

Fisgados pelos nós das redes no mar que navegamos – informação e regime de visibilidade

Valéria Cristina Lopes Wilke *

Resumo

A sociedade “sempre ligada”, hiperconectada, hiperacelerada é atravessada pelas redes de produção e consumo, financeirização e comunicação ininterruptas e pela dependência das interfaces propiciadas pelas máquinas eletrônicas. Sob estas redes subsiste a web, a rede alcance mundial, que até agora já interconectou amplas parcelas de territórios, urbanos ou rurais, inóspitos ou amigáveis, em todos os quadrantes do planeta e puxou para sua entretela de fios todos os que podem ter pelo menos uma única tela conectada. E fiat lux. O mundo se põe nas pontas dos dedos. Este fato permite considerar alguns aspectos da circunstância que habitamos. Entretanto, o caminho seguido nesta reflexão não se deterá nas questões ligadas ao controle ou à vigilância, mas em aspectos que permitem pensar o campo visual da cultura contemporânea, com o fito de discutir as subjetividades que se formam no horizonte informacional. Para tanto, em primeiro lugar, o horizonte sócioeconômico neoliberal será apresentado em algumas linhas mestras, pois é dele que provém a espinha dorsal da teia de sentidos que conforma o mundo que hoje habitamos. A seguir, a não coisa será considerada em seus traços elementares, uma vez que ela é o elemento basilar que, em última instância, transita pelas redes digitais sob diferentes roupagens. Por fim, serão considerados alguns aspectos da cultura visual contemporânea que permitem somar elementos à análise do processo de constituição de novo regime de visibilidade e de um novo tipo de observador, aqui conceituado preliminarmente como observador-usuário. Parte-se da compreensão de que

* Professora Associada do Departamento de Filosofia da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO).

os modos de percepção e de atenção acompanham as transformações históricas. Por conseguinte, as questões e os problemas ligados ao entendimento do que vem a ser a visão, o campo de visualidade, a ação dos sentidos sobre este campo são enfrentados de maneiras diferentes conforme o que a circunstância histórica propõe.

Palavras-chave

Tecnologias de informação; Imagem técnica; Regime de visibilidade; Observador-usuário.

Abstract

The hyperconnected, hyperaccelerated, non-stop society is permeated by uninterrupted production and consumption networks, financialization and communication, and by the dependence on the interfaces provided by electronic machines. Under these networks remains the web, the global network, which up until now has already interconnected large plots of territories, urban or rural, inhospitable or friendly, in all the quadrants of the planet and pulled to its interlacing of wires all that can have at least connected screen. And fiat lux. The world stands at its fingertips. This fact allows us to consider some aspects of the circumstance that we inhabit. However, in this reflection the followed path will not sustain issues related to control or surveillance on the contrary it will analyse aspects that enable us to think about the visual field of contemporary culture, in order to discuss the subjectivities that are elaborated in the informational horizon. For this purpose, first of all, the neoliberal socioeconomic horizon will be presented in some master lines, since it is from him that the backbone of the web of meaning that shapes the world we inhabit today. Next, the non-thing will be considered in its elementary traits, since it is the basic element that, ultimately, transits through the digital networks in different clothes. Finally, we will consider some aspects of the contemporary visual culture that allow us to add elements to the analysis of the process of constitution of a new visibility regime and of a new type of observer, here named observer-user. It is understandable that the way of perception and attention follow up historical transformations. Therefore, the questions and problems connected with the understanding of what is the vision, the field of visuality, the action of the senses on this field are faced in different ways according to what the historical circumstance proposes.

Keywords

Information technologies. Technical image. Visibility regime. Observer-user.

Introdução

No tempo presente assiste-se ao alargamento da experiência vital que passou a abranger também as infovias e o nosso trânsito compulsivo por elas. Parte da vida se passa, pois, dentro das redes, das bases e dos bancos de dados, das estradas da informação, uma vez que estamos enfeixados num horizonte informacional. Cada simples uso do cartão eletrônico do banco ou da marcação de um *like* no Twitter, ou do uso do cartão de transporte, por exemplo, gera o acúmulo maciço de informações sobre o indivíduo nas bases de dados interligadas. A contrapartida deste fato é a situação em que os indivíduos, enquanto consumidores ou leitores ou usuário do transporte público, entregam voluntariamente seus dados à vigilância e ao controle, pois nesta estrutura informacional, por um lado, de modo mais ou menos visível quem mais utiliza os aparatos, as ferramentas, os programas são as empresas de marketing e de crédito, que procuram a credibilidade das pessoas listadas pelos arquivos. Estar incluído num desses arquivos é condição de credibilidade, pois as bases de dados cadastram consumidores confiáveis, dignos de crédito e descartam ou outros, i.e., aqueles que não jogam o jogo do consumo de modo confiável pelas regras do mercado e ninguém faz parte de alguma base de dados sem ter as credenciais adequadas. Por outro, as ações de figuras como Julien Assange e Edward Snowden revelaram ao mundo alguns meandros da vigilância e do controle, até então secretos, presentes na possibilidade de coleta e de armazenamento de dados de cidadãos, empresas e até governos, realizados por governos e grandes corporações.¹ Assiste-se igualmente ao desenvolvimento crescente dos controles sociais implicados na sociedade em rede; à fabricação de um novo formato de sujeito, de novos corpos e subjetividades; à vigência de um tempo assinalado pela crise das instituições modelares da sociedade disciplinar e de elaboração de novos dispositivos, sofisticados, ágeis, flexíveis, transparentes, pulverizados, dispersos, que são veículos, estratégias e aparatos do biopoder e do controle social.

A sociedade “sempre ligada”, hiperconectada, hiperacelerada é atravessada pelas redes de produção e consumo, financeirização e comunicação ininterruptas e pela dependência das interfaces propiciadas pelas máquinas eletrônicas. Sob estas redes

¹ Mais recentemente explodiu o escândalo em torno do Facebook, pois usuários deste sistema tiveram os dados pessoais explorados pela *Cambridge Analytica*, de maneira não autorizada, durante a campanha presidencial de Donald Trump, nos EUA. Este evento, cujas consequências ainda estão em desdobramentos, novamente alimentou os debates acerca das implicações políticas do uso de dados de usuários de redes sociais.

subsiste a *web*, a rede alcance mundial, que até agora já interconectou amplas parcelas de territórios, urbanos ou rurais, inóspitos ou amigáveis, em todos os quadrantes do planeta e puxou para sua entretela de fios todos os que podem ter pelo menos uma única tela conectada. E *fiat lux*. O mundo se põe nas pontas dos dedos.

Este fato permite considerar alguns aspectos da circunstância que habitamos. Entretanto, como poderia parecer a primeira vista, o caminho seguido nesta reflexão não se deterá nas questões ligadas ao controle ou à vigilância, mas em aspectos que permitem pensar o campo visual da cultura contemporânea, com o fito de discutir as subjetividades que se formam no horizonte informacional. Para tanto, em primeiro lugar, o horizonte sócioeconômico neoliberal será apresentado em algumas linhas mestras, pois é dele que provém a espinha dorsal da teia de sentidos que conforma o mundo que hoje habitamos. A seguir, a não coisa será considerada em seus traços elementares, uma vez que ela é o elemento basilar que, em última instância, transita pelas redes digitais sob diferentes roupagens. Por fim, serão considerados alguns aspectos da cultura visual contemporânea que permitem somar elementos à análise do processo de constituição de novo regime de visibilidade e de um novo tipo de observador, aqui conceituado preliminarmente como *observador-usuário*. Parte-se da compreensão de que os modos de percepção e de atenção acompanham as transformações históricas. Por conseguinte, as questões e os problemas ligados ao entendimento do que vem a ser a visão, o campo de visualidade, a ação dos sentidos sobre este campo são enfrentados de maneiras diferentes conforme o que a circunstância histórica propõe.

1 – O mar que navegamos.

Desde os finais da década de 1980, pelo menos, apareceram diagnósticos acerca do contemporâneo que apontavam para a relação de diferentes fenômenos que a meu ver tinham a interconexão de crescentes áreas do globo, via tecnologias de informação (TIs), como elemento fundamental para as transformações pelas quais o capitalismo contemporâneo passava (e passa) no âmbito de sua natureza política, econômica e social. Esta percepção não significa a defesa de algo como o determinismo tecnológico, pois as TIs foram insumo necessário mas não suficiente para as mudanças ainda em curso.

A década de 1970 foi marcada por uma profunda crise estrutural no sistema do capital, cujos ecos ainda são presenciados hoje com a redução e/ou precarização das políticas públicas. (Meszáros, 2000) Perry Anderson (1995) explicou que a prioridade

imediate era deter a grande inflação daqueles anos e para tanto fez-se necessária a reorganização do campo econômico que foi realizada em novos termos, paradigmaticamente encabeçada pelos governos republicanos de R. Reagan e G. Bush (EUA), M. Thatcher (Reino Unido) e H. Kohl (Alemanha). Ao longo destes governos foi disseminada a agenda que justificou o Estado mínimo diante do *Welfare State*, uma vez que a intervenção na economia foi apontada como a causa principal da crise estrutural do sistema; a redução de impostos (especialmente dos segmentos ricos); a auto-regulação, que dificultou e reduziu a ação do poder público sobre diferentes aspectos da economia nacional e sobre as transações financeiras globais; a privatização das empresas públicas; a desregulamentação trabalhista e o desmonte das seguranças sociais conquistadas e implantadas no Estado de Bem-Estar Social; a compreensão do ser humano como mônada e por isto responsável exclusivo pelo que faz e pelo que lhe advém socialmente. Por fim, conforme Anderson (1995, p. 14),

[...] a desregulamentação financeira, que foi um elemento tão importante do programa neoliberal, criou condições muito mais propícias para a inversão especulativa do que produtiva. Durante os anos 80 aconteceu uma verdadeira explosão dos mercados de câmbio internacionais, cujas transações, puramente monetárias, acabaram por diminuir o comércio mundial de mercadorias reais. O peso de operações puramente parasitárias teve um incremento vertiginoso nestes anos.

A desregulamentação significou tão-somente o deslocamento do pólo orientador ‘sociedade prevista pelo *Welfare State* para o pólo orientador ‘mercado’, que passou a ser a principal fonte de regulamentação. A predominância do interesse privado coincidiu, por sua vez, com a crise do Estado do Bem Estar Social, com a retração das forças sociais e dos serviços públicos, e com o questionamento da validade da atuação do Estado-nação em várias de suas funções.

Em maior ou menor medida os países do centro do capitalismo e também os periféricos, desde a década de 1970, assumiram a agenda da Sociedade Monte Pelèrin, cujas ideias triunfaram ao nortear a reorganização neoliberal do sistema do capital.

O livre fluxo das finanças em decorrência da desregulamentação financeira e trabalhista terminou por radicalizar o processo de globalização, o qual seria impossível também sem o advento das redes digitais, que possibilitaram, dentre outros fatores, a

interligação instantânea dos mercados e a ação dos arranjos econômicos globais, alavancados pela diminuição das restrições aos fluxos de capitais, bens e dinheiro através dos territórios nacionais.

Este reordenamento socioeconômico neoliberal foi atravessado pelo salto tecnológico capitaneado pelas tecnologias de informação associadas ao processamento e comunicação ultra veloz da informação. Para Castells, o traço fundamental desse novo ordenamento social consiste na instalação das tecnologias de informação no núcleo da lógica capitalista. Outras características relevantes seriam, ainda, a habilidade de produzir e utilizar essas tecnologias como instrumentos fundamentais para o desenvolvimento; a intensificação dos fluxos informacionais e comunicacionais, sendo o acesso a eles fundamentais para o desenvolvimento geral das sociedades; o posicionamento dos sujeitos individuais e coletivos, das organizações, instituições e economias nas relações de poder segundo os lugares ocupados nas redes e segundo a importância estrutural dos fluxos informacionais produzidos por eles. Na sociedade em rede, portanto, as informações circulam pelas televias (infovias) instantaneamente, fazendo com que essa forma societária seja vista, frequentemente, como a Sociedade de Informação². O atributo mais explícito dessa sociedade acha-se na convergência tecnológica presente em diversos aplicativos (softwares, hardwares e componentes telemáticos), decorrente do desenvolvimento de TIs que informam pelas infovias, à distância e de modo trans-fronteiriço. Na raiz dela encontram-se dois elementos basilares, o hardware e o software que, juntos, fizeram do computador o que ele é hoje. A substituição da linguagem analógica pela digital é outra característica da sociedade de informações. A digitalização tornou possível a transformação das informações textuais, imagéticas e sonoras em *bits* que circulam pelas infovias. Tal sociedade constitui-se, portanto, como a expressão da produção social do conhecimento e da tecnologia, realizada no âmbito da acumulação do

² Sociedade da Informação é um dos descritores sociais utilizados para nomear a sociedade atual, mas não o único, pois na descrição da sociedade contemporânea analistas de diferentes posicionamentos teóricos têm usado termos como sociedade da informação, sociedade pós-industrial, pós-fordismo, modernidade tardia, pós-modernidade, pós-história para explicarem as transformações em curso. Conceitualmente tais descritores ressaltam a importância da demanda crescente das novas tecnologias da informação no desenvolvimento dos mecanismos comunicacionais que: transformam a informação na fonte principal de produção de valor e de conhecimento; promovem as interações instantâneas independentemente das fronteiras físicas, e as interconexões entre diferentes plataformas e redes de computadores mediante a codificação e decodificação de informações de diversas bases de dados a ponto de permitir que qualquer indivíduo conectado possa acessar diretamente tais dados de diversos aparatos como o computador, tablete ou smartphone, por exemplo; disseminam a demanda mundial por infraestrutura das redes de informação, que cobrem territórios urbanos e rurais, e retroalimentam a indústria da inovação no setor.

capital na fase neoliberal, alavancada pelo advento e pela expansão das redes digitais de alta velocidade e da internet.

Manuel Castells ao focar a informação como chave hermenêutica chamou atenção para algo que ele considerou decisivo na nova conformação social: “aplicação dos conhecimentos e das informações para a geração de conhecimentos e de dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso.” (CASTELLS, 2005, p. 69) Esta situação foi possível porque as tecnologias de informação, entre as décadas de 1970 e 1990, foram difundidas por vastas regiões do planeta “com a velocidade da luz, por meio de uma lógica que [...] é a característica dessa revolução tecnológica: a aplicação imediata no próprio desenvolvimento da tecnologia gerada, conectando o mundo através da tecnologia da informação.” (idem, p. 70) Mesmo ao reconhecer que essa difusão foi desigual, apesar de ampla, e ter deixado desconectada do sistema tecnológico mundial parte considerável da população mundial, o sociólogo observou que, acentuadamente, “mais atividades, grupos sociais e territórios dominantes, por todo o globo estão conectados, na aurora do século XXI, em um novo sistema tecnológico que, como tal, começou a tomar forma somente na década de 1970.” (idem, p. 70) Igualmente Milton Santos³ explicou que o que ele chamou de meio técnico-científico-informacional era a face geográfica da globalização, pois a lógica global tendia a se impor a todos os territórios, e “mesmo onde se manifesta pontualmente, ele assegura o funcionamento dos processos encadeados a que se está chamando de globalização”. (SANTOS, 1996, p.193). Neste meio

[...] a *informação* não apenas está presente nas coisas, nos objetos técnicos, que formam o espaço, como ela *é necessária à ação realizada sobre essas coisas*. A

³ Milton Santos em sua análise da contemporaneidade identificou três grandes momentos: o meio geográfico natural, o meio geográfico técnico-científico e o meio geográfico técnico-científico-informacional. Este último teve início após a segunda guerra e incorporou, progressivamente, os países do terceiro mundo. O que o diferencia dos demais meios é a interação simbiótica entre ciência e técnica, a ponto de ter sido cunhado o termo tecnociência para nomear esta circunstância histórica. A tecnociência vigora sob o mercado, que, por sua vez, tornou-se global graças a ela. Santos (1996, p. 191) chamou a atenção para o fato de que os objetos técnicos são também informacionais, pois “graças à extrema intencionalidade de sua produção e de sua localização, eles já surgem como informação; e na verdade, a energia principal de seu funcionamento é também a informação.” Para ele, este momento do meio técnico-científico-informacional é algo novo, sendo que nele a ciência, a tecnologia e a informação, juntas, acham-se na base da “produção, da utilização e do funcionamento do espaço e tendem a constituir seu substrato” (idem, p. 192). Este meio abrange igualmente as áreas urbanas e as rurais e é marcado pela fluidez de ideias, produtos, mensagens ou dinheiro que transitam pelas redes como informações ubíquas e instantâneas.

informação é o vetor fundamental do processo social e os territórios são, desse modo, equipados para facilitar a sua circulação. Pode-se falar, como S. Gertel (1993), de inevitabilidade do "nexo informacional". (SANTOS, 1996, p. 193 - grifo nosso).

A nova estrutura social que emergiu com estas transformações sócio-técnoeconômicas do meio técnico-científico-informacional, nas últimas décadas do século XX, foi a de uma sociedade interligada, a sociedade em rede, tal como vista por Manuel Castells (2005), que tem provocado diferentes consequências na vida das pessoas e dos grupos, conforme a historicidade dos seus contextos e suas posições na estrutura social.

Na contemporaneidade temos, portanto, uma confluência de inovações sociais, econômicas, políticas, organizacionais, tecnológicas e institucionais, que ainda promovem rupturas ou diferenciações nos contextos marcados pela acumulação do capital. No nível das inovações tecnológicas, as tecnologias de informação e comunicação podem ser apontadas como elementos centrais para a compreensão e para a vigência da dinâmica técnico-científica vinculada ao processo de produção e circulação do capital. Simultaneamente a esse contexto técnico-científico, assiste-se também às mudanças no escopo do trabalho (sua forma, suas relações, sua regulamentação, sua teorização), uma vez que o caráter 'informacional' presente nele tem se tornado mais evidente e também seu papel para a valorização do capital. Essa circunstância também apresenta mudanças no âmbito político, que tem levado à reestruturação e/ou a desestruturação de instituições e mecanismos associados às relações e formas de exercício de poder, uma vez que ocorre o aparecimento de novos atores políticos e/ou reposicionamento de antigos, o que tem provocado sobressaltos na geopolítica mundial. O processo de desregulamentação e privatização dos meios de comunicação, nas últimas décadas do século XX, a partir dos EUA, e o advento das tecnologias de informação e comunicação concorreram para o crescimento e a generalização do acesso à informação. Pode-se afirmar que, no âmbito das corporações e das empresas prestadoras de serviços, esse fato está associado às estratégias, lutas e práticas que permitem fazer com que os que detêm o capital açambarquem mais e mais informações oriundas de diferentes empresas, instituições de pesquisas, e trabalhadores individuais e coletivos, visando o aumento do processo de acumulação do capital. No âmbito das classes que não têm a posse do capital, por um lado, a discussão dos direitos à informação, em geral, aparece ligada à informação como um dos direitos inalienáveis do cidadão, compreensão que se acha na base do

desenvolvimento de políticas públicas governamentais. Por outro, também ocorre conforme a expectativa do modo de produção capitalista: a informação é um valor que o trabalhador precisa oferecer para conseguir sobreviver e realizar seu ser social, o que faz com que ele precise desenvolver competências e habilidades que permitam a ele reconhecer e fornecer informação.

A questão informacional está associada a um leque variado de problemas ontológicos, ético-políticos, epistemológicos que conduz a um elenco de questões que envolvem, dentre outros temas, a construção de uma nova subjetividade e de uma antropologia filosófica condizentes com o meio técnico-científico-informacional, a virtualidade, a cibercultura, a política e o controle, a imagem técnica, o regime de visualidade e as práticas visuais que contribuem para a elaboração de diferentes modos de olhar, perceber e conhecer nos âmbitos da história e da cultura e que estão ligados a uma rede de saberes e dispositivos, dentre os quais os técnicos.

2 – As ondas onde surfamos.

À medida que os nós das redes imagéticas foram entrelaçados os seres humanos experimentaram diferentes tipos de imagens. Cada um dos nós agenciou maneiras de apreender, conhecer e construir a realidade e possibilitou modos distintos de estar no e com o mundo. Faz parte do jargão cotidiano contemporâneo associar a internet ao verbo navegar. Sim, navegamos na internet e também surfamos suas ondas atrás das não-coisas. As pranchas que usamos no nosso surf diário e (quase) ininterrupto são as imagens técnicas digitais.

O horizonte digital será abordado mediante algumas pontuações feitas por Villem Flusser sobre as imagens técnicas, as coisas e as não coisas. Ele foi um dos primeiros filósofos a compreender o papel que as tecnologias da informação teriam na sociedade que estava a se formar a partir da segunda metade do século XX. Ao ponderar sobre os processos midiáticos contemporâneos e também sobre as consequências da atuação dos artefatos tecnológicos desenvolvidos desde o final da Segunda Guerra Mundial sobre as formas de conceber, ver e se relacionar com e no mundo constatou o aparecimento das não coisas no mundo enredado das coisas. No cerne do nó desta rede de fios está a invenção das imagens técnicas.

Na análise flusseriana, a imagem foi entendida como superfície que re-apresenta algo, como um tipo de abstração e também como o instrumento básico para

desmaterializar corpos e coisas. Na maneira peculiar como Flusser interpretou o processo de hominização está realçada a relação das imagens com os seres humanos. A apreensão e o conhecimento do mundo pelo ser humano se deram inicialmente com o contato e o embate com realidade física. Lentamente os humanos alcançaram a possibilidade de representar o mundo, i.e., re-apresentá-lo por meio da produção de figuras iconográficas, o que já denotou o crescimento das capacidades de abstração e da imaginação. As imagens são, portanto, resultado “do esforço de abstrair duas das quatro dimensões de espaço-tempo, para que se conservem apenas as dimensões do plano.” (FLUSSER, 2009, p. 7). A imagem tradicional é justamente este procedimento de abstrair duas das quatro dimensões espaço-tempo para representar a realidade. Por meio dela o mundo foi codificado ainda na pré-história com os pictogramas - desenhos, pinturas, figuras planas. Esta codificação implica a capacidade de compreender as representações imagéticas, ou seja, decodificá-las, à proporção que o olhar do observador vagueia de modo circular não-linear pela superfície plana das mesmas, a fim de articular a compreensão. A codificação do mundo natural o transformou em circunstância cultural passível de ser significada.

A passagem da pré-história para a história é marcada por outro acontecimento, o aparecimento da escrita que implicou supressão de outra dimensão, a largura, restando o comprimento, uma única dimensão. No transcurso do desenvolvimento das forças produtivas no século XIX foram inventados aparelhos que permitiram o aparecimento das imagens técnicas, aquelas que são elaboradas e mediadas maquinicamente. No contexto das tecnologias digitais, por sua vez, as imagens técnicas resultam da junção automática de elementos pontuais por aparelhos dirigidos pelas teclas que são tocadas. Como as mãos não conseguem tocar os fótons, impalpáveis, as teclas dos aparelhos são usadas para reuni-los. Como indicou Flusser, estes pontos não são algo em si, mas "apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O 'material' do qual o universo emergente se compõe é virtualidade". (FLUSSER, 2010a, p. 25). Cabe aos aparelhos fazer com que as virtualidades sejam visíveis mediante as imagens, agora digitais e nulodimensionais, pois nelas também o comprimento foi suprimido. Restam os pontos ou números no universo algorítmico que são reunidos pelo gesto que vai do abstrato ao concreto ao reuni-los. Este gesto se difere daquele que produz as imagens tradicionais: elas resultam do gesto que abstrai as dimensões dos volumes e que, por isso, vai do concreto ao abstrato.

No procedimento analítico flusseriano acerca da imagem transparece a noção de

escalada da abstração com a qual foi explicada a subtração progressiva das dimensões dos objetos. Na circunstância marcada pelas tecnoimagens, a espacialidade é subtraída e os corpos dos objetos que povoam o mundo passam a ocupar o espaço virtual; por serem elaborados a partir da sequência digital algorítmica, eles podem, por isso, ser projetados em qualquer suporte. Neste processo, o ser humano, em sua experiência com a realidade exterior e seu processo de comunicar tal experiência, foi do mundo tridimensional ao bidimensional das pinturas rupestres e destas à escrita e ao texto unidimensionais; posteriormente, no rastro do pensamento linear e conceitual, compatível com a escrita, foram lançadas as bases para a criação dos aparelhos produtores das tecnoimagens e para a posterior comunicação nulodimensional. Lidamos com os aparelhos ao apertar as teclas e teclando informamos o mundo, dando sentido a ele. Pelas teclas temos o mundo na ponta de nossos dedos, que de fato, são órgãos de escolha e decisão, dentre as possibilidades previstas pelo dispositivo técnico. A sociedade informatizada é a de tateadores que apertam teclas em função da formação a ser criada, disseminada e armazenada, mas que computam os pontos em função dos programas. O ato de tatear cria imagens que não são efetivas, não têm superfície, são zero dimensionais. A relevância destas imagens em nossas vidas apontam para a decadência do objeto - da coisa - e para a emergência da informação, a não-coisa, que é o que vale e importa no horizonte informacional contemporâneo.

O que são coisas para Flusser e que até pouco tempo povoavam soberanas nosso universo? Aquilo que continuamos a diferenciar em nosso ambiente entre coisas naturais e artificiais, animadas e inanimadas e que devido ao nosso hábito milenar, diante delas sabemos “mais ou menos o que se deveria fazer para viver”. O filósofo chamou a atenção para a emergência das não-coisas em todos os nossos espaços de vida a ponto de suplantarem as coisas em inúmeras circunstâncias. Para ele (2007), as não coisas são informações imateriais, ‘impalpáveis’, pois as mãos não podem agarrá-las. Por isso necessitamos da mediação dos aparatos para acessá-las mediante teclas. A informação da TV, do computador, dos hologramas, dos programas não são tangíveis por não estarem inscritas nas coisas. São não tangíveis, apenas decodificáveis. Como não podemos agarrá-las e possuí-las, típica experiência da civilização sedentária (*sitzen-besitzen* - sentar-possuir)⁴

⁴ Na reflexão sobre o nomadismo, apresentada num dos Seminários do Celeiro, Flusser desenvolveu uma interessante análise do processo de hominização, mediante as três catástrofes pelas quais ser humano passou. Na primeira, o ser humano foi nômade, caçou e colheu ao sabor do vento, e desenvolveu as ferramentas de pedra. Os verbos que Flusser utiliza, *fabren* e *erfabren*, mostram que ao se deslocar, além de comer, os humanos apreenderam o mundo e o conheceram. A segunda catástrofe veio com o

, cada vez mais as consumimos. Assim, vale muito mais consumi-las do que possuir coisas. Na década de 1990, Flusser (2007, p. 56) já indicava a tendência de que “todas as coisas perderão seu valor e todos os valores serão transferidos para as informações”, para as não-coisas. Esta constituiria uma das características da época que o filósofo chamou de pós-história: o que se deseja é a informação e não tanto os objetos. Sob o vento fluido informacional os conectados navegam, surfam, produzem e consomem de maneira progressiva as não-coisas. E alimentam a roda do capital que tem na informação um de seus insumos mais valiosos e disputados.

3 – O mar que percebemos.

Lucia Santaella (2003) considera que com as tecnologias digitais o sujeito mudou de escopo ao passar de espectador a usuário e neste processo foi instado a não apenas reagir a estímulos ou a olhar, mas a agir, a ter iniciativas e a escolher entre opções e meios convenientes. Entretanto, esta passagem foi construída historicamente, pois os modos de ver e de ser visto mudam conforme as contingências sociais nos seus diversos âmbitos (dentre os quais o científico, o econômico, o tecnológico, o político, o artístico, o arquitetônico). Neste sentido, as transformações ocorridas entre as últimas décadas do XIX e início do XX - tais como o aparecimento da metrópole moderna, o desenvolvimento das fábricas, dos transportes cada vez mais mecanizados e rápidos, da luz artificial (inicialmente a gás e depois a elétrica), da arquitetura de vidro e aço, do entretenimento (cinema e rádio no esteio da reprodutibilidade técnica dos bens simbólicos), das lojas de departamentos, dos luminosos, dos reclames -, instauraram novas sensibilidades, criaram novas demandas e um novo modo de visualização.

J. Crary (2012) ao abordar a reconfiguração dos regimes de visibilidades optou pelo termo observador ao invés do usual espectador, pois o primeiro guarda a ideia de que observador é tanto aquele que vê e que é constrangido também por conjunto de limitações e de possibilidades, porque vê dentro de um quadro de regras e convenções, de relações discursivas, sociais, tecnológicas e institucionais. Sua abordagem centrou-se

assentamento, com a fixação, o sedentarismo. Os verbos *sitzen* e *besitzen* indicam que o assentar permitiu o possuir, e a escrita foi utilizada para controlar as posses ao estar a serviço do sistema contábil. A terceira catástrofe está em curso e ainda sem nome, contudo. Flusser chamou a atenção para o fato de que as nossas casas são, nesta etapa, furadas e atravessadas pelos ventos informacionais, que as tornam inabitáveis, e que nos convidam a estar fora da casa, navegando pela natureza fluída da informação.

na presença de um novo tipo de observador⁵, já nas duas primeiras décadas do século XIX, antes, portanto, da invenção da fotografia, frequentemente apontada como instância promotora da mudança. Este observador longe de ser um receptor passivo à mercê de estímulos externos, constrói seu mundo de modo ativo, pois no processo de modernização da percepção houve a passagem do regime de visão alicerçado na transparência do olho que capta o mundo externo para a visão do observador corporificado, que na associação de olho e corpo vê e simultaneamente produz o que vê (*a visão subjetiva*). Este observador é o correlato do regime de visibilidade no qual a visão e a atenção passaram a ser investigadas cientificamente e do contexto em que aparelhos ópticos como o estereoscópio, o zootrópico, o estroboscópio, dentre outros, surgiram numa mistura entre ciência e entretenimento, como posteriormente também serão a fotografia, o cinema, a televisão e o computador. Aqueles aparatos ópticos evidenciaram o rompimento com o anterior modo de conceber a visão, o ver e o ser visto, cujo paradigma foi a câmara escura, e sua subsequente reconfiguração. O modo de visualização centrado na câmara escura⁶ pressupunha epistemologicamente o entendimento do mundo como efeito de leis naturais, de base newtonianas, independente do corpo humano. Nele vigorou um regime de objetivação e distanciamento do mundo observado pelo sujeito. Dentro do aparato óptico, o observador não fazia parte da imagem que via, porque a câmara escura o impedia de ver que sua posição fazia parte da representação. Neste sentido, como o ato da percepção estava separado da fisicalidade do corpo do observador, a visão acontecia descorporalizada. Ao longo do século XIX,

⁵ O termo observador mantém o sentido de olhar, mas por possuir campo semântico maior abraça as ideias do ato de cumprir regras, obedecer códigos, regulamentos, práticas, costumes. Este ponto é relevante para que Cray pudesse acentuar a importância das reconfigurações do observador e dos regimes do ver e ser visto e não tanto as transformações ocorridas nas formas da representação visual. A Cray interessou muito mais como a visão age nos processos de subjetivação ou seja, como a história do olhar se faz presente nos diferentes processos de visualidade.

⁶ A câmara escura, entre os séculos XVII e XVIII, tornou-se majoritariamente o modelo explicativo da visão humana e da objetividade da representação do mundo pelo sujeito cognoscente, tomado como instância basilar do processo do conhecimento. Seu declínio como modelo explicativo já estava presente na doutrina das cores de Goethe. Ao se tapar o orifício por onde entrava a luz, Goethe centrou-se nos olhos que olham para a escuridão e que percebiam círculos coloridos, que não têm relação com o que está dentro ou fora da câmara escura, a pós-imagem retiniana, mas com o corpo do observador, o qual tornou-se a condição necessária da visão. Pesquisas empíricas de cientistas na esteira de Goethe, como Plateau e Fechner, dentre outros, demonstraram que a pós-imagem retiniana não dependia de estímulos externos, mas era a que permanecia na retina por mínima fração de segundo, após o objeto se ausentar. Ou seja, segundo esta concepção, a visão nunca esteve subordinada a alguma imagem exterior. Por conseguinte, a visão ganhou a possibilidade de tornar-se autonomamente subjetiva e também a anunciadora de um novo modo de ver e das posteriores indústrias da imagem. Diz Cray (2012, p. 82): “[...] havia o entusiasmo e o assombro em relação ao corpo, que aparece agora como um novo continente a ser explorado, mapeado e dominado, com novas cavidades e mecanismos revelados pela primeira vez.”

os estudos fisiológicos do funcionamento do olho mostraram-no como parte integrante do ato de ver. As pesquisas empíricas realizadas produziram saberes que transformaram a visão em fenômeno mensurável e passível de ser modificado. A óptica fisiológica explicou, por exemplo, a visão periférica e binocular, a persistência da imagem na retina, os limites da atenção para que ela pudesse ser quantificável e normalizada. O próprio contexto socioeconômico demandou estudos sobre a atenção, uma vez que o sistema necessitava de trabalhadores atentos, e que eram formados em meio aos modernos choques dispersivos em muito provocados pela própria lógica do capitalismo que requeria a constante troca de atenção de uma coisa para outra, de uma novidade para outra. Assim, o novo observador é também o indivíduo cuja atenção pode ser desestabilizada pelas recorrentes experiências do choque propiciadas pela modernidade. Para Crary (2013), ao acelerar a troca e a circulação este sistema do capital acabou por instilar um novo tipo de adaptabilidade da percepção, que balançava entre o regime de atenção e de distração recíprocas. A atenção foi entendida como a capacidade desenvolvida por um sujeito para recortar e isolar determinados conteúdos de um campo sensorial e organizá-los conforme interesses produtivos. Como este processo de organização, seleção e isolamento, ela implicou, segundo o historiador, a fragmentação do campo visual, pois selecionar significava excluir partes do campo perceptivo.

O novo tipo de observador⁷ possibilitado pelas transformações sócioeconômicas, filosófico-científicas do século XIX é resultado, portanto, das condições que a modernidade imprimiu em seus múltiplos âmbitos ao reestruturar os saberes, as práticas sociais e os indivíduos em suas faculdades produtivas e cognitivas e em suas aspirações.

Este diagnóstico tem similitudes com o de Walter Benjamin ao compreender o sujeito moderno a partir de sua inserção no universo urbano moderno, que o provocava

⁷ Para Crary, o estereoscópio substituiu a câmara escura como modelo paradigmático explicativo da visão. O estereoscópio é um aparelho óptico criado no século XIX. Ele se encaixa no rosto, na altura dos olhos, e serve para ver simultaneamente, num visor binocular, pares de fotografias estereoscópicas do mesmo objeto captado por pontos diferentes. Quando olhadas pelas duas lentes do aparelho, as imagens se fundem numa imagem mental que dá a sensação de tridimensionalidade. Isto ocorre devido à diferença dos ângulos de visão que o cérebro lê como profundidade. Na imagem estereoscópica não há um único ponto de fuga, como na fotografia e na pintura perspectivada. Este aparelho óptico emula a visão binocular humana. O corpo ausente da câmara escura passava a ser ele mesmo um componente deste aparelho e outros desenvolvidos naquela época, pois era preciso encaixar o dispositivo no rosto com uma das mãos enquanto a outra girava o mecanismo que posicionava as imagens. Como modelo explicativo, por não operar com um único ponto de fuga, quebrou a hegemonia do regime de visibilidade perspectivo unilocular, que vigorava desde os fins do *Quattrocento*. O estereoscópio foi o ponto de interseção que agenciou conhecimentos filosóficos, científicos, artísticos e técnicos no início do século XIX e também as novas forças socioeconômicas e representou a reconfiguração do papel do indivíduo como observador.

com uma sobrecarga sensorial ou um bombardeio de estímulos⁸. Na metrópole moderna do final do século XIX experimentava-se a aceleração, a simultaneidade, a vivência do choque, a massificação, que contribuíram para a mudança da percepção e da recepção. Como explicou o filósofo: “Se, em Poe, os passantes lançam olhares ainda aparentemente despropositados em todas as direções, os pedestres modernos são obrigados a fazê-lo para se orientar pelos sinais de trânsito. A técnica submeteu, assim, o sistema sensorial a um treinamento de natureza complexa.” (BENJAMIN, 1991, p. 125) Na grande cidade, o ritmo da multidão é acelerado e os passantes sofrem diferentes choques, a ponto de os olhos serem sobrecarregados com as funções de segurança, que tentam por a salvo os movimentos do corpo da série possível de choques.

Benjamin (1987) indicou que as grandes transformações históricas daquela época de fato significaram mudanças no aparelho perceptivo do sujeito moderno e o cinema também foi importante elemento para ele investigar a metamorfose que assistia. Naquele contexto, o cinema enquanto produção artística pós-aurática teve contribuição pedagógica em termos da sua produção (em decorrência das novas forças produtivas que utilizaram largamente a técnica) e de sua recepção, marcada pela experiência do choque proporcionada pela ação das imagens em movimento e seus ângulos e montagens sobre o espectador. Diante do filme tornava-se impossível a contemplação, uma vez que a associação de ideias do espectador era interrompida imediatamente, com a mudança da imagem. Conforme Benjamin (1987, p. 192),

Nisso se baseia o efeito de choque [*Chockwirkung*] provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda. *O cinema é a forma de arte correspondente aos perigos existenciais mais intensos com os quais se confronta o homem contemporâneo.* Ele corresponde a metamorfoses profundas do aparelho perceptivo, como as que experimenta o passante, numa escala individual, quando enfrenta o tráfego, e como as experimenta, numa escala histórica, todo aquele que combate a ordem social vigente.

⁸ Este fato de certa forma antecipa o sujeito contemporâneo atravessado por uma quantidade muito maior de informações, em relação ao início do século XX, também por imagens e sons velozes, partidos e descontínuos e por novos perigos como acidentes de carro, quedas de avião, explosões de bueiros de gás e de smartphones, dentre outros.

Porém, não apenas o olho padecia do choque. Todo o corpo espremido entre estímulos e defesas na metrópole, nas fábricas ou na guerra condicionou-se a outra forma de percepção, a distração.

Ao cinema coube, pois, papel relevante no exercício e aprendizado do sujeito moderno em relação às novas percepções e reações que o crescente aparelho técnico exigia na vida cotidiana.

A recepção por meio da distração constituiu para o filósofo o sintoma de transformações profundas nas estruturas perceptivas modernas. Ela foi observada progressivamente em diferentes domínios da arte como no caso do dadaísmo que, ao provocar escândalos e atingir o espectador, promoveu a distração. Neste contexto, o cinema foi um *locus* privilegiado para observar esta mudança: a moderna percepção mostrava o mundo a partir da fugacidade, do fluxo, da simultaneidade⁹ e multiplicidade de olhares, elementos tão presentes nos filmes. Paradoxalmente, graças ao estágio de desenvolvimento das forças produtivas, na passagem do século XIX para o XX, este mundo fugaz podia ser tecnicamente captado em sua efemeridade pelas imagens estáticas e em movimento e fixadas tecnicamente por diferentes processos bem como os ruídos foram capturados na cera, na goma laca e nos vinis dos primeiros gramofones¹⁰.

Benjamin e Crary nos provocam a pensar que o capitalismo necessitou da força de trabalho que contrabalançasse atenção e dispersão nas práticas sociais acentuadamente perpassadas pelas informações sensoriais de diferentes matizes. Para tanto, atuaram as práticas disciplinarizadoras do corpo, no interior da sociedade disciplinar para prepará-los como potentes e adequados recursos do capital ao normalizarem, corrigirem e aperfeiçoarem os indivíduos. O corpo precisava ser e estar atento e, em contrapartida, sua capacidade de responder com atenção foi compensada pelas distrações frívolas, especialmente as oriundas da indústria do entretenimento, que se formava. O capital requeria, portanto, uma atenção fragmentada desde que não se perdesse na contemplação do objeto e uma desatenção domesticada que também não cedesse completamente aos fenômenos que distraem. Neste sentido, Crary (2013, p. 36) afirmou que atenção e distração têm sido levados a novos limites, desde o século XIX, “com a introdução

⁹ Nas artes plásticas, exemplo candente desta situação é o quadro de Picasso *Les demoiselles de Avignon* (1907), que ao proporcionar o olhar multifacetado e simultâneo lançado sobre as mulheres de um bordel espanhol praticamente inaugurou a pintura moderna.

¹⁰ Para Benjamin, a cultura moderna impregnou-se pela técnica, tal como o mundo do trabalho, provocando novas experiências e experimentações. A experiência artística e a estética não auráticas são exemplos desta situação.

ininterrupta de novos produtos, novas fontes de estímulo e fluxos de informação, respondendo em seguida com novos métodos para administrar e regular a percepção.”

Se o regime de visualidade a partir do século XIX incorporou a espessura do corpo humano, a mobilidade e as trocas com o exterior, em que medida esta perspectiva ainda se mantém no horizonte digital, no qual tantas mudanças se insinuam? Na esteira da grande mudança ocorrida no regime de visibilidade, que alinhavou diferentes mudanças sociais (tecnológicas, epistemológicas, econômicas, científico-filosóficas, estéticas), hoje experimenta-se modos de ver e de se ver em ambientes digitais criados por interfaces tecnológicas que apontam para a provável emergência de novo regime de visibilidade. Há algumas considerações que podem ser feitas sem, contudo, fechar a questão, pois os dados são recorrentemente lançados no jogo da história do tempo presente.

As tecnologias digitais ou tecnologias informacionais estão na base do surgimento de um tipo de imagem técnica que não mais se insere no universo ótico, no qual cada ponto da representação imagética equivaleria a um ponto do objeto preexistente captado pelo olhar humano. As tecnoimagens não resultam da captação fotomecânica da realidade física, mas, enquanto superfícies visuais produzidas digitalmente constituem o produto de algoritmos. Como modelizações em duas ou três dimensões, as imagens técnicas têm origem na construção de modelos lógico-matemáticos, os programas, que codificam os objetos representados. A atualização destes objetos se dá enquanto pixels a partir de códigos dos programas. Tais imagens, mediadas pela máquina, passaram a apresentar o que pode ser programado/modelado e cada ponto, de fato, expressa uma matriz numérica e não corresponde a nenhum objeto preexistente. A realidade, portanto, apresentada por estas imagens é simulada, o que não significa que seja irreal, e se insere num novo momento da relação moderna relação humano-mundo-máquina¹¹. O estágio de desenvolvimento das forças produtivas dos fins do século XIX e início do XX conduziu à criação de máquinas que permitiram a reprodutibilidade técnica dos bens culturais, especialmente os artísticos, o que alavancou a transformação deles também em mercadoria.

¹¹ Desde o século XIX a moderna maquinação técnica tornou-se protagonista na experiência da sensibilidade humana, ou seja, nas afecções, e contribuiu para ressignificar a relação humano-mundo-máquina mediante dispositivos de imagem e de som que impactaram o corpo, seus sentidos e suas emoções: fotografia, cinema, rádio, televisão e mais recentemente, as redes digitais e os ambientes cibernéticos.

Desde a segunda metade do século XX, com o desenvolvimento do computador, das redes de computadores e da posterior interconexão caminhava-se para o processo de informacionalização dos objetos artísticos, o qual, por sua vez, atuou na transformação da natureza deles em algo calculável e programável, logo radicalmente manipulável, fato que abriu as portas para a plasticidade radical da experiência cultural contemporânea. Outro aspecto desta experiência a ser ressaltado é a interatividade. A este respeito afirma Maria Teresa Cruz (2011, p. 72) que a interatividade consiste na interação com diferentes sujeitos, objetos e máquinas em que “[...] triunfa a lógica da comunicação, a lógica do relacional e da conectividade, e também a mobilização da racionalidade técnica que a todos requer acção ou performance. [...] a sintonização das sensibilidades e a agregação em comunidade, pois incentiva-nos à constante partilha das visões pessoais, opiniões e afectos. [...]”.

Ao se considerar estes elementos, por conseguinte, é possível ponderar que a modelização digital, a invenção do computador, a interconectividade e a interatividade podem estar contribuindo para a constituição de novo regime de visibilidade, a saber, aquele decorrente da geração de imagens por algoritmos, sua recepção e disseminação pelas redes digitais, e também para um novo tipo de observador, pois aos poucos reconfiguram-se as relações entre o sujeito observador e os novos modos de apresentação e representação. Pode-se falar igualmente que este observador, na acepção proposta por Crary, é também usuário do computador e das redes digitais, e por isso é aqui apresentado preliminarmente como *observador-usuário*. Este tipo de observador emerge no horizonte digital e se constitui ao ser tomado em agenciamentos sociais qualificados por um conjunto específico de relações materiais e por uma rede de signos correspondentes. Ambos na contemporaneidade são perpassados pelas redes digitais e pelo computador. Neste sentido, acreditamos que a análise e conceituação deste novo tipo de observador necessariamente passam pelo agenciamento informacional caracterizado pelas tecnologias de informação.

O computador e as redes digitais, por onde transitam as imagens técnicas, formam o meio mediante o qual crescentemente transcorrem as experiências de perceber, apreender e agir sobre o mundo. Por meio deles o observador-usuário obtém as informações (as não-coisas) tão necessárias para um conjunto relevante de ações e decisões, para a recepção, manipulação e disseminação imediata de conteúdos que são postados nas diferentes plataformas digitais. O computador tende a moldar os ambientes, as práticas, as experiências e também aqueles que os utilizam ao se tornar o principal

mediador das formas contemporâneas de apreender e de agir no mundo, logo, das experiências que estão propostas pelos dispositivos e postas neles. Como Cruz explica

O computador é pois, por excelência, o *medium* que se transforma ele mesmo, progressivamente, em meio ou meio ambiente, isto é, em (ciber)espaço, prometendo recobrir inteiramente todos os domínios da experiência, ao mesmo tempo que lhe acrescenta novas características e possibilidades, nomeadamente: uma virtualidade propriamente tecnológica (isto é, um novo regime de realização, de realidade e de controlo), uma extraordinária flexibilidade (que introduz na cultura contemporânea uma morfologia de variação e de hibridação) e, em última análise, novos princípios de plasticidade (isto é, de operações de síntese e de arquitectónica dos objectos). A sua natureza é propriamente a da informação culminando os longos esforços da geometrização e da matematização da representação. (CRUZ, 2007, p. 32)

Os espaços gerados por computação atuam na resignificação da visão, do ver e do se ver, pois muitas das funções anteriormente relacionadas ao olho humano são crescentemente ultrapassadas e substituídas por práticas nas quais a visualidade e as imagens não têm mais como referência o observador situado no mundo físico opticamente percebido (o mundo das coisas). Neste sentido, tais espaços computacionalmente criados diferenciam-se tanto dos espaços visualizados pela perspectiva, a partir do Quattrocento, como pelos espaços miméticos criados pela fotografia, cinema e televisão. Os primeiros são chamados genericamente de ciberespaço, termo que ao unir as palavras espaço e informação dotou-o de consistência *imaterial* e fluida, apesar de requerer toda uma estrutura física para ser formado que envolve satélites, cabos óticos, chips, empresas de telecomunicações, de entretenimento e de computadores, por exemplo. Pelo ciberespaço navega-se, de maneira conectada, pelas redes de informação, saltando de interface em interface num mar de dados que, em alguma instância, “são” os diferentes produtos culturais informacionalizados. No ciberespaço, o que está na ordem do virtual atualiza-se pela síntese algorítmica, ou seja, presentifica-se, e “reclama o acesso a um *tempo real*, instabilizando ao mesmo tempo as distinções entre realidade, ficção e imaginário, pois proporciona um espaço de experiência onde estes planos parecem poder intersectar-se.” (idem, p. 34-35) Desta forma, navegabilidade, virtualidade (ou informacionalização) e interconectividade como

elementos característicos do ciberespaço passam a intervir também sobre o contemporâneo modo de ver e ser visto, na medida que parte do que é agenciado pela experiência atual transcorre nas redes de informação mediada pelos aparatos e interfaces digitais.

As tecnologias da informação estabelecem relações inusitadas com o corpo, sobretudo com a sensorialidade. O próprio termo multimídia implica o desenvolvimento e o agenciamento de diferentes programas, suportes, produtos com interfaces que se abrem a estruturas visuais, sonoras, cinéticas. Interface é o dispositivo que faz a adaptação entre dois sistemas independentes; a interface eletrônica permite a interação com a máquina. Conforme Lemos (1997), a interface digital atua como um mediador cognitivo. A mediação ocorre a partir de uma ação que abarca diferentes agentes e tem início com a ação de um usuário conectado que acessa determinada informação e a manipula. No campo do desenho, por exemplo, há diferentes ferramentas que geram paletas de cor que permitem que uma criança pinte uma árvore numa tela digital; o design gráfico digital colabora no desenvolvimento de animações digitais e videogames, dentre diferentes produtos e serviços. Outros sintetizam música. Outros simulam ambientes virtuais que são vivenciados a partir de sistemas e aparatos que permitem a experiência de imersão radical, tais como os simuladores de voo ou de navegação no mar que integram “informação visual, sonora, cinética e tátil, abrindo a possibilidade da relação homem-máquina se fazer pelos principais canais sensoriais e motores”, conforme modelo multisensorial. (CRUZ, 2000) O multimídia abre interfaces sensoriais variadas, apesar de ainda haver certa prevalência do uso de telas e dos efeitos visuais. Em jogos e simuladores que utilizam sistemas de realidade virtual de imersão completa via luvas ou capacetes, por exemplo, esta situação é radicalizada. Algo desta radicalidade é experimentada nos filmes 3D: quem não se flagrou tentando pegar furtivamente uma das “águas vivas” aladas da cena final do filme *Avatar* ou tocar no Buzz de *Toy Story 3* só porque eles se “aproximaram” mediante os óculos especiais?

Quando se joga online, o jogador sabe que está num ambiente físico diante do computador ou de um console. Mas instantaneamente seus sentidos e sua atenção são jogados no campo de batalha fictício, em outros terrenos geográficos e tempos, como no jogo *Assassin's Creed*, em que o *gamer* lida com as diferenças entre a sociedade dos Assassinos e a dos Templários a partir de Desmond Miles. Esta entrada em outro mundo deve-se às interfaces entre o usuário e diferentes tipos de sistemas operacionais. A experiência dos jogadores de videogames difere-se completamente da presente no projeto

cartesiano em que se nota a cisão entre mente e corpo, portanto, do regime de visualidade paradigmaticamente apresentado pela câmara escura. Em relação ao projeto moderno que modelarmente pode ser aqui destacado em termos do estereoscópio e da vivência do choque, é possível considerar que a vivência dos jogadores acha-se mais próxima, porque também nesta a visão foi corporificada e lida com formas sensoriais heterogêneas. Entretanto, a experiência humana nos ambientes virtuais e nos *games* radicaliza esta corporificação, uma vez que ela mescla pensamentos, sensações, sentimentos e a significação da história que se desenrola. (Maia, 2016) Ou seja, o jogador necessita coordenar diferentes ações para lidar com os comandos necessários conforme o que aparece na tela, sem se preocupar, por exemplo, em uma atuação aceitável, com os movimentos primários dos dedos que já devem inicialmente estar internalizados. Certamente a performance no mínimo satisfatória necessita de horas dedicadas à tela, aos controles para desenvolver as habilidades mecânicas e também as que estão para além dessas como a compreensão da música ou do ambiente ou das possibilidades do campo de ação das personalidades das personagens. A cada videogame e mesmo a cada sessão de um mesmo jogo a experiência de quem joga é confrontada pelos desafios do *game* que afetam o *gamer* em seu sistema sensorio-motor-cognitivo: o corpo e a mente atuam indissociavelmente na troca de informações com o ambiente e os objetos/personagens/contextos do jogo e com ambiente e objetos do mundo físico.

Por situações como esta há interpretações como a de Francisco Ortega, que defende que a visão subjetiva moderna não daria mais conta do que ocorre nas tecnologias de imagem da segunda metade do século XX, pois “as reconstruções digitais da realidade permitem aos observadores adotar múltiplos ângulos e perspectivas, deslocar-se entre diferentes registros visuais que fisiologicamente não poderiam realizar” (ORTEGA, 2004, p. 127). Estas reconstruções sugerem que esteja em curso o processo de superação do corpo (até então autossuficiente e isolado em si mesmo) ao requererem a integração humano-aparelhos na figura do observador-usuário, “ligado, umbilicalmente ao computador, nos dispositivos de realidade virtual, e com o corpo literalmente coberto de próteses” (MACHADO, 2007, p.184). Na experiência contemporânea, o computador e as redes digitais, as imagens técnicas e o processo de informacionalização realçam a crescente complementaridade existente entre o observador-usuário e o maquinário digital. Ressaltam também algumas mudanças que estão em curso em relação ao contemporâneo regime de visualização, tal como abordado anteriormente.

4 – Considerações finais.

Cultura é o mundo das coisas disponibilizadas porque foram informadas pelas mãos daquele que, pela ação poética, produz. Existe, pois, o universo das coisas à mão (*vorhanden*), o das coisas disponibilizadas porque foram agarradas, informadas, manipuladas, transformadas e disponibilizadas (*zubanden*) e mais recentemente, o da não-coisa ou informação. Neste sentido, as coisas e as não-coisas passaram a compor o universo dos objetos culturais disponibilizados, no qual se insere o processo que envolve o agarrar, o informar, o manipular, o transformar, o disponibilizar e o acessar pela mediação maquínica de programas e sua linguagem lógico-matemática. Assiste-se no tempo presente a radicalização da imbricação cultura e máquina no horizonte do que se insinua como novo regime de visibilidade.

As análises de W. Benjamin e de J. Crary consideram que modo de atenção varia ao acompanhar as mudanças transcorridas nos campos de visualidade. Assim, foi possível entender que o mundo moderno instalou uma crise na atenção relativa à prática da contemplação, a partir do sujeito móvel que sofre choques dentro do contexto dos processos de modernização e de racionalização. Também instalou outra compreensão da atenção, que ao se tornar um dos objetos de pesquisa e de conhecimentos a partir do século XIX, podia ser qualificada e quantificada. Uma atenção que caminha junto da distração e dispersão e que na sociedade disciplinar foi alvo também de práticas disciplinarizadoras. No cenário atual, um dos aspectos a se destacar é a vigência da vida que passa cada vez mais relacionada ao fluxo quase que intermitente de sensações que chegam de uma pletera de estímulos diferentes maquinicamente agenciados, que sugere a possível emergência de um novo regime de visualidade. Neste novo modo de ver e de ser visto o computador se afigura como possível aparelho paradigmático, tal como foram antes a câmara escura e o estereoscópio nos regimes de visibilidade a partir do século XVII. Cabe ressaltar que está em curso também o desenvolvimento de pesquisas e estudos que se deparam com as questões e os problemas ligados à atenção e dispersão do observador-usuário, vivenciados crescentemente numa sociedade *non-stop*, interligada vinte quatro horas por dia, sete dias por semana (24/7). Fazem parte deste universo teórico, por exemplo, investigações sobre a atenção, a percepção, a inteligência que levam em consideração especialmente as experiências de artistas que utilizam tecnologias digitais e as de jogadores de videogames digitais, o que tem provocado novos enquadramentos destes atos humanos. Entretanto, o jogo da história do tempo presente

continua a ser jogado, novos cenários se constituem, situações cotidianas problemáticas aparecem e demandam resolução, novas questões teóricas são propostas e o que nos cabe fazer é observar e analisar este *brave new world*.

Referências bibliográficas

ANDERSON, Perry. Balanço do neoliberalismo. In: SADER, Emir, GENTILI, Pablo (Orgs.). *Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. p. 9-23.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Magia e arte, técnica e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. v. 1. 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987

_____. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1991.

CARVALHO, V. Dispositivos em evidência: a imagem como experiência em ambientes imersivos. In: FATORELLI, A., BRUNO, F. (Org.). *Limiares da Imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro, Mauad, 2006, p. 77-90.

_____. O Dispositivo imersivo e a imagem-experiência. *Revista ECO-Pós*, v.9, n.1, p. 141-154, jul. 2006.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 8 ed. ampliada e revisada. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, L., SCHWARTZ, V.R. (Org.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

_____. A modernidade e o problema da atenção. In: CRARY, Jonathan. *Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna*. São Paulo: Cosac&Naify, 2013.

CRUZ, Maria Teresa. *Da nova sensibilidade artificial*. Disponível em: www.bocc.ubi.pt ou <https://pt.scribd.com/document/354966974/Cruz-Teresa-Sensibilidade-Artificial>. 2000 Acesso em: maio 2005.

_____. Espaço, *media* e experiência. Na era do espaço virtual e do tempo real. *Comunicação e Sociedade*, v. 12, 2007, pp. 23-27.

_____. A ideologia da interactividade: para uma crítica da economia estética. In: CRUZ, Maria Teresa (org) *Novos medias novas práticas*. Lisboa: Nova Vega e autores, 2011

FLUSSER, Villem. *Filosofia da caixa-preta*: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Relume Dumará, 2002.

_____. *O mundo codificado*: por uma Filosofia do Design e da Comunicação, São Paulo: Cosac&Naify, 2007.

_____. *O universo das imagens técnicas*: o elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2010.

LEMOS, A. (1997). Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais. *Revista Tendências XXI*, v.2. Lisboa: APDC, 1997, p. 19-29. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>>. Acesso em: dez. 2017

MACHADO, A. *O sujeito na tela*: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007,

MAIA, Alessandra. *Performatividade Sensorial*. 2016. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2382-1.pdf>>. Acesso em novembro de 2017.

MÉSZÁROS, István. A crise estrutural do capital. In: *Outubro*, No. 4. São Paulo: Instituto de Estudos Socialistas, 2000.

ORTEGA, F. *O corpo incerto*: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea, Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

REGIS, Fátima; TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. *Revista Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 9, n. 26, 2013.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano*: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Milton. *A natureza do espaço*: razão e emoção. São Paulo: Hucitec, 1996.

_____. *Técnica, espaço e tempo*. São Paulo: Hucitec, 1994

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs). *O Cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac&Naify, 2004.

SOARES, Laura Tavares. *Os custos sociais do ajuste neoliberal na América Latina*. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

ZUMTHOR, Paul. *Performance, recepção, leitura*. São Paulo: Cosac&Naify, 2007.