”, que Cray define como a “presença de sensações na ausência de estímulos” (1992:98, tr. nossa).

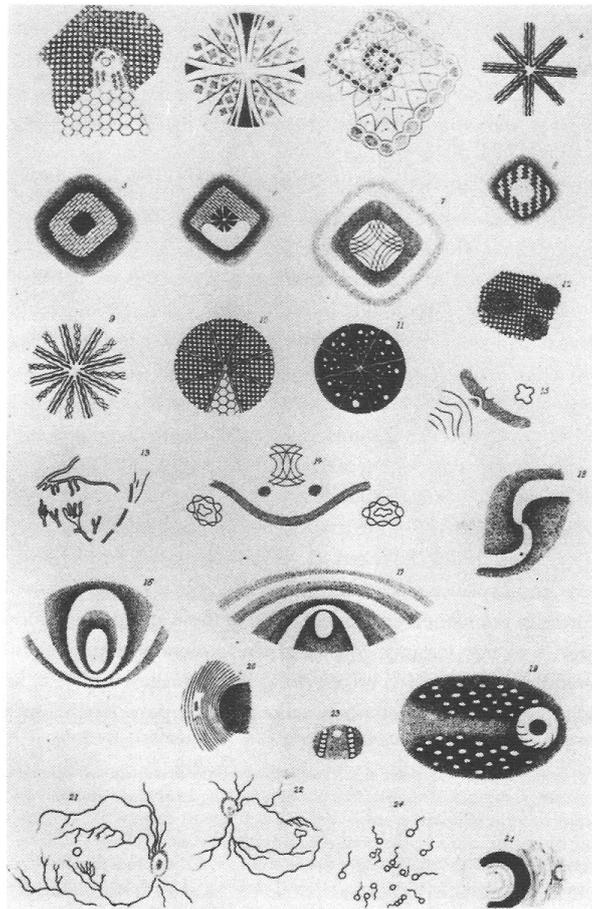


Fig. 6 Jan Purkinje. Pós-imagens. 1823.

Estes fenómenos tornam-se objectos de estudo das novas ciências em expansão, como a fisiologia óptica e a psicofisiologia, e mais tarde, a psicologia científica. O objectivo das experiências psicológicas consistia em perceber, por um lado, quais os mecanismos fisiológicos e psicológicos responsáveis pela percepção, e por outro, quais os efeitos psicológicos de um determinado estímulo, como a cor ou a forma, para o sujeito. Esta última questão era algo que interessava os artistas.

Jan Purkinje, um investigador Checo a trabalhar na Alemanha, deu prosseguimento ao trabalho de Goethe no estudo empírico das pós-imagens. O trabalho de Purkinje implicava, por exemplo, o cálculo do tempo que o olho demora até ficar cansado, a dilatação e contracção da pupila, a medição da força dos movimentos do olho.

Vários fisiologistas, na tentativa de realizarem experiências com a sua própria visão, como o mapeamento das pós-imagens, fixavam directamente a luz solar, acabando por ficar cegos.

A comprovação dos efeitos da persistência retiniana como fenómeno óptico conduziu ao surgimento de novos conceitos sobre a percepção, alterando o reconhecimento do papel do observador no processo de visão. Por um lado compreendeu-se que o processo de observação persiste mesmo na ausência de elementos externos. Ora, este facto traduziu-se na autonomização da visão em relação a qualquer estímulo externo e tornou-a apenas dependente do observador. Compreendeu-se também que o acto de olhar implica a assimilação do objecto na nossa experiência pessoal, pelo que a observação é processo de cognição, para além de um processo de percepção. Daí se conclui que a observação é um processo temporal e não instantâneo, pois depende do reconhecimento do objecto, ou seja, de uma conexão interactiva entre as imagens memorizadas pela experiência do observador e a imagem actual.

4. Técnicas do observador: o surgimento de novos dispositivos ópticos

Em meados da década de 20, no século XIX, o estudo empírico de pós-imagens levou à invenção de várias técnicas e aparelhos ópticos. Inicialmente, estes aparatos tecnológicos serviam exclusivamente para observação científica, mas rapidamente se converteram em aparelhos de entretenimento de massas. Nesta época, a ideia da não instantaneidade da percepção, e a noção de disjunção do olho e objecto, era intrínseca ao mecanismo dos sistemas ópticos. A pesquisa sobre as pós-imagens levou à conclusão de que a rápida sequência de imagens possibilitava a ilusão de movimento, de fusão ou de síntese. Daí concluiu-se que a duração envolvida no acto de ver permitia o seu controle ou até a sua deturpação.

Segundo Jonathan Crary, a mudança dos modelos epistemológicos encontra-se interligada ao desenvolvimento das novas tecnologias ópticas. Estes aparelhos ópticos desenvolveram-se a partir de novas concepções sobre a reorganização dos corpos no espaço e da completa redefinição da actividade do observador, inserido em sistemas de consumo.

Crary assinala o taumatrópio como um dos primeiros dispositivos ópticos a surgir, sendo popularizado em Londres, a partir de 1825. O dispositivo dispõe um disco circular com dois fios nas pontas e desenhos em ambos os lados. Quando girado, os dois desenhos aparecem justapostos. Por exemplo, um disco com o desenho de um pássaro num lado e uma gaiola do outro, quando girado, produz a ilusão do pássaro dentro da gaiola.

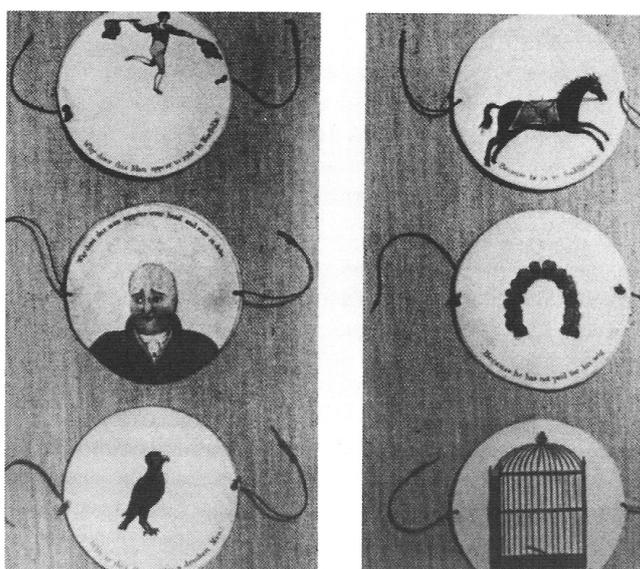


Fig. 7 Taumatrópios. c. 1825.

Pela primeira vez surgiram explicações científicas para estes fenômenos, e os aparelhos ópticos eram produzidos como “brinquedos” populares, vendidos em feiras.

Outro dispositivo óptico que revolucionou o estatuto do observador foi o estereoscópio, produtor da visão binocular e tridimensional. Este dispositivo é encaixado no rosto à altura dos olhos, funcionando como uma prótese. Deve direccionar-se o aparelho para uma fonte de luz e fazer girar um mecanismo de modo a surgir uma sequência de imagens.

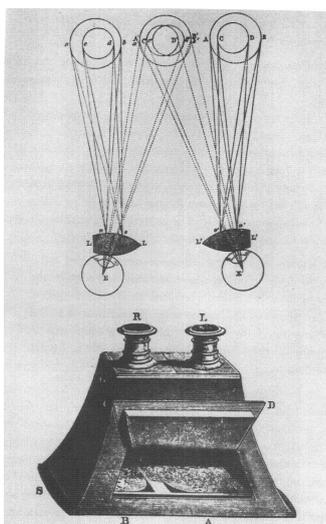


Fig. 8 Estereoscópio lenticular de David Brewster. 1849.

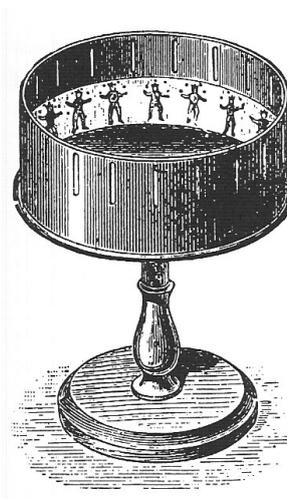


Fig. 9 Zootrópio. Meados de 1830.

Estes “brinquedos filosóficos”, que entre os quais se devem referir também o fenaquistoscópio e o zootrópio, precederam a invenção do cinema. Nos aparelhos, o corpo tem de ser alinhado com a máquina e requer o uso da mão para girar o disco, o carrossel ou a manivela. O rosto deve encaixar-se o mais próximo possível do orifício.

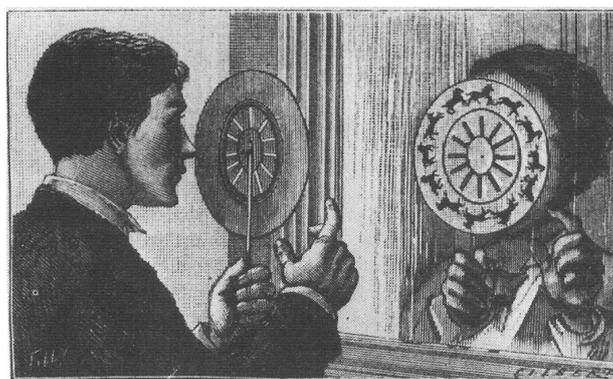


Fig. 10 O uso do fenaquistoscópio em frente a um espelho.

No diorama de Louis Daguerre, o observador permanece numa plataforma móvel que gira em torno do seu eixo.

“Tal como o fenaquitiscópio ou o zootrópio, o diorama era uma máquina constituída de rodas em movimento, na qual o observador era um componente.” (Crary, 1992:113, tr. nossa)

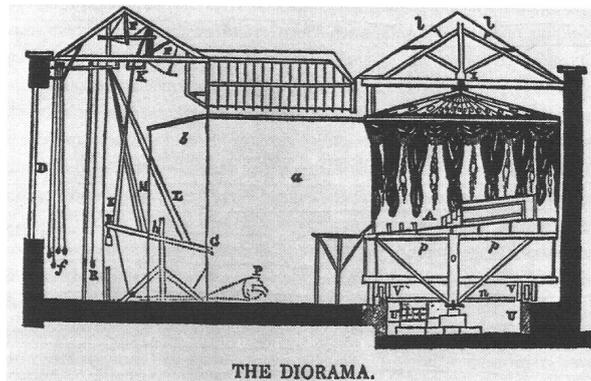


Fig. 11 Diorama. 1823.

A modernização do observador compreendia a adaptação do olho a formas racionalizadas de movimento. Crary defende que esta mudança só se tornou possível devido ao elevado grau de abstracção das experiências ópticas a partir de um referente fixo. O que acontece nesta modernização do observador é o aniquilamento (*uprooting*) da visão do sistema representacional inflexível da *camera obscura*. (Crary, 1992:113)

Crary considera o estereoscópio como a mais significativa forma do imaginário visual no século XIX, exceptuando a fotografia. Era, aliás, a principal forma de difusão e consumo da fotografia.

“Ignora-se facilmente o quão penetrante foi a experiência do estereoscópio e como por décadas definiu o modo principal de experimentar imagens fotograficamente produzidas. (...) a sua estrutura conceptual e as circunstancias históricas da sua invenção são inteiramente independentes da fotografia. Embora diferente dos dispositivos ópticos que representavam a ilusão de movimento, o estereoscópio é sem dúvida parte do mesmo processo de reorganização do observador, das mesmas relações de conhecimento e poder que estes dispositivos implicavam.” (op. cit:117-118, tr. nossa)

O que se procurava na época era a visão binocular e tridimensional, com todas as suas implicações psicológicas e cognitivas, mais do que o modelo clássico do modelo figurativo renascentista. O estereoscópio representa uma absoluta reestruturação do papel do sujeito enquanto observador. O efeito tridimensional produzido pelo estereoscópio é radicalmente diferente daquilo que até então se tinha visto, tanto na pintura como na fotografia. A imagem visualizada organiza-se segundo diferentes planos dispostos em direcção ao fundo, uns mais próximos e outros mais afastados do ponto de vista do observador. Ou seja, a organização da imagem é *planar*, sendo que se constitui por uma série de elementos planos, bidimensionais, sobrepostos. Entre estes planos, não existe uma passagem gradual, mas antes uma quebra, um espaço vazio, separando uns elementos dos outros.

“Comparado com a estranha insubstancialidade dos objectos e figuras localizados que surgem na cena, o espaço absolutamente vazio que os rodeia possui uma perturbante palpabilidade.”(Crary, 1992:125, tr. nossa)

Se a perspectiva renascentista implicava um espaço homogéneo e uma determinada métrica espacial, a imagem estereoscópica compreende um campo constituído por elementos disjuntos, que simplesmente se apresentam, aos olhos do observador, agregados. Esta imagem resulta de uma operação de união ou de fusão que ocorre no cérebro. Os nossos olhos não percebem totalmente a tridimensionalidade do campo, mas localizam os elementos localizados em ângulos diferentes. É essa divergência dos ângulos que é interpretada pelo cérebro como um efeito de profundidade.

Ao contrário da pintura renascentista ou da imagem fotográfica, a imagem estereoscópica não tem um ponto de fuga único. O estereoscópio assinala a erradicação do “ponto de vista” exclusivo. A relação do observador com o objecto e com a representação visual, sobre a qual se estabeleceu todo um processo de significação durante séculos na história da iconografia ocidental, é reconfigurada. A institucionalização de um observador descentralizado e da multiplicidade de elementos, sem referência externa, a partir do estereoscópio, traduz-se, segundo Crary, numa “ruptura com o observador clássico maior que aquela que ocorreu mais tarde no século, no domínio da pintura” (1992:128, tr. nossa)

Estes conceitos, e as mudanças envolvidas na emergência de um novo observador em relação à imagem, quebraram a hegemonia do código perspectivo monocular.

“A relação do observador com a imagem já não é a de um objecto quantificado em relação a uma posição espacial, mas antes a de duas imagens diferentes cujas posições simulam a estrutura anatómica do corpo do observador.” (Crary, 1992:128, tr. nossa)

Todos estes aparelhos ópticos, surgidos neste período, evocavam uma espécie de erotismo no olhar. A actividade de espreitar pela fenda, ou orifício, relacionava-se de certa forma com o espiar ou o *voyeurismo*. Ao contrário da *camera obscura*, estes aparelhos aproximavam o observador do objecto de visão, proporcionando uma espécie de interacção.

Segundo Crary, o desuso destes aparelhos relaciona-se com a sua desadequação às necessidades correntes e aos novos hábitos do observador. Uma das razões para o eventual desaparecimento do fenaquitiscópio e estereoscópio prende-se com o facto de não serem suficientemente “fantasmagóricos” - conceito usado por Adorno e Benjamin para descrever as formas de representação depois de 1850. *Fantasmagoria* era o nome de um espectáculo dos anos entre 1790 e 1800, no qual era usada uma lanterna-mágica criando um cenário fantástico de figuras e luzes.

Os aparelhos ópticos, que dos laboratórios passaram para as feiras populares e casas burguesas, inscreveram-se na cultura do espectáculo emergente. A esta mudança relacionava-se também um novo regime da atenção, no qual se verifica uma simbiose entre a atenção e as variadas formas de desatenção, devaneio ou transe. A estas “novas formas de contemplação” foram associados estados de hipnose e sonambulismo, tornando-se preocupações da sociologia em ascensão, reflectidas por Gabriel Tarde² e Gustave Le Bon³.

“Tarde comparou, decididamente, a existência social com o sonambulismo, isto é, um estado caracterizado por uma elevada receptividade à sugestão. Le Bon e outros ressaltaram aspectos hipnóticos da vida de multidões, mas Tarde foi mais longe: “Não devo parecer fantasioso ao pensar o homem

² Sociólogo e Psicólogo Social francês do século XIX

³ Fundador da Psicologia Social

social como um autentico sonâmbulo... O estado social, como o hipnótico, é apenas uma forma de sonho.” (Crary, 2001:242, tr. nossa)

Grande parte do pensamento crítico moderno tem compreendido a revelação da importância da visão como teoria, panóptico ou espectáculo. Como sustenta Baudrillard (1991a:43): “Assistimos ao fim do espaço perspectivo e panóptico (hipótese moral ainda solidária com todas as análises clássicas sobre a essência “objectiva” do poder) e portanto à própria abolição do espectacular.”

Guy Debord, na sua obra “A sociedade do Espectáculo”, analisa a imposição do “espectáculo” e a sobrevalorização da visão em relação a outros sentidos, nomeadamente o tacto:

“Uma vez que a função do espectáculo é levar a uma compreensão do mundo através de diversas mediações especializadas, deixando de ser directamente perceptível, é inevitável que procurasse elevar o sentido humano da visão tornando-o privilegiado, substituindo o sentido do tacto; sendo a visão o mais abstracto dos sentidos, e o mais facilmente enganado, é hoje o sentido mais justificável e adaptável à abstracção generalizada da sociedade.” (Debord in Crary, 1992:19, tr. nossa)

Segundo Crary, este processo de modernização do observador é a base histórica para compreender o regime perceptivo e a relação do observador contemporâneo com a imagem.

O princípio que relaciona o colapso da *camera obscura* como modelo dominante com o debate contemporâneo sobre os *mass media* digitais e o ciberespaço, baseia-se nas “automatizações” do observador, ou seja, do aparelhamento do sujeito. Os progressos no campo da animação e modelação, assim como da simulação virtual e da experiência de ambientes digitais, inserem-se na reforma das relações entre o sujeito observador e os novos modelos de representação com início no século XIX, como se analisou.

Jonathan Crary afirma que, apesar da sua tese se fundamentar em acontecimentos anteriores a 1850, foi escrita no decurso de uma transformação da natureza da visualidade “provavelmente mais profunda que a ruptura que separa o imaginário visual medieval da perspectiva renascentista” (1992:1, tr. nossa).

“O colapso da camera obscura como modelo para a condição de um observador fez parte de um processo de modernização (...), ajudando na definição de um sujeito “livre”, privado, e individualizado no século dezassete. No entanto, no início dos anos 1800, a rigidez da camera obscura, o seu sistema óptico linear, a sua posição fixa, a sua identificação da percepção e do objecto observado, eram demasiado inflexíveis e imóveis para o rápido desenvolvimento de uma série de requisitos culturais e políticos.” (Crary, 1992:137, tr. nossa)

Segundo o autor, apesar de vários artistas terem feito a tentativa de actuar fora do modelo da *camera obscura* e das outras técnicas de racionalização da visão, apenas no século XIX a *camera obscura* perde a sua autoridade inviolável. A visão deixa de ser subordinada a uma imagem exterior da única verdade.

Crary defende que o trabalho de Turner, mais do que qualquer outro, evidenciou essa ruptura com o modelo clássico:

“(...) a sua pintura nos finais de 1830s e 1840s assinala a irrevogável perda de uma fonte fixa de luz, a dissolução de um cone de raios de luz, e o colapso da distância que separava o objecto do local da experiência óptica. Em vez da apreensão imediata e unitária de uma imagem, a nossa experiência de uma pintura de Turner aloja-se entre uma temporalidade inescapável.” (op. cit:138, tr. nossa)

Crary afirma que a relação de Turner com o sol era “visionária”. Turner fez do seu tema principal o processo da persistência retinal das imagens. Segundo o autor, era claro o envolvimento de Turner pelo acto de olhar, rejeitado pela *camera obscura*.

Turner inspirou-se nas teorias de Goethe, pintando quadros a partir dos estudos da cor. Crary refere-se ao quadro *Luz e Cor (Teoria de Goethe) – A manhã Após o Dilúvio, c. 1843*, como uma clara representação de uma ruptura com o antigo modelo de representação.



Fig. 12 Turner. Luz e Cor (Teoria de Goethe) - A Manhã Após o Dilúvio. 1843.

Neste quadro, a representação do sol, que dominou muitas das imagens de Turner, explora a fusão do olho e do sol, numa combinação de cores (Crary, 1992:141).

O mundo real regulado pela *camera obscura* durante dois séculos deixou de ser adequado ou útil ao novo papel do observador.

“Foi necessário um observador mais adaptável, autónomo e produtivo tanto no discurso como na prática – para se ajustar às novas funções do corpo e à vasta proliferação de sinais e imagens indiferenciadas e convertíveis. A modernização causou uma desterritorialização e uma reavaliação da visão.” (Crary, 1992:149)

Actualmente, a propagação acelerada da iconografia prevê a criação de espaços artificiais, gerados por computador, muito diferentes dos espaços observados e representados nas projecções da perspectiva renascentista, e até mesmo nas propriedades da fotografia, do cinema, vídeo e televisão.

A nova realidade visual questiona o papel do observador, recolocando a visualidade numa situação de ruptura com o sujeito. Crary quer provar, com a sua tese, que a reconfiguração da visão em meados de 1840 foi radical. Afirma que para se compreender a problemática da visão e da modernidade, o estudo deve centrar-se neste período e não na pintura modernista das décadas de 70 e 80 do século XIX.

Segundo Crary, parte-se do princípio que é possível identificar o observador em relação às imagens estudadas. No entanto, é necessário uma perspectiva mais alargada para a compreensão do novo observador:

“(...) a questão é que este é um observador que também toma forma no âmbito de discursos e práticas, cuja herança será as indústrias da imagem e do espectáculo do tempo corrente. Ao corpo passou a ser atribuída a densidade que permite ao observador adquirir conhecimento, ao contrário da neutralidade e invisibilidade que em épocas lhe definia.”
(Crary, 1992:150, tr. nossa)

Crary enumera dois caminhos que a subjectividade localizada no observador abriu e que se intersectam e coexistem no mesmo campo social, no qual diferentes formas de percepção ocorrem:

“Um conduziu às múltiplas afirmações de que o domínio e autonomia da visão derivou do novo e poderoso corpo, no modernismo e em diferentes períodos. O outro caminho levou à crescente standardização e regulação do observador preocupado com o conhecimento do corpo visionário, direccionado para formas de poder que dependem da abstracção e da formalização da visão.” (op. cit.:149-150, tr. nossa)

A funcionalidade histórica do olho humano é hoje substituída por práticas nas quais as imagens visuais já não se referem a um observador definido, num determinado campo percebido. A imagem digital não se relaciona de facto com a imagem criada pelas técnicas tradicionais, mesmo quando o resultado visualizado no monitor é idêntico a uma imagem representada no quadro de um pintor ou na câmara de um fotógrafo. A imagem computadorizada surge da representação de cálculos, com origem em conceitos

abstractos. Esta imagem, manipulada, pode ser representada em qualquer posição, tamanho, cor e efeitos de luz.

Conclui-se, portanto, que nos sistemas digitais não existe apenas um “ponto de vista”, como na representação figurativa renascentista. Neste caso, a determinação do ponto de vista pode ser o último aspecto a ser considerado. Mesmo quando este é determinado por uma “câmara” fictícia, as outras possibilidades de pontos de vista estão implícitas, como, por exemplo, num vídeo-jogo, em que os pontos de vista são móveis e manipuláveis.

Esta nova forma de ver existe, simultaneamente, com modelos mais antigos e familiares, embora parece, cada vez mais, dominar a cultura visual do mundo actual. Desta forma, processos, instituições e poderes passam a funcionar de acordo com estes novos modelos de visão.

A história da visão, como se analisou, relaciona-se com a evolução da automatização do observador. Este crescente aparelhamento do sujeito, desde o surgimento dos primeiros dispositivos ópticos, até aos computadores e outros componentes mais recentes da nanotecnologia, funcionam como próteses que encaixam no corpo e exigem a interacção do observador. As extensões, como componentes do próprio indivíduo, são hoje compreendidas como *interfaces*, cada vez mais miniaturizadas, que permitem ao sujeito uma interacção instantânea com a imagem ou objecto.

A subjectividade é hoje uma condição de interface entre sistemas racionalizados de troca e redes de informação (Crary, 1992). Neste contexto, a subjectividade e a forma de viver o corpo tendem a reconfigurar-se, pois passa a relacionar-se com um corpo hiperestimulado, cada vez mais acoplado a terminais digitais. Tal como na visão de Gibson, em *Neuromante* (2004), em que o computador se liga intimamente ao corpo, através do sistema nervoso, permitindo o controle de informação, hoje, a manipulação tecnológica da imagem, que se refere a elementos matemáticos, e as tecnologias da simulação, através das interfaces prolongadas pelas redes, são uma potenciação extrema da subjectividade, permitida pela revolução do estatuto do observador que Crary defende.

Capítulo 5. A problemática da atenção/consciencialização

1. Introdução

A problemática da atenção é debatida por Crary (2001) no seu livro *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture* como uma noção determinante para a compreensão do regime de atenção e das mudanças decisivas numa economia da consciencialização do mundo contemporâneo. Isto porque, “na sequência de Walter Benjamin, podemos afirmar que muita da recepção nos nossos dias se processa *em estado de distração* e não *em estado de concentração*” (Coelho, 2004:133). Os fundamentos de Benjamin sustentam-se na dualidade entre distração e concentração, constituindo dois pólos opostos. No entanto, Crary defende que “a atenção e a distração não podem ser consideradas como estados externos a um contexto em que os dois afluem incessantemente de um para o outro, pertencendo a um campo social em que os mesmos imperativos e forças implique tanto um como o outro” (2001: 50-51, tr. nossa).

A tese de Crary fundamenta-se a partir de dois pressupostos: o primeiro é o de não considerar a atenção como uma questão apenas de visualidade, ou seja, estar atento não é uma questão de “direccionalidade ou de intensificação do olhar”; a atenção relaciona-se com estados cognitivos e outras temporalidades que se ligam à mobilização global do indivíduo, ou seja, o “uso do termo problemático de ‘percepção’ é fundamentalmente de indicar um sujeito definível em termos que não são apenas os da modalidade do olhar em sentido simples, mas também em termos de ouvir, de tocar, e, mais importante ainda, em termos de modalidades que irredutivelmente têm pouco a ver com os estudos visuais” (Crary *in* Coelho, 2004:133-134). O segundo é o de “não confundir atenção com pura presença de uma pontualidade, mas propor algo em que a pura presença se deixa aprender sobre um fundo incessante e envolvente ausência”.

Como Crary argumenta, “a atenção torna-se um problema especificamente moderno apenas pela a obliteração histórica da possibilidade de pensarmos a ideia de presença na percepção; a atenção será ao mesmo tempo simulação de presença e um provisório e pragmático substituto em face da sua impossibilidade” (Crary *in* Coelho, 2004: 134).

Um dos objectivos principais do estudo de Crary, que implica o cruzamento de diferentes áreas de análise, é “demonstrar como na modernidade a visão é apenas uma parte do corpo que poderia ser capturado, moldado, ou controlado por uma variedade de

técnicas externas; ao mesmo tempo, a visão é somente uma parte de um corpo capaz de evitar a apreensão institucional e de inventar novas formas, afectos, e intensidades” (2001:3, tr. nossa).

É de uma atenção reforçada que se disputa relativamente à hegemonia da visão. A ideia de novo e das suas implicações, tecnológicas e não só, que estão presentes no pensamento contemporâneo. Crary sustenta que “a cultura do espectáculo não é fundada na necessidade de fazer o sujeito *ver*, mas antes em criar estratégias através das quais os indivíduos são isolados, separados, e *habitam o tempo* sem nenhum poder” (*ibidem*).

Para Crary (2001:5, tr. nossa), a atenção “é o meio através do qual cada indivíduo observador pode transcender as limitações subjectivas e individualizar a percepção”; ao mesmo tempo, a atenção é também o veículo através do qual o indivíduo que percebe torna-se mais conhecedor e capaz de discernir o controle e a alienação através de agências e forças externas.

É na gestão destes campos, desde a experiência estética até às formas de cultura de massas, que se insere a historicidade desta problemática: “(...) desde a parte final do século XIX, e sobretudo nas duas últimas décadas, a modernidade capitalista gerou uma constante recriação das condições da experiência sensorial. Nos últimos 100 anos as modalidades de percepção estiveram e continuaram a estar em situação de permanente transformação, ou, como alguns pretendem, em estado de crise. Se alguma coisa de estável se pode dizer acerca da percepção no século XX, é que não a definem nenhuns traços estáveis. Ela está acima de tudo incrustada em padrões de adaptabilidade às novas relações tecnológicas, às novas configurações sociais e aos novos imperativos económicos. Aquilo que familiarmente referimos, por exemplo, como filme, fotografia ou televisão, são elementos transitórios num acelerado processo de deslocamentos e obsolescências, parte das operações em delírio da modernização” (Coelho, 2004:135).

Considerando o contexto social contemporâneo, tendo subjacente as várias dimensões dos processos de globalização e conseqüente compressão do espaço-tempo, sob o efeito do paradigma da tecnologia da informação, das indústrias da imagem, dos processos e interações sociais no âmbito da cidade cibernética, pretende-se compreender de que forma os novos modelos de visão, subjectivos e abstractos, provocaram transformações nos processos de percepção e os seus efeitos nas formas de subjectividade.

2. O controle da atenção: novos regimes de percepção

“Objecto, sujeito e imagem derivam então uns em relação aos outros, interpenetram-se e hibridam-se. Daí o fim da posição epistémica tradicional do sujeito. O próprio sujeito oscila entre o estado de objecto e de imagem (o computador “percepciona-nos” como uma imagem).”

- Edmund Couchot

“A consciência é o termo central da globalização.”

- Derrick de Kerchove

O processo de modernização da percepção insere-se no amplo contexto de uma série de transformações relacionadas com a mecanização da produção da emergente indústria cultural de massas, aceleração das deslocamentos, compressão geo-espacial e complexa rede social na cidade em expansão.

Ao longo do século XIX a crescente intensificação deste processo implicou novas formas de atenção, tanto através do controle e domínio, como da distração e do transe, estimulando os sentidos dos corpos, em especial o olhar.

A modernização da subjectividade deu-se pela transformação da corporeidade, da visão, da percepção, da cognição. A estimulação sensorio-motora dos corpos nas cidades realiza-se no âmbito da modificação da forma como se percebe o mundo. Um novo observador reconfigura-se, sob um regime de atenção instável, cujas particularidades são estudadas com o propósito de domínio e controle.

“O importante para o poder institucional, desde o final do século dezanove, é simplesmente que a percepção funcione de uma determinada maneira, assegurando que o sujeito seja produtivo, manejável, e previsível, e com capacidade para ser socialmente integrável e adaptável.” (Crary, 2001:4, tr. nossa)

Os novos dispositivos ópticos (o estereoscópio, o zootrópio, ...), analisados historicamente no capítulo anterior, que surgiram de experiências laboratoriais, serviram para os estudos de quantificação dos fenómenos inerentes à transformação do observador

e, ao mesmo tempo, conduziram a novas formas de percepção, assim como a novos regimes de atenção.

Sobre a televisão como uma forma “hipnoticamente envolvente”, Crary introduz a seguinte ideia:

“A televisão principalmente, de variadas formas, emerge como o sistema mais difundido e eficiente para a gestão da atenção, e tornou-se tão completamente integrada na vida social e subjectiva que determinadas afirmações acerca da televisão (por exemplo, acerca do vício, do hábito, da persuasão, e do controlo) são de certa maneira inexprimíveis, efectivamente excluídas do discurso público.” (Crary, 2001:71, tr. nossa)

Também Kerchove, numa análise a esta *interface*, afirma que “a TV fala ao corpo, não à mente”, querendo com isto dizer que os estímulos perceptivos constantes do ecrã vídeo têm um grande impacto no sistema nervoso e nas emoções, e não na mente. Kerchove sugere que McLuhan, quando afirmava que “o meio é a mensagem”, queria na realidade dizer que “a televisão nos acaricia e impregna o seu significado por debaixo da nossa pele” (Kerchove, 1997:49, tr. nossa).

A subjectividade da visão levou à dissolução de fronteiras que classificam o estado de atenção e os estados criativos de profunda absorção e distração. Neste modelo, a percepção humana relaciona-se a um corpo cinético, um corpo em que sente. A imagem é um produto de um corpo vivo, extremamente sensitivo, com um modo de funcionamento específico, conhecido e influenciável.

Segundo Crary, as condições que conduziram ao estudo dos fenómenos das pós-imagens através das ciências empíricas e o desenvolvimento das tecnologias do final do século XIX, foram palco para a experimentação artística.

O que importa perceber é que esta mudança em termos de visualidade advém das mudanças dos regimes perceptivos e cognitivos, pela intensificação de fenómenos como desreferencialização, descentramento do sujeito, em função de uma aceleração dos fluxos capitalistas, e do efeito de compressão da temporalidade, tal como da estimulação excessiva e constante dos corpos, através das interfaces digitais, componentes do próprio organismo humano.

Este novo “acoplamento homem/máquina” através das “interfaces” permite um “diálogo” ou interacção imediata, em tempo real, entre a imagem e o sujeito. Este é o novo “modo de existência dos objectos técnicos”, exploram a interligação e a comutação entre o mundo virtual e real.

“Notemos aliás que estas interfaces tendem a solicitar cada vez mais regimes de percepção complexos e associados sinestesticamente (o multimédia, os jogos, certos dispositivos de realidade virtual são exemplos destes regimes de percepção). Assiste-se até a uma redistribuição da hierarquia do sensível e a uma remodelação do corpo: uma nova matriz perceptual – multimodal – aparece em que o visual, menos retiniano, se recorporaliza.”(Couchot, 1999:25)

Couchot conclui que uma reestruturação da relação entre os sujeitos é inevitável como uma consequência deste aparelhamento do sujeito e das novas interacções que se criaram.

Sobre esta alteração, Couchot (1999:26) refere as observações de Roy Ascott, que fala de uma “presença virtualizada”, ou seja, de um “eu individual distribuído” que surgiu a partir da multiplicidade das “redes” e dos seus “nós” e de um autor “já não localizado pontualmente, como tinha sido o caso do olho no modo de figuração fundado na representação óptica.” Siegfried Zielinski, teórico dos *media* e da *tecnocultura*, defende que a subjectividade tal como aparece na aparelhagem numérica - as “imagens” geradas pelo computador são na verdade valores numéricos, controláveis através de operações matemáticas -, “consistiria na possibilidade de ‘acção na fronteira’ permitida pela rede em que se pode do interior imaginar aquilo que é o exterior pensar o interior. A subjectividade deslocar-se-ia assim para a fronteira das interfaces.” Para Pierre Levy, a nova subjectividade é “fractal” e sublinha que “se as técnicas a que dá o nome de ‘técnicas da inteligência’ assentam fora dos sujeitos cognitivos, assentam também entre os sujeitos e nos próprios sujeitos.” Derrick de Kerchove propõe a ideia de um novo ponto de referência, a “autopercepção”, contrário ao ponto de vista da Renascença: “O ponto de referência não é a representação nem sequer a visão pura.” Este é um “ponto de existência”, através do qual o indivíduo se relaciona com o “mundo das comunicações instantâneas e universais”. É um ponto inclusivo, sendo que a realidade é formada a partir

da complexidade e rigor das ligações do ser humano ao mundo, envolvendo todo o corpo e todos os sentidos.

“Só há um lugar onde estou completamente, esse lugar é debaixo da minha pele, mesmo que essa pele e as suas extensões sensíveis assistidas tecnologicamente atinjam limites que vão além dos da visão, tacto e audição.” (Kerchove, 1997:248)

Ora, o desenvolvimento das próteses tecnológicas potencia a interactividade, uma sensibilidade, que funciona pelo tacto. Considerando que as tecnologias interactivas ou interfaces configuram relações entre os corpos e o ambiente global, estas “fornecem os vínculos sociais, psicológicos e físicos para a criação de uma inteligência colectiva mais alargada” (*ibidem*).

A nova subjectividade molda-se em contextos instáveis, estando cada vez menos relacionada com a interioridade e mais conectada à imagem corpórea. Actualmente, novos modos de subjectivação relacionam-se a estímulos instantâneos, a novas práticas tecnológicas, a novas representações.

Capítulo 6. Notas finais. Conclusão

“Hoje, o número de novas disciplinas que estudam a visão continuam em expansão: ciência da imagem, computação gráfica, processamento de imagem, pesquisa em interfaces humano-computorizadas, entre outras. Porquê? A sociedade moderna fundamenta-se na visão, não só como meio para a produção de subjectividade, mas principalmente como um meio de produção económica.”

- Lev Manovich

“Começo a ver o interface como uma forma de arte, e inesperadamente vejo-me a mim próprio como um artista”

- Myron Krueger

Paralelamente à evolução tecnológica, a produção da imagem e os processos de percepção passam por transformações, redefinindo o estatuto do observador, como se analisou ao longo deste estudo.

Este processo de modernização da percepção inscreve-se no amplo contexto de transformações de uma sociedade altamente tecnologizada. Desde o modelo da perspectiva no Renascimento, passando pela *camera obscura* e pelos dispositivos ópticos no século XIX, o estatuto da imagem adquiriu novas formas de representação. Segundo Crary, foi a ruptura do modelo epistemológico do século XIX com o modelo clássico da *camera obscura* que alterou todo o pensamento da relação do objecto e sujeito.

Ascott defende que actualmente o que interessa compreender é a *interface*, ou o corpo. Os novos modos de subjectividade e a nova acepção da realidade refere-se a uma capacidade a que chama de “cibercepção”. Isto é, a telemática - desenvolvimento técnico cuja intenção é a auto-aproximação do que está longe -, que desempenha uma função constitutiva na convergência da concepção e percepção. Sendo que a percepção relaciona-se com a “consciência dos elementos do ambiente através da sensação física”, e considerando que a experiência e a troca de informação é feita através das *interfaces*, a concepção significa “o processo de originar, formar e compreender as ideias”, que são efeito da telemática. (Ascott, 1998:164)

Para Ascott, a cibercepção permite a transcendência para além dos limites dos corpos, conduzindo a uma reestruturação do modo como o ser social vive. A cidade, como

instrumento cultural e estrutural da sociedade, passa por uma reavaliação. São imagens e “superfícies superficiais” que edificam e qualificam a cidade contemporânea. Hoje, urge a necessidade de redefinir a estratégia urbana. Sabendo que as cidades favorecem os fluxos de informação e a interacção dos indivíduos, é através dos sistemas electrónicos que se dá essa dinâmica. A arte, hoje, relaciona-se com a inovação das experiências, e as cidades devem acompanhar o ritmo, pois são palco de ensaio na produção de uma nova cultura visual.

Para Miranda (1998:179), as artes interactivas dominam no campo artístico, pois são a forma de arte que mais se adequa ao contexto e às necessidades da sociedade contemporânea, procurando aproximar o real e o virtual. Será essa a questão actualmente em causa. O espectador, e produtor, insere-se no espaço cibernético da obra interactiva, aparentemente indiferente ao indivíduo, sendo que “um dos elementos mais importantes da arte é justamente a desafecção ou des-fixação do espectador”.

O que Jonathan Crary mostra na sua tese é a qualificação do observador do século XIX através da “tecnologização da interactividade” (Miranda, 1998:227). A evolução da imagem técnica alterou não só os regimes de produção de imagem e a percepção, mas toda a cultura visual que fez parte de um determinado momento da história do observador. A participação do observador na produção da imagem modificou-se ao longo dos tempos através da evolução da técnica. Deste modo, o estatuto do observador face à imagem tem-se redefinido. Quando no sistema de figuração renascentista o observador era o único interveniente na produção da imagem, reproduzindo através da visão exactamente aquilo que percepcionava, com o surgimento dos aparelhos ópticos, as operações de representação da imagem passaram a ser automatizadas, primeiro com a *camera obscura* e, mais tarde, com o estereoscópio. Os dispositivos ópticos que surgiram no século XIX romperam com o estatuto da produção de imagens e o regime de percepção do modelo de visão clássico, pois o observador compreendeu a capacidade de produção de imagens que não existem efectivamente no mundo real. Com a evolução do aparelhamento do sujeito, o próprio corpo funciona como um terminal de informações ou de mensagens, estando sujeito a uma permanente hiper-excitação, interagindo com a imagem, sendo ela digital, dos *mass media*, ou de ambientes virtuais. O que actualmente o sujeito pretende não é apenas reproduzir o mundo que percepciona, mas também simulá-lo, criando mundos imaginários (Couchot, 1999).

“As tecnologias da simulação modificam não só a produção e a socialização das imagens, (...) devido a um aumento sem precedentes dos mecanismos de automização, mas mudam também consideravelmente os modos de ser do sujeito na sua relação com a imagem e com os outros sujeitos.” (Couchot, 1999:28)

Este “diálogo” muitas vezes imediato, em tempo real, com a imagem é o modo que redefine as novas subjectividades do indivíduo. Os regimes de percepção, actualmente, associam-se à multiplicidade dos “pontos de vista” de uma imagem manipulável, controlável pelo próprio observador.

O corpo do novo observador, intimamente ligado ao computador em ambientes virtuais, aparelhado de próteses que lhe introduzem *experiências multi-sensoriais*, funciona como um componente da própria máquina. É dele que dependem todos os processos automatizados, “toda a obra interactiva”, que é acima de tudo um trabalho de visualização (Miranda, 1998:198).

“Ora a visualização produzida pelos interfaces, centrada nos sentidos e nos sensores, prende a arte a uma espécie de replicação do humano demasiado humano do ‘corpo’. (...) A tendência para criar sensores e decodificadores da percepção humana, de que depende a ‘apresentação’ imediata em tempo real das artes tecnológicas, só é perigosa porque alimenta o imaginário de uma reconstrução ‘pós-biológica’ do humano. Mas essa é a base da bio-computação, das nanotecnologias, em suma, do programa de desenvolvimento do cyborg.”(ibidem)

Tal como se analisou, o corpo passa por transformações, pela afinação dos sentidos, pela sua conexão global (estar num e noutra lugar ao mesmo tempo, isto é, estar simultaneamente no mundo real e virtual), aumentando as capacidades de pensar e compreender a realidade que outrora acreditavam-se limitadas. O fluxo global de informação permite a partilha de experiência e é dessa interacção que surgem novas ideias, novas subjectividades. A arte interactiva procura maximizar essa interacção entre o observador e o ambiente. Novos corpos e uma nova consciência emergem desta mudança radical em que o ser humano é o próprio interveniente.

É através da maximização da visualidade que os meios de produção de massa da sociedade contemporânea procuram disseminar *elementos visuais abstractos e linguísticos*. Por outro lado, questiona-se a interface como sendo o próprio corpo, e na arte, como o meio através do qual se interage, participando na produção da obra. Até que ponto as indústrias globais económicas continuarão a exigir inovadoras formas de produção de imagem? Que novas tendências da dimensão imagética surgirão na sociedade que continuará a automatizar-se, e quais os seus possíveis efeitos na subjectividade do observador? Será que novos sistemas híbridos indicarão novas rupturas com o sistema actual?

Referências Bibliográficas

Adorno, Theodor (1993). *Teoria Estética*, Lisboa: Edições 70, 1993.

Almeida, Bernardo (2002a). *As imagens e as coisas*, Porto: Campo das Letras.

_____ (2002b). *Transição - Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos*, Lisboa: Assírio & Alvim.

Amaral, Francisco (2002). “Pierre Lévy. 2000. Cibercultura: Relatório para o Conselho da Europa no Quadro do Projecto *Novas Tecnologias: Cooperação Cultural e Comunicação*”, em AAVV, *Interações – Sociedade e as Novas Modernidades*, nº 2, Coimbra: Quarteto.

Anderson, Perry (2005). *As Origens da Pós-Modernidade*, Lisboa: Edições 70.

Argan, Giulio (1998). *História da Arte como História da Cidade*, São Paulo: Martins Fontes.

Ascott, Roy (1994). “A Arquitectura da Ciberpepção”, em Claudia Giannetti (ed.), *Ars Telemática - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*, Lisboa: Relógio D’Água e Claudia Giannetti, p. 179-

Baudrillard, Jean (1991a). *Simulacros e Simulação*, Lisboa: Relógio D’Água.

_____ (1991b). *A Sociedade de Consumo*, Lisboa: Edições 70.

Becker, Howard (1982). *Art worlds*, Berkeley: University of California Press.

Benjamin, Walter (1992). *Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política*, Lisboa: Relógio D’Água.

Berger, John (2000). *Modos de ver*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

_____ (2003). *Sobre o olhar*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bourdieu, Pierre (2001). *O Poder Simbólico*, Lisboa: Difel.

Calinescu, Matei (1999). *As 5 faces da Modernidade*, Lisboa: Vega Editores.

Cascais, António e Maria Marcos (org.) (2004). *Revista de Comunicação e Linguagens – Corpo, Técnica e Subjectividades*, N° 33, Lisboa: Edições Cosmos.

Castells, Manuel (2002). *A sociedade em rede - Vol. I*, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.

Castells, Manuel (2004). *A Galáxia Internet*, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

Coelho, Eduardo (2004). *Situações de Infinito*, Porto: Campo das Letras.

Coelho, Eduardo (2005). “Efeitos da Técnica”, *Público*, 15 de Janeiro.

Conde, Idalina (1998). “Contextos, Culturas, Identidades”, em António Costa e José Viegas (org.), *Portugal, Que Modernidade?*, Oeiras: Celta.

Conde, Idalina (2002). “O Sistema, o Campo e o Mundo – Paradigmas na Sociologia da Arte”, em Alexandre Melo, *Arte* (2ª ed.), Lisboa: Quimera, p. 13-26.

Conde, Idalina (2003). “Desordem e Arte contra a cultura”, em José Rebelo (coord.), *Novas formas de mobilização popular*, Porto: Campo das Letras.

Couchot, Edmund (1999). “Tecnologias da Simulação”, em José Bragança de Miranda (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens – Real vs. Virtual*, 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, p. 61-68.

Crary, Jonathan (1992). *Techniques of the Observer – On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Massachusetts: The MIT Press.

Crary, Jonathan (2001). *Suspensions of Perception – Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Massachusetts: The MIT Press.

Duarte, Frederico *et al* (2004). “A Gramatização do Vivo – Entrevista a Bernard Stiegler”, em *Revista Nada*, n° 4 (2005), p. 16-27.

Durand, Gilbert (org.) (1982). *Os Grandes Textos da Sociologia Moderna*, Lisboa: Edições 70.

_____ (1989). *As Estruturas Antropológicas do Imaginário – Introdução à Arquetipologia Geral*, Lisboa: Editorial Presença.

Eco, Umberto (1989). *Obra Aberta*, Lisboa: Difel.

_____ (2000). *A Definição de Arte*, Lisboa: Edições 70.

_____ (2002). *Como Se Faz uma Tese em Ciências Humanas*, Lisboa: Editorial Presença.

Foucault, Michel (2002). *As Palavras e as Coisas – Uma Arqueologia das Ciências Humanas*, Lisboa: Edições 70.

Francastel, Pierre (s/d). *Arte e Técnica – nos Séculos XIX e XX*, Lisboa: Livros do Brasil.

_____ (1998). *A Imagem, a Visão e a Imaginação – Objecto Fílmico e Objecto Plástico*, Lisboa: Edições 70.

Garcia, José Luís (2002). “O Fogo e a Cultura Pan-Mediática Contemporânea”, em *Media e Jornalismo*, Revista Semestral, n° 1, Coimbra: Edições Minerva.

Giddens, Anthony (1998). *As Consequências da Modernidade*, Oeiras: Celta Editora.

_____ (2001). *Modernidade e Identidade Pessoal*, Oeiras: Celta Editora.

Giedion, Siegfried (1990). *Espace, Temps, Architecture*, Paris: Editions Denoël.

Guerreiro, António (2005). “A Técnica e a Condição Actual do Capitalismo – Entrevista a Bernard Stiegler”, em *Expresso*, 15 de Janeiro, p.15-18.

Hall, Edward (1986). *A Dimensão Oculta*, Lisboa: Relógio D’Água.

Hall, Stuart (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London: Sage Publications.

Jeudy, Henri-Pierre (1995). *A Sociedade Transbordante*, Lisboa: Edições Século XXI.

Kerchove, Derrick de (1997). *A Pele da Cultura – Uma Investigação Sobre a Nova Realidade Electrónica*, Lisboa: Relógio D’Água.

_____ (1999), “Arte na Rede e Comunidades Virtuais”, em José Bragança de Miranda (org.), *Revista de Comunicação e Linguagens – Real vs. Virtual*, 25/26, Lisboa: Edições Cosmos, p. 61-68.

Leibniz, G. W. (1993). *Novos Ensaios Sobre o Entendimento Humano*. Lisboa: Edições Colibri, 5ª edição.

Lipovetsky, Gilles (1989). *A Era do Vazio – Ensaio Sobre o Individualismo Contemporâneo*, Lisboa: Relógio D’Água.
Manovich, Lev

Melo, Alexandre (2002). *Globalização Cultural*, Lisboa: Quimera.

Miranda, José Bragança de (1998). “Da Interactividade. Crítica da Nova *Mimesis* Tecnológica”, em Cláudia Giannetti (ed.). *Ars Telemática - Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa: Relógio D’Água e Cláudia Giannetti, p. 179-233.

Perniola, Mário (1997). *A Estética do Século XX*, Lisboa: Editorial Estampa.

Perniola, Mário (1993). *Do Sentir*, Lisboa: Editorial Presença.

Quivy, Raymond e Campenhoudt (2003). *Manual de Investigação em Ciências Sociais*, Lisboa: Gradiva.

Silva, Augusto *et al* (org.) (2001). *Metodologia das Ciências Sociais*, Porto: Edições Afrontamento.

Uribarri, Alberto (1999). *El sentit de l’Art en l’època del sensesentit*, Gironna : Fundació Espais d’Art Contemporani.

Virilio, Paul (2000). *A Velocidade de Libertação*, Lisboa: Relógio D’Água.

Zevi, Bruno (2002). *Saber Ver a Arquitectura*, São Paulo: Martins Fontes.