

# No limite do olhar: imagem, urbanidade e tecnicidade<sup>1</sup>

Rosamaria Luiza (Rose) de Melo Rocha<sup>2</sup>

## RESUMO

Tomando como base reflexiva o filme *Os olhares de Tóquio*, de Jean-Pierre Limosin, o artigo problematiza, de forma sintética, visões de mundo e cenários analíticos que abordam a relação entre cultura midiática, tecnologia e cognição. Propõe, como ponto de partida, tematizar o processo de educação do olhar na recente experiência urbana.

**Palavras-chave:** Cultura; olhar; mídia; cognição.

## ABSTRACT

*Based on reflexive approaches with Os olhares de Tóquio (Jean-Pierre Limosin), the article focuses, in a synthetic way, compositions related with media culture, technology and cognition. Also proposes critical tematizations on image, urbanity and pedagogy of view.*

**Keywords:** Culture; view; media; cognition.

<sup>1</sup> Este artigo dialoga com resultados parciais do projeto de pesquisa "Imagens limiares e visualidades juvenis", desenvolvido no Núcleo de Pesquisa em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM-SP.

<sup>2</sup> Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA-USP, com pós-doutorado em Ciências Sociais (Antropologia) pela PUC-SP. Professora e pesquisadora. Jornalista em mídia digital.

**A** imagem é de uma cidade. Uma metrópole-néon, verdadeira urbis-mídia. O filme é *Os olhares de Tóquio*, de Jean-Pierre Limosin, cuja ambientação remete à construção do olhar no cenário pós-moderno. Nessa representação cinematográfica, a tecnologia está irremediavelmente acoplada à dinâmica da visibilidade. Na metrópole de Limosin não mais existiria aparato sensorio-cognitivo capaz de operar a clássica dicotomia natureza/cultura. Sem o pretender, o cineasta confirma a paradigmática hipótese jamesoniana<sup>3</sup> de que as imagens constituem-se, hoje, em uma nova naturalidade. A Tóquio pela qual freneticamente circulam os personagens do filme tem nas imagens sua segunda e talvez mais impactante ambiência. Como em *Sun City*, megacomplexo turístico localizado nas imediações de Johannesburgo, África do Sul, o artifício traveste-se de natureza, e a natureza torna-se presa da ficcionalidade<sup>4</sup>.

Cidade-videogame, nela proliferam as “máquinas de visão”<sup>5</sup> e os jogos de acaso, suscitando uma experiência perceptiva que Walter Benjamin (s/d), de forma visionária, notava como sendo um caminhar em duplo registro: entre o onírico e o desperto, sensação claramente mencionada por “K”, ou “Quatro Olhos”, personagem central do filme e, não por acaso, um produtor de jogos eletrônicos. A trilha sonora que embala os devaneios de “K” não poderia ser outra: música eletrônica, a mesma *tecnomusic* que conduzira, em outro filme recente, *Corra, Lola, corra*, de Tom Tykwer, o deslocamento ou, antes, a perfuração da cidade por corpos em movimento. Perder-se na cidade é, afinal, a única forma de se encontrar.

Na cultura da hipervisibilidade, o olhar, sentido educado na experiência urbana, é cada vez mais “embaçado”, como se a luz da cidade se tornasse, por definição, bruxuleante: vê-se muito; olha-se pouco. A visão perde sua dimensão indagativa para, languidamente, deslizar por superfícies

<sup>3</sup> Ver, principalmente, Jameson (1991: 115-143).

<sup>4</sup> Em *Sun City* há uma reconstrução detalhadamente planejada e asséptica de praias artificiais, com rochas e insetos hiper-realistas, entre outros detalhes. Os parques situados no entorno, por sua vez, repletos de “animais selvagens em seu habitat natural”, pretendem propiciar aos turistas uma verdadeira e cinematográfica sensação de contato com a natureza.

<sup>5</sup> Cf. Virilio (1984: 13-32; 99-118).

imagéticas. Ela, que, com o nascimento das metrópoles e das ferrovias, aprendera a perceber imagens em movimento, torna-se agora incapaz de perceber senão em movimento. Estar em trânsito é imperativo e, ao mesmo tempo, a base da constituição existencial: corro, logo existo.

O espaço urbano é atravessado, perfurado pelo tempo, pelos fluxos de pessoas e imagens, por sons e variados ruídos. Em tal contexto, a visão é “trucada”, compulsoriamente desvelada em sua potência de construção e em sua dinâmica de remontagem. Impossível contemplar essa paisagem babélica. Dela, emerge uma sensibilidade de zapeador, uma habilidade de pular de *flash* em *flash*, de cena em cena, de registro em registro. O jogo de sociabilidade é o da *performance*. As superfícies imagéticas dão lugar a eletricidades visuais, a temporalidades de sensibilização.

Tampouco a noção de verdade permanece sólida. Em *Os olhares de Tóquio*, a palavra *true* está presente em letras garrafais em um único lugar: a fachada, de vidro, de um salão de beleza, lugar, por excelência, de construção de imagens, de *looks*, de jogos de aparência. É neste cenário que assistimos às aventuras de “K”, um jovem caçador de simulacros, obcecado por vingar-se de todos aqueles que se deixam levar pelas aparências ou, ainda, dos que fingem ser o que não são.

Segundo Taylor e Saarinen (1994: 2), “na cultura do simulacro o lugar do engajamento comunicativo são os *media* eletrônicos”. É aí que se faz, hoje, segundo postulam, o grande questionamento do ser. O desafio lançado por esses pesquisadores diz respeito, ainda, a uma mudança de patamar na própria embocadura teórica da comunicação. Seguindo o que nos propõem, vemos os comunicólogos pleitearem a função de imagólogos, preocupados em recriar uma prática comunicativa que aproxime reflexão e ação concreta, criando um pensamento – sobre imagens, comunicação

e tecnologia – que “tome as ruas”. Rua que, na “simcult”<sup>6</sup> defendida pelos autores, é a própria mídia eletrônica.

Vivendo o espaço da rua como tempo de simulação, “K” faz da cidade seu jogo eletrônico exponencial. É esta transposição real/simulado/real a base de seu peculiar ativismo simbólico. Tromba com pessoas como se ultrapassasse imagens, vive imagens como se pudesse tocá-las. Seu ritmo é o da transposição, seu pensamento é hipertextual.

Mais do que uma abstração ou formulação teórica, na cultura midiática a tecnologia é estilo de vida, visão de mundo, lógica de pensamento. Como diz o pensador e urbanista francês Paul Virilio (1984: 260), ao analisar a experiência do homem contemporâneo, somos hoje habitantes de um tempo, bem mais que de um espaço. Os encontros se dão temporalmente, em movimento: no metrô, nas casas noturnas, nos ônibus, nas redes de transporte virtuais, caminhando rapidamente em ruas ou pensamentos. Encontrando-se em *methafora*.

Viajantes de uma nova era, aos navegantes cibernéticos o oceano de informação permite, de fato, que se experimentem novos vínculos temporais. O tempo marcado pelo relógio, cronológico, passa a conviver com outras temporalidades, como o tempo real dos computadores. Também altera-se a relação com o tempo histórico, definido pela articulação entre passado, presente e futuro.

A velocidade e a aceleração ensinam a viver com intensidade absurda o aqui e agora, ocasionando por vezes uma ruptura abrupta com o passado, com o mundo das tradições e da memória, até mesmo a de curta duração. Neste “presente total” também o porvir perde consistência, como se já não mais se tivesse tempo para sonhá-lo e planejá-lo, como se já não fosse possível parar para construir projetos de longo prazo, tamanha a urgência de se dar conta das demandas do presente imediato. Juvenilizados, tornamo-nos melancó-

<sup>6</sup> Neologismo, sugerido por Taylor e Saari-nen em *Imagologies. Media philosophy*, que significa “cultura do simulacro”.

licos quanto ao futuro. Os jovens de *Os olhares de Tóquio* não planejam. Agem. Não se envolvem. Interagem. Não se movimentam. Circulam alucinadamente. São em essência presas inerciais.

A linearidade cede sua vez. Entra em cena a descontinuidade, ela se torna visível; a complexidade do mundo, aparente. E, diante desta complexidade, os grandes modelos ordenadores da Razão, da política etc. são incessantemente questionados. Tem-se, a todo instante, de reconstruir as próprias referências, de enfrentar o inesperado, o imprevisível. Está-se em contato com uma infinidade de mundos, alguns puramente imagéticos, virtuais, nos quais a identidade revela-se em toda a sua multiplicidade e spectralidade. Ela circula e se reconfigura em incessantes, e não menos efetivos, jogos de espectros.

Na cultura midiática, da predominância de signos visuais e de olhares tecnicamente mediados, as imagens, apreendidas com base em interfaces ou mediações (veículos automobilísticos e audiovisuais, carros, televisão, tela do computador etc.) são eventos paradoxais. Esfinges, de um lado. Auto-explicativas, de outro. Imagens limiares, zonas limítrofes onde o “nada mostro” é a *double face* do “tudo revelado”. Estranha sedução que convida à velocidade de sensibilização e não a uma constância de interpretação. Hábito de limpador de vitrina, acostumando-se a olhar em transparência, através e apesar dos objetos, deixando de lado o que ficou apenas sugerido, o apreendido através de associações, de visão periférica.

Personagem do filme de Limosin, um angustiado detetive, paradigma da investigação em terreno clássico/moderno, é em tal cenário incapaz de identificar pistas, de conectar rastros, de escavar sentidos. Esse investigador *blasé* é desprovido de curiosidade. Apenas o que lhe encanta é a reconstituição imagética, a pura fabulação representati-

va que lhe permite desenhar retratos-falados de criminosos. Retratos que, exatamente por serem fabulosos, são cópias perfeitas do original. É este retrato-fabulado que, no decorrer do filme, permitirá que capture “K”. Rende-se à constatação: não há verdade, apenas a verdade não essencial e, exatamente por isso, a mais reveladora.

Façamos uma breve pausa. Convido-os a analisar o seguinte conceito de comunicação, sugerido pelo sociólogo alemão Manfred Fassler (1997):

utilizo comunicação como conceito de um processo horizontal, aberto, através do qual o conhecimento pode ser organizado, mas não determinado. Nesse sentido, comunicação não é uma norma padronizada de processar informação; é uma hipótese que inclui interpretações e transformações de sentido e de horizonte. Comunicação é sempre vinculada a capacidade (tecnológica, instrumental, infra-estrutural) e a competências. Ela deve ser lida (e entendida) em duas direções simultâneas: na direção de um sistema social e na direção de um sistema físico.

Para autores como Beatriz Sarlo (1994: 99-158), na sociedade do consumo da comunicação passa-se irremediavelmente a produzir e consumir cultura tecnicamente mediada, experiência que rearranja, de modo original, o corte rural/urbano e a separação real/ficcional. Da sociedade midiática emerge uma nova cartografia cultural – não mais existe uma única cultura legítima – e uma nova dinâmica de visibilidade – o olhar humano perde seu valor testemunhal, e o olho eletrônico ganha *status* de “justiceiro”. A mídia é o oráculo e o sábio pós-moderno legislando sobre contingências.

Na interpretação de Taylor e Saarinen (1994: 9), os meios de comunicação assumem, historicamente, uma dupla função. Desempenham, no modernismo, um papel central na criação e manutenção da cultura da homogeneidade: “dos

jornais e revistas ao rádio e à televisão, o processo econômico foi regulado através da criação de um código universal para interesses uniformes”. No pós-modernismo, trata-se de criar e manter uma cultura da heterogeneidade: “do hipertexto e e-mail ao vídeo e à realidade virtual, o processo econômico é regulado através da criação de códigos múltiplos para interesses locais” (Taylor e Saarinen 1994: 9).

Poder-se-ia definir cultura midiática considerando o potencial agregador das mediações técnicas, capazes de tecer, de um ponto de vista tanto estrutural quanto simbólico, uma trama multifacetada e, ainda assim, amplamente compartilhável. Mas, de fato, o que compartilhamos? São várias as formas de se responder a essa questão. Vamos, por ora, examinar duas visões de mundo que sustentam recorrentes tendências de leitura.

A primeira percebe a cultura midiática com base em sua estrutura interna, em suas dinâmicas endógenas. Podemos, metaforicamente, pensar no martelo, engendrando uma “cultura” específica de marceneiros e ferreiros, podemos citar a máquina de escrever, efetivando uma cultura da escrita datilografada em diversos ramos do trabalho e da vida cotidiana, com regras próprias, novas possibilidades e interdições. Podemos considerar o arado, estabelecendo uma nova cultura do “cultivo” do solo. Cultura, nesta definição, estaria, em resumo, ligada à utilização de um artefato que condiciona, mesmo que não determine, as utilizações que dele serão feitas, os resultados finais a que se chegará e os desdobramentos desta utilização.

Podemos, agora, raciocinar sobre a tevê e o computador, que possibilitam manipular novas tecnologias do conhecimento e exercitar dinâmicas perceptuais particulares. Assim como o arado para a agricultura, criam-se e incorporam-se a nossas vidas, ao longo da história, novas ferramentas de cultivo, de produção do saber e de armazenamento de co-

nhcimentos e de informação, seja sob a forma de textos, seja sob a forma de imagens. O computador parece abarcar várias destas funções: é tanto um arado quanto um grande estaleiro, apenas para citar um exemplo. Por outro lado, este objeto, com autonomia, imporia limites, ou melhor, conformaria a prática do usuário.

E por que se diz que, com o computador, também se realiza uma ação cultural? Por que com seu uso é criada uma prática coletivamente compartilhada, com regras próprias? Sim, é claro, mas também porque ele concretamente participa das representações que se fazem do e no mundo, dos processos de criação e compartilhamento de linguagens, ritmos e informações que oferecem um panorama simbólico, informacional e imagético da existência, de nosso tempo, de nossa sociedade.

Pode-se visualizar este quadro ao se pensar na TV e, por consequência, na cultura televisiva. Diz-se que ela, a tevê, não é mais uma janela para o mundo. Agora, seria o mundo, a sociedade que se “produziria” para a TV, inspirada em sua lógica de visibilidade, circularidade e auto-referência. Os limites entre os mundos imaginários e o da experiência dita real tendem a se misturar.

Há aqui uma peculiaridade, um problema na interpretação que se centra no objeto. Isso porque objetos comunicacionais não existem sozinhos. De um lado, dependem de processos eletrônicos e informacionais sofisticados. De outro, estão ligados a processos sociais e simbólicos também sofisticados e complexos. Chega-se assim à segunda interpretação.

Outra tendência é definir cultura midiática exatamente com base nos usos que se fazem de objetos e produções comunicacionais e, mais, analisar toda a gama, toda a rede de apropriações, reutilizações, incorporações e modificações que sofrem ao longo de processos de adoção. Aqui, o foco



da análise se desloca do objeto para o sujeito, da previsibilidade ao erro, à surpresa e à falibilidade.

Objetos, nesse caso, sofrem a interferência da subjetividade do usuário. Ao utilizá-los, mesmo que simbolicamente, sua delimitação estrutural é “forçada”, atribuindo-lhe novos usos, criando novas possibilidades de significação. Ou seja, é a subjetividade humana que cria, com base no uso de um dado objeto, a rede, a malha cultural. Se imaginarmos aqui que a comunicação é uma grande teia, um grande tapete, analisaríamos o computador como um tear. A trama, a tessitura final do tapete não seria independente do objeto (tear/computador), mas seu resultado final traria igualmente as marcas do movimento, da criatividade e da falibilidade do sujeito que o utilizou. Sujeito e objeto estão entrelaçados. Permanece ainda um espaço de autonomia do sujeito.

Mencionar um espaço de autonomia, de ação livre do sujeito não implica esquecer algumas questões. Há, sempre, certa delimitação imposta pelas características do objeto que se utiliza. Dificilmente, com um tear, será produzido algo muito diferente de um tecido, de um tapete. Dificilmente este objeto será recriado ou readaptado a uma função muito diversa daquela para a qual, digamos assim, ele foi concebido. Talvez alguns desses objetos só possam ter sua função subvertida por uma iniciativa artística. E certamente vários de vocês se lembrarão de um caso assim, em que um liquidificador ou uma lata de sopa se transforma em tema de um quadro ou de uma instalação.

Mas suponha que, em vez de um tear, tenha-se em mãos algum dos famosos meios de comunicação. Foram vários os instrumentos, as ferramentas de comunicação que desenvolvemos ao longo da história: lembremo-nos do telégrafo, do telefone, do rádio, da tevê, dos satélites e tantos outros. O que muda com essas “ferramentas”? Elas parecem en-

trar muito rapidamente na vida cotidiana, popularizando-se e disseminando-se pelos mais diversos cantos do planeta, sendo apropriadas pelas mais diversas culturas.

Parece, ainda, que o resultado final, os usos que se fazem destas tecnologias nem sempre correspondem aos inicialmente pretendidos. As tecnologias de comunicação tendem a ser mais flexíveis, mais permeáveis e, por outro lado, mais abrangentes e penetrantes. São, contudo, mais sujeitas à ação humana. Pensemos, por exemplo, no caso da Internet, inicialmente concebida como ferramenta fundamentalmente militar, estratégica, sendo depois encampada pela universidade e, a seguir, pelos mais variados setores da sociedade.

Provavelmente, neste ponto, muitos estarão se perguntando sobre quem deteve, ao longo dos anos, o direito de propriedade desses meios de comunicação. Há, sem dúvida, uma larga distância entre um computador pessoal e a tela que propaga emissões de uma rede de TV privada. Desta complexa discussão destaca-se o seguinte aspecto: quais os usos individuais e sociais que foram feitos destes meios? Como eles, pouco a pouco, passam a fazer parte de nossa vida? Como interferem nas dinâmicas de sociabilidade, na formação da identidade? Como, enfim, passam a fazer parte de nossa cultura? Ou como, de outro lado, criam uma cultura própria.

Falar de cultura midiática significa identificar como comportamentos, sociabilidades e sensibilidades se alteram, interagem com e sucessivamente bricolam a produtividade programada de tecnologias de comunicação. Significa também localizar como tramas, malhas culturais se constroem e são compartilhadas com base na utilização de determinado meio ou ferramenta de comunicação e informação, criando mensagens e experiências perceptivas específicas. Significa, além disso, avaliar como o processo resultante

da utilização desse meio ultrapassa os limites do objeto e do sujeito (produtor e/ou usuário) e se dissemina ou causa impactos em toda a sociedade.

Para voltar ao exemplo do arado, pode-se pensar em como sua adoção, com o passar do tempo, impacta a produção, o cultivo e o armazenamento de alimentos, interferindo na organização econômica da sociedade, modificando a relação campo/cidade e o próprio consumo do que era produzido, permitindo, por exemplo, o desenvolvimento e a consolidação de novos contextos de trabalho, práticas alimentares e hábitos corporais.

Voltando-se ao objeto computador, faz-se necessário ressaltar que não se concebe a cultura tecnológica separadamente de uma sociedade da comunicação. Cultura midiática, portanto, implica considerar que computadores, redes, satélites, TVs etc. compõem, conjuntamente, um ambiente de comunicação. Esse ambiente é multimidiático, ou seja, nele convivem, interagem e se hibridizam diversos meios, ritmos e linguagens. Esse ambiente de comunicação, por sua vez, interage e interfere em outros processos sociais. Na atualidade consideramos que as culturas são cada vez mais multiculturais, e os indivíduos, multiidentitários.

Se partilharmos, ao analisar as redes midiáticas contemporâneas, da pergunta “Mas o que afinal as pessoas estão fazendo com todo esse aparato?”, é importante mencionar o óbvio: o dito impacto tecnológico não é sentido, vivenciado e incorporado de forma linear, homogênea ou unidirecional por todos os indivíduos, segmentos sociais, territoriais e mundiais. Ou seja, nem todos os indivíduos, gerações, grupos sociais, países etc. irão receber e adotar uniformemente ou manipular igualmente tais recursos.

Tecnologia, pois, não seria apenas um processo material, objetivo, que resultaria em produtos igualmente materiais e objetivos. Seria parte, peça fundamental de um grande

xadrez, composto tanto de uma dimensão física quanto de outras “imateriais” e subjetivas, bastante inter-relacionadas, com várias saídas e entradas.

Tecnologias informáticas, computacionais, caminhariam lado a lado com o campo midiático, dos meios de comunicação de massa, fundamentalmente a televisão, ambos funcionando como receptáculos, como armazenadores da memória coletiva e como propagadores de, literalmente, visão de mundo. Ou seja, também estariam processando, produzindo e veiculando imagens, narrativas, discursos etc. que oferecem a homens e mulheres panoramas e modelos interpretativos do mundo em que vivem, bem como referências lingüísticas, modos de “falar” e de “ver” também peculiares.

Também em linhas gerais, vêm-se neste caso os meios e recursos informacionais sendo utilizados como instrumentos, ferramentas de alargamento do modelo corrente de conhecimento. Tal possibilidade se daria, em resumo, pelas características descentralizadas, multimidiáticas e hipertextuais dos meios e redes tecnológicas. É, assim, possível dispor de mais possibilidades de “representar” o conhecimento e exercitar o raciocínio.

Seria ainda possível, por exemplo, obter, com as redes, conhecimentos que de outra forma não estariam disponíveis, rompendo-se alguns monopólios – da escola, das universidades, do Estado etc. – e algumas barreiras – de espaço geográfico, institucional, entre outras.

O modelo de conhecimento seria aqui o de uma grande rede, com múltiplos nós, cada qual se desdobrando em novas conexões. Nessa rede, os *links* possíveis são vários e, ainda que o seu conjunto total seja limitado, não haveria um percurso definido para aquele que entra nela e, ao entrar, também deixaria nessa rede suas marcas, podendo interferir, com sua própria produção, nessa estrutura, já que

ela seria permeável e fisicamente capaz de acolher novas intervenções.

Há significativas mudanças, ainda em curso, referentes ao patamar e à concepção do saber; às possibilidades de adquirir, selecionar, produzir, armazenar e trocar conhecimento; aos processos físicos e sociais de produção, processamento e veiculação de informação; às relações de poder, pedagógicas e estratégicas relacionadas ao saber, ao conhecimento e à informação; e às possibilidades e ao contexto de exercício dos processos de cognição humana em cenários tecnológicos, midiáticos e informacionais. Retorna, nesse ponto, o dilema de “K”, personagem de *Os olhares de Tóquio*, que deu início a nossa narrativa. Cabe-nos escolher os olhos – e os óculos – com os quais iremos vê-la.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENJAMIN, Walter. *Walter Benjamin. Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- FASSLER, Manfred. “Cybernetics or remote control? Hybrid forms and electronic democracy”. Anais Completos do evento NTC/Super Cyber. São Paulo: NTC (ECA-USP), 1997.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.
- SARLO, Beatriz. “Culturas populares, novas e velhas”, in SARLO, Beatriz. *Cenas da vida pós-moderna*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- TAYLOR, Marc & SAARINEN, Esa. *Imagologies: media philosophy*. Londres: Routledge, 1996.
- VIRILIO, Paul. *L’horizon négatif*. Paris: Galilée, 1984.