

Impregnações tecnoestéticas na vida cotidiana: inconsciente óptico, filosofia da caixa preta, artealização e *everyware*¹

¹ Este texto foi apresentado oralmente no XI Congresso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación - ALAIC, em Montevideo, maio de 2012, no GT 14 “Discurso y Comunicación”. Para a publicação do presente artigo algumas partes foram acrescentadas ou reelaboradas.

Kati Caetano

RESUMO

O propósito do artigo é rediscutir a relação entre discurso, sociedade e tecnologia, tendo como mote a ideia da “filosofia da caixa preta”, e expandindo-a para a configuração atual da chamada sociedade computadorizada. Busca refletir sobre posições teóricas que vêm postulando a disseminação de uma cultura do virtual às formas de vida, e apregoando a contaminação dilatada de uma práxis, em princípio afeita a determinado tipo de dispositivo, sobre o princípio da vida em sua totalidade. Em suma, trata de modos de discursivizar o mundo e de se discursivizar no mundo em face das potencialidades tecnológicas. O enfoque é o de uma estética que deriva desse contexto, com base em duas manifestações empíricas exemplares da cultura digital: a da apresentação da notícia por meio de formas prevalecentes no entretenimento virtual, especificamente nos chamados *newsgames*, mediante o argumento da eficácia de seus resultados para o engajamento do cidadão e a da cultura da base de dados, como afirmação de um paradigma estatuído em princípio explicativo/organizador de valores, e de um regime comunicacional movido pelo afã de novidade e compulsiva interação.

PALAVRAS-CHAVE: Imagens técnicas. Sociedade computadorizada. Estética base de dados. *Newsgames*. *Web* – internet e sociedade.

1 Introdução

A dinâmica relacional entre tecnologia e modos de pensar/agir remonta à história da própria evolução da espécie humana. O ato de colocar-se em pé, sobre os membros inferiores, ou levantar o braço mantendo na mão uma pedra ou um pedaço de pau para fins determinados, foi apontado como um ponto de inflexão (*tipping point*) na escalada do animal para o hominídeo por força de um domínio tecnológico, não só na biologia como também na economia política. Ele é determinante, neste último sentido, de um modelo societário que tem no processo produtivo as bases de sua estrutura global (ENGELS, 1990).

Com esse fenômeno, são os regimes interacionais mesmo que acabam se modificando: do nomadismo ao gregarismo, deste à socialização permeada por múltiplas formas simbólicas, e, nesse percurso, as conjunções comunitárias, as corporações, as “massas”, as multidões e todo o corpo social – tribal, global, glocal. Do ponto de vista das representações simbólicas, a magia das imagens é substituída pelo predomínio dos textos e a superação destes pelas imagens técnicas (FLUSSER, 2011).

Uma mirada mais específica nesse cenário permite, entre outras escolhas, retomar o ponto de inflexão das chamadas imagens técnicas sobre os modos de conceber o mundo e sentir as experiências. Na verdade, como bem observa Arlindo Machado (1997, p. 222-224), a produção de imagens baseada em tecnologias remonta aos alvares da humanidade. As línguas naturais, por exemplo, constituem uma tecnologia importante para a cultura, por isso Agamben (2009) a considera também como um dispositivo. Seguindo, porém, o argumento de Machado, adotaremos a terminologia de imagens técnicas para aquelas produzidas por aparelhos, como aliás define Vilém Flusser (2011), na linha de um pensamento já estabelecido que determina o momento fundador dessa modalidade de discurso, objetivável no princípio da caixa preta, pela criação da fotografia.

Recortado o ponto de partida, esclarecemos os pressupostos e os objetos da presente reflexão. Em primeiro lugar, temos como assente, na esteira de Flusser (2011), que as imagens técnicas formalizam, em sua origem, operações conceituais de determinado estágio de desenvolvimento de uma sociedade, relacionadas a modos de ver e de representar. Assim, o perspectivismo corresponde a certa ideia da visão humana, ao mesmo passo que procura materializá-la figurativamente por meio de técnicas próprias, que se legitimam cada vez mais no movimento circulatório das imagens fotográficas. Esses valores embutidos na construção do aparelho manifestam-se nas práticas de fazer imagens, assumidas como feições naturalistas do mundo. Ainda que os avanços

tecnológicos incrementem as potencialidades dos aparatos transitarem entre a programação e o acaso, expõem-se em seus processos/produtos discursivos maneiras de o homem pensar o mundo e tentar agir sobre ele por mediações simbólicas. Mediante esse raciocínio é que nos propomos a examinar as articulações do homem com as linguagens e as técnicas, iniciando pela produção das imagens fotográficas e tendo como aspecto central da análise a mediação do computador na produção de sentidos e sensações. A noção de caixa-preta, utilizada por Flusser, para referir-se à câmera, serve-nos igualmente de metáfora para a referência ao computador, visto em sua compleição atual.

Em segundo lugar, embora exemplos diversos possam ser convocados a ilustrar o exposto, dois objetos em particular serão foco de nossa atenção, em vista do papel que têm na sociedade informatizada, e por representarem duas formas comuns da cultura contemporânea – a estrutura base de dados sob a qual se apresentam as informações, abordada na ocorrência como uma estética da rede de interações, e o uso de uma modalidade jornalística vinculada ao entretenimento, às sensações e à atividade em rede, presente nos chamados *newsgames*, como uma extensão do princípio do brincar com o aparelho, também já descrito por Flusser a propósito da caixa-preta, disseminado num domínio aparentemente refratário a tal modelo, o do jornalismo. Segundo Manovich essas duas operações da *web*, as estruturas de dados e algoritmos, presentes na base de dados multimídia e no espaço virtual em 3D baseado em computador, constituem verdadeiras formas culturais da sociedade computadorizada (MANOVICH, 2001). Elas materializam a oscilação entre uma lógica representacional, advinda especialmente da fotografia e do cinema, e um quadro de superfície de controle, em que o usuário se torna ator de ações e interações. O circuito de operações passíveis de serem realizadas simultaneamente, de busca, a jogos, análise de dados, conversação, delineia o perfil de um sujeito dotado de competências cognitivas para multitarefas, na perspectiva do autor.

Por sua vez, a alternância das dimensões da representação e do controle no domínio dos procedimentos de espacialização implicam, igualmente, dois regimes enunciativos, o de efeito de sentido de realidade, e o de sua desconstrução, na medida em que se sobrepõem às cenas representacionais menus e painéis de controle. Procede-se, segundo o autor, uma espécie de sutura entre o ambiente ficcional e ação, que acaba encerrando o ator num círculo maior de ilusão pelo fato de colocar-se como sujeito criador (MANOVICH, 2001). À fluidez da imensidão de dados contrapõe-se, em relação complementar e não opositiva, a concretude das narrativas interativas virtuais (*games, motionrides*,

RV, animação por computador e interfaces computador-humano) responsáveis pelo acionamento de vibrações corporais estéticas. Assim, não se exigem apenas atividades cognitivas do usuário da *web*, mas experiências sensíveis fortemente solicitadas, sejam pelas estratégias do programa, sejam pelo movimento fortuito do ritmo interativo provocado pelas interfaces e pelos ajustamentos.

Manovich tem clara consciência da relevância dos aspectos afetivos para a análise dos “novos meios”, em relação aos quais preconiza a necessidade de uma “info-estética”: portanto, precisamos de algo que possa ser chamado “info-estética” – uma análise teórica da estética de acesso à informação bem como a criação de novos objetos midiáticos que “esteticizem” o processamento de informação. (MANOVICH, 2001, p. 217, tradução nossa)².

Por isso, ambos os objetos convocados para o exame empírico são úteis para abordar uma tensão recorrente nos universos discursivos – o da volatilidade do sujeito (e subtração de seu corpo) e a tangibilidade do espaço (e presença estética do corpo), como impregnações tecnoestéticas existentes na *web*, embora assentadas em uma trajetória mais ampla de surgimento da imagem e de suas conformações figurativas³. Em outros termos, a imagem como uma separação original entre o discurso e o real, que implica lances de distanciamento e aproximação entre dois extremos.

No conjunto dessas ideias, em que se procura congregiar algumas reflexões contemporâneas sobre uma espécie de “estética informática”, é inevitável reconhecer outro aspecto dos dispositivos – o dos usos (e abusos) de construções metafóricas que os exprimem. Por isso, o fio narrativo das discussões no presente texto passa necessariamente por conceitos familiares: caixa preta, inconsciente óptico, artealização, alquimia das multidões, sociedade em rede, inteligência coletiva, *everyware*, interações contagiosas⁴.

2 Domesticação/regeneração do olhar

Apesar da crítica de Flusser ao “[...] paganismo de 2º grau, exorcismo do exorcismo [...]” (2011, p. 84) da Escola de Frankfurt, seus postulados sobre a programação do olhar imposta pelo aparelho fotográfico, como protótipo do aparelho da sociedade pós-industrial, vinculam-no inevitavelmente à tese do inconsciente óptico de W. Benjamin. O ser humano “[...] não sabe mais olhar, a não ser através do aparelho.” (FLUSSER, 2011, p. 78).

Diante da inversão da função imaginística da imagem, desprovida de seu caráter mediador e representativo para tornar-se janela do real, o homem passa a decifrar o mundo como conjunto de cenas dadas por imagens. (FLUSSER, 2011, p. 23). A relação aqui está articulada entre a estrutura do aparato, que condensa em

² No original: *Therefore, we need something that can be called 'info-aesthetics'- a theoretical analysis of the aesthetics of information access as well as the creation of new media objects that "aestheticize" information processing.* (MANOVICH, 2001, p. 217).

³ A *web* não se apresenta como originária desses fenômenos, mas deve ser considerada como o locus de exponencialidade e evidência desse processo.

⁴ Segundo Danah Boyd, doutora pela Universidade de Bekerley, (*apud* PISANI ; PIOTET, 2010, p.298), no campo das criações e estudos da *web* “a cada cinco anos, é necessário algo novo, uma nova expressão.” Portanto, outras figuras poderiam ter sido acrescentadas a essa lista.

si todo um sistema cultural de modos de ver e de figurar: input na tecnologia de um sistema de valores e output do programa embutido na tecnologia para a cultura.

Surgidas no contexto de crise dos textos, as imagens técnicas devem a sua existência a um pensamento conceitual complexo, que possibilita, paradoxalmente, a funcionalidade dos aparelhos que as produzem de modo cada vez mais simples e automático (FLUSSER, 2011). Nisso consiste a eficácia para a invisibilidade do aparato e a consequente transparência da imagem como parte do real. Esse processo não se faz sem consequências estéticas (entre outras).

Primeiramente, pelas relações entre homem e dispositivos (aparelhos, imagens, *softwares*, *chips*); depois por um novo tipo de inversão, em que a busca pelo “efeito de realidade” conferido a certo tipo de fidelidade a um conceito de real (alto grau de iconicidade) se converte em outro tipo de similitude – aquela da realidade programada pelo aparelho. Os exemplos de RV, ambientes 3D são ilustrativos do modo de configuração de um cenário informático que se consagra como modelo “realista” de um mundo tornado familiar nos meios digitais, ou seja, a configuração de um real que se confunde com o possível real da era do digital e que tem como padrão icônico o discurso hiper-realista dos jogos virtuais.

O fenômeno não é nada novo: remontando a uma época recente, assistimos ao processo de “artealização” da vida, conforme neologismo de Alain Roger (apud TALON-HUGON, 2009, p. 102), ao referir-se ao movimento iniciado no seio das próprias artes de estetização do mundo, e que instaura o “[...] processo pelo qual a arte informa o olhar que lançamos sobre a natureza fornecendo-lhe esquemas perceptivos [...] e, ao mesmo tempo, avaliativos.”. A artealização dissemina-se à conformação geral do mundo, contaminando nosso dia a dia e tornando “naturais” formas elaboradas segundo certos padrões estéticos.

3 O Olhar para dentro: transpondo a Muralha de Elias

Com o surgimento do computador, e de suas conexões entre máquinas (internet), de conteúdos e documentos (*web*), e entre sujeitos (*web 2.0*), cria-se o cenário do ciberespaço e com ele o imaginário da sociedade em rede. Com a *web 2.0*, que possibilita as relações em redes de dados e de pessoas, surgem derivações importantes para os regimes enunciativos, como compartilhamento, colaboração, e conversão da audiência em “*web* atores”. (PISANI; PIOTET, 2010). Em face da reversão de papéis, a ideia de envolvimento de pessoas conectadas toma forma em

conceitos como “alquimia das multidões”, “inteligência coletiva”, “sabedoria das multidões”, e se materializa no estabelecimento de uma cultura base de dados, que proporciona a customização dos processos de classificação/organização de informações, delineando campos semânticos personalizados, agenciados nas nuvens de *tags* (as nuvens passam a denominar também o conjunto dos dados que se deslocam dos PCs individuais para os servidores).

A desembocadura na lógica base de dados, incrementada pela *web* 2.0, a qual se torna vital para a energização da própria plataforma, torna manifesta a dinâmica entre o dispositivo que está à mão, a serviço do homem, e que vai se amalgamando a ele. Acentua também, em princípio, o caráter fluido das identidades, que é, aliás, inerente às suas constitutividades. Como esses dois aspectos podem ser cruzados a fim de nos revelarem um traço do sujeito discursivo dessa sociedade computadorizada tal como descrito pelos autores mencionados?

Evocar o sistema linguístico, das línguas naturais, como uma poderosa e milenar estrutura de dados pode ser útil para o nosso propósito. Descritas pelo suíço Ferdinand de Saussure (1975, p. 143) como sistemas em que as unidades existem *in absentia*, e nisso consiste seu caráter virtual, as línguas adquirem concretude nos atos de fala particulares, quando os componentes se encadeiam e adquirem existência semiótica *in praesentia*. As virtualidades sistêmicas não devem ser analisadas como meros estoques de dados disponíveis ao uso; ao contrário, mantêm entre si relações complexas, responsáveis pela aproximação ou afastamento de categorias semânticas passíveis de serem atualizadas num dado ponto da cadeia falada. Uma vez realizadas em um ato de fala particular, tais virtualidades continuam ativas, embora ausentes, posto que configuram os sentidos específicos dados aos segmentos linguísticos em uso. Como nos ensinou Saussure, o sentido só pode resultar das diferenças, e elas são dadas pelas possibilidades de permutação que cada ponto da cadeia textual ainda mantém com outros de existência virtual, constituídos em verdadeiros campos semânticos móveis que asseguram os sentidos contextuais de cada signo ou texto atualizado. No caso dos discursos conotativos, por exemplo, as unidades pertencentes a campos semânticos culturalmente mais distantes se aproximam, ou se fundem, neutralizando oposições comuns nos usos cotidianos da língua. Assim, se o sistema linguístico é coletivo, e só se realiza pelo conjunto das possibilidades de todos os falantes de uma comunidade, os atos de fala são “individuais” e caracterizam escolhas e criatividade tanto do sujeito quanto das disponibilidades sistêmicas. É o que leva Chomsky a falar do aspecto criativo da língua, e, grosso modo, o que favorece a

utilização da função poética da linguagem, pelo agenciamento de articulações inusitadas entre campos semânticos distintos.

A relevância dos postulados saussureanos para o presente raciocínio é que eles redimensionaram, em seu tempo, a noção simplista de acervo ou lista de palavras da linguagem, permitindo que a compreendêssemos no âmbito cultural dos processos cognitivos que viabilizam as comunicações humanas. É possível, nesse contexto, abordar o sistema linguístico como uma base de dados que não se “con-forma” a uma estrutura estabilizada de associações e relações. Ao contrário, está sujeita às negociações interacionais em constantes ajustamentos. Se a língua é concebível em suas relações dinâmicas de projeções de sentidos virtuais sobre unidades atualizadas em atos de fala, o que exponencializa suas possibilidades significativas e condições de uso, a base de dados sobre a qual se sustenta a estrutura informática replica, em novas plataformas, esse esquema cruciforme de potencialidades e realizações na construção de conteúdos. Em outros termos, é a própria estrutura da linguagem humana que se atualiza, sob inéditas condições tecnológicas, na comunicação da *web*, exposta de modo mais evidente e por meio de regimes de aferição e fixação. Por isso, torna-se frequente a produção artística reveladora dessa compleição de laços invisíveis forjando a estética da rede, e indicando uma espécie de colocação em abismo de dados – que gera dados, que se apoia em dados e que nos converte em dados.

Não há, pois, como não reconhecer similaridades entre os sistemas linguísticos e o que reconhecemos hoje como cultura base de dados computadorizados, os quais englobam textos, áudios, imagens. A lição de que as virtualidades do sistema continuam presentes nos diferentes usos, e que projetam seus sentidos para a compreensão daqueles da totalidade, deve ser retida no caso atual. Com as tecnologias contemporâneas, incrementam-se os dispositivos de disponibilização das virtualidades, daí a importância que assumem as tags nesse processo. O conceito, aliás metafórico, de nuvens expressa com propriedade os efeitos do fenômeno, porque caracterizam tanto o aspecto visual de sua presença, quanto as inúmeras escolhas associadas a um determinado campo semântico ou a vários campos semânticos interconectados. A interface desenhada pelas buscas opera, desse modo, por ajustamentos entre as associações dos usuários/atores e a dos programadores de sistemas. Além do mais, e o que é fundamental, a informação processada pelo computador propõe rotas de percursos que podem assumir contornos e direções infinitas, mas a sua arquitetura de interações e processamentos é sintomática dos valores em circulação na sociedade, compondo uma espécie de cultura material passível de ser homologada e reafirmada nas futuras programações. Trata-

se de um conjunto de informações transformado em fluxos de dados, e que definem, por traços “invisíveis” aos usuários, uma arquitetura de interações: dos atores com os dados, entre os dados e entre sujeitos por meio dos dados. Decorrente dos fenômenos expostos, e atendendo à busca obsessiva do homem pelo controle das mudanças, os dados em que nos convertemos assumem a aparência ilusória de perfis. Fica fácil constatar nesse processo as consequências possíveis de configurações estabilizadas de sujeitos, assim como das culturas em geral, que retroalimentam projeções de expectativas, condutas e desejos pretensamente considerados como inerentes ao sujeito dos tempos atuais. Na verdade, os pensamentos reflexivos sobre o momento vivido, alguns dos quais reunidos aqui, parecem preconizar um verdadeiro espírito do tempo (*Zeitgeist*) do homem computadorizado.

A estética base de dados configura duplamente, portanto, um modo cultural de dispor (também “dispor de”) informações e, por seu intermédio, de delinear o tecido dos relacionamentos, imaginariamente idealizados como estrutura em rede, entretecendo sujeitos, dados, dispositivos enfim⁵. Do ponto de vista da criação artística, essas duas características são inspiradoras de vários trabalhos contemporâneos com a finalidade de desocultar os desenhos e a fluidez das relações, materializando-as em figuras inusitadas (VESNA, 2007; BARBOSA, 2007, p. 66-83). Outros tipos de trabalhos, mais afeitos ao que se designa como *culture jamming* ou ciberativismo, empreendem formas de intervenção de desmistificação da natureza de informação tornada visível pela mídia, do volume vertiginoso de dados consumidos e do estímulo ao consumo, além do caráter apelativo de certas imagens de si proporcionadas pela rede. O exemplo do casal de italianos ciberativistas Eva e Franco Mattes, cujas performances encontram-se no *site* <0100101110101101.org>, é excelente a esse respeito, pois se trata de ironizar essa “imperiosa interação” pela própria interação em ato, como se verá mais adiante.

Está em jogo, nesses produtos e práticas, a tensão a que vimos nos referindo: o aspecto gasoso do vivido, para utilizar uma figura de linguagem de Yves Michaud (2007), na análise que faz da arte contemporânea, mas estendendo-a ao cenário descrito da sociedade do computador, e o desejo de presença que caracteriza o interesse humano de ter “[...]as coisas do mundo perto da nossa pele.” (GUMBRECHT, 2010, p. 135). É tal desejo de presença, para além do sentido, que está na origem da permeabilidade do jornalismo ao universo da brincadeira e do jogo, surgido, segundo Gumbrecht, como reação ao cotidiano cartesiano. Entramos com esse raciocínio no segundo objeto de nossa discussão, os *newsgames*, definidos como um modo de informar e fazer agir, responsabilidade do jornalismo, por meio da linguagem dos

⁵ Convém ressaltar que a rede é mais uma metáfora desse imaginário. Embora pareça consensual, ela encontra questionamentos no próprio ambiente de sua produção. Warren Sacks, teórico da *web* e arquiteto de interações, convida a repensar essa ideia, ou ao menos, a atuar de modo a confirmar se trata-se de fato de rede ou não. (2007, p. 204)

games. Mais afeito à ação intelectual, e nos últimos tempos à cultura base de dados, o campo do jornalismo tem a tradição de acionar seus aspectos sensíveis por recursos variados que passam pelo design, pelas cores, imagens, retóricas verbais, entonações e uma multiplicidade de outros mecanismos já sobejamente examinados em artigos sobre a estética jornalística nos diversos meios e plataformas. O apelo ao jogo, ou, mais precisamente, ao jogo nos moldes dos games virtuais, é consequência do interesse despertado por esse tipo de discurso, e das possibilidades oriundas da mídia interativa virtual, mas articulada à junção entre informação e jogo. Mais do que aprender brincando, o foco está centrado na perspectiva de colocar-se no lugar do outro.

Bogost, Ferrari e Schweizer (2010) analisam esse tipo de jornalismo em sete dimensões, das quais nos interessa particularmente aquela designada por eles de *documentary games* (games documentais) que recriam um evento, seu espaço e as partes nele envolvidas dentro de um quadro cinemático de estilo e linguagem (p. 61-62) – Jogos documentais permitem aos jogadores experienciar espaços de conflito com os quais é difícil se envolver em abstrato. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 65, tradução nossa)⁶. Seu objetivo não é o de ganhar uma competição, mas adotar procedimentos baseados em dados reais, históricos, que permitam ao jogador acompanhar os fatos, posicionar-se em relação a eles de determinada perspectiva, experimentá-los, tendo em vista colaborar na interpretação ou mesmo proposição de alternativas.

Um dos exemplos mencionados pelos autores e que nos interessa reter aqui é o *game* intitulado *PeaceMaker*, relativo ao conflito atual Israel/Palestina, criado por programador independente (*ImpactGames*). O ponto de vista pode ser o do Primeiro Ministro israelense ou do líder da Autoridade Palestina, mas tem como objetivo a tentativa de paz no Oriente Médio. Para tanto, os jogadores necessitam estar atualizados em relação ao rumo do embate e das negociações; vivenciarem as situações de protestos, ataques-surpresa, insurreições e outras particularidades, entre elas a de ter a sensação de percorrer o espaço do conflito. (BOGOST; FERRARI; SCHWEIZER, 2010, p. 74)

A sensação de deslocamento do corpo no espaço é um dos componentes mais ativos da imersão em jogos virtuais, e a tecnologia tem avançado no sentido de eliminar as mediações entre o corpo e a tela de navegação. Como afirma Gumbrecht (2010, p. 154): “só em exibição espacial conseguimos ter a ilusão de tocar objetos que associamos ao passado.” Não se trata nesse caso de passado, mas de acontecimentos distantes geograficamente que se encontram presentificados por estratégias de espacialização virtual⁷. Está claro que o espaço não é uma dimensão de pro-

■
⁶ No original: *Documentary games allow players to experience spaces of conflict that are difficult to engage with in the abstract*. Jogos documentais permitem aos jogadores experienciar espaços de conflito com os quais é difícil se envolver em abstrato. (Tradução nossa)

■
⁷ O *game*, assim como qualquer jogo, envolve obviamente operações cognitivas igualmente responsáveis pelo aspecto altamente atrativo de sua prática. A possibilidade de jogar em rede é outro fator de motivação muito forte, mas nos concentramos na questão da espacialização pelo efeito sobre o corpo próprio que exerce. Como não é nosso propósito discutir os games, mas utilizá-los como exemplo de um dos pólos da tensividade discutida, deixaremos de lado essas outras facetas implicadas no ato de jogar.

fundidade discursiva apenas na esfera virtual, mas encontra aí recursos disponibilizados pela tecnologia para criar efeitos de tridimensionalidade. Efeitos que ironicamente parecem refletir a percepção de um real de modo mais fiel do que aquele proporcionado pela bidimensionalidade, mas, na qualidade de efeitos, tanto tecnológicos quanto de sentidos, consistem numa nova maneira de representação da espacialidade e do movimento do corpo em seu interior.

Na contramão dos autores que veem nesse processo a passagem da hegemonia da visão para o domínio do tato nas conexões, entre eles Kerckhove (2009) como defensor entusiasta, Ken Hillis(2004) adota postura mais crítica. Recorrendo à metáfora da “transposição da Muralha de Elias”, o autor efetua uma crítica contundente das “sensações digitais” resultantes dos ambientes de imersão e ação na *web*.

Seu ponto de partida é a crítica do pensador Norbert Elias (2011, p. 230 -231)⁸ ao postulado da “‘muralha’ ficcional invisível – uma metáfora espacial que fundamenta a identidade moderna e que separa o *self* interiorizado dos objetos e dos outros indivíduos do lado de fora ‘dele’” (HILLIS, 2004, p. 157-158). Para Hillis (2004), a imersão no ambiente virtual, a possibilidade de fluxos interativos e colaborativos, a liberdade para a criação de identidades, e sobretudo a ubiquidade do sujeito nesse espaço, caracteriza a imagem de uma superação da parede invisível examinada por Elias, podendo levar o sujeito a se esquecer de que está interagindo momentaneamente com representações - “a tela transparente de muitas maneiras reifica a muralha de Elias, ao mesmo tempo em que parece proporcionar um modo de saltar sobre ela.” (2004, p. 158 - 160). Essa transposição se reflete não só nas sensações, mas também nas metáforas utilizadas para expressá-la, embora ainda esteja presa aos moldes conceituais de uma noção de espaço geométrico. O conhecimento especializado de Hillis (2004) em Estudos de Comunicação e Geografia permite examinar a fundo o conceito de espaço inscrito nas programações interativas, mais próximo da ideia de espaço absoluto do que das noções instáveis e dinâmicas do espaço físico. Ao imergir no ciberespaço o sujeito é tomado pela impressão de presença no mundo e proximidade com as pessoas e coisas, ao mesmo passo que se posiciona numa atitude de imobilidade física e descorporificação com respeito àquilo que se processa aquém da tela do computador. Ao movimento vertiginoso para dentro da tela corresponderia, da perspectiva do autor, a imobilidade do sujeito, do lado de fora, subtraído⁹ em sua essência corpórea à experiência da tatilidade digital propalada por Kerckhove. Essas “sensações digitais” ambíguas é que nos levam a falar sobre os tensionamentos entre a tangibilidade do espaço e a volatilidade do sujeito discursivo. O sujeito não se constitui sobre

⁸ Apêndice referente a Introdução à edição de 1968, p. 205 – 241.

⁹ Na edição brasileira de 2011, da obra de V. Flusser *Filosofia da caixa preta*, utilizada neste artigo, Norval Baitello lembra que Flusser definia “abstrações”, processo efetivado pelos aparelhos, como “subtrações”, portanto subtrações do corpo. (p. 8)

bases meramente cognitivas, mas corpóreas e sensíveis, com base nas quais as dinâmicas relacionais se constroem. Nesse sentido, o “sonho” da tecnologia é cada vez mais apagar a separação original entre imagem (por via do aparelho) e sujeito, caminhando na direção de uma fusão homem-máquina que não deve ser confundida com o ser ciborgue, mas com a realidade amalgamada de experiências humanas invisivelmente acionadas por aparelhos. Trata-se do cenário *everyware*; nova metáfora, idealizada por Adam Greenfield (2006), para expressar um mundo incipiente, mas já estabelecido, de sociedade informática sem a presença da caixa preta (do computador enquanto tela de mediação), e que se inscreve como a realidade do futuro. O termo experiência, como oferta de possibilidades e disponibilidade para sentir, torna-se então paradigmático, porque pressupõe modos de presença que não são necessariamente dependentes de iniciação tecnológica.

4 O olhar para fora: saindo da caixa preta

O efeito primeiro diante de tantas figuras de linguagem trazidas pelo conjunto dos estudiosos da *web* é que os seres humanos parecem ter-se transformado em protagonistas de ficção científica. Para além, no entanto, de uma visão apocalíptica (ou eufórica) dos tempos atuais, vivemos uma série de situações em que interagimos quase inconscientemente com aparelhos para resolver nossos problemas, conduzir nossas ações e, com isso, criar um perfil de nós mesmos concretizado sob a forma de dados. Basta ver a utilização que fazemos de *chips* de RFID, ao movimentar cartões de débito e crédito, de mecanismos de identificação, ao realizar compras e busca de informações pela internet, participar em redes sociais, ser controlado voluntária ou involuntariamente por câmeras, submeter-se a exames por câmeras digitais. O rol de circunstâncias que nos oferecem o mundo sob a forma de conjunto de dados e que nos convertem, a nós próprios, como banco de dados, é bem mais extensa, mas promete se avolumar a condições inimagináveis, desde que se confira crédito ao prognóstico de Greenfield, de disseminação de uma cultura do virtual, com as várias características que lhe são próprias, às formas de vida. O autor adota neologismo expressivo para explicar a nova situação dos vínculos sustentados sobre sistemas informativos, capazes de incrementar as conexões ubíquas interpessoais e entre homens e máquinas – o de *everyware* -, em que a própria interface com o computador desaparece. A visão do futuro elaborada pelo autor, com base no movimento atual de inserções de *chips* e sensores nos fluxos da vida cotidiana, e nas pesquisas de ambientes virtuais em andamento, parece atingir o paroxismo do fenômeno de inter-relação homem-máquina: ambientes físicos e informatizados, vida

cotidiana e computação pervasiva, homens e dispositivos virtuais estruturam-se em contínuo, convivendo automaticamente e fora da lógica da excepcionalidade. É o próprio processo de intercorporeidade de que trata Merleu-Ponty (1984), ao se referir ao ser-no-mundo, que emerge em novas mixagens, recortadas pelo atravessamento da tecnologia digital e baseadas em seu poder – um tecido vivo entremeado de átomos e bits.

O agenciamento desse modo de vida não deve ser encarado, porém, como uma manobra perversa. O homem criou dispositivos para facilitar seu trabalho no mundo. A questão unânime entre os estudiosos é dupla: de um lado, responsável pela criação de aparelhos, o homem se torna a eles subordinado (e por eles programado); de outro, é necessário retomar o fio da história e dotar-se de um papel mais ativo no controle dos dispositivos. Tomando os dois pontos extremos do recorte teórico aqui efetivado, das ideias de Flusser tendo o universo fotográfico como o protótipo da sociedade atual, e dos prognósticos de Greenfield como o analista da contemporaneidade e da sociedade por vir, esses dois aspectos estão presentes em ambos os pensamentos: como analisar a nossa condição atual e como tornar a vida mais humana para o futuro, convivendo com os dispositivos quase autônomos que implementamos.

Ironicamente, a própria tecnologia tem-se debruçado cada vez mais a dar uma dimensão afetiva aos seus produtos e processos. Os ambientes se tornam interativos, multissensoriais, coloridos; os objetos, edificações, espaços são idealizados para acalmar, agradar, deslumbrar, divertir; tecidos e roupas são programados para afagar, fazer cócegas e acionar emoções (*wearablecomputer*). Nesse universo, a informática exerce papel fundamental, e seu desempenho é o de estar no mundo sem que os aparelhos sejam necessariamente acessados. Ou seja, conforme já prenunciavam os seus fundadores, a cibernética implica um apagamento cada vez maior das mediações em prol da automatização dos usos. Não se pretende que o sujeito seja iniciado em seus mecanismos, como uma espécie de alfabetização digital, mas que os utilize impensadamente, da forma mais simples possível. Com a mistura de realidades, o corpo passa, nesse contexto, a ser intensamente solicitado e envolvido por experiências sensoriais. A retórica de uma estética da proximidade e da presença se afirma reiteradamente, parecendo promover uniões de corpos e fusões de sujeitos e coisas. O conceito de “alquimia das multidões”, cunhado por Pisani e Piotet (2010), quer transpor a muralha de Elias agora no sentido inverso, de dentro da tela para o mundo imaginado como uma galáxia de *bits* à flor da pele.

Sair da caixa-preta não significa, porém, libertar-se ou desta-

car-se do universo de programação da vida social por aparelhos. Ao contrário, implica a atuação extrema das práticas automatizadas, que nutrem automaticamente os aparelhos “[...]em proveito de seu funcionamento.” (FLUSSER, 2011, p. 98) O que resulta desse ambiente de presenças provocadas, de experiências geradas para incitar experiências?

Em primeiro lugar, as reflexões fenomenológicas nos levam a encarar com reticência essa passagem do visual ao tátil, mesmo quando abordados do ponto de vista de formas predominantes, posto que a tatilidade pode estar implicada na modalidade visual, para falar com Merleau-Ponty: “Toda visão efetua-se algures no espaço tátil.” (MERLEAU-PONTY, 1964 apud DIDI-HUBERMAN, 2010, p.31)¹⁰

■
¹⁰ MERLEAU-PONTY. *Le Visible et l’invisible*. Paris: Gallimard, 1964. p. 177.

Em segundo lugar, o jogo de proximidade e distância, para além dos lances discursivos e enunciativos que cada materialidade expressiva convoca para ativá-lo, reafirma uma cisão original, conforme mencionado no início, operada pelo surgimento da imagem. Se o homem tem agido, sobretudo pelas artes, no sentido de eliminar tal distância, ela subsiste necessariamente como permanência do simbólico. Não há vida humana sem o universo das formas simbólicas, e nossos mitos nos fazem lembrar dessa lição em múltiplas ocorrências: Narciso foi um dos primeiros a tentar neutralizá-la, mas pagou alto preço por isso (MIRANDA, 2008). Histórias que fabulam a existência de uma separação, mas a retiram de um estado paralisante, afirmando o movimento rítmico, de proximidades e afastamentos, que subjaz às relações do homem com o mundo e que conferem a espessura da vida.

5 Reflexões finais

Ao longo deste artigo, a reunião de pensamentos diversos possibilitou depreender três instâncias (que não devem ser vislumbradas apenas em seus momentos históricos) de modos de relação entre homem e aparatos, homem e imagens técnicas.

A idealização da caixa-preta, operada pelo homem para criar imagens, e que age sobre nossos modos de sentir e conceber o mundo, para repetir ideia de W. Benjamin (1994). A metáfora é clara: os mecanismos internos da caixa são impenetráveis à grande maioria de seus usuários, mas o reconhecimento de sua gênese, como lugar de registro (grafia) da luz dão credibilidade ao seu objeto – a fotografia torna-se o documento do real.

Com o computador, a caixa se amplia, cria novas virtualidades técnicas, permite interfaces de multimidialidade e multiplataformas, proporciona interações ágeis, em tempo real, e se abre, por fim, a intervenções do próprio usuário, que se converte de espectador, usuário, em “web ator”. A consequência imediata é

a desconstrução/reconstrução de imagens, a inversão ou reciprocidade de papéis discursivos, e com ele a entrada do ator na caixa que opera. Embora os mecanismos internos continuem de domínio de poucos, são disponibilizadas ferramentas que permitem o acesso e a produção potencial de todos. A caixa não serve apenas para ser operada de fora, mas no seu interior, dentro de certas programações. A sensação (efetiva na maior parte das vezes) é a de estar mais próximo do que jamais foi possível das imagens técnicas e do global, dando a impressão de que as barreiras sociais interpostas pela muralha das diferenças experimentadas no mundo real foram derrubadas (“Queda da Muralha de Elias”). Mais do que na fotografia, cria-se a ideia de uma “democratização da imagem”, já anunciada por Flusser.

A caixa torna-se medusante e age, por meio de suas potencialidades, em múltiplos pontos, de maneira visível ou invisível, criando sensações corpóreas, ambiências e ambientes, envoltórios estésicos, possibilitando projeções de futuras edificações, espaços, penetrando o corpo humano, invadindo partes da casa, das ruas, modificando fachadas, simulando encontros presenciais. Esse processo remete ao discurso da saída da caixa preta para vivê-la em relações intercorpóreas.

Nesse contexto, é fundamental a existência da cultura base de dados servindo não só para o armazenamento e circulação de informações, mas sobretudo para mesclá-las à realidade física. No campo da arte, adotam-se práticas que expõem o desocultamento desses laços, ao mesmo tempo que expandem seus efeitos sobre a noção do que é informação, do papel da mídias e do que consumimos como notícia na cotidianidade. O caso DarkoMaver, o falso artista iugoslavo que fazia inserções de obras de pessoas brutalmente mortas em situações reais, e que desencadeou a dupla revelação, primeiro de que se tratava de uma obra artística, depois, de que a mesma consistia em fotos de crimes reais veiculadas na internet; assim como o caso do casal Mattes, reponsáveis por intervenções em material disponível na *web*, é revelador a esse respeito.

Os Mattes expõem em ato a estética base de dados na performance online *No Fun*:

*Franco Mattes está numa sala com todos os objetos revirados, e é visto pendurado pelo pescoço numa corda. Enforcado, seu corpo está quase imóvel, mas bem ao lado está seu computador, e uma parte da tela mostra, ao vivo, a reação do espectador/usuário através de sua webcam. Milhares de usuários visitaram a página, e as reações variaram de risadas à preocupação se aquilo seria mesmo verdade. De todos que assistiram à performance, apenas um fez ligação para a polícia e relatou o que via*¹¹.

O curioso nesse caso é que, para além da arquitetura das interações, mote dos trabalhos normalmente apontados como

¹¹ Tanto o caso DarkoMaver, quanto as informações relativas às intervenções dos Mattes, constantes do site <0100101110101101.org> foram retiradas da dissertação de mestrado de Sionelly Lucena, do PPG em Comunicação e Linguagens, UTP, 2012, p. 72-73, intitulada “Morte e vida DarkoMaver: a representação da violência no cruzamento da arte e da informação”.

ilustrativos da estética base de dados, encontra-se a captura, nos moldes de uma estrutura em abismo e no momento mesmo da navegação, de informações da *web* (*output*) que se mesclam com as imagens do “diante da tela” (*input*), e ambos, numa única cena, voltam a alimentar a base de dados do que vai sendo visto. Como já havia previsto Flusser, e como asseveram constantemente os teóricos da *web*, o acionamento dos sistemas torna-se o princípio fortalecedor dos conteúdos, das interações e do aperfeiçoamento das técnicas.

O que expõem as invenções tecnológicas – o esvaecimento da separação original entre homem e realidade, portanto o apagamento da própria imagem – remete à leitura da crise da aura em face da reprodutibilidade técnica empreendida por Manovich, com base no texto fundador de W. Benjamin. Ele critica a concepção de Benjamin postulando a recuperação do conceito na sociedade computadorizada, caracterizada, segundo ele, pela substituição do visual pelo háptico. Assim, se a aura para Benjamin pressupunha o exercício da distância como positivo, na sociedade da *web* é a proximidade que passará a ganhar esse estatuto. Mantendo-se no entendimento da aura de acordo com Benjamin, ou seja, vinculada às noções de culto e crença, Manovich retoma ainda Paul Virilio para evidenciar como ambos – Benjamin e Virilio – analisaram as inflexões técnicas sobre os modos de vida de seus tempos, o primeiro recorrendo à fotografia e ao cinema e o segundo à telecomunicação.

Adotar, no entanto, o redimensionamento da aura interpretada por Didi-Huberman (2010) serve para adensar a discussão, retirando-a de um esquema de rupturas. Ao invés de discuti-la nos termos de uma polaridade do visual e do háptico, da distância e da proximidade espacial, este autor vai recuperá-la na forma de um jogo oscilatório, ambivalente, fora do domínio do culto e mais afeito à presença, de que resulta o caráter epifânico da imagem. Conforme tal perspectiva, o efeito de epifania da aura não estaria na intangibilidade, mas na dialética da imagem que ora se concretiza, ora se volatiliza.

Posto nesses termos, o efeito aurático pode ser reatualizado na arte moderna, e é isso o que Didi-Huberman (2010) evidencia ao examinar a obra do escultor norte-americano Tony Smith, caracterizada pelo movimento dialético da superfície plana que evoca a profundidade, assim como o oceano para Stephen Dedalus, protagonista de Joyce, analisado igualmente por Didi-Huberman; pela massa do volume existente no vazio; pelo ritmo entre imersão e emersão, que nos impõem a sua presença pregnante. Em suma, individualidades que reivindicam nosso olhar pelo modo como nos convocam com sua existência específica.

A questão que fica para as “sensações digitais” é investigar em quais práticas, e sob que modos de presença, as experiências nos envolvem em encontros tonificantes. Para não lançar tais processos na vala comum das “interações distraídas” (MICHAUD, 2007, p. 101), resta ao estudioso da área um domínio profícuo de análise, o de uma estética do digital que não se afigura, entretanto, uma especificidade à parte desse campo de conhecimento, e sim como uma manifestação geral da estética da comunicação e das formas de vida.

Techno aesthetics impregnations in everyday life: optical unconscious, philosophy of the black box, “artialisation” and “everyware”

ABSTRACT

The purpose of this paper is to revisit the relationship between discourse, society and technology, taking as its motto the idea of “philosophy of the black box”, and expanding it to the current configuration of the called computer society. It seeks to reflect upon theoretical positions that have been postulating the spread of a virtual culture to the forms of life, and claiming the dilated contamination of a practice, normally accustomed to a particular device type, on the principle of life in its totality. In short, these are modes to narrativize the world and to narrativize oneself in the world in view of the technological potentialities. The focus is one of an aesthetic that derives from this context, based on two empirical manifestations of digital culture: the presentation of the news in prevalent forms in the virtual entertainment, specifically the so-called “newsgames”, by the argument of effectiveness of their results for the engagement of citizens and the database culture, as a paradigm laid as the explanatory/organizing principle of values, and a communication system moved by the wish for novelty and compulsive interaction.

KEYWORDS: Technical images. Computerized society. Database aesthetics. Newsgames. Web – internet and society.

Impregnaciones tecnoestéticas em la vida cotidiana: inconsciente óptico, la filosofía de la caja negra y *everyware*

RESUMEN

El propósito de este trabajo es discutir la relación entre discurso, sociedad y tecnología, teniendo como base la idea de la filosofía de la caja negra, y su extensión a la configuración actual de la sociedad informatizada. Se busca reflexionar sobre las posiciones teóricas que han postulado la difusión de una cultura del virtual a las formas de vida, y afirmar la dilatación de una práctica, comúnmente asignada a un tipo particular de dispositivo, a la vida en su totalidad. En resumen, se pretende discutir modos de discursivizar el mundo y se discursivizar en el mundo frente al potencial tecnológico. El foco es una estética que se deriva de este contexto, a partir de dos manifestaciones empíricas de la cultura digital: la presentación de las noticias de manera prevalente en el entretenimiento virtual, específicamente los llamados *newsgames* con el argumento de la eficacia de sus resultados para la participación de los ciudadanos y la cultura base de datos como reclamo de un paradigma establecido en principio explicativo/

organizador de los valores, y de um régimen de comunicación impulsado por el deseo de novedad y de compulsiva interacción.

PALABRAS CLAVE: Imágenes técnicas. Sociedad informatizada. Estética base de datos. *Newsgames*. Web – internet y sociedad.

Referências

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BARBOSA, Suzana. **Jornalismo digital em base de dados (JDBD):** um paradigma para produtos jornalísticos digitais dinâmicos. 2007. 331 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas) -- Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, v.1)

BOGOST, Ian; FERRARI, Simon, S. ; SCHWEIZER, Bobby. **Newsgames:** journalism at play. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2010.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha..** São Paulo: Ed. 34, 2010.

ELIAS, Norbert. **O Processo civilizador.** 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

ENGELS, Friedrich. El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre. In: MARX, C. ; ENGELS, F. **Obras escolhidas.** Moscou: Editorial Progreso, 1980. p. 66-79.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta:** ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011. (Coleção Comunicações).

GREENFIELD, Adam. **Everyware:** the dawning age of ubiquitous computing. Berkeley: New Riders, 2006.

GUMBRECHT, HansUlrich. **Produção de presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, Ed. PUC-Rio, 2010.

HILLIS, Ken. **Sensações digitais:** espaço, identidade e corporificações na realidade virtual. São Leopoldo, RS: Editora Unisinos, 2004.

KERCKHOVE, Derrick de. **A Pele da cultura:** investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.

MACHADO, Arlindo. As Imagens técnicas: da fotografia à síntese numérica. In: _____. **Pré-cinemas & pós-cinemas.** Campinas, SP: Papirus, 1997.

MANOVICH, Lev. **The Language of new media.** Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MICHAUD, Yves. **El Arte en estado gaseoso:** ensayo sobre el triunfo de la estética. México: FCE, 2007.

MIRANDA, J. A. Bragança de. **Corpo e imagem.** Lisboa: Nova Vega, 2008.

PISANI, Francis ; PIOTET, Dominique. **Como a web transforma o mundo:** a alquimia das multidões. São Paulo: Senac, 2010.

SACKS, Warren. Network aesthetics. In: VESNA, Victoria. (Ed.) **Database aesthetics:** art in the age of information overflow. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007. p. 183-210.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. 7.ed. São Paulo: Cultrix, 1975.

TALON-HUGON, Carole. **A Estética**: história e teorias. Lisboa: Texto&Grafia, 2009.

VESNA, Victoria (Ed.). **Database aesthetics**: art in the age of information overflow. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.

Kati Caetano

Professora Titular do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens e do Curso de Jornalismo da Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas, da Universidade Tuiuti do Paraná (FCSA/UTP).

Coordenadora do Grupo de Pesquisa "Imagens, Sentidos e Regimes de Interação" na Universidade Tuiuti do Paraná (FCSA/UTP).

Mestrado em Linguística pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP).

Doutorado em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP).

Pós-doutorado em Semiótica, pelo CNRS - Centre National de la Recherche Scientifique, Paris, França.

Pós-doutorado em Comunicação pela Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Assessora ad hoc da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP)

E-mail: katicaetano@hotmail.com

Recebido em: 01/04/2012

Aceito em: 04/07/2012