



Três Observações sobre a Tecnosopia: a Construção Histórica da Percepção e os Regimes de Visibilidade¹

Tadeu Capistrano

Universidade Federal Fluminense (UFF)

Resumo: Estudar um regime de visibilidade implica relacionar um sistema de dispositivos destituído de um sujeito prévio a este território em contínuo movimento e transformação. Nestes movimentos, o que muda são certos traços que compõem o campo no qual as percepções são construídas, por meio de forças heterogêneas. Através de uma análise do sentido da visão neste composto coletivo de dispositivos dispersos em um estrato social, pretendemos fazer neste *paper* uma pequena cartografia dos modos de observação na passagem do regime disciplinar que, segundo Michel Foucault, caracteriza a sociedade industrial, para as modulações operadas pela sociedade de controle, termo usado por Gilles Deleuze para definir o regime pós-industrial.

Palavras-chave: regimes de visualidade, tecnologias da imagem, subjetividade.

I. Os olhos distorcidos

"Naquela época, o ardor científico não povoava ainda o meu espírito. Saboreava, sim, à pura alegria de um poeta a quem acabava de ser revelado um mundo maravilhoso. Não falava a ninguém dos meus prazeres solitários. Fechado com meu microscópio, consumi os olhos, dia após dia, noite após noite, a contemplar os prodígios que ele me mostrava. Era como o homem que, reencontrando o antigo jardim do Éden, em todo seu primitivo esplendor, resolvesse gozar sozinho, não revelando aos mortais o segredo do local".

O pequeno fragmento de *A lente de diamante*, escrito em 1858 pelo ainda obscuro escritor irlandês Fitz James O'Brien (1828-1869) traduz o fascínio com que a segunda metade do século XIX se deparava: a proliferação de aparelhos óticos que multiplicavam os pontos de vista deixando "obsoletas" as capacidades visuais do olho

nu. Cada vez mais desnudada pela tecnologia emergente, a visão moderna vai ser revestida com uma pesada roupagem técnica que vinha sendo construída desde o Renascimento, e tomando impulso no crepúsculo do século XVIII com o aperfeiçoamento das câmaras obscuras.

Segundo Jonathan Crary (1993:27), a câmara obscura constitui parte da ampliação das ciências de observação dos séculos XVII e XVIII que contribuíram para a produção de um modo de visão objetivo, destinado a edificar através da “verdade” da representação, da visão "natural", o "progresso" humano. Para Crary este aparelho possui uma múltipla identidade, uma confluência de forças, já que nele havia um agenciamento de discursos e práticas, uma vez que ele representa um estrato social formado de planos de enunciações e de visibilidades (Deleuze, 1987: 57). A câmara escura como modelo ideal de observação se limita aos séculos XVII e XVIII, transformando-se em mais uma atração ilusionista no século XIX: ironicamente, de instrumento propagador da verdade, ela passa a ser um aparelho dissimulador da "verdade".

Nessa máquina ocorre uma experiência espaço-temporal de imersão e presença: como uma metáfora do aparelho ocular, a câmara escura é uma tecnologia de observação do mundo externo dentro de um mundo interno e ao mesmo tempo de *auto-observação*. Entrar na câmara sugere a possibilidade de entrar no cérebro e “saber” sobre a visão: ela se torna um elemento catalisador de forças antagônicas. Um desses vetores parte de um mundo externo para um interno, quando se observa o que está fora; e outro que vai do mundo interno ao externo, quando se observa o que há dentro: o observador, através de um sistema maquínico, na dinâmica *olho no olho*, configura o conhecimento de si e do mundo (Crary, 1993:30). Neste gesto a *meraviglia* agora vai se deslocar para a relação de *poder saber* sobre o corpo humano e o sentido da visão. Portanto, essa "metafísica da interioridade" do observador expressa uma visão descorporalizada, o corpo torna-se apenas um mero intermediário de um olhar ligado à Razão.

A visão operada na ótica clássica através da cisão entre o sujeito e o objeto produzida pelo modelo da câmara escura, começa a ruir no século XIX, com a emergência das ciências fisiológicas e as imagens estereoscópicas (Crary, 1993:118), relacionadas com

a percepção de um espaço ilusório. A partir desse momento a visão vai ser incorporada, tendo como novo modelo o estereoscópio, um artefato através do qual as imagens serão estudadas como fruto e efeito do agenciamento entre o homem e a máquina. Esta visão moderna vai fundir a retina às lentes e examinar a observação apartando-a da temporalidade cartesiana da câmara escura para a mensuração do corpo na sua a-temporalidade.

A proliferação dos estudos fisiológicos em consonância com o desenvolvimento técnico do século XIX reconfigurou as práticas sociais: a ciência moderna embaçou o sentido da palavra "natureza", na medida em que os artifícios tecnológicos começaram a aderir à estrutura biológica humana e, por outro lado, o mesmo movimento ocorre com a técnica, cada vez mais naturalizada. Neste contexto, as idéias baseadas em matrizes empíricas começam a ruir, pois sujeito e objeto não mais se apresentam como instâncias isoladas, mas como forças que se absorvem num processo mediado tecnologicamente.

Um dos impactos do desenvolvimento das técnicas modernas sobre o olhar reside na sua potencialização propiciada pelas próteses que amplificam as percepções espaço-temporais do humano, ou seja, a capacidade de enxergar dimensões limitadas pelo "olho nu". Esta roupagem tecnológica conferida à observação interfere no modo de pensar o mundo, isto é, se a visão clássica, pautada pelo modelo da câmara escura, era destinada a transmitir uma única perspectiva da realidade, a visão moderna vai cada vez mais dissecá-la, esquadrihá-la e operar uma taxonomia minuciosa a partir das teorias baseadas nas leis físicas e no biologismo que regem o "natural"

O olhar clínico da ótica fisiológica vai dominar todo o saber hegemônico nessa área durante o século XIX (Foucault, 1980:122). Uma das funções dessa veia da ciência será o estudo dos processos da atenção ligados à persistência das imagens na retina (Crary, 2001:84). As pesquisas sobre os limites da atenção relacionados com a valorização do conhecimento científico-tecnológico representa uma espécie de pacto com os processos de industrialização que se utilizam dos aparelhos óticos para medir as capacidades de concentração. Este processo esteve em harmonia com as

engrenagens da sociedade disciplinar, conceito que Foucault (1997) cunhou para fazer uma análise da passagem das sociedades “de soberania” para as industriais ou “disciplinares”, no final do século XVIII. A partir dali, durante todo o século XIX e a primeira metade do século XX, vigoraram determinadas tecnologias de poder e de saber visando a produção de “corpos dóceis”, imprescindíveis para o bom funcionamento das sociedades industriais. Tais tecnologias apontaram para o esquadramento do tempo e do espaço e, a partir desse processo, para a interiorização da “disciplina”. Nesse contexto, Foucault analisa a arquitetura panóptica como um dispositivo de poder-saber que visava à interiorização do olhar vigilante. Recorrendo ao arsenal teórico foucaultiano, Crary observa que o conhecimento adquirido por meio dos exames anatômicos do corpo humano, empreendidos principalmente na primeira metade do século XIX pelos estudos fisiológicos, serviram de base para a formação de um novo tipo de sujeito/subjetividade capaz de satisfazer as exigências da produtividade na era industrial, impulsionando as tecnologias nascentes do poder disciplinar, cujos processos de assujeitamento visavam a “docilização” dos corpos.

Uma das bases da construção desses corpos ortopedizados para as linhas de montagem fabris, é o fato de que a velocidade desses novos regimes de produção trazem o problema da desatenção, já que os indivíduos, a maioria imigrantes rurais, ainda sofriam um processo de adaptação com relação aos ritmos mecânicos. A desatenção no trabalho propagava uma desordem em série, já que nesses espaços os corpos eram distribuídos nas linhas de montagem desempenhando uma função específica, cada uma diversa da outra e todas perfeitamente coordenadas e sincronizadas. O conjunto desses corpos operava como uma sinfonia industrial, uma complexa megamáquina. Para que a produção industrial fosse bem sucedida era fundamental que cada “peça” funcionasse bem, pois uma dependia da engrenagem da outra.

O problema da atenção, portanto, tinha sérias implicações econômicas, criando a necessidade de uma "ortopedia" da visão ligada a uma sincronização do globo ocular e das mãos ao executar atos repetitivos nas linhas de montagem. Este problema dos

“tempos modernos” vai solicitar um conhecimento preciso das faculdades óticas e sensoriais do homem que caberá a fisiologia emergente do século XIX examinar. Cabe lembrar que um dos poucos lazeres da classe trabalhadora estava ligado às feiras populares que exibiam diversas atrações: desde aberrações circenses até experimentos científicos, entre eles alguns relacionados aos estudos da ótica como os vários “tecnoscópios”. Estes aparelhos, além de funcionarem nas feiras de atração como brinquedos, serviam como experimento para treinar o olho através do direcionamento que as primeiras imagens em movimento solicitavam, que, por sua vez, influenciavam nas capacidades de concentração do indivíduo no seu ponto de observação. Assim, os espaços e o tempo para o lazer foram aproveitados pelos moldes disciplinares da megamáquina industrial.

No início do século XIX os estudos da persistência da retina na construção da imagem produziram diversos saberes sobre o corpo humano em termos de mensuração anatômica, dando margem para o surgimento de uma fisiologia experimental. Neste contexto, a psicofisiologia da percepção usou um olhar analítico para produzir imagens técnicas que eram utilizadas para treinar o olho e simular movimento. Cabe lembrar que ainda nessa época, engenheiros e físicos utilizaram as deficiências do olho para criar, entre as várias ilusões óticas, as famosas anamorfozes, deformações operadas a partir “de uma projeção de formas para além delas mesmas, de maneira que elas se dilatam, quando vistas sob determinado ângulo” (Baltrusaitis, *apud*. Hocke, 1986:201). Entre os pensadores experimentais da anatomia e das imagens em movimento, estão Eadweard Muybridge e Etienne-Jules Marey. Ambos dividiram e sintetizaram o movimento em fotogramas para simular e examinar os processos que constroem a percepção. Este processo, ligado ao imaginário científico do século XIX deu início ao cinema: antes de se tornar um produto industrial, em suas origens, o cinema nasceu como curiosidade científica que também foi apropriado pelas feiras populares juntamente com outras curiosidades, entre elas as mencionadas aberrações e espetáculos circenses, a lanterna, etc. (Machado, 1997:78).

Dentro da tela

Se no século XIX começam a surgir estudos fisiológicos sobre o movimento a partir das imagens do pré-cinema, no século XX o impacto causado pela industrialização cinematográfica fez germinar um novo pensamento sobre a imagem em movimento que vai discutir entre outros temas a formação deste sujeito espectador e seus processos de identificação projetiva. Entre os tais estudos, a psicanálise vai se fascinar pelas fantasmagorias propagadas pela imagem cinematográfica relacionando-as a processos oníricos e complexos do inconsciente. Não só a teoria cinematográfica trouxe essa abordagem, mas os próprios cineastas vão trabalhar esta questão em seus filmes. É o caso de *Janela indiscreta*, que ocasionou uma verdadeira histeria dos estudos psicanalíticos relacionados ao cinema; estes passaram a relacionar o espectador com um efeito-sujeito contaminado de escopofilias e fetichismos. Porém este frenesi “voyeur” começou a ser configurado com as tecnologias escópicas do século XIX. O olhar passa a ter um impacto com o surgimento das primeiras imagens em movimento e, com ele, ocorre toda uma reconfiguração da relação entre as imagens, o seu consumo, a sua reprodutibilidade e a sua relação com os domínios da intimidade alheia, na medida em que este *primeiro cinema* se deteve em mostrar algumas comédias da vida privada. Porém, com as primeiras “atrações”, virá junto ao dispositivo cinematográfico a exemplo da fotografia, toda a “mística” da representação e seus pressupostos metafísicos. Esta relação entre a Representação, o cinema, a tecnologia ótica e seus outros dispositivos técnicos foi trabalhada no ensaio de Jean-Louis Baudry: *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*.

No seu conhecido texto, Baudry, comparando-o o dispositivo cinematográfico com o modelo da visão clássica, ou seja, como a produção das tecnologias do ver legitimarão o modelo de representação dominante, constituindo o olhar/sujeito como o centro da representação e, em torno dele, a organização de todo o código visual para condicioná-lo ao sistema padrão de representação. Comentando o texto de Baudry, Ismail Xavier lembra que quando o cinema entra em cena, introduzindo o movimento, ele se

organizou para esconder toda a descontinuidade que o constitui. O espectador vai ser “mimado” pelo cinema clássico, que vai colocá-lo na posição principal do protagonista, identificando-o com o drama, o iludindo:

Com isto oferece uma ‘representação sensível’ da metafísica ocidental que, desde pelo menos Descartes, opera a partir da oposição sujeito (da representação) e objeto (representado), onde a consciência se vê diante do mundo, separada dele, a ele transcendente, podendo tomá-lo como objeto. Os efeitos multiplicadores do poder do olhar oferecidos pela câmera e pela montagem fazem do cinema a encarnação deste sujeito ideal que o homem ocidental cultiva, sujeito que se vê como lugar originário do sentido (Xavier, 1991:360).

Nessa “perspectiva”, questões acerca da técnica e a vontade de ver nos trazem de volta a questão da *interioridade* do “sujeito”, pois, segundo Baudry, o cinema apresenta também um dispositivo, um espaço de confluência entre olhares e forças heterogêneos, na medida em que - também numa câmara escura - há um apagamento do corpo em prol de um colamento da retina à tela e a fusão deste “espaço sujeito” com a ideologia da representação. Este “apagamento” do corpo do espectador para uma visão logocêntrica, ou seja, acoplada aos ditames da Razão, é explorada pelo cinema nos filmes modernos de voyeurismo, como o já mencionado *Janela Indiscreta*, e em grande parte pela teoria cinematográfica que vigorou nas décadas de 60 e 70. Para o pai da psicanálise, em *Três estudos sobre a sexualidade*, a escopofilia ou voyeurismo é uma das membranas da sexualidade que pode levar o indivíduo a identificar *sujeitos* com *objetos*, subjulgando-os a um olhar dominador.

Como aponta Arlindo Machado, as imagens pré-cinematográficas, como como aquelas produzidas pelo? mutoscópio e pelo quinetoscópio, já eram propensas a escopofilia, pois eram oferecidas para serem “espiadas” eroticamente por meio de visores individuais. O cinema, nas suas origens, também não fugiu à a tentação escópica pois “foi concebido como um lugar (em geral escuro) onde se pode espiar o outro, onde a pulsão do olhar encontra um seio propício para ser ativada. O ‘pecado original’ do

voyeurismo está na base do próprio dispositivo técnico do cinema, está nas máquinas de espiar através de buracos, fendas (fenaquisticópio, zootrópio), ou através de visores (mutoscópio, quinetoscópio), está nas salas escuras, cavernas e peepshows, onde se pode refugiar para ver sem ser visto” (Machado, 1997:124).

Ainda hoje podemos dizer por um viés psicanalítico, que o prazer cinematográfico está diretamente associado ao desejo escópico de espiar o alheio por qualquer tipo de abertura, fresta, fenda, buraco ou janela, porém, para o nosso estudo, o que chama mais a atenção na maioria dos filmes de voyeurismo é que este “sujeito escopofilíaco” sempre se encontra confinado num espaço fechado, como num *panoptico* onde o seu corpo só possui vida em movimento quando a visão escópica é ativada e erigida de maneira mediatizada por uma tecnologia ótica.

Para exemplificar essa relação dos estudos psicanalíticos com o cinema, um dos filmes mais analisados acerca do observador cinematográfico é *Janela Indiscreta*. O paralelo janela/tela é um velho conhecido dos estudos de cinema. O filme de Hitchcock é precursor destas experiências meta-cinematográficas, na medida em que sintetiza a posição do espectador no cinema e o seu *voyeurismo* “falocêntrico”. O filme pode ser interpretado como uma reflexão sobre o cinema e sobre a dupla espectador/observador. De fora, protegido por uma janela/tela, o protagonista, Jeff exerce o prazer solitário de fazer o seu olhar penetrar – por meio de uma indiscreta luneta - nas janelas vizinhas. Condenado à imobilidade por conta de um acidente automobilístico, Jeff dedica seus dias a observar a vida alheia pela janela dos fundos do seu apartamento. Assim, entre um olhar e outro, este Olho imerso na escuridão do seu apartamento vislumbra o que parece ser um assassinato. Desconfiado, quer *olhar e saber* o que se passa do *outro* lado do pátio.

A partir de uma perspectiva psicanalítica, podemos nos perguntar sobre alguns “objetos” de fascinação do olhar de Jeff nas janelas privadas: além das personagens Liza, sua namorada interpretada por Grace Kelly, e a dançarina, é uma das vizinhas observadas, serem sujeitadas a uma visão tipicamente machista dos protagonistas do

cinema clássico, afinal, acaso as janelas como espelhos, separados pelo vazio do pátio, não refletiriam o *interior* de Jeff ? De todas as identificações possíveis, a mais óbvia apontaria para o assassino, pois sem dúvida existe uma característica comum aos dois: Jeff tem aversão ao casamento, enquanto o Outro consome tal aversão matando a sua esposa. Essa hipótese é confirmada perversamente quando o protagonista passa a se interessar mais por Liza, ao vê-la através da janela, a partir de uma outra perspectiva, na casa do assassino. Este lado homicida, ao que parece, é bem mais atraente para Jeff do que seu ambiente doméstico, *familiar*.

Esta relação com o Outro, observada na criação de um “duplo”, pode ser encaixada naquilo que Freud chamou de *a estranha familiaridade* (1976:273). . Em *Das Unheimliche* (“O Estranho”, na tradução em português) ou “A inquietante estranheza” ou o “Estranho familiar”, Freud mostrou o fato de os casos *Unheimliche* terem entre seus efeitos o de dissolver a substância que diferencia a realidade e a imaginação, o real e o fantasmático. A questão do duplo, exemplo de “inquietante estranheza”, estaria ligada a uma espécie de “narcisismo primário” a partir do qual o medo da morte relacionado à “angústia de castração” poderia, em princípio, explicar a duplicação como resistência à destruição. O assombroso é que, ultrapassando a fase primária de sua formação, o duplo que servira como preservação da imagem do corpo se transubstancia numa força sinistra (*unheimlich*) precursora da morte, por estar na sua origem investido de uma reação ao processo destrutivo. Portanto, a experiência *unheimlich*, vinculada ao duplo, estaria sempre associada a uma resistência à mortalidade. Para retardar a desagregação, o indivíduo se duplica, repetindo-se como se a morte fosse um elemento opositivo a ser negado e superado. Para Freud o sentido que abre para as vertigens da experiência do *Unheimlich* é, justamente, a visão. Uma aproximação com o sentimento *unheimlich* teorizado por Freud e *Janela Indiscreta*, de Alfred Hitchcock, pode ser operada a partir da expectativa de que através dos olhos do protagonista Jeff, algo venha a abalar a ordem familiar observada nas janelas. Pode-se dizer que Jeff, fraturado e imobilizado na cadeira, como o espectador de cinema, projeta um outro corpo nas janelas/espelho, criando um duplo,

que também pode destruí-lo. Esta leitura “psi” pode ser entrevista numa cena em que a janela do assassino está escura e vê-se apenas a ponta do cigarro aceso: quem olha quem nessa inquietante escuridão? Acaso Jeff, e inclusive o próprio “*espectador*”, estariam sendo observados?

Para Freud, olhar e ser olhado significa que o *voyeurismo* e o exibicionismo possuem uma matriz básica, pois olhar não é outra coisa que mirar-se no espelho do Outro. Este fato aparece claramente exemplificado na novela *Fantasma*, integrante da *Trilogia de Nova York* do escritor norte-americano Paul Auster: "Mas ele sabe que está sendo espionado?", pergunta desconcertado um dos personagens. E eis a resposta: "Claro que sabe. Ele precisa de mim, não é? Ele tem de saber, ou então nada faria sentido. Ele precisa dos meus olhos olhando para ele. Ele precisa de mim para provar que está vivo".

Distúrbios digitais

Desde o seu início, o cinema, sempre se correspondeu com outras linguagens visuais, e influenciou campos de visão ligados a outros saberes, como atestam os estudos de Paul Virilio sobre as relações entre guerra e cinema (1987), e de Lisa Cartwright, que aborda, na cultura visual, as ligações entre o cinema e a medicina (1995). Sempre houve um diálogo do cinema com suas tecnologias contemporâneas. Dos aparelhos óticos da segunda metade do século XIX até os aparelhos do século XXI, o cinema acoplou a linguagem de tais tecnologias as suas formas narrativas e a sua diegese. Atualmente, a partir desta relação, ele passa a reconfigurar de maneira radical a sua materialidade, na medida em que as tecnologias digitais abalam territórios clássicos como os da espectralidade, do autor e da enunciação narrativa.

Além de fagocitar a linguagem hipertextual dos dispositivos de visualidade digital, no cinema contemporâneo também há toda uma reconfiguração no que diz respeito ao observador e a constituição do “duplo” na medida em que as novas tecnologias inauguram um novo *design* do corpo humano e da visão. Se antes a atividade da observação *voyeurista* era do outro lado de uma janela, agora ela entra em várias

janelas e quebra as barreiras que costumavam separar interioridade e exterioridade, realidade e imaginação, através dos novos artefatos óticos ligados ao regime digital. Cada vez mais, o cinema vem tematizando a sua matriz básica – o Olhar - e os artefatos tecnológicos desenvolvidos para potencializar o seu prazer. Um exemplo é a realidade virtual produzida pelas imagens de síntese, que fabrica mundos artificiais passando da representação à simulação, trazendo a *Matrix* tecnológica para seus enredos, em filmes como *eXistenZ*, de David Cronenberg.

Nos seus primórdios, o cinema estava inserido num contexto disciplinar, a partir do qual os aparelhos eram meios sujeitavam a atenção através de sistemas de observação analógicos. Hoje, entretanto, podemos dizer que o “pós cinema” dialoga com dispositivos de simulação digitais correspondente aos “brinquedos” contemporâneos como os videogames e a linguagem hipertextual do CD-ROM.

Se em 1954, em *Janela Indiscreta*, filme-paradigma do voyeurismo cinematográfico, era uma simples câmera de fotos profissional que satisfazia a “pulsão escópica”, agora existem todos os tipos de câmeras de vídeo (mabuseanas ou não) que tanto podem capturar um papo ou uma imagem casualmente significativa, quanto registrar todos os movimentos de uma loira enquadrada num apartamento cheio de olhos, como a personagem/objeto de Sharon Stone no filme *Invasão de privacidade*. Para o pensador francês Paul Virilio (1994:86), esta desterritorialização do olhar dinamizada pelas novas tecnologias da visão traz a emergência de uma "nova disciplina técnica", a "visiônica", a partir da qual a criação de uma "visão sem olhar" estaria submetida a uma inteligência tecnológica e não mais humana.

Atualmente, estaríamos atravessando um período de transição rumo a um novo regime de poder; nessas mutações, também estão sendo deixadas para trás certas "formas de ver", enquanto novos paradigmas surgem ou permanecem insistentemente. O filósofo Gilles Deleuze vai apontar a crise da *sociedade disciplinar* e as novas formas de poder que transformariam as suas normas: se no regime da disciplina, analisado por Foucault, havia um modelo de poder que operava pela analogia entre as instituições de confinamento (lares, escolas, fábricas, asilos, prisões, hospitais, etc) visando à

distribuição do espaço e à ordenação no tempo, na *sociedade de controle*, hoje estes "interiores" são abalados por uma lógica ondulatória, na qual a dominação se daria por meio de cifras e senhas de informação, trocas flutuantes e uma nova experiência espaço-temporal que deflagraria um modelo de “prisão aberta”, onde os indivíduos entrariam numa lógica de controle contínuo, como na linguagem digital.

Na *sociedade de controle*, característica do capitalismo pós-industrial, o rápido desenvolvimento das técnicas de imagens digitais reconfigura as relações entre os modos de observações subjetivos que formulam o pensamento sobre o Observador e a Representação, pois as imagens de síntese, geradas por computadores, implantam "espaços" visuais onipresentes e modulares que se diferenciam dos espaços visuais miméticos e analógicos, como os do cinema, da fotografia e da televisão. Na contemporaneidade, as novas tecnologias da visão (realidade virtual, hipertextos, ressonância magnética, holografia, sensores, sondas, etc.) relocalizam o olhar e a percepção, em um plano separado do observador humano. A partir da reduplicação dos aparelhos óticos, temos um outro olhar, "protético", vinculado aos artefatos óticos digitais que alteram a visão, superando as capacidades do olho físico e, com isso, toda uma reconfiguração da fronteira entre “ver” e “ser visto” e da clássica figura do “duplo”, agora ligado ao múltiplo, aos “avatars”, ao tecnocorpo, ao pós-humano, que rompem as fronteiras espaço-temporais impostas pela organicidade. As imagens digitais, por não possuírem nenhuma referência a respeito da posição de um observador em um mundo "real", oticamente perceptível, formatam os modos de subjetivação contemporâneos, levando-os a navegar numa imensidão cibernética repleta de ondas que não cessam de reconfigurá-los.

Uma aproximação interessante para analisar este território digital se ancora na conferência de Michel Foucault *Dos espaços outros*¹. Pronunciada no *Cercle d'Études Architecturales* em 14 de março de 1967, nela Foucault chama a atenção para um espaço que ele conceitua como *heterotopia*, “um lugar fora de todos os lugares”. Essa espécie de terra incógnita nos faz aproximá-la do ciberespaço, pois é “um lugar sem lugar algum” no qual se observa um espaço tridimensional onde o corpo encontra-se

ausente. Porém, ao imergir no mundo virtual com uma “identidade” cibernética, o observador confere uma visibilidade a seu corpo que lhe permite enxergar até onde está ausente. Como na ilusão produzida pelo espelho, configura uma imagem utópica, que permite ver a ausência de um outro lado, porém essa “ausência” é uma heterotopia, uma “presença” em um mundo real representado pelo espelho que expressa um reflexo da posição do indivíduo. Do espaço que se observa no mundo virtual, o observador tem consciência de onde seu corpo está, porém, neste instante, este dispositivo funciona como uma heterotopia: transmuta o espaço em que o observador está na realidade e ao mesmo tempo irreal, pois para perceber a realidade, esse corpo vai precisar cruzar o espaço virtual com suas percepções, que se configuram nesse agenciamento com a tecnologia.

Um dos exemplos desses agenciamentos entre humanos e “espaços outros” virtuais/atuais está nos jogos MUD (Multi-User Dimension). Nesta “dimensão para vários usuários”, “você é quem finge ser” (Turkle, 2001: 47), ou seja, qualquer indivíduo pode se dividir em múltiplos personagens e se reunir com outras *personas* para conversar, jogar ou construir novos espaços digitais, através de várias janelas que se multiplicam de acordo com as tecno-máscaras que cada um está criando. Nessa espécie de não-lugar – em um território desprovido de espaço e de tempo, no sentido tradicional do termo, os “avatares” tecno-imaginados de diversos pontos do sistema global se conectam a partir de linhas de fugas digitais que propõem uma outra relação com a “metafísica da presença”. Agora, esta não se relaciona mais com uma suposta *presença* de uma “interioridade” do corpo, uma “personalidade”; pelo contrário, questiona a “exterioridade” do corpo a partir do interior dos mundos virtuais construídos pela lógica digital (Stone, 1996, p.521)

Estes novos “planos de evasão” ligados a tecnologia, já muito tematizados por pensadores do âmbito literário como Adolfo Bioy Casares, propagam abalos no sólido terreno dos estudos do olhar do espectador cinematográfico contemporâneo, abrindo fissuras na teoria do “dispositivo-sujeito”, construídas e “amamentadas” a partir do seio psicanalítico: diante das novas tecnologias “é irrelevante tentar fazer uma crítica

da linearidade narrativa, da dimensão comercial do espetáculo e do olhar dominante. Se diria que o novo cinema deixa obsoletas as teses semiótico-psicanalíticas baseadas na identificação, na sutura e no olhar, assim como nos enfoques cognitivos baseados nas deduções de causa-efeito”. (Stam, 2001:362).

Ainda que as afirmações de Robert Stam possam gerar polêmicas, não há como fechar os olhos para o fato de que o cinema atual, quando absorve tais tecnologias em sua estrutura, põe em xeque os estudos de sua materialidade e pulveriza as suas bases. Enquanto a visão clássica do cinema era baseada no interior de uma sala escura repleta de olhos fixados num mesmo ponto, os meios digitais podem fragmentar a tela cinematográfica em várias sub-telas que interagem entre si, fazendo com que o observador escolha os seus pontos de vista, como é o caso do filme *Time Code*, de Mike Figgis. Como lembra Lev Manovich (*apud.* Stam, 2001:365), da tela clássica do cinema estamos passando para a tela dinâmica, a partir da qual múltiplas imagens interagem, fazendo da visão do espectador uma máquina de orquestrar os aleatórios quadros visuais

As transformações operadas pelas tecnologias digitais solicitam novas formas de pensar as relações de espectadorialidade no cinema, já que hoje o som e outras “sensações” começam a ter a mesma importância que a visão e predominam sobre a narração, sendo cada vez mais exploradas sobre a imagem. Assim, o encadeamento linear da narrativa passa para um modelo que se modula de acordo com o olhar interativo e a memória sonora do espectador, como é o caso do mencionado *Time Code*. Neste sistema, o espectador passa a construir o seu modo de observação dentro de uma narrativa hipertextual. Diante desses novos modelos de visão, assim como os enfoques cognitivos baseados nas leis de causa-efeito e na "verificação de hipóteses" (Stam, 2001: 362). “A palavra chave hoje é interatividade, e não passividade forçada, daí o obsoleto da análise do espectador no estilo Baudry-Metz. No lugar do efeito-sujeito e da teoria da sutura, o participante interativo é reconhecido pelo computador, que é formado por aquele acerca de sua situação no espaço material e social” (Stam, 2001: 363). Se na narrativa do cinema clássico havia uma construção de emoções

baseada numa linearidade, os novos meios oferecem ao observador - como Crary (1993:5) Stam lembra que a palavra espectador é muito passiva (2001: 365) - , a possibilidade de arquitetar a sua própria temporalidade e suas emoções.

Estudando esses novos modos de observação ligados ao paradigma digital, o austríaco Peter Weibel chama a atenção para o estudo da “endofísica”, um rebento da teoria quântica e do caos que investiga o aspecto de um sistema quando o observador se volta para ele. Weibel pergunta: “existe alguma outra perspectiva possível fora do observador interno? Sempre estamos do lado interno de qualquer interface? Qual é o significado da objetividade clássica?” (Weibel, 2001:116). O estudo de Weibel sobre o “ciberobservador”, sob a influência da endofísica, mostra como a descrição da “realidade objetiva” depende de um *observador interno*, como ocorreu da perspectiva renascentista até as tecnovisões do século XIX. Para Weibel, a posição de *observador externo* só é possível enquanto modelo fora de um universo complexo, como a realidade virtual, não no interior dela mesma. Portanto fora do acesso direto ao mundo real por meio dos sentidos, abre-se uma segunda posição de visualização a partir da posição imaginária do observador: a realidade objetiva seria apenas o lado de *dentro* de um mundo *fora*?

O pensamento da visualidade no mundo ocidental sempre mostrou que percebemos a possibilidade do mundo “dentro” de um mundo exterior a partir do corpo, seja nas câmeras escuras, nas estereoscopias, no cinema ou nos sistemas de realidade virtual. O único modo científico de especular e revelar se no mundo há um segundo lado, *exobjetivo*, foi reconstruir mundos-modelos ou mundos-artificiais no nível interior do nosso espaço. Estas construções tecnológicas conferem uma relatividade ao observador em um mundo concebido como uma interface, na tensão oscilante do entre-lugar, do “dentro-fora”. Qual seria o mundo do observador em virtude da sua natureza participativa, interativa, virtual e centrada no observador? A tensão de um ponto de vista exterior e dominante para um ponto de vista interno e interativo, segundo (2001:116), vai determinar a “natureza” do “ciberobservador”, e não cessaria de se modular na medida em que se produzem novas interfaces. “Os limites do mundo são os

limites de nossa interface”, ou seja só interagimos como interface, na medida em que uma face depende da outra para se produzir. Portanto, os meios digitais nos colocam a prova para pensar a eXtranheZa dessa existência pautada pelas incorporações tecnológicas.

“Novas forças se anunciam”

Fala-se sobre o “exercício do poder” dos meios de comunicação através dos discursos e dos conteúdos dos mesmos. No entanto, a partir da analítica de Foucault vemos que o poder também é exercido e constituído à margem de práticas não discursivas, que atuam sobre os corpos de maneira mais sutil. Assim, o estabelecimento de uma "normalidade" na medicina, na psicologia e em outros terrenos se tornou uma parte essencial da modernização do indivíduo segundo os requerimentos do poder institucional do século XIX, e foi através destas tecnologias disciplinares que o “sujeito”, em certo sentido, se fez visível. O discurso científico acerca da visão no século XIX acumulou o conhecimento sobre a constituição do corpo na apreensão do mundo visível e *a posteriori* se descobriu a importância que a eficiência e a racionalização em muitas áreas da atividade humana dependiam da informação sobre as capacidades da visão humana. O resultado de uma ótica fisiológica foi o de expor a idiossincrasia do olho "normal" e, em consequência, gerar novas tecnologias para impor uma visão normativa sobre o observador.

Portanto, a padronização do imaginário visual do século XIX deve ser estudada como um processo de normatização e sujeição do observador. Cabe, agora, observar como as novas tecnologias da visão estão passando pelas modulações da *sociedade de controle*, na medida em que vão transformando a definição dos espaços de visibilidade, os ritmos de percepção e temporalidade, e os abalos na divisão tradicional entre o domínio público e o domínio privado.

Este estudo não pretende retomar certas posições “neoludistas”, e nem “atacar” as tecnologias da visão, ou legitimar um discurso “oculacêntrico” ao discorrer sobre ele, como aponta o polêmico estudo de Martin Jay (1994:192), criticando uma suposta

“denigração” da visão operada pelo pensamento francês a partir de Henri Bérson . Trata-se, ao contrário, de um “objetivo outro” em relação com as deliciosas vertigens produzidas pelas tecnovisões, naquilo que nos ensina as simples, sábias e sofisticadas palavras do Prof. Ismail Xavier: “O olhar fabricado é constante oferta de pontos de vista. Enxergar efetivamente mais, sem recusá-lo, implica discutir os termos deste olhar. Observar com ele o mundo mas colocá-lo também em foco, recusando a condição de total identificação com o aparato. Enxergar mais é estar atento ao visível e também ao que, fora do campo, torna visível” (Xavier, 1988:382).

Referências bibliográficas:

- BAUDRY, J.L. *Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base*. In: XAVIER, (org). *A experiência cinematográfica*. São Paulo: Graal, 1999.
- CARTWRIGHT, L. *Screening the body: tracing medicine's visual culture*. London: Minnesota Press, 1995.
- CRARY, J. *Techniques of Observer. On vision and modernity in the nineteenth century*. Massachusetts: MIT Press, 1993.
- CRARY, J. *A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX*. In: CHARNEY, L. & SCHWARTZ. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Coseac & Naify, 2001.
- DELEUZE, M.. *Conversações*. São Paulo: Editora 34, 1998.
- _____. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 1997.
- FOUCAULT, M. *O nascimento da clínica*. Rio de Janeiro: Editora Forense-Universitária, 1980.
- FOUCAULT, M. *Vigiar e Punir*. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.
- FREUD, S. “*O estranho*”. In: *Obras completas*. Rio de Janeiro: Imago, 1976. v17.
- FREUD, S. *Obras completas*. Madrid: Editorial biblioteca Nueva Madrid, 1968.v.2.
- HOCKE, G. *Maneirismo: o mundo como labirinto*. São Paulo: Perspectiva, 1986.
- JAY.M. *Downcast Eyes: The denigration of vision in twentieth-century french thought*. California: 1994.

- MACHADO, A. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. São Paulo: Papyrus, 1997.
- MANOVICH, L. *La estética de los mundos virtuales*. In: *El Passeur* nº27-28. Barcelona: Ediciones Siruela, 2001.
- STAM, R. *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós, 2001.
- STONE, A. R. *Sistemas Virtuales*. In: CRARY, J & KWINTER, S. *Incorporaciones*. Madri: Catedra, 1996.
- TURKLE, S. *Repensar la identidad de la comunidad virtual*. In: *El Passeur* nº27-28. Barcelona: Ediciones Siruela, 2001
- VIRILIO, P. *A máquina de visão*. Rio: José Olympio, 1994.
- VIRILIO, P. *Guerra e cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- XAVIER, I. *O prazer do olhar e o corpo da voz: a psicanálise diante do filme clássico: Introdução*. In: XAVIER, I (org). *A experiência cinematográfica*. São Paulo: Graal, 1999.
- XAVIER, I. *Cinema: revelação e engano*. In: NOVAES, A O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.
- WEIBEL, P. *El mundo como interfaz*. In: *El Passeur* nº27-28. Barcelona: Ediciones Siruela, 2001

ⁱ Ver em: http://www.virose.pt/vector/periferia/foucault_pt.html#ancora1