

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

JOÃO BARRETO DA FONSECA

O HOMEM QUE VIROU FLUXO

Aparelhos celulares e neo-realismo digital

Rio de Janeiro

2008

JOÃO BARRETO DA FONSECA

O HOMEM QUE VIROU FLUXO

Aparelhos celulares e neo-realismo digital

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Comunicação e Cultura, na área de pesquisa Tecnologias e Estéticas da Comunicação.
Orientador: Prof. Dr. André de Souza Parente.

Universidade Federal do Rio de Janeiro

2008

F676h Fonseca, João Barreto da.

O homem que virou fluxo : aparelhos celulares e neo-realismo digital / João Barreto da Fonseca. – 2008.

222 f. : il.

Orientador: André de Souza Parente.

Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2008.

Inclui bibliografias.

1. Comunicação. 2. Comunicação e Tecnologia. 3. Telefone Celular. 4. Comunicação Visual. 5. Mídia Digital. 6. Cinema. 7. Televisão. I. Parente, André de Souza. II. Universidade Federal do Rio de Janeiro. III. Título.

CDD 302.2

FOLHA DE APROVAÇÃO**O HOMEM QUE VIROU FLUXO**

Aparelhos celulares e neo-realismo digital

Rio de Janeiro, 03 de dezembro de 2008

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Dr. André de Souza Parente

Prof. Dr. Maurício Lissovsky

Prof^a. Dr^a. Ieda Tucherman

Prof. Dr. Vinícius Andrade Pereira

Prof^a. Dr^a. Maria da Conceição Silva Soares

Prof^a. Dr^a. Consuelo da Luz Lins (suplente)

Prof. Dr. Alexandre Curtiss Alvarenga (suplente)

À minha mãe

Agradecimentos

Ao meu orientador André Parente, que me acolheu com tranquilidade; a Júlio César Wildberger Fernandes, companheiro de euforia e depressão; a Marcelo Siano Lima, pela generosidade constante; a Francisca S. P. da Silva, que me incentiva e me diverte; a Vanessa Maia, que me convenceu a participar deste programa de pós-graduação; a Vinícius Reis, que me atualiza com velocidade; a Hérica Lene e ao seu apoio nos códigos; a Hélio Jr., que me traz de volta; a Kiki Givigi e à beleza das mudanças; a Solange Barreto, pela inspiração e presença; a Renata Barreto e à felicidade de muitas trocas; a Cláudio Rocha, em quem eu busco forças; a Jeanne Bilich, meu “transcodificador de tempo”; a Fabíola Mazzini, pelo carinho perene; a Cláudio Cordovil, Regina Machado e Eliana Monteiro, amigas instantâneas em outros territórios.

Aos professores, com os quais fiz disciplinas e que estão, de certa forma, refletidos neste trabalho: Ieda Tucherman, Fernanda Bruno, Nízia Villaça, Maria Cristina Franco Ferraz, José Luiz Braga, João Luiz Vieira.

A Maurício Lissovsky e a Consuelo Lins, que me apresentaram outros caminhos.

A Lúcia Santaella, pela delicadeza e atenção.

A Marialva Barbosa, que incentiva o novo em suas variadas formas.

Aos funcionários do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da UFRJ, pelo carinho presencial e on-line: Arthur Vinícius da Costa Ferreira Pinto, Humberto Barroso Canuto e Jorgina da Silva Costa.

Aos meus médicos: José Vicente Praxedes, Marcos Vago, Sebastião Pimentel.

**“ A realidade não fala com outras coisas
senão consigo própria”**

Pasolini

Resumo

As condições materiais dos registros de imagens e os recursos de conexão dos aparelhos celulares compõem uma nova condição visual marcada pela vigilância contínua, pelas captações velozes que relativizam a tradição figurativa e facilitam a participação do corpo no processo de comunicação. O novo paradigma de produção, transmissão e aceitação de imagens, apresentado pelos celulares, que, junto com outros dispositivos tecnológicos, compõem um neo-realismo digital, é marcado pela variedade temática, pela plethora de imagens, num quadro acentuado de excitação nervosa e risco corporal e desconstrução da objetividade distanciada.

As imagens das câmeras dos aparelhos de telefonia móvel, exibidas na televisão, são acompanhadas de narrativas que tentam justificar esse novo quadro provisório e conferir uma aparência socialmente aceitável às imagens “selvagens”. E também funcionam como tentativas de entendimento diante da imposição de um sistema de imprevisibilidades.

No momento em que a ciência promete banir a morte, as imagens radicais se tornaram uma mercadoria de luxo e liberaram as novas câmeras digitais para espreitar acidentes. A convivência estreita com os novos dispositivos resulta numa hibridização do corpo com a máquina e a obsessão pelo registro de cenas de morte sugere associações com o prazer e com o consumo. A distância entre observador e acontecimento, garantida pelas tecnologias de visão, somada à possibilidade de disfarce dos portáteis, estimula a sensação de se estar isento de calamidades e fortalece o desejo de participação.

Assim como as tecnologias narrativas da modernidade, os paramentos digitais funcionam como anteparos da vida urbana, como maneiras de administrar os problemas relativos à mobilidade e à segurança, constituindo-se numa espécie de treinamento para novas experiências comportamentais e estéticas.

Palavras-chave: Telefone celular, corpo, interface, realismo, tradição figurativa, narração, rede, morte, vigilância.

Summary

The material conditions of the images records and features connection of cell phones arouses a new visual condition marked by continuous surveillance by fast abstractions that weaken the figurative tradition and facilitate the participation of the body in the process of communication. The new paradigm of production, transmission and acceptance of images presented by the cell, which along with other technological devices make up a digital neo-realism, is marked by the thematic variety, the plethora of images, in a sharp, nervous excitement and risk body and deconstruction of objectivity distance.

The images from cameras on mobile devices, appear on television, are accompanied by narratives, which tries to justify this new provisional framework and give a look socially acceptable to the wild images. And also serve as attempts at understanding before the imposition of a system of surprises.

At a time when science promises to banish the death, the images became a radical for luxury goods and released the new digital cameras to peek accidents. The coexistence closely with the new devices results in a hybridization of the body with the machine. The obsession with the record of death scenes suggests associations with pleasure and with consumption. The distance between observour and event, guaranteed by the technologies of vision, plus the possibility of a cover portable, stimulates the feeling of being free from disasters and strengthen the desire to participate.

As the technologies narratives of modernity, the digital apparatus as shield of urban life, as ways to manage the problems of mobility and security, forming a sort of training for new behavioral and aesthetic experiences.

Keywords: mobile phone, body, interface, realism, tradition figurative, narration, network, death, surveillance

Résumé

Les conditions matériels des registres des images et des ressources du raccordement des dispositifs cellulaires composent un nouvel état visuel marqué par le contrôle continu, pour les captations rapides qui affaiblissent la tradition figurative et facilitent la participation du corps dans le processus de communication. Le nouveau paradigme de la production, de la transmission et de l'acceptation des images, présentées pour les portables, qu'ainsi que d'autres dispositifs technologiques ils composent un néo--réalisme numérique, est marqué par la variété thématique, pour la pléthore d'excitation, dans une image accentuée d'excitation et de risque nerveux.

Les images des dispositifs de la téléphonie mobile, montrés dans la télévision, folloied des récits, qui essayent de justifier cette nouvelle image et de conférer un aspect acceptable socialement aux images sauvages. E fonctionne également en tant que tentatives d'accord en avant des événements inattendus.

Au moment où la science promet de bannir la mort, les images radicales si eu devenu des marchandises de luxe et avaient libéré les nouveaux appareils pour observer des accidents. La relation étroite avec les nouveaux dispositifs a comme conséquence une symbiose du corps avec la machine et l'hantise pour le registre des scènes de la mort suggère des associations avec le plaisir et la consommation.

Aussi bien que les récits de technologies de la modernité, les machines numériques fonctionnent comme boucliers de la vie urbaine, comme manières de traiter les problèmes relatifs à la mobilité et à la sécurité, constituant dans des espèces de la formation pour nouveau manning et expériences esthétiques.

Mots-clés : téléphone mobile, corps, interface, réalisme, tradition figurative, narration, réseau, mort, surveillance

Sumário

Introdução:	15
Manual de instruções	15
Um sistema muito nervoso.....	19
Estrutura do trabalho.....	21
 Capítulo 1 Tecnologia <i>prêt-à-porter</i>	25
<i>Wearable</i>	25
A pele-interface	27
Mundo privado	29
O tato visual	31
Presença	33
O corpo transportado	35
Aconchego	37
Imagem-experiência	38
Argos	40
 Capítulo 2 Nuvens no céu	43
Tradição figurativa	43
A imagem sem excessos	46
Pixel e evidência	48
Velocidade x precisão	52
Pixel-vórtice	54
Diante de quê?	55
Visão passional	57
Onde está o que se vê?	59
Gesto extremo	61
Uma imagem sem suporte	64
Imagem e convenção	65
Ação programada	68
Fluxos fascinantes	71
Clichê	74
O instantâneo reiniciável	76
Panoptismo estético	78
Distância irremediável	79
Extracampo	81
Preliminares	84
 Capítulo 3 Neo-realismo digital	86
Assuntos e interditos	86
Realismo a pau e pedras	87
Hiperdrama	92
Espaço banal	96
Feixe eletrônico	97
Solenidade requerida	100
O olho da câmera	102

Capítulo 4 Legendagem	104
Narração	104
De olhos bem fechados	111
Extralingüístico	109
Tradução	112
Preparação em rede	115
TV <i>in natura</i>	117
Fluxo-sintagma	120
<i>Readymade</i>	122
Ângulo único	125
Máquinas de brincar	127
.	
Capítulo 5 Rede: um desenho móvel	128
Compartilhamento	128
Cartografia	129
Solidariedade amoral	131
Espírito "wiki"	133
<i>Thumbdrome</i>	136
Carne-máquina	137
O extremo movimento	139
Deixando pistas	141
Culto à personalidade	143
Capítulo 6 Morte e prazer	145
Intratável	145
O rastro de Sade	148
Sacrifício e consumo	141
Ressecamento	153
Prazer sensorial	154
Insaciável	156
Ascensão pós-morte	157
A morte sem duração	159
Olhar eficiente	160
Vistoria e varredura	163
O clamar do público	164
Capítulo 7 Um rosto na multidão	166
Pacificar os sentidos	166
Fisiologias estratégicas	168
A cidade na garrafa	169
<i>Flanerie</i> compartilhada	171
Reverberação ótica	172
Poe e o local do crime	175
A verdade do rosto	177
Degeneração urbana	179
Um saber arcaico	181
Blefe	182
Catálogo do mundo	184
O rosto recitado.	187
Marca d`água	189

Ansiedade e mobilidade	191
A insegurança de não ser visto	192
Considerações finais	195
Referências bibliográficas	203
Textos consultados na Internet	216

INTRODUÇÃO

Manual de instruções

A popularização do uso dos telefones celulares e suas potencialidades de convergência e, conseqüentemente, de participação na vida cotidiana ainda não encontraram correspondência na pesquisa. No Brasil, até o momento de fechamento deste texto, foram encontradas três dissertações de mestrado e uma tese de doutorado que se destinam a entender o processo de comunicação desenvolvido com esse dispositivo. A bibliografia é minúscula se comparada à disponível sobre qualquer outra mídia. Por essa e outras razões, neste trabalho, serão feitos muitos descolamentos de pensamentos que já foram aplicados a outros meios de comunicação, como tentativa de se descobrir até que ponto a comunicação que se produz num aparelho celular se sustenta como novidade ou mesmo para se saber o que há de reincidência em relação às práticas e usos de outros dispositivos tecnológicos.

Este trabalho apresenta esforços no sentido de criar tensões em relação aos usos mais comuns dos aparelhos de telefonia móvel, em especial a condição da

imagem e sua utilização cada vez maior nos telejornais e sua relação com movimentos artísticos e discussões estéticas, criando assim provocações que são tradicionais no estudo da comunicação, mas que em todo momento podem parecer deslocadas devido a sua aplicação ao entendimento da prática em telefonia celular.

Os inusitados casos de utilização dos aparelhos de telefonia celular são cada vez mais notórios. No entanto, não é objeto dessa pesquisa listar e fazer levantamento de casos. As utilizações exemplares do cotidiano são, nesta pesquisa, ilustrativas e se prestam como modelos para fortalecer algumas teorias e ajudar na compreensão dos debates. Em alguns momentos, dos fatos observados serão extraídas apenas suas linhas de força, mutiladas para a alimentação de hipóteses.

Trata-se de um estudo mais exploratório do que comprobatório, levando em consideração o conselho de Deleuze sobre a necessidade de um certo afastamento histórico para se entenderem determinados eventos. Como se pode comprovar, a partir das datas de alguns casos retirados de telejornais e/ou de postagem do youtube.com, algumas experiências de utilização dos aparelhos de telefonia móvel surgiram à medida que a pesquisa avançava e foram necessárias algumas correções de percurso ou mesmo muitos desvios. O afastamento necessário para a teorização, no entanto, não foi possível, uma vez que a maioria dos casos comentados aconteceu no processo da escrita.

A listagem de obras apresentadas na bibliografia foi enriquecida por uma concentração de textos encontrados na Internet em forma de artigos acadêmicos.

Devido ao caráter provisório das discussões, os textos sobre aparelho de telefonia celular são encontrados, em sua maioria, como artigos, que ainda são poucos. Os textos, na maioria das vezes, são entusiasmados, tanto para o apocalipse quanto para a integração e denotam um encantamento pelo tecnológico.

O material publicitário das grandes corporações foi útil no sentido de apresentar novidades que, de certa forma, impõem condições de uso, induzindo a novos comportamentos e, conseqüentemente, a novos modos de vida e práticas comunicacionais. Nem mesmo as companhias, apesar de fazerem prévias e sondagens, são capazes de prever quais dos dispositivos apresentados contarão com a adesão popular. Por isso, os aparelhos são constelações de dispositivos ou lâmpadas esperando libertadores de gênios.

Por se tratar de uma mídia com aspecto experimental e ubíquo, a variedade de utilização gera uma série de problemas de concentração e de foco, uma vez que os aspectos comunicacionais de um aparelho estão ligados a sua capacidade de conexão, à interferência no real nas mais variadas áreas, às possibilidades de convergência, as suas características protéticas, entre muitas outras. No entanto, apesar de vãos em outras nuances do aparelho, a questão da imagem e sua utilização nos noticiários tornaram-se, ao longo deste trabalho, mais profícuas, e foi sobre elas que recaiu a maioria dos esforços desta pesquisa.

Outras temáticas recorrentes aos aparelhos celulares, presentes em muitos artigos, como características do usuário, comportamento de públicos e faixas etárias, evolução tecnológica, invasão de privacidade, utilizações em trabalhos de

categorias profissionais, aplicações na área da cidadania e dos direitos humanos, e estratégias de marketing das corporações, quando citadas, serão apenas tangenciadas, no sentido de ilustrar os objetos do presente trabalho.

Em relação à técnica, uma ressalva: a técnica sempre sustentou o seu desenvolvimento na melhoria da visão, da audição, da estimulação neuromuscular. Aos instrumentos são imanentes as idéias de conforto e eficiência, portanto nunca fogem à contingência histórica, que vem impregnada de uma obsolescência a prazo. Alguns aspectos analisados estão constantemente, por essa razão, submetidos ao desgaste, como, por exemplo, a utilização de imagens de baixa definição de aparelhos celulares, na televisão, uma vez que a tendência é a aquisição de tecnologia para gerar mais comodidade e “corrigir as imperfeições”. Assim dito, esta pesquisa já nasce com cara de História.

No contexto de produção farta de imagem, oferta ampliada pelo que é produzido em celulares, tornou-se mais grave o anúncio de um momento limiar de ligação entre o corpo humano e uma realidade artificial, uma ligação entre o físico e o digital num ininterrupto fluxo de informação; momento em que há apostas de que as linguagens, em suas diversas formas, tendem a serem simplificadas e reunidas, de modo que uma rede de informações esteja acessível de maneira imediata e ubíqua.

O celular, por sua ligação com outros dispositivos comunicacionais, levanta questionamentos acerca de determinados formatos como, por exemplo, a escrita, o cinema e, tão precocemente, o computador, como maneiras otimizadas de

conceber e apresentar informações ou estruturas estandardizadas, que automatizam e impossibilitam novas formas de pensamento. A recorrência a trabalhos existentes na produção multimídia e o aproveitamento de amplas movimentações imagéticas se devem à tentativa de buscar rupturas que estão sujeitas a um dispositivo específico, no caso o celular. Apesar dos esforços da arte, voltados para a maximização da ilusão, incluindo a arte virtual, realidade nos aparatos digitais, encontramos regiões de sombra que serão confrontadas com alguns trabalhos aclamados internacionalmente na pintura, no cinema e no vídeo e que já se prestaram a diversas explicações.

Na questão da imagem, o que se questiona é que as representações fiéis da realidade deveriam dar lugar a novas próteses que facilitam uma percepção sinestésica, resultando em algo que não centralize apenas a visão, mas também dê ênfase à imaginação e restaure a experiência de ver, com toda a percepção háptica¹. A chegada de uma tecnologia sempre desperta medos de perdas das mais amadas conquistas, inclusive das aquisições tecnológicas anteriores.

Um sistema muito nervoso

A tela do celular é contrária aos tempos mortos e o que sai dela leva a marca da urgência. Abrindo mão da dependência das semelhanças formais, dos requisitos

¹ ligada ao tato e aos movimentos do corpo. Cf. GOMBRICH, Ernest H.. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Tradução: Mônica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

mínimos da função da imagem, as imagens que alcançam as telas de televisão anunciam o surgimento de uma nova ética visual.

Ocupando ainda uma faixa relativamente estreita num amplo espectro dos dispositivos de simulação, as imagens da telefonia móvel se expandem e mostram as possibilidades de novas interações comunicacionais e alargam os horizontes em relação ao repertório visual, abarcando imagens cujos temas até então estavam banidos.

A popularização do celular permitiu um descentramento na produção da informação, além de uma multiplicidade temática, que congestionava os canais tradicionais de transmissão com um leque indiscutivelmente farto de cenas do cotidiano. Os aparelhos de telefonia móvel estão muito próximos do corpo e do seu movimento e, por isso, são capazes de registrar as surpresas, os incidentes e ações violentas, incluindo aquelas que culminam com a morte.

O sonho de registrar o momento em que a morte triunfa sobre o corpo tornou-se possível, atualizando-se assim um sonho/pesadelo do cinema, o *snuff movie*², que deixa a lenda do universo cinematográfico e videográfico pornô, para ocupar a realidade cotidiana. O registro do momento da morte, motivo perseguido por

² *Snuff movie* é um termo que se refere a produtos cinematográficos do universo pornográfico, caracterizado por cenas de espancamentos e assassinatos supostamente verdadeiros. Há muito se fala de *snuff movie*, principalmente de origem asiática, mas, até hoje, não se conseguiu provar sua existência. *Snuff*, em inglês, segundo o Oxford Advanced Learner's Dictionary, quer dizer "apagar", "matar", mas também tem o sentido de "morrer". Desde a década de 70, muita gente tem comprado filmes pornôs (principalmente nos Estados Unidos e países asiáticos) e imaginado ter visto cenas sadomasoquistas reais. Mas tudo o que a polícia conseguiu provar até agora é que há uma rede de pessoas que se beneficiam comercialmente com a venda de material pseudo-*snuff*.

artistas desde a pré-história, torna-se possível a partir de novos aparatos, que pressupõem uma diferente relação com o tempo e com o corpo.

A farta produção de imagem, decorrente do aumento do tempo em que as pessoas estão conectadas a seus aparelhos, sugere também uma mudança paradigmática das relações entre espaço físico e digital. Devido à facilidade de manuseio das tecnologias móveis, principalmente o telefone celular e sua característica *wearable*³, que leva em consideração um espaço híbrido, estamos um passo adiante das discussões iniciais que tratavam o ciberespaço e o espaço físico como arenas distintas. O que está em questão é a construção, como requer Lévy, de um superorganismo, a construir sua unidade a partir de novas relações de conexão. Enfim, um sistema muito nervoso, extremamente sensível às excitações, que permite a ampliação da participação no mundo, uma vez que o indivíduo percebe a realidade a partir de suas interações com o ambiente.

Estrutura do trabalho

As condições de registro de uma tecnologia *prêt-à-porter*, combinada a comandos auto-aplicáveis e ao desejo de conexão contínua, caminham para uma simbiose corpo-máquina, a exemplo de *Videodrome*, e relativizam a dimensão mimética das

³ Termo empregado em inglês por Adriana de Souza e Silva em sua tese de doutorado por dar conta da leveza da tecnologia móvel e facilidade de uso. DE SOUZA E SILVA, A. *Das redes sociais na Internet para redes móveis no espaço híbrido: um estudo sobre telefones celulares. Série Documenta*, Programa de Pós-Graduação em Psicossociologia de Comunidades e Ecologia Social. EICOS/Catedra Unesco de Desenvolvimento Durável/Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil, 2002. Pesquisas realizadas pela Motorola dão conta de que mais da metade dos consumidores leva em consideração o *design* do produto na hora da compra e não apenas o preço. Daí a participação da empresa no São Paulo Fashion Week desde 2001 e a disponibilidade para os aparelhos da clientela de informações sobre o mundo da moda em Nova York, Paris, Londres e São Paulo em tempo real. Cf www.motorola.com.

imagens produzidas na velocidade, colocando em xeque a tradição figurativa, ao inserirem as circunstâncias de registro de imagens, tais como surpresa ou nervosismo, no produto final, combinando ilusão e expressão, antigo dilema da arte, tratado, às vezes, de maneira dicotômica. Some-se a isso a participação do corpo na imagem. As possibilidades técnicas de captura de imagem associadas às transformações éticas e sociais advindas da fartura de imagens inseridas no fluxo visual das televisões, principalmente, e da Internet, vão aparecendo no decorrer dos capítulos.

Aqui não se trata da inserção da TV no celular e sim do que sai do celular para outros meios, até porque a TV no celular, no Brasil, está cercada de pendências no que diz respeito à elaboração de uma legislação concernente aos modelos e às divisões de receitas⁴.

O primeiro capítulo trata das interações máquina-corpo, enfocando as transformações corpóreas, principalmente as que se referem à sensorialidade. No segundo capítulo, é concentrado todo esforço para se entender essa “nova”

⁴ Os destinos da TV via Web estão conectados ao da TV no celular. Pelo menos foi isso que apresentou a feira Cebit 2007, em Hannover, Alemanha, sobre os conceitos da TV do futuro ou TV 2.0. A TV via Internet ou IPTV (sistema no qual o serviço de televisão digital é disponibilizado aos assinantes através da Internet, usando o seu protocolo através de uma conexão de banda larga) é uma das maiores apostas. Segundo estudo do instituto Gartner, até 2010, cerca de 48 milhões de casas em todo o mundo receberão sinais de TV pela Web. A plataforma chamada IPTV Edition é um software que roda em decodificadores digitais, como as “caixinhas” de TV a cabo do Brasil, só que conectados à Internet por cabos de rede. É possível navegar por menus com a grade de programação e selecionar, por exemplo, se quer gravar um determinado programa ou todos os programas daquela série, semanalmente. O software também integra conteúdos do PC e do telefone - dá para ver fotos, ouvir músicas e até ler e-mails e mensagens SMS na tela da TV. Essas e outras inovações fazem com que o celular, potencialmente, torne a TV ainda mais disponível, a qualquer hora, em qualquer lugar. Cf. <http://tecnologia.uol.com.br/especiais/cebit/2007/ultnot/2007/03/20/ult4473u40.jhtm>, acessado em 20/03/2007.

imagem e seus problemas de representação e significação. Nessa parte, são consideradas a velocidade dos fluxos de informação e sua aproximação com a arte, principalmente no que se refere à produção de *readymades*, de planos-seqüências, de extracampos e de analogia fotográfica. No terceiro capítulo, as informações do anterior sobre as características da imagem ajudam a arriscar a classificação desse estado de coisas imagético como neo-realismo digital, movimento mais aleatório e menos moralista que a vanguarda cinematográfica italiana.

No quarto, dá-se seqüência às discussões sobre as opacidades das imagens voláteis, mas levando em consideração a polissemia das narrativas a partir de seus novos elementos. Essas imagens são acompanhadas de narrativas, que tentam conferir a elas um significado paralelo, que as retiram do seu mundo selvagem ou que atenuam seu caráter radical. A incompletude contextual de uma imagem, principalmente de uma modalidade tão provisória quanto a da câmera de aparelhos celulares, dá-se com informações verbais extracontexto, o que não significa dizer que o código lingüístico tenha mais precisão.

No quinto capítulo do trabalho, destaca-se a construção coletiva de vias de circulação de informação, com destaque para a consciência de uma troca em rede, o que permite aos grupos fazerem intervenções no real a partir de mobilizações no mundo digital. As performances vão do trivial ao radical, que, no último caso, não raramente, funcionam como pedido de socorro. No sexto, o tema é a investigação do “espetáculo” da morte nas transmissões televisivas e sua relação com o consumo. A acessibilidade técnica associada ao novo paradigma

de transmissão todos-para-todos faz do mundo uma grande arena desse novo neo-realismo digital, nada didático e menos moralista, de uma vida civil cotidiana cheia de perigos. A obsessão pelo registro da morte e sua associação com o prazer sugere metáforas relativas à doença, ao consumo e ao sexo. O registro do celular, como prova de autenticidade dos sentidos, como aquisição de novos aprimoramentos do funcionamento do olho, é integrante do ritual de sacrifício contemporâneo na nova esfera pública, alterada pela exibição contínua de imagens violentas, que esgarçam tradicionais contratos sociais. No último capítulo, algumas invenções da modernidade nos ajudam a entender as tecnologias, a partir de uma visão benjaminiana, como anteparos do choque decorrentes do crescimento das cidades e da população. Panoramas, folhetim, romance policial, fotografia e cinema, os quadros visuais taxionômicos de Jonathan Crary, tentam organizar o mundo que se adensa e deixam rastro para entender a reverberação ótica do crescimento das cidades.

Outros recursos dos aparelhos celulares, além da imagem, só serão aqui evocados quando necessários para se dimensionar as potencialidades imagéticas, comunicacionais e estéticas dos aparelhos de telefonia móvel.

“As máquinas são tão mortais como as pessoas”

Friedrich Kittler

Capítulo 1 **TECNOLOGIA PRÊT-À-PORTER**

A utilização do telefone móvel na captura de imagens põe em movimento um contrato de ação, que resulta numa ponte entre o corpo e o mundo, oferecendo para apreciação um cardápio de imagens mais corpóreas, mais físicas, ampliando a participação de outros sentidos e informando mais sobre a permanência das formas, além de suas aparências.

Wearable

As características dos portáteis são determinantes no sentido de articular procedimentos comunicacionais diferenciados. Relacionam-se com o que Hans Ulrich Gumbrecht denominou de teoria das materialidades da comunicação, algo muito conhecido nas artes plásticas. O material utilizado no dispositivo, por representar a parte física, não pode ser dissociado da produção de sentido, de significados. Os materiais, segundo essa teoria, interferem nos modos de produzir informação e compõem um sentido extralingüístico, que estaria em consonância com as condições históricas de produção dos aparelhos, assim como toda a mudança no paradigma de comunicação. O modo de uso é também um modo de comunicação.

Ludwig Pfeiffer, em parceria com Gumbrecht, confere um peso muito menor à troca de significados nas experiências de comunicação. Para eles, os significantes materializados produzem novas práticas comunicacionais. Por essa proposta, os formatos, modelos dos aparelhos, assim como as técnicas que os compõem, que os direcionam a uma determinada forma, dizem respeito às potencialidades e aos modos de ser. As utilizações são realizações de condições pré-estabelecidas, embora nem sempre previstas – pensamento que será aprofundado e, por sua vez, reforçado com a teoria de Flusser sobre o determinismo na captura de imagens.

A mobilidade do celular tem produzido verdadeiros “instantâneos” (se compararmos com a fotografia tradicional de onde veio esse nome), os festivais de curta-metragem, as novas condições de vigilância e espionagem, a militância do *flash mob*⁵, as novas formas de exploração da intimidade a partir de *reality shows* e a realização do sonho de conexão permanente, o moto-contínuo da conexão⁶.

As singularidades de comunicação do aparelho celular estão relacionadas com o tipo de suporte. Se o ato de comunicação exige a presença de um suporte, cada suporte determina não só as possibilidades, mas também o limite de cada dispositivo. A materialidade do meio de transmissão no celular influencia e, até

⁵ *Flash mob* é um tipo de organização coletiva que se dá pelos mais variados motivos, a partir de mensagens de texto ou imagens simbólicas, que funcionam como rápidas convocações ou alertas, em aparelhos celulares. Cf. RHEINGOLG, Howard. *Smart mobs: the next social revolution*. Cambridge. MA: Perseu Publishing, 2002.

⁶ Em países como Japão, Coréia do Sul e Finlândia, a expressão “entrar” na Internet não faz mais sentido, devido ao estado de conexão permanente dos aparelhos celulares. Cf. www.NTT.DoCoMo.com

certo ponto, determina a estruturação da mensagem – revelando uma potencialidade democrática, a partir de uma facilidade operacional, o que Lévy batiza de “auto-aplicável”. Tanto na transmissão quanto na recepção. A produção de novos significados no manuseio do celular, sua realidade cognitiva, está ligada a sua facilidade de adaptação ao corpo, sua capacidade de funcionar do ponto de vista do vestuário como um acessório, embora com funções muito mais múltiplas.

A leveza dos artefatos potencializa também o poder vigilante das câmeras, como se os personagens não precisassem mais serem apresentados aos seus documentaristas na tentativa de romper os primeiros momentos de inibição. É como se os documentaristas adquirissem autorização para virarem *paparazzi* do banal, uma vez que a solenidade do enquadramento perfeito ritualiza o distanciamento.

A pele-interface

Os modelos que surgem, menores e mais avançados, adaptam e corrigem aparelhos anteriores e apresentam novas comodidades de manuseio. As questões relativas à qualidade de imagem, aqui tratadas, serão consideradas como uma realidade transitória, embora ofereçam bases para se pensar a mediação e a representação de maneira muito mais ampla, levando em consideração os desvios em relação à transparência e a possibilidade de se comunicar a partir do que “saiu errado”. Ou ainda: a opacidade e a transparência sempre se colocaram como questão, independentemente do veículo de representação.

Uma preocupação com a interface dos paramentos resulta em possibilidades de conexões muito mais velozes. Se as tecnologias de comunicação ampliam e acentuam as capacidades humanas de falar, ouvir e ver, as interfaces dos mesmos aparelhos estão caminhando para uma simbiose corpo-forma, como já alardeou Gumbrecht, não diferentemente de McLuhan, batizando o corpo como um local de passagem, um lugar que faz circular a comunicação, numa função semelhante à da pele. A incorporação do celular ao corpo, ao computador que se leva, é um novo estágio da tradutibilidade, na qual os dados sensíveis viram informação e a informação se torna tangível (no corpo). A pele é elemento de interseção e tem a atribuição de relacionar coisas de diferentes naturezas, como um tradutor com os limites de conexão ampliados.

Citando Karl Ludwig Pfeiffer, Erick Felinto (2001) argumenta que o corpo, dentro dessa tendência teórica, torna-se um importante elemento de materialidade. E, de maneira bastante profícua para o estudo dos registros em aparelhos celulares, a “comunicação é encarada menos como uma troca de significados, de idéias, sobre (algo), e mais como uma performance posta em movimento por meio de vários significantes materializados”.

A idéia de extensão (de acoplagem, entre diferentes sistemas) fica mais evidente e ganha importância. A interação do corpo com o celular, tanto a parte física quanto o mecanismo maquinal (que carrega também um pouco do funcionamento do cérebro, do olho e do ouvido), gera um ritmo que torna peculiar a relação entre esses dois sistemas, uma espécie de contrato de ação, que pressupõe alguns procedimentos de uso, a notar pela utilização do celular no primeiro *reality show*

produzido no Brasil e pelas novas experiências nesse sentido na televisão, devido ao grau de intimidade dos aparelhos com o corpo, facilitando sondagens e abordagens mais invasivas⁷. E é sobre essa interação que qualquer tipo de prática ou sentido pode emergir. As utilizações vão apresentando outros caminhos, pois, como diria Bergson, “a novidade da vida não podia aparecer nos primórdios” (DELEUZE, 1985, p.11).

Mundo privado

Há muito vem se discutindo a junção homem-máquina, no sentido de simbiose e de aderência. Mas uma face bastante esquecida é de que o corpo precisa de alimentação. O celular, como acessório do corpo, no entanto, necessita de recarga, de bateria, de créditos – um problema de “alimentação” dessa parte do corpo que é feita em separado do corpo físico. A redução das dimensões físicas

⁷ Ainda são poucas as intervenções “oficiais” da imagem do celular na programação televisiva. Um caso curioso é o programa exibido pelo canal Multishow, *Retrato Celular*, dirigido por Andrucha Waddington. Trata-se do primeiro *reality show* gravado através de aparelhos celulares, que foram entregues para 34 jovens de diferentes Estados do Brasil. A série mostra momentos dos participantes entre amigos, com a família, no trabalho, retratando seus estilos de vida. Segundo o diretor, através do celular é possível alcançar um grau de intimidade que jamais seria possível se uma equipe de filmagem estivesse presente. Em <http://andrepinheiro.wordpress.com/2007/08/31/retrato-celular/>. Acessado em 07/09/07.

Um outro exemplar é o programa de João Gordo, exibido na MTV, totalmente gravado com uma câmera de celular em seis países do mundo (Peru, França, Alemanha, Austrália, África do Sul e Inglaterra). Os episódios são curtos, 30 minutos, intercalados com apresentações em estúdios para aliviar o tédio da imagem em seus requisitos mínimos. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u325705.shtml>. Acessado em 07/09/07. Esse programa não é diferente de outros realizados com câmeras convencionais, ou, por outra, não há nada no programa que uma câmera de vídeo comum não faria melhor. Não há motivo para a realização do programa com o celular, cujas particularidades não são exploradas. Sua utilização se justifica apenas pelo fascínio burguês da novidade.

dos aparelhos, que os tornam uma vestimenta, é uma tentativa de disfarçar esse aspecto, uma vez que os aparelhos são também tentativas de adequação do corpo às necessidades dos desafios da sobrevivência, às pressões do meio – apêndices, próteses interativas que trabalham em tempo real, valorizando as novas combinações, a transformação de tudo em sinal, em informação.

Daí uma nova ocorrência: o termo *upgrade*, antes restrito a aplicações na área de *software*, aparece para se referir ao corpo no sentido de corrigir as falhas naturais do organismo vivo. As condições parecem estabelecidas para exemplificar a famosa fórmula do Anti-Édipo, segundo a qual “a máquina é desejante e o desejo, maquinado. Todo corpo constrói uma máquina própria com a qual se liga às outras que são técnicas, coletivas, políticas e sociais...” (DELEUZE, 1980, p. 188)

O espaço imaterial em contato com o corpo via aparelhos portáteis adquire uma dimensão tangível e aumenta a crença na imagem como algo corporal. A imagem é de uma densidade *corporizada, fisicalizada*, e adquire outras características emocionais. O corpo do *videomaker* é parte integrante da imagem e sua performance é parte do resultado do seu trabalho não só como qualidade etérea, mas como algo que pode ser visualizado no gesto e no produto: o que resulta numa visão bergsoniana, considerando a imagem como algo no mundo físico, porque é também física, que existe e independe de nossa vontade. O desempenho do *videomaker* distorce também as distinções entre criação, recriação ou mera habilidade.

O tato visual

Na pesquisa de Tereza Cruz⁸, a corporização das tecnologias na contemporaneidade se deve também a uma qualidade tátil que é, na explicação de Gombrich⁹, um complemento de qualquer imagem. A pesquisadora explica que o trabalho de Jonhatan Crary dá conta de mostrar como a visão moderna fez do sujeito um observador. “Deste processo fez parte, precisamente, a dissociação entre o tato e o ato de ver, que se encontram ainda integrados no caso da concepção clássica da visão” (CRUZ, p. 4 de 8, S/D). Esse pensamento encontra reforço em Debord, em *A sociedade do espetáculo*, uma vez que a condição do espetáculo é a sensação de um mundo menos perceptível e mais visto (através de mediações). Para Cruz, estão em curso uma descentralização da visão e uma revalorização do tátil, das quais dependem as transformações radicais da experiência.

Pensar em uma reconfiguração da sensorialidade, como requer Cruz, apesar de uma perspectiva teórica arrojada, soa um tanto eufórico, como se os antigos hábitos de percepção tivessem se modificado em prol de um novo “ecossistema tecnológico”. No entanto, há brechas para se pensar na potência de uma percepção híbrida entre o visual e o tátil, a notar que uma série de comandos (ordinários e extraordinários) nas pontas dos dedos faz movimentações políticas,

⁸ <http://bocc.ubi.pt/pag/cruz-tereza-sensibilidade-artificial.html>. Acessado em 12/12/2007

⁹ “Uma esfera, por exemplo, parece ao olho um disco chato; é o tato que nos ensina as propriedades de espaço e forma. Qualquer tentativa por parte dos artistas de eliminar tal conhecimento é fútil, porque, sem ele, não poderia perceber o mundo. Sua tarefa consiste, ao contrário, em compensar a falta de movimento na sua obra com uma elucidação maior da imagem, de modo que transmita não apenas sensações visuais, mas também aquelas memórias do tato que nos permitem reconstituir a forma tridimensional nas nossas mentes”. GROMBRICH, E. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

econômicas e sociais. São interfaces, como o mouse, como a tela ou teclado de celular, que conectam o corpo físico a uma dimensão plural.

A participação do corpo é mais complexa quando se relaciona à amplitude do movimento, a partir da combinação da percepção visual com a percepção háptica (ligada ao tato e aos movimentos do corpo). A exploração dessa junção no cinema provoca efeitos de aderência extraordinários pela ampliação da sensação de participação na trama, pelo envolvimento de outros sentidos, pois enquanto a percepção háptica (AUMONT, 1993, p. 213) nos dá o sentido do espaço, “a vista aprecia o espaço em virtude de sua ocupação por um corpo humano móvel”.

Ao impor outros elementos à observação em detrimento do espaço figurativo (e os mitos do Renascimento), a imagem do celular se associa a outros regimes, que visam combinar percepção visual e sensações táteis, junção batizada por Francastel de arte objetiva, cujos fartos exemplos são encontrados na arte da Idade Média, na egípcia e também nos desenhos infantis. Gombrich ensina que o tato é o mais objetivo dos sentidos, por informar sobre a permanência da forma, diferentemente da visão que nos oferece pontos de vista variáveis.

A imagem fixa dos primeiros filmes deixa para os personagens e os objetos o desempenho do movimento. Com a emancipação da filmagem (movimentos de câmera) e da montagem, o plano deixa de ser uma categoria espacial, para se tornar temporal, como argumenta Deleuze (1985, p.12). Se a câmera passa a funcionar como um transdutor, segundo Bergson, convergindo energia de uma

forma à outra, o que pensar da câmera de um aparelho celular, que introduz o próprio movimento do “fotografante” na imagem?

A dimensão invisível, o extracampo por detrás da câmera, passa a ser uma figura notória. Se, da imagem fixa para a em movimento, partiu-se da pose (transcendência) para os cortes (imanência), o novo transdutor digital, o celular, faz a conversão de tudo em uma energia imagética, um novo fluxo, em que a imagem captada é uma combinação das atrações e reações da imagem do corpo (em movimento) em que o aparelho está situado e da matéria que é objeto de registro. A provocação do movimento do corpo que registra uma cena, a exemplo de uma *steadycam* contínua, não é um efeito de uma câmera, mas uma câmera produzida com esse efeito, o do movimento, que remete sempre à mudança, à variação, e à interface com tudo que se pressupõe digitalizável.

Presença

O nervosismo ao filmar um crime e qualquer sorte de “opacidade” não pode ser excluído do campo de significação, assim como, também, devido ao tamanho do dispositivo, o disfarce de uma câmera pode sugerir uma linguagem – de desinibição, de intromissão, de investigação, de vigilância. No primeiro vídeo das imagens da morte por enforcamento do ex-presidente do Iraque Saddam Hussein, a câmara passeia freneticamente, ao modo do movimento conhecido como chicote (deslocamento brusco em panorâmica, ou seja, a câmera movimentando-se sobre o próprio eixo), sem se fixar em nenhum objeto ou pessoa, resistindo em enquadrar o próprio objeto da filmagem: Saddam Hussein. Tudo resiste ao

enquadramento. E essa resistência favorece a ampliação de uma sensação de realidade ausente. O objeto da filmagem, Saddam Hussein, concorre com um extracampo que luta para aparecer: a sensação de registrar. A imagem é mais sensação do que informação e não pode ser dissociada do ambiente: gritos, histeria, emoções fortes. A imagem é o próprio movimento. A potência de evocação da imagem, “de costas para o evento”, está em sua possibilidade de ser uma lembrança, um souvenir de um acontecimento.

Trata-se de uma imagem que não se presta à montagem, porque já vem conjugada com som e imagem. Ela é, no entanto, mais para se sentir do que para informar. Ou melhor, as imagens e sons indicam o lugar onde me encontro, um ponto de escuta e um de vista, mas não deixam encontrar ali o que se vê e o que se ouve. São como as imagens de sonho, não passíveis de reconstrução, nas quais a ausência de contornos definidos permite sentir, experimentar, vivenciar, mas não precisar.

Boa parte da imagem extrema da fotografia, as consagradas imagens captadas em momentos de risco, destacaram-se pela não intervenção do fotógrafo, que atuava, no momento, como um observador privilegiado, na cena. Por isso, essas imagens vêm acompanhadas da preocupação da presença do repórter. O cinema, como bem destaca Sontag (2004, p. 22) consagrou-se com a observação “objetiva” em filmes como *O homem com uma câmera*, de Dziga Vértov (1929). Nesse filme, assim como nos notórios registros como o do Monge Vietnamita que ateia fogo no corpo, por exemplo, a função do fotógrafo se sobrepõe a sua militância nos assuntos do mundo. No celular, a intervenção, embora o registro

também permita a “eficiência” fotográfica, a mobilidade aponta para uma inclusão do corpo do *videomaker*, que pode deixar gravada sua respiração, a mobilidade de seu corpo na cena. Enfim, seu estado emocional.

O corpo transportado

A velocidade dos deslocamentos, principalmente das panorâmicas¹⁰, soa como integrante da expressão dos sentimentos de quem registrou as cenas, levando assim para o espectador informações não só do ambiente, mas das condições de registro, fato que amplia a sensação de presença.

As características corporais que impregnam a imagem de instabilidade fazem dela uma imagem privada, que, quando se acomoda em outros fóruns (TV, YouTube, Orkut e blogs), ganha o direito de compartilhamento. O que seria um mundo particular, para o titular dessas imagens, muda de *status* com a divulgação e passa a ser uma experiência partilhável, como um desafio proposto à sentença “só acredito vendo”. Daí o caráter inusitado das imagens selecionadas para transmissão, a exemplo da morte por enforcamento de Saddam Hussein.

O mundo privado, visto pelo aparelho celular, é um afastamento do mundo, pois tudo que compõe uma maneira diferente de ver pressupõe uma distinção e, conseqüentemente, um isolamento. A divulgação na televisão e a postagem na Internet seriam uma reivindicação de um pertencimento, de uma volta ao mundo

¹⁰ A expressão panorâmica, segundo Walter Benjamin, foi utilizada pela primeira vez na literatura, para dar conta de classificar um tipo de texto abrangente, que tinha intenção catalográfica, a exemplo das fisiologias. Cf. “O flâneur”. In: BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas III – Charles Baudelaire, um lírico no auge do capitalismo*. São Paulo, Brasiliense, 1989, pp. 33-62.

pelo compartilhamento de um olhar. Essas imagens adquirem, nesses meios, seus álbuns de família, uma vez que algo registrado com uma câmera é passível de classificação e armazenagem, porém sem o incômodo de ter de encontrar uma “vítima” para exibir imagens acompanhadas de narrações.

Na TV, pela sua limitação regional, no caso das de sinal aberto, a comunidade-família define, a partir de um pacto de audiência, as imagens e narrativas a que querem ter acesso. Compartilhar um ambiente com outras pessoas envolve negociação constante, que encontra restrições em relação a um código mais limitativo, como o das TVs.

O vídeo é testemunha de muitas experiências de compartilhamento de um mundo privado, permitindo interações impossíveis no mundo “real”. Em um vídeo de 1970, *Corrections*, Vito Acconci, podendo ver-se enquanto gravava, tenta queimar uma mecha de cabelo da nuca, concluindo que, com o vídeo, poderia ter uma relação diferente com o mundo externo. Levando em consideração experiências com o cinema, Acconci gostava de referir-se ao isolamento proporcionado pelo vídeo ou cinema, pelo tipo de olhar que gera e, conseqüentemente, pela possibilidade de comunhão. A imagem, nesse sentido, é um modelo de apresentação, de transporte, de adaptação do corpo.

Aconchego

A imagem do mundo privado, no entanto, pode estar crivada de ranhuras e impurezas, dependendo do estágio tecnológico em que se encontra o meio pelo qual ela se expressa. Dessa forma, a tradicional fronteira entre “transparência” e

“opacidade” não pode ser encarada nos velhos termos, uma vez que vários elementos que compõem a imagem em seu contexto estão comunicando em seu resultado final. A imagem diz inclusive em que estágio se encontra uma tecnologia utilizada e os usos que lhe são pertinentes.

A oposição entre opacidade e transparência é bem definida por Merleau Ponty, que vê na percepção a própria coisa, e não uma representação. A coisa como algo que se põe ao olhar para a exploração. Um objeto diante dos olhos só terá algo a dizer se mantiver uma relação singular com os olhos. Porém, sobre o fato de esse olhar acrescentar algo à imagem, Merleau Ponty é categórico. O filósofo parece muito interessado numa dissecação filosófica que objetiva o isolamento da coisa, como se ela tivesse uma existência sem relação. “Expressaria muito mal o que se passa dizendo que ‘um componente subjetivo’ ou uma ‘contribuição corporal’ passa a recobrir as próprias coisas. Não se trata de outra camada ou de um véu que viria colocar-se entre mim e ela” (p. 19). Ao contrário, a tecnologia é algo que se coloca entre o corpo e objeto. No sentido da materialidade, pode-se pensar a tecnologia como algo que busca o seu ajuste num ponto adequado do corpo (daí deriva o seu estado provisório), que procura o seu local de aconchego, como se ajusta uma prótese, para se tornar não só imperceptível, mas para produzir “olhares eficientes” e especializados como extensão dos órgãos sensoriais.

Se os veículos de transporte ampliaram os movimentos das pernas e o computador promoveu uma agilidade de raciocínio, gerando ainda mais imobilidade, os celulares parecem recuperar um movimento mais autônomo, uma

economia de distância combinada a uma ampliação da participação corporal nas intervenções da máquina. Nas gravações de celular, em que o estado emocional de quem registra é também um componente da imagem, não se pode dizer que há um repouso corporal pela manipulação da máquina, uma vez que a participação e a movimentação de quem registra é condição fundamental da imagem. E nem se pode evocar a velocidade mecânica e eletrônica como herdeira de um sistema de junção homem-máquina que vem, gradativamente, tirando do homem toda a mobilidade, embora o corpo tenha se mostrado um destino privilegiado das tecnologias avançadas.

imagem-experiência

A imagem *snuff*, extremamente ligada à conectividade, traz o momento em que a morte se dá, uma antiga obsessão da pintura, um sonho da imagem em movimento do cinema e, no entanto, uma realização da tecnologia do vídeo pela possibilidade do “ao vivo” (representação/apresentação do tempo, ressaltando a defasagem da propagação de ondas¹¹), que preparou a sensibilidade para a fatura de cenas chocantes, cuja oferta é ampliada pela captura de imagens da tecnologia digital. A utilização dessas imagens instaura um momento de uma nova fé perceptiva¹², marcada pela relativização da importância da figura humana e da obsessão técnica da nitidez.

¹¹ Como os celulares utilizam recursos auto-aplicáveis, ainda não são encontrados em uso nos programas televisivos (jornalísticos ou diversos) e nas postagens do YouTube efeitos de deformação do tempo como aceleração e desaceleração de imagens.

¹² Fé perceptiva é o que compensa o déficit de realidade entre o referente a coisa. Cf. GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusão*. São Paulo: Martins Fontes, 2007. FRANCASTEL, Pierre. *A realidade figurativa*. São Paulo: Perspectiva, 1993. GOODMAN, Nelson. *Linguagens da arte*. Lisboa: Gradiva, 2006.

Essas imagens funcionam como agentes de mutação, transformação e apresentação de novos campos possíveis de experiências. A tecnologia móvel reconfigura a percepção e amplia a sensação panóptica devido à formação de uma rede de olhares, conectada a um grande sistema nervoso constituído pela simbiose de cérebros e máquinas, que permitem a conexão de neurônios, independentemente de sua localização, formando uma grande inteligência coletiva, como requer Lévy.

A popularização das tecnologias digitais impulsiona para a formação de um coletivo extremamente sensível, como um grande cérebro, um grande sistema nervoso sem centro, em que cada nó, à mínima sensação, dispara o alarme para a circulação de informação, que também está sendo utilizado como sistema de segurança e defesa. As câmeras espalhadas pelo mundo assemelham-se a ventosas à espreita de imagens para sua alimentação¹³.

¹³ A monitoria em tempo real: a austríaca Manu Luksch dirigiu e protagonizou um filme inteiramente produzido com imagens reais de câmeras de televisão em circuito fechado de Londres. Todos os rostos foram cobertos com tarjas. Luksch é a única pessoa identificada. Cf. www.bbc/portuguese/reporterbbc/story/2007/05/070517_faceless_as.shtml. Acessado em 03/08/07.

Argos

Tal como o Argos mitológico, a criatura de muitos olhos, um espectador que fixe o olhar em uma programação limitada como a de uma televisão e uma ampliada como a do youtube.com, por exemplo, está a olhar em muitas direções. Até mesmo a limitação da programação das TVs abertas leva espectadores mais sofisticados a locais jamais imaginados. O mito grego já dava conta de que a vigilância dependia da capacidade de visão¹⁴ e, principalmente, do seu alcance. É também uma metáfora: o poder tem muitos olhos. Ou ainda: não há recôndito para o olho do poder.

O poder constitui-se pela capacidade vigilante de alguém. Este, em posição de comando, terá poder ampliado se contar com olheiros, que são vigilantes, guardas etc, que prestam serviços de observação para compor uma soma de visibilidade a serviço de quem está no comando. Os seguranças, guardas, “vigias” foram, no entanto, substituídos pelas máquinas ou trabalham em parceria com elas. As máquinas fazem o trânsito de informação entre quem vê e quem é visto, tanto que as organizações de LANs ou redes informatizadas desenham a relação de poder a partir da hierarquia de visibilidade: quanto menos poder na escala, menos visibilidade terá de outros terminais. Já a ampliação da sensação panóptica das interfaces móveis se deve ao fato de que a captação de imagens, assim como sua transmissão, tornou-se absolutamente banal, contando com espaços privilegiados

¹⁴ Há várias versões do mito. Em uma delas Argos tem apenas um olho; segundo outra, quatro: dois voltados para frente e dois para trás. A tradição mais seguida é a de que Argos era dotado de cem olhos. É com essa aparência que se destaca como vigia de Zeus nas histórias mais populares. Cf. BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. Vol. 1. Petrópolis: Vozes, 1998.

e dinâmicos para sua exibição, arenas coletivas para se espiar o mundo. E, embora, a dedicação de espiar o mundo se preste à manutenção do poder, pode ocorrer de maneira aleatória, inofensiva ou sem propósito, desgrudada de centros decisórios. A associação entre celulares, PCs, televisão e Internet configura um estado de liberdade de emissão de informação que desmonta antigas formas de controle de informação¹⁵.

No momento em que a tecnologia promete banalizar o que ficou conhecido como alta definição (concentração de pontos de informação em determinada área visualizada), a velocidade se apresenta, pelo menos transitoriamente, como problema, ao criar distorções na imagem. Uma das conseqüências é a “utilização” das imagens em programas informativos. A aproximação do telejornalismo com a arte, principalmente no que se refere à produção de *readymades* e na relativização da importância da figura humana, acabou por conferir uma “utilidade” às imagens antes imprestáveis.

A utilização dessas imagens no telejornalismo diz respeito à relativização das bordas entre os espaços físicos e digitais. A flexibilidade dessa fronteira amplia as possibilidades de intervenção sobre o real e garante novos modos de participação na produção e na recepção de imagens, visto que os nós, assim como os caminhos da rede de telefonia portátil, mudam de desenho e se reconfiguram

¹⁵ Na China, onde a mídia é 100% estatal, todos os sites foram declarados no dia 29 de dezembro de 2007 como propriedade pública. A medida visa a conter as empresas privadas de Internet broadcasting, como são chamados os sites de informação que utilizam o formato de TV ou rádio na rede mundial de computadores. A censura também se aplica aos sites de divulgação de vídeo como o YouTube, do Google, e a versão chinesa, YouKu. Os proprietários de sites de TV e rádio vão operar com licenças de três anos. No entanto, a China também é conhecida pela pirataria. Uma vez que não há muita explicação sobre a aplicação da lei, o território não está totalmente livre e nem tampouco fechado. Cf. *Conexão*. Jornal A Gazeta, 12 de fevereiro de 2008, pág. 7.

constantemente, representando aparatos mais eficientes, dinâmicos e amplos em relação ao alcance, se o compararmos com outras tecnologias digitais, como as webcams e as câmeras de vigilância. Essas, em alguns momentos, apresentam algumas intercessões que possibilitam uni-las.

“A franqueza é muito bruta”

Clarice Lispector

Capítulo 2 NUVENS NO CÉU

Aqui serão abordados alguns usos que se dão às imagens voláteis dos aparelhos de telefonia móvel e os tipos de relação que esses produtos, emergentes de uma técnica relativamente nova, estabelecem com o real. Também se discute em que ponto podem situar-se tais imagens nas questões que tangem representação e significação.

Tradição figurativa

A síndrome do novo paradigma da hibridização dos espaços e a fartura de imagens esgarçam as noções habituais de aceitação de uma imagem. A pleora de imagem, combinada a uma série de estímulos sensórios urbanos, é a tônica de uma coletividade que também se expressa oticamente a partir de seus hábitos. O destinatário dos produtos visuais, por possuir uma herança de observador (Benjamin/Crary), participa de um novo jogo de visibilidade, usando o olhar como item de segurança, assim como no passado moderno, mas contando com dispositivos de alta conectividade e mobilidade. .

Os espaços tradicionais de distribuição de imagem, como a televisão, também estão se rejuvenescendo com a utilização de uma tecnologia que se encontra na mão de jovens. Nesse caso, há dois comportamentos distintos. Um deles é citado

por De Souza e Silva (2006. p. 28¹⁶), como uma das principais características de uma tecnologia que está em mãos juvenis. “Eles não são geralmente influenciados por significados anteriores de interfaces pré-existentes e, portanto, tendem a criar usos inesperados para novos aparelhos”. Relativizando a afirmação da pesquisadora, chega-se a um meio termo em que há repetição de procedimentos anteriores e inovações decorrentes da criação de novos dispositivos.

Mas há também uma desconfiança em relação a esse pensamento, levando em consideração a ressalva de Bergson, para quem “a novidade da vida não podia aparecer nos primórdios”. A televisão, mesmo com sua programação tradicional, ao inserir imagens do reino digital participa desse *espaço aumentado*¹⁷, que se refere à vigilância do vídeo, à captura de informação num ambiente físico, contribuindo como uma arena a mais nas novas possibilidades de ampliação de repertório e velocidade de transmissão.

A figura humana, esse antigo objeto privilegiado da representação, não parece tão prestigiada ao se combinar com outros elementos como disponibilidade, velocidade e oportunidade, no momento de registro de imagens em aparelhos de telefonia celular. A captação dessas imagens, com esse tipo de recurso,

¹⁶ Cf. também Rheingold, Howard. *The tools of cultural production are in the hands of teens*. In: http://www.smartmobs.com/archive/2007/01/01the_toos_of_cu...html. Acessado em 26/03/2007. Em várias partes do Brasil, jovens de várias classes sociais juntam-se para criar situações radicais, como lutas sem recursos de proteção, para registrarem cenas e postá-las no youtube.com. Algumas lutas trazem muitos integrantes de ambos os lados, embora o *videomaker*, independente de sua facção, permaneça intacto para assim salvar o registro, a razão do evento.

¹⁷ Sobre o assunto, cf. Manovic, Lev. *The language of new media*. in: http://www.mobilegaze.com/digital_presence/pdf/Manovich.pdf, acessado em 01/04/07.

demonstra um afrouxamento na tradição figurativa¹⁸, provocando, de quebra, uma relativização nos gêneros de produtos audiovisuais, nas definições habituais de informação e na imposição do tecnológico sobre o estético ou na aceitação de um estético tecnológico que vem ambientado em novos modos de significação.

Para Gombrich, a representação baseia-se naquilo que se sabe e não naquilo que se vê. Para ele, toda a operação figurativa é dirigida por uma convenção, uma articulação esquemática que evoca aquilo que se sabe – o clichê, para Parente. Toda desfiguração é uma ruptura desse pacto, devido às novas condições de visibilidade que orientam a representação pictórica. Ascari (2001, p. 124) coloca um adendo à questão, ao ressaltar que a representação nem sempre esteve ligada ao fisionômico: “A necessidade de fixar na pedra ou no mármore a figura do homem nem sempre correspondeu, nas diversas civilizações, à vontade de conservar as semelhanças do indivíduo como tal”.

Novas condições sociais e tecnológicas requerem novas condições pictóricas. Para Gombrich (1986), as imagens são chaves capazes, por puro acaso, de abrir certas fechaduras biológicas ou psicológicas. No entanto, muitas das características de registro, transmissão e recepção de imagens de celular já eram encontradas em dispositivos anteriores. Portanto, algumas particularidades apresentam variações de grau e não de natureza.

¹⁸ Na tradição figurativa, a perfeição estética sempre esteve associada à teoria das proporções humanas, vista não somente como criação artística, mas como expressão de harmonia preestabelecida entre o micro e o macrocosmo. Segundo Panofsky (1991, p. 129), a preocupação com as proporções humanas é comum a todos os períodos artísticos e históricos, embora varie em seus conteúdos. Na Renascença, tal teoria foi vinculada aos diversos deuses clássicos e “as proporções do corpo humano eram louvadas como uma realização visual da harmonia musical” (p. 131).

A imagem sem excessos

Nelson Brissac-Peixoto encantou-se com a existência de um achatamento da paisagem para aquele que avança em alta velocidade nos grandes centros urbanos. E, para efeito de estudo de arquitetura, destacou a conversão do mundo em cenário; da construção, em fachada. Essa pressa também condena os atos de registros, associando à captação no celular uma desconfiança que já vinha do vídeo, “a imagem sem realidade nem distância, sem sombra nem história” (BELLOUR citando BONITZER, 1997, p. 188). Então, de maneira superlativa, a degradação do referente e a criação de figuras singulares, disformes e sem nomes da nova imagem retoma antigas questões, como a retirada da profundidade de campo.

O que se coloca em questão é o hábito de se verem imagens relacionando-as a um tipo de modelo, de ideal, relativizando a criação de uma identidade imagética que está associada a sua realidade documentária. Foi contra o purismo icônico que se reergueu a arte da modernidade e não cabe, nem quando vem travestido de informação, resgatar esse relance histórico. Com a velocidade dos registros e das transmissões, o sentido de uma imagem não corresponde mais a sua realidade, nem quando se trata de jornalismo.

Parece estar em evidência a fala da imagem, o que ela comunica sem os seus excessos, o que ela transmite só com sua força bruta mínima, como na caricatura ou como no Paleolítico, em que poucas linhas sugestivas faziam o transporte a um mundo de relevos, volumes e profundidades – quase matéria. A convivência com

o vídeo, de certa forma, foi um anteparo para a utilização do celular, uma vez que a identificação com os objetos de nossa convivência fica cada vez mais fácil (ARNHEIM, 2005, p. 35). A captação das características proeminentes de um objeto se torna habitual. O “ao vivo” do vídeo quer dizer também velocidade, telepresença, momentos de interação entre emissor e receptor. Tudo isso provoca interferências na comunicação e desvio dos detalhes. Foi isso que levou os gestaltistas a concluir que o entendimento de uma imagem, além da projeção retiniana, é determinado por uma totalidade de experiência. Por isso, a imagem do celular não é percebida como uma forma particular, mas sempre como a de um tipo de coisa, pertencente a uma “espécie” videográfica.

Fazendo um deslocamento, poderíamos dizer que há processo análogo na linguagem das conversas escritas e instantâneas via computador, nos correios virtuais e nas salas de bate-papo, nos quais, para recobrar a velocidade da fala (ao contrário da escrita, que separou o emissor do receptor), tenta-se uma grafia que recupere a presença, a instantaneidade ou ainda se dispa dos excessos para registrar apenas o que evoque o “principal”, como numa transcrição fonética ou em simplificações com base na intuição, tal qual nos exemplos “kd vc”, “naum” etc. Por extensão, as imagens que circulam por aí carregam esse novo sotaque, inspirado na telepresença, na conexão constante. Além de ser também um “telefone que escreve” (CASTELLS, 1999, p. 386), o celular não pode ser encarado apenas, nesse sentido, como uma revanche da escrita. O aparelho se alimenta da substância da telepresença. Se a palavra escrita foi fonetizada pela velocidade da fala, que é aqui sinônimo de comunicação com telepresença, a

imagem foi abreviada de nitidez e aliviada de um peso perfeccionista que adquiriu na Renascença e se acentuou no Barroco.

Pixel e evidência

A divulgação de imagens nos telejornais, por aparelho de telefonia celular, não se limita a figurar o tempo em movimento, e trabalha a dessemelhança ao nível do informe, do distorcido. O ensinamento de Bazin apresenta outro lado da discussão: a imagem provém, por sua gênese, da ontologia do modelo. Enfim, a imagem é o modelo. Mas, no entanto, pode ser nebulosa, descolorida ou “sem valor documental”, no caso de uma avaliação tradicional, ou com “valor documental acentuado”, por ser resultante de um movimento menos pretensioso, menos planejado, que privilegia o acaso como modo de observação. Surte efeito deslocar para as imagens dos aparelhos celulares a discussão de Bazin (1955, p.157) sobre a realidade, sobre a possibilidade de libertar as imagens de seus destinos.

A dimensão mimética nesse tipo de imagem, “sem corpo e sem consistência” (DUBOIS, 2002, p. 62), perde o sentido à medida que o modelo eminentemente antropomórfico se enfraquece diante da aparição do que seria notoriamente maquínico como as ranhuras, chuviscos e a granulação de pixels, anulando a correspondência entre os pontos da imagem e os pontos do objeto real representado, resultando em uma imagem mais franca. Goodman resolve a questão da imitação com a força de um aforismo: “Não se pode copiar o mundo tal

como ele é, simplesmente porque não se sabe como ele é” (AUMONT citando GOODMAN, 1993, p. 202).

A *pixelização* da imagem, numa perspectiva habitual, aparece como uma condenação, como uma falha a ser corrigida, quando o assunto é informação, por arranhar a correspondência entre a imagem e o referente. Em arte, gerou o trabalho *Pixilation*, de Lilian Schwartz, um dos pioneiros, realizado em 1970. Mas até mesmo em termos estéticos, o que se faz em arte digital ainda é pouco levado a sério, uma vez que pode ser produzido por automação, como são os tapetes e fractais dos mapas de visualização de um programa como Windows Media Player, por exemplo.

A imagem pixelizada, no entanto, tem adquirido um outro tipo de *status*. Mas, o que, na moral visual, permitiu uma redenção da imagem pixelizada, a ponto de permitir uma ruptura tão drástica, gerando uma tolerância em relação às imagens com os “efeitos”, que, por sua vez, tinham sido banidas pela programação televisiva, obcecada pela transparência, e que agora voltam a ser exibidas com o *frisson* de uma novidade tecnológica? Soa como a aceitação de uma franqueza ruidosa, um momento de desistência de uma obsessão. E de que franqueza estamos falando? Da franqueza da arte ou da informação?

O caso do assassinato de Jean Charles de Menezes em Londres é uma prova das limitações da imagem do celular como evidência¹⁹, o que explica em parte o

¹⁹ Uma imagem desfocada. Uma gravação precária feita através das folhas de uma árvore com uma câmera de um telefone celular. Foi assim que um agente secreto da Scotland Yard, a polícia de Londres, confundiu o eletricista brasileiro Jean Charles de Menezes com um terrorista. O agente

desastre da operação da polícia inglesa. Evidência é o que dispensa prova. A expressão “é evidente” deveria ser aplicada a algo que não necessita de justificação. O que se pode garantir, na circunstância da imagem do celular nesse caso, é uma relação. A saber: uma relação com o real e, não necessariamente, uma relação de fidelidade, de semelhança. A imagem representa a evidência de uma experiência, de uma ação. Mas a sua relação com o real e os seus usos em relação ao referente vão do patente ao improvável, destacando-se, às vezes, por sua distância em relação à evidência.

A conexão de uma imagem com a realidade é a realização de um código, da convenção de uma cultura. Arnheim (2005, p. 37) comenta experiência de antropólogos surpresos com o fato de pessoas não familiarizadas com a fotografia sentirem dificuldade em identificar figuras humanas nas imagens que para os familiarizados pareciam bastante realistas.

O engano, no caso de Jean Charles de Menezes, está intimamente ligado à observação: o que é observado varia de acordo com uma conjuntura de interesses, hábitos e tradições, até porque é necessário algum ponto de partida para poder captar o fluxo da experiência. A imagem de celular utilizada na televisão vem contaminada de “realidade”, por se acreditar que a imagem realista é a que oferece o maior número de informações. Mas essa é uma noção também ilusória, pois tanto uma imagem realista quanto uma irrealista podem conter

pensou que Jean Charles fosse o etíope Osman Hussein, que, no dia anterior, havia participado de um plano para tentar explodir quatro bombas no metrô de Londres. Jean Charles e Osman Hussein moravam no mesmo prédio. Matéria do *Fantástico*, que foi ao ar no dia 15/07/07, também disponível no site <http://fantastico.globo.com/Jornalismo/Fantastico/0,,AA1587219-4005,00.html>. Acessado em 16/07/07.

informações. No “acidente” da polícia britânica, infelizmente, o melhor teste de fidelidade, no qual a câmera do celular foi reprovada, foi o engano. Não se trata aqui de referente falso ou errado, mas de uma imagem na qual o objeto representado tem as propriedades que a imagem lhe atribui, devido às propriedades de um dispositivo de registro.

Conforme Fernando Gil (1996, p. 11), “ao contrário da prova, a evidência não remete para dispositivos de avaliações exteriores à proposição, ao rito etc. Ela não é, justamente, um dispositivo, e não é exterior ao conteúdo de sentido em causa. A evidência lê-se em sinais indubitáveis”. A evidência é a posse de um sentido. Grau (2007, p. 34) conta que a palavra para imagem em alemão é *Bild*²⁰ para ilustrar que se refere “menos ao pictórico e mais à essência de viver; um objeto de poder no qual reside o irracional, o mágico e até o espiritual, que não pode ser possuído ou controlado pelo observador”.

O caso de Jean Charles de Menezes é modelar para afirmar que a elaboração de provas depende da interação entre expectativas e observação, extremamente relacionada à gradação da satisfação e do contentamento, a convenções éticas vigentes acerca de credibilidade e outros elementos que compõem o mosaico, cada vez mais mosaico, da vida diária.

Como alertava Benjamin, é mais confiável estudar a história pelos seus destroços. Os esforços de se criar uma clarividência nunca foram suficientes para se alcançar

²⁰[Bild] sn. Imagem, figura, ilustração, estampa; quadro, pintura, tela, foto, retrato; aparência, visual; metáfora, impressão. Dicionário Alemão-Português, Português-Alemão. Michaelis. São Paulo: Melhoramentos, 1994.

o real. A convenção do realismo dava conta que a aproximação do real estaria relacionada ao maior número de informação que se recebia sobre ele. Aplicada ao caso de Jean Charles de Menezes, semelhança seria uma pista escorregadia, uma nota falsa: a semelhança, neste caso, como queria Bergson: A identidade que difere de si mesma. A analogia diz respeito às aparências, ao visual; o realismo, à informação veiculada pela imagem; enquanto o real é também sujeira e poluição.

O realismo, por si só, é uma armadilha, como explica Aumont (1993, p. 209): “Pode-se, de fato fornecer a mesma quantidade de informação ao utilizar convenções representativas muito diferentes, das quais algumas podem ser percebidas como bem irrealistas”. A partir daí, o autor conclui que não há realismo porque o acesso ao real depende do “grau de estereotipia das convenções utilizadas em relação às convenções dominantes”. O efeito de uma imagem de celular, embora pertencente ao sistema digital, é uma tentativa de restituição de um tempo e de uma distância que foram abolidos. O que se atesta no registro é uma presença de algo que existiu e de alguém que esteve diante do mostrado e deixou o seu rastro.

Velocidade x precisão

O caso Jean Charles de Menezes é o exemplo de que o olhar necessita de contemplação e comprova uma sabedoria, advinda da observação, embutida no ditado popular: “a pressa é inimiga da perfeição”. A profundidade de campo necessita de tempo. A imagem quadriculada e pixelizada dos depoimentos

anônimos pode ser desvendada ao se forçarem os olhos como fazem os míopes, mas isso requer tempo. A velocidade destrói a evidência. Quanto a Jean Charles de Menezes, uma conclusão é óbvia: a necessidade de um diagnóstico rápido levou a uma interpretação errada, ou ainda, a pressa da polícia matou o rapaz. Pelo poder de conectividade e tamanho da tela, o aparelho celular é o local de passagem da imagem. Como não há edição, nem decupagem, não há, conseqüentemente, um debruçamento sobre a imagem, o que atrasaria o fluxo, o processo de divulgação. Novamente uma questão do realismo: Teóricos como Goodman, Gombrich e Malpas acreditavam que a questão fundamental do realismo não seria mais a quantidade de informação de uma imagem e, sim, a facilidade com que ela se comunica. No entendimento da polícia inglesa, a velocidade combinada à transparência levaria à “precisão”, na qual estão contidos conceitos como eficiência e proximidade da verdade.

Huyghe (1998, p. 27) entende o realismo como uma forma de combate à natureza e sua aproximação com a ciência se dá pela tentativa de torná-la mais dócil. “Desafiar e combater as coisas, a fim de medir o alcance dos seus poderes, é um dos instintos essenciais do homem”. Reconhecer no mundo o rosto do próprio drama. O reconhecimento do sujeito no objeto, no entanto, coloca em questão um outro problema: qual a medida? Huyghe cita como exemplo dessa problemática o trabalho de Caravaggio, que foi acusado de ser tão realista a ponto de ser materialista, por ter iluminado tanto certos detalhes a ponto de “desfigurá-los”, de desnaturalizá-los.

Pixel-vórtice

O real preexiste ao pixel e à imagem, mas a relação sofreu uma alteração em relação de grau de semelhança, uma vez que o registro de imagens em celulares, mesmo mantendo uma relação direta, física e energética²¹ (COUCHOT, 1996, p. 42) com o real, parece contaminado pelo espírito de época, em que o pixel é uma expressão de um programa, de uma realidade numérica, artificial, ou ainda, de virtualidade e simulação, atributos fundamentais das imagens sintéticas. Apesar de as imagens informáticas estarem submetidas a telas, luzes e volumes, estão desobrigadas de uma “visão frontal instalada pela tradição da pintura” (SANTAELLA, 2006, p.163).

Os objetos aparecem e desaparecem como se nunca tivessem existido, se movem e se transformam, restando ao espectador a atividade de mobilizar sua memória para se confrontar com o mosaico televisual, uma vez que a imagem não tem uma ancoragem, é montada na mente. A contemplação desse novo quadro pode ser entendida como os vórtices de Van Gogh, uma espécie de treinamento aos nossos pixels-vórtices digitais, que funcionam como condutores, passagens, que só têm sentido como elos de engrenagem, como integrantes de uma estrutura

²¹ Essa relação direta, física e energética tenta ser traduzida em método que, em geografia, foi batizado como geração de índices de visibilidade, com a qual se indicam os pontos visíveis para cada ponto do terreno. A técnica possui aplicações em um grande número de áreas científicas, tais como navegação, planejamento ambiental, vigilância militar e engenharia civil. A análise de visibilidade utiliza dados de elevação para determinar as regiões que são visíveis a partir de uma localização específica. No entanto, os métodos, em diferentes técnicas e algoritmos, parecem sujeitos à mesma relatividade dos trabalhos em comunicação ou em arte, podendo levar “a resultados bastante distintos ou mesmo inconsistentes para um mesmo conjunto de dados representando fenômeno particular”. Cf. SCHWARTZ, William Robson e PEDRINI, Hélio. *Determinação de mapas de visibilidades em modelos digitais de terrenos*. Esse dispositivo pode oferecer a possibilidade de se situar o local de captura de uma imagem, por mais aleatório que tenha sido o momento de gravação. Disponível em http://geodesia.ufsc.br/Geodesia-online/arquivo/Geolog_2001/cbcg2063.pdf. Acessado em 10/04/2006.

coletiva. Ao telespectador não-perito, assim como observador (que não fosse restaurador) na pintura, cabe unir os pontos de Seurat, as pinceladas de Cézanne, unir os pixels. A representação é o que ensina a passear pela imagem, explorar os campos visuais. A digitalização transformou o mundo, que se tornou, por essa ótica, muito mais artístico.

A imagem sintética, embora atrelada ao real, talvez inspire essas novas produções em câmeras de celulares pelo fato de “potencialmente” dispensar o referente, essa entidade fundadora da figuração. A imagem sintética, que pode ser entendida como uma possibilidade de desvio em relação aos sistemas figurativos, contamina outros sistemas que se desobrigam da reprodução do real.

Diante de quê?

A “imperfeição” é a garantia de autenticidade. O *déficit* entre referente e imagem é, paradoxalmente, a condição da analogia. A máquina atesta a presença humana. Se ver é estar diante de algo, cabe perguntar se o que se presentifica é o que toma conta da apreensão do espectador ou o acontecimento. Haveria uma ponte entre as duas coisas? A câmera, como duplicadora do mundo, oferece mais matéria para interpretações ou duplicaria os acontecimentos?

Os registros tentam ser evidências dos fenômenos, sustentados pela idéia de que os “defeitos” da imagem ajudam a fazer a ponte para o acontecimento. Segundo Santaella, os dados não são, em si mesmos, evidências para aquilo que eles atestam, eles têm que ser interpretados para serem evidências (2001, p.31.). A opacidade, por essa tendência, seria um empecilho para se aceder ao

acontecimento. A imagem parece vir com o lembrete: “foi o que foi possível fazer”. No entanto, as circunstâncias em que são gravadas relativizam o poder de prova, de evidência das imagens. A evidência sempre esteve ligada a condições de leituras, tais como o encontro do “observador ideal” com o significado correto. No caso da comunicação via celular, acentua-se a noção de fluxo que integra as mediações sociais, as condições de registro, as disposições receptivas e o grau de proximidade (afetiva e física) com os fatos captados.

Os tradicionais instantâneos fotográficos eram baseados, não raramente, em escolhas, até certo ponto refletidas, sobre o enquadramento, a proximidade, o ponto de vista, a distância em relação ao objeto ou situação. As imagens voláteis são instantâneos descompromissados com o rigor geométrico, capturados ao sabor das circunstâncias sem preocupações com a relevância ou com a qualidade dos resultados. No mundo digital, os registros podem ser apagados na velocidade da vontade.

Na maioria dos eventos, filmados por câmeras de aparelho de telefones celulares, selecionados para ir ao ar nos telejornais, podemos escolher os fundamentos para decidir sobre o acontecimento: os aspectos e as propriedades da imagem, as condições de quem registra um fato (o nervosismo, a pressão e a imperícia) e as circunstâncias, que, juntos, compõem um dispositivo. Emoção é informação. É rigor. É estética. É imersão, no sentido de desejo de participação da narrativa, uma vez que o universo ficcional gera a atração pela possibilidade de vivenciar riscos com a relativa segurança da visão a distância.

Além do mais, o objeto do signo vai variar de acordo com o interpretante: podem ser as opacidades, as condições de exibição e de registro e de recepção, a disponibilidade técnica do aparelho, o momento emocional do *videomaker*, entre outras. Porém, os estudos da atenção dão conta de que o extremo é sempre mais evidente. Ou, por metáfora: a tragédia é sempre mais acrobática.

Apesar de habitualmente classificado como integrante de uma nova geração de dispositivos pós-fotográficos, a câmera do celular, por depender da luz e do contexto, ainda deve contar com a capacidade reativa do produtor de imagens. “O que a foto registra, por seu lado, é a complementaridade ou conflito entre o olho da câmera e o ponto de vista do sujeito” (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p. 170). A câmera registra também as potencialidades da técnica, em que período ela se encontra.

Visão passional

No primeiro vídeo das imagens da morte por enforcamento do ex-presidente do Iraque Saddam Hussein, a câmera flutua sobre a superfície da paisagem, que resiste em ser enquadrada. A câmera dança no ambiente. Antes de tudo anônimo, quem porta o dispositivo de captura é também o assunto da gravação. Ele comete uma transgressão e poderá ser punido. Sua atitude é radical, baseada numa crença ortodoxa de que está fazendo justiça ao conectar aquele evento a um grande sistema de visibilidade, a uma rede.

A emoção do *videomaker* está impregnada no resultado. A câmera passeia pelas escadas e descobrimos então uma subida até uma força. A câmera flutua e a

paisagem escapa. Muita fala e gritaria. O enforcamento é consumado, mas parece que assistimos a tudo a bordo de um *bateau ivre*, a visão está embriagada de passionalidade. A fúria, a força e a aridez do ambiente podem ser sentidas, mas não podem ser visualizadas. A pessoa que vemos enforcada em desfoque poderia ser quase a metade da população do Iraque²².

A situação é similar aos trotes de golpistas que ligam aleatoriamente para pessoas anunciando o seqüestro de algum parente muito próximo. O golpe só fará sentido se a imaginação funcionar a ponto de cobrir todos os déficits de realidade e fizer com que a vítima de chantagem traga para o campo de visão o que está sugerindo o golpe. Alguns bandidos utilizam técnicas banais de simulação e mudam de voz para assumirem a identidade do suposto seqüestrado. O que acontece, tanto num caso como no outro, é a capacidade da imagem mental em fazer a ponte para um outro universo que não está visível, mas que está sensível, exposto. O que se discute é que, devido ao baixo grau de similitude, os eventos podem ser simulados ou criados, como no caso do golpe do telefone, que funciona devido a uma crença na capacidade da tecnologia de transmitir a verdade.

No vídeo da execução de Saddam Hussein, há pessoas que gritam, a câmera que balança, a cor esmaecida, borrões e manchas. Essas condições somadas apontam para uma outra parte do processo: a morte de Saddam Hussein. A exibição de imagens nessas condições prova o esquecimento de que se trata de

²² Saddam Hussein foi enforcado no dia 30/12/2006, às 6 horas da manhã (1 hora de Brasília). O primeiro vídeo com imagens de sua execução foi postado no youtube.com, no dia 02/01/07.

um vídeo. Essa capacidade de transposição apresenta um trajeto: parte de um ponto e chega-se a outro.

O segundo vídeo da morte de Saddam Hussein, no entanto, é muito mais revelador. Não pelo que contém em si, que já não era mais novidade quando chegou a ser postado. É uma espera para se confirmar se houve a passagem de um sentido a outro. As imagens não acrescentam quase nada em relação ao primeiro: clima de perturbação, instabilidade visual e muita gritaria. A discussão no mundo, na mídia, passa a ser a autenticidade desse tipo de relato. A matéria da *Folha on-line* faz coro à situação mundial: “Um novo vídeo mostrando o corpo de Saddam Hussein, enforcado no dia 30 de dezembro em Bagdá, com um ferimento no pescoço, foi divulgado pela Internet nesta segunda-feira. A autenticidade não foi confirmada”²³. Essa última frase é modelar, pois revela a necessidade de se estabelecer um filtro, um centro irradiador de autenticidade, uma vez que a Internet é um conjunto de postagem livre, e também porque a própria imagem não estabelece condições de evidência²⁴.

Onde está o que se vê?

Na tentativa de revelar o ilusório das representações visuais, Godard, em *Tempo de guerra*, faz uma investigação no dispositivo cinema e apresenta em sua trama um espectador pouco habituado às imagens, que tenta tocar a imagem de mulher projetada em uma parede, arrancando o pano branco que funciona como suporte

²³ Folha on-line. Sessão Mundo. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/mundo/ult94u103605.shtml>. Acessado em 18/07/07.

²⁴ O segundo vídeo da morte de Saddam Hussein foi postado no youtube.com no dia 08/01/07.

da exibição. Para seu espanto, a imagem continua projetada nos tijolos. A pergunta se ressalta: de onde vem tal imagem?

Certamente, não vem do fotograma e, sim, do efeito de percepção. A mulher e seu movimento deveriam estar ali em algum lugar do fotograma, assim como as mortes do *snuff movie*? E o vídeo, por não ter fotogramas, estaria mais próximo da morte? Com o vídeo, o fenômeno morte não se tornou capturável. Apenas houve uma mudança de simulacro. Para lembrar Baudrillard: cada época tem seus simulacros.

A heterogeneidade das imagens da telefonia móvel também permite a exploração e ampliação dos sentidos, ao contar com a imaginação. Esse também é o caso da divulgação de escutas telefônicas. Pequenas narrativas são traçadas pelos apresentadores. Em seguida são apresentados diálogos (escutas), que permitem uma adesão emocional à história. Além dos numerosos casos de escuta telefônica provenientes de investigação, a televisão mostrou um caso em que um assassino pede a execução de pessoas e se ouve, do outro lado da linha, o pedido de clemência, o clima de tensão e a ação dos algozes ²⁵.

²⁵ Durante uma investigação sobre tráfico de drogas, o delegado de Polícia Federal Daniel Veras monitorou um bandido que, conversando por celular, de dentro de um presídio, mandou matar um desafeto, exigindo que pudesse ouvir os sons dos tiros na cena do crime. O traficante José Antônio Marins, o “Toninho Pavão”, tinha uma dívida a cobrar. O prazo expirou. A gravação feita pela Polícia Federal mostrava o condenado a morte, Antônio Marcos da Costa Gama, tentando obter desesperadamente um prazo para o pagamento. Não conseguiu. Consultado sobre o pânico do inadimplente, “Toninho Pavão” deu as ordens finais. Barulhos de tiros seguidos evidenciam a morte do devedor e gritos de uma mulher, Francisca Eliene Fernandes Leite, morta pelo simples fato de estar na companhia de Antonio e ser considerada testemunha incômoda. Na Polícia Federal, o teor das gravações revela diálogos sinistros, o barulho dos disparos e “Toninho Pavão”, recolhido a um presídio, teoricamente de segurança máxima, ouvindo a comunicação final de um dos matadores: “Já é.” O mandante agradeceu: “Valeu, compadre.” A escuta não difere das utilizadas no cinema nos filmes de gângsteres, porém com a conexão entre os ambientes realizada

A compreensão se dá pela formulação de imagens, pela operação de trazer para o campo da visão os acontecimentos que estamos escutando. A escuta é a ponte para a imagem. É a articulação entre corpo e discurso, como queria Barthes (1990). A exploração desse tipo de recursos advém da compreensão de que o que é visto é mais chocante do que o que é ouvido. A visão estaria mais ligada à experiência. No entanto, a escuta se presta a composição de quadros dramáticos, a partir da possibilidade de construção de estados emocionais como alegria, sofrimento ou desespero.

Gesto extremo

Nas imagens pouco nítidas das câmeras de celular podemos extrair uma lição de Duchamp, a partir do *Nu descendo uma escada (nº 2)*, que, libertando-se da tradição da decomposição figurativa do cubismo, liberta-nos a atenção para o movimento e, embora influenciado pela cronofotografia de Eadweard Muybridge e Etienne-Jules Marey, acaba por eclipsar os modos de entender a imagem dividida entre a análise do tempo e a síntese do movimento. Pelo *Nu descendo uma escada (nº 2)*, por extensão, assim como na imagem do aparelho de telefonia celular, a provocação do movimento libera o espectador para um mundo de ação, de transformação no tempo.

No cinema, para Deleuze, a imagem-movimento se constituiu de dois modos: pela mobilidade da câmera, porque o plano se tornou móvel, e também pela

pelo telefone celular. Disponível em <http://www.sherlockholmes.com.br/crimeorganizado.htm>. Acessado em 17/02/2008. Cf. escuta em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u121297.shtml>. Acessado em 17/02/2008. A notícia foi publicada nos jornais em 10/05/2006 e, nas televisões, no dia anterior.

montagem. A liberação para o movimento direciona a atenção para o gesto e não mais para a identidade. Soa como o aproveitamento de uma condição. E ela atende pelo nome de leveza, que condiciona também os registros e as oportunidades de captura de imagens, de espionagem e de espreita de acidentes. A mobilidade também coloca dois integrantes de uma mesma geração, celular e câmeras de vigilância, em situações opostas. Quanto à câmera de vigilância, devido a sua fixidez, a capacidade de identificar tanto a pessoa quanto o gesto é condição para sua instalação. Sua capacidade de produzir rastros de evidência é condição *sine qua non*, razão de sua existência²⁶.

No entanto, há uma diferença entre os registros de uma câmera de celular e os de uma de vigilância, instalada em estabelecimentos comerciais. Sobre as câmeras fixas, recai uma grande expectativa, enquanto o uso do celular, associando portabilidade com mobilidade, tem-se destinado ao registro dos caminhos, dos percursos urbano-imagéticos, como um novo tipo de diário.

Com a câmera de vigilância há um *revival* das câmeras fixas do cinema mudo. O quadro é definido por um ponto de vista. E o mais interessante é que se define previamente que um espaço será privilegiado pela atenção da câmera e essa condição é inegociável. O movimento estará preso aos elementos, “aos personagens” e às coisas. Para Deleuze, esse tipo de imagem está em

²⁶ A brincadeira do filme da austríaca Manu Luksch está justamente em despistar as evidências, cobrindo os rostos das suas personagens, relativizando o peso dado à identificação nas imagens das câmeras de vigilância. O filme se chama *Faceless* (*Sem Rosto*, 2007) e é descrito, pela diretora, como “um conto de fadas de ficção científica”. Disponível em <http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2007/05/17/295795336.asp>. Acessado em 10/09/08.

movimento, mas não é imagem-movimento. Como viu Deleuze na imagem fixa do cinema uma tendência, um porvir, para a imagem-movimento (da mobilidade da câmera e da montagem), podemos também antever, diante da reação de aceitação e de sabotagem, uma nova geração de câmeras de vigilância, muito mais “celulares” (no sentido de mobilidade), permitindo a passagem de uma vigilância fixa para uma vigilância-movimento²⁷, levando em consideração uma ressalva de Deleuze, a partir de Bergson: “... As coisas nunca se definem pelo seu estado primitivo, mas pela tendência oculta nesse estado” (1985, p. 39).

Enquanto para as câmeras de vigilância reina a espera, os documentaristas das histórias da câmera do celular podem ter a sorte dos seus personagens saltarem diante dos seus olhos, uma vez que a imagem está imersa no movimento, cabendo-lhes fazer o recorte de uma cena pronta, em plano-seqüência, extraíndo assim um *readymade* do mundo. Trata-se, como requer Bazin, de uma intuição do plano-seqüência, que une a coisa filmada ao seu ambiente, uma preservação das virtualidades da imagem.

Uma imagem sem suporte

Dubois batizou, ironicamente, o seu quadro classificatório, baseado na dualidade, de dramático. Estaria o vídeo, nessa concepção, dividido entre arte e

²⁷ A câmera Zcam traduz movimento em imagem 3D, abrindo caminho para a possibilidade da reconstituição de imagem a partir de um trajeto de calor. O teclado No-Key, feito em vidro transparente, sem teclas e com sensores, prevê o que seria o movimento, antes mesmo dele acontecer. É a discussão de *Minority report*. Pode-se tornar prova criminal o que não aconteceu? No caso do teclado, o mesmo paradoxo: pode se chamar teclado um aparato sem teclas, que registra a intenção e não o movimento? É a concretização da adivinhação a partir de sensores de movimento e de luz. Cf. <http://www.mundogump.com.br/conheca-a-zcam-a-camera-inteligente/> . Acessado em 24/12/2008. Cf. <http://jogos.br.msn.com/noticias/nokey-keyboard/>. Acessado em 24/10/2008

comunicação, esfera artística e midiática, objeto e processo, privado e público, pintura e televisão. A transmissão de opacidades como prova do real seria uma desconfiança em relação a esse quadro de oposições.

O videográfico no celular também responde pela capacidade do “ao vivo”, pela possibilidade do contínuo e pelo fato de já ter nascido sonoro (ao contrário do cinema que surgiu mudo). Somem-se a isso a cor-luz e o mosaico de elétrons. Ou a bricolagem, como metaforiza Pignatari (1984, p. 16), que aproveita para ressaltar uma característica extremamente cara ao fluxo televisivo, em interação com qualquer outro veículo: “A tela pequena é contrária aos ‘tempos mortos’, favorecendo a ação, pois existe uma relação direta entre o tamanho do quadro e a duração do plano” (p. 17).

A imagem no aparelho celular é menos *suportável* ainda. O suporte do próprio aparelho só se presta à identificação da imagem para que, em seguida, ela seja armazenada ou transmitida a outro suporte. Do cinema, passando pela televisão ao aparelho celular, caímos em uma gradação. O tempo de uma audiência e a qualidade da atenção estão relacionados ao tamanho da tela.

Por uma perspectiva inversa, há um forte investimento na imagem de bolso, uma vez que filmes já são vistos em PCs, laptops e palmtops. A aderência também é uma questão de tempo e de um hábito que se constrói em rede. O suporte do aparelho surge como uma aposta de concentrar o mundo. Dito por metáfora: o

mundo de bolso. Um mundo de bolso para ser distribuído a outros suportes. É o que comprova, por exemplo, a tecnologia Bluetooth²⁸, além de outros usos.

Imagem e convenção

Não se trata, no caso da imagem do telefone celular, de um programa que preexiste à imagem, como é o caso da imagem sintética, mas de um referente ancorado no real. Apesar dessa condição, a imagem não é mais a representação do visível, mas um pacto com esse visível, por haver uma distância, em termos de semelhança, entre real preexistente e a imagem que lhe representa.

Diante do déficit de semelhança entre modelo e imagem, diríamos tratar-se de uma representação e não mais uma reprodução. Em função dos processos de modelagem que são próprios à época, a ilusão referencial²⁹ atinge, em determinados casos, o nível da convenção, devido ao efeito de dessemelhança e ao caráter arbitrário da aceitação da representação. A imagem é tratada como

²⁸ Bluetooth é uma tecnologia que permite que diferentes dispositivos se comuniquem uns com os outros sem fios. Celulares utilizam essa tecnologia para se comunicar sem fios com fones de ouvidos, PCs, impressoras, teclados, aparelhos portáteis e outros. Com a tecnologia Bluetooth, é possível transferir imagens, vídeos, música, calendários, compromissos, e-mails e outros documentos, dentro de um raio de aproximadamente 10 metros.

²⁹ Karl Jaspers, segundo Sodré, argumenta, em seu estudo de psiquiatria, que uma *ilusão* é uma transformação da percepção real, em que os estímulos externos compõem de tal maneira uma unidade com elementos reproduzidos que não se podem distinguir os diretos dos reproduzidos. A utilização do termo *alucinação* ainda é mais ilustrativa para o caso. Uma alucinose pode ocorrer por motivos da vida particular, como emoções fortes ou alterações estruturais da vida psíquica, criando modificações na percepção da realidade tangível. Cf. SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria de comunicação linear e em rede*. Págs. 140-141. A experiência da ilusão referencial ou alucinógena, produzida pela distorção da representação do real nos aparelhos celulares de forma quase automática, foi o sonho percorrido pelo surrealismo em sua escrita automática: a revelação de um inconsciente, ou melhor, do inconsciente ótico. Como a escrita sempre exigirá um certo grau de consciência, a conquista ficou para os aparelhos de visão que dispensam o processo consciente da montagem.

convenção, porque não tem relação indicial com o real, como ocorreu no caso de Jean Charles de Menezes, em que a imagem “indicou” uma direção distinta de seu referente ou possibilitou ao intérprete fazer essa operação devido à sua inconsistência referencial. Voltemos a uma idéia anterior, porém ampliada: a prova de fogo de uma imagem e sua aplicação a um objetivo não é sua semelhança com o real, mas a sua adequação à circunstância de ação.

A utilização de imagens de celular em telejornalismo tem mais a ver com sua capacidade de representar do que com a semelhança. Parece uma demão de um antigo refrão: nenhum grau de semelhança é condição suficiente da representação. Uma imagem, para representar algo, tem que estar no lugar de alguma coisa, tem que ser signo, portanto a representação pode desligar-se da semelhança.

O que se intenta dizer é que as imagens dos aparelhos de telefonia móvel, se retiradas de seu contexto e apresentadas sem alguma advertência ou preparação, poderiam ser entendidas de maneira bastante polissêmica, representando o real como novo, como “diferença livre”, adquirindo uma natureza artística, sem sentido que preexista à leitura. A ausência de uma imagem fixa e límpida para a imaginação dá mais liberdade ao ato de imaginar, fazendo com que as imagens sem contornos ou bordas visuais estejam muito próximas das dos sonhos e das fantasias e, conseqüentemente, do automatismo psíquico, como queriam os surrealistas, pelo menos em tese.

O real que a imagem permite visualizar é proveniente, no entanto, de uma convenção, do entendimento de que a telefonia móvel está em toda parte. Se a imagem apresentada por tais câmeras, devido ao grau baixo de semelhança, não é considerada como verdadeira pela visão, o que permite a analogia entre imagem e referente é a crença na tecnologia como geradora de duplos (devido a uma longa tradição) e na potência da tecnologia em transformar imaginação em produtos. Ou seja, uma crença no porvir. Para Steven Johnson, a fixação na imagem não se deve à perda de fé na realidade, mas ao fato de que as tecnologias, ao surgirem, são revestidas de uma aura de irrealidade, “mas depois marcham a passo regular rumo ao mundo natural”. (2001, p. 28). O celular se presta a produzir signos comunicáveis socialmente não por imitação de semelhança, mas pela constatação de uma possibilidade e um esforço. A crença e a potência tecnológica são, nesse caso, os signos produzidos socialmente para compensar as distorções das proporções entendidas como “naturais”. A resolução dessas imagens tem se aprimorado crescentemente, o que vai alterar, sobremaneira, a condição de sua aceitação.

O porvir é uma condição de aceitação da imagem, uma vez que os hábitos de representação, os estereótipos, as etiquetas e os usos, que regem o realismo, tendem a gerar semelhança. Goodman (2006, p. 68) explica que a semelhança de uma imagem com a natureza depende da maneira, socialmente aceita, como a natureza é representada: “A semelhança e o engano, longe de serem fontes e critérios constantes e independentes da prática representacional, são em parte produtos dela”. Voltando ao caso de Jean: o registro do celular, por ser novinho,

tem potência, mas, como um criança, ainda tem muito que aprender. “Os sistemas mais novos, mais velhos ou alienígenas são tidos como desajeitados” (GOODMAN, 2006, p. 66)

Outra maneira de encarar a técnica é remetê-la a uma idéia de eficiência, responsável por desvelar o mundo, fazer emergir o oculto, assim como a fotografia “descobriu” o que habitava o minúsculo e “congelou” o movimento. Toda ação está ligada, no entanto, a uma necessidade de revelação, palavra que acompanha a fotografia antes mesmo de sua invenção.

Ação programada

O princípio fotográfico das imagens técnicas permite percebê-las como uma relação direta com o mundo. Deriva daí sua aparente objetividade. Mesmo quando se trata de uma imagem distorcida, de fraca visualidade, o fluxo ininterrupto entre imagem e mundo supõe uma objetividade da qual derivam muitos equívocos. Um deles é perceber as imagens como espelhos e não como relações. O que explica, por exemplo, o equívoco no caso Jean Charles de Menezes. Para Flusser (2002, p. 15), “as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo”. Mas Flusser utiliza esse quase-clichê como um trampolim para algo mais ousado: toda fotografia é a realização de um programa que já está pré-configurado na máquina. Por esse raciocínio, poderíamos pensar os registros dos aparelhos celulares como auto-aplicáveis (sem zoom, foco manual, por exemplo), um

programa de registro tanto de frivolidades quanto de acidentes, apresentado sempre como algo inócuo ou primitivo, portanto aceito com muita naturalidade.

Uma superfície significativa é o prêmio para quem tem a “habilidade técnica” de combinar evento e oportunidade na caçada cotidiana. Porém, o que faz um *videomaker* com um celular é apresentar em que nível técnico se encontra o aparato, porque as superfícies simbólicas que produz estão pré-desenhadas no aparelho. Trata-se, novamente, de um brinquedo. Para usar uma metáfora de Flusser: um xadrez em que o jogador atualiza as virtualidades do jogo, as jogadas ocultas em cada aparelho.

Milton Santos também dá seqüência à desconfiança em relação às máquinas ao dizer que os objetos se apresentam como discurso ideológico, convocando a um comportamento. Flusser e Santos, no entanto, só diferem em relação à data. Para Santos, o papel atribuído aos objetos muda com os anos. “E são objetos carregando uma ideologia que lhes é entregue pelos homens do *marketing* e do *design* a serviço do mercado” (SANTOS, 2006, p. 51).

Embora o número de recursos de um aparelho celular seja grande, a notar pela combinação de possibilidades, os comandos para a captura de imagem são limitados e automáticos. Dessa forma, a dedicação ao programa é muito mais explícita e, de certo modo, menos engajada, uma vez que não há a ilusão de domínio sobre recursos. Mas a necessidade de consumo cotidiano dessas imagens, principalmente em seu estado bruto (sem edição ou aplicação de programas de “melhoramento”), revela um esforço de participação no

cumprimento de um programa da máquina, que pertence ao universo de sua fabricação. Tudo isso já foi pensado por Flusser em relação à fotografia, o esforço aqui é para encontrar as linhas de fuga, as diferenças de grau.

Devido à riqueza do programa da fotografia, a ilusão de participação, de controle sobre o aparelho é mais intensa, enquanto no domínio do celular e suas atitudes programadas, a adesão é quase robótica e o automatismo é uma otimização daquilo que pensou Flusser para a fotografia. Não há mais descoberta de potencialidades ignoradas do aparelho, há apenas uma reação em relação à função do programa. O programa de uma câmera do celular está condicionado à lógica anterior da fotografia, que é a da exibição, a da visibilidade, que ofereceu substância à sociedade do espetáculo. Mas foi adicionada ao novo contexto imagético a lógica de alimentação dos fluxos que requer um esforço em rede, uma participação singular na “inteligência coletiva” (LÉVY, 1996) e na produção de espetáculos eletrônicos (KELLNER, 2006, p. 119-147).

A questão do programa aplicada à imagem não é nova. Gombrich (2007, p. 126-152) lembra que os pintores antigos utilizam suas *schematas* para se referirem ao cânon, relações básicas e geométricas para as construções e imagens conjunturalmente plausíveis. Dessa forma, podemos comparar as ancestrais aulas de desenho e pintura com discussões sobre opacidade e transparência na fotografia, no cinema, na televisão, no vídeo, no celular, uma vez que os livros e manuais apresentam suas referências de esquema e correção. O Renascimento dedicou-se ao conhecimento das *schematas*, com sua pesquisa sobre essência e estrutura.

No neo-realismo digital, além da estrutura que já está na máquina, como quer Flusser, a relação máquina-objeto (coisa) tem o homem como mídia, como interface. O homem faz parte também da armadura, de algum esqueleto básico que é estrutural. Na literatura, Cortazar, que olhou por dentro de muitos hábitos, argumenta que o programa estabelece um tipo de relação, de absorção da matéria viva. Em seu *Preâmbulo às instruções para dar corda no relógio*, Cortazar³⁰ (1998, p. 16) investiga o programa a partir de um relógio dado de presente: “Dão a necessidade de dar corda todos os dias, a obrigação de dar-lhe corda para que continue sendo um relógio... Não dão um relógio, o presente é você, é a você que oferecem para o aniversário do relógio”.

Fluxos fascinantes

O programa já vem esgotado e mesmo assim não é o fim do jogo, porque não se trata mais do jogo da fotografia, que é utilizar o programa, na ilusão de viajar aos interditos do aparelho e combiná-los com as formas vistosas do mundo. No entanto, em relação ao celular, é muito cedo para afirmar que o jogo já vem terminado, pela pobreza do programa (no que se refere à condição de registro da imagem): há, na contemporaneidade, um fascínio por essas imagens. As matérias jornalísticas que se apóiam em imagens do celular revelam um encantamento ingênuo na realização do programa dos dispositivos técnicos combinados com

³⁰ Nos poemas em prosa de Cortazar, o manual de instrução é o estabelecimento de um código inegociável. Todo e qualquer trajeto já está previamente prescrito. As linhas de fuga são horas vivenciadas (“o tempo que vai se enchendo de si mesmo e dele brotam o ar, as brisas da terra, a sombra de uma mulher, o perfume do pão”). Enquanto para Cortazar a vivência despojada ultrapassa a prescrição, Flusser vê a possibilidade de se inverter o jogo contra o programa através da crítica. Cf. CORTAZAR, Júlio. *História de cronópio e de famas*. Tradução: Glória Rodrigues. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira, 1998.

características da realidade digital. Os exemplos são fartos: cenas clandestinas em bailes funks, ladrões capturados pela polícia com o auxílio de imagens de celular, assassinos que registram suas próprias atividades, etc. Em todas as notícias se destaca a capacidade tecnológica dos aparelhos, ou seja, sua pré-escrita, a intenção que já vem prescrita de fábrica. O que está em cena é a capacidade dos aparelhos chegarem lá, é um elogio ao *test-drive*, à realização de um programa, considerando a conectividade e a interatividade como elementos de um programa.

Em outro texto, Flusser (2006, p. 321) amplia a idéia de superposição dos programas mediante síntese: “Nas imagens sintetizadas por aparelhos não é apenas a dinâmica dos modelos, é sua própria estrutura que vai ser modificada. Tais imagens já não são vivências de seus produtores que foram analisadas (calculadas) para que sejam computadas por aparelhos e destarte sirvam de vivências de outros”. Flusser³¹ afirma que quem recebe tais imagens já não está recebendo vivência modelada, como argumentava em relação à fotografia tradicional, mas uma vivência calculada para ser modelada.

³¹ Flusser amplia o próprio pensamento sobre a programação dos aparelhos, investindo na diferença entre os códigos do programador e do pintor, do músico... “Estes modelam sua vivência concreta sobre forma de linguagem da arte. língua alfabetizada (Rilke), de óleo sobre tela (Rembrandt), da oitava (Mozart), por exemplo. O programador não está engajado no código da computação, suas vivências não têm tal código como fundo. Ele não vivencia as angústias que geraram as obras... Mas, quando começa a programar, deve procurar libertar sua vivência de tais modelos, para poder calculá-la”. Cf. FLUSSER, Vilém. *Sintetizar imagens*. In: FABRIS, Annateresa e KERN, Maria Lúcia Barros. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006, pp 319-326. O aparelho celular, por sua vez, trabalha no limite. Os registros são frutos de vivências (cujos movimentos impregnaram a imagem de individualidade), são manifestações de programas e, ao contrário das imagens sintéticas, mantêm relação com o referente.

A incitação ao ato já faz parte do cálculo do programa. As imagens do celular são obrigatórias no preenchimento de uma lacuna de visibilidade gerada pelas tecnologias de satélite, pela proliferação das TVs a cabo, da ampliação da oferta de Internet de banda larga. Essa proliferação de demandas exige um automatismo, pois o lúdico fotográfico, o fascínio que o aparelho fotográfico exerce sobre o fotógrafo, geraria um atraso na linha de montagem de imagens. No entanto, tanto ao fotógrafo quanto ao *videomaker* do celular restam apenas o poder de produzir fotografias para serem vistas e, de certa forma, gerar alguma influência sobre esse receptor. Para Flusser, o sistema é muito hierarquizado: quem programa o aparelho é quem comanda o jogo. O fotógrafo executa o jogo e exerce poder sobre o receptor. É nesse sentido que a mobilidade e as propriedades de interatividade e conexão dos aparelhos celulares são parte dos recursos de um programa de espionagem e agência na vida cotidiana – uma intromissão que dá a sensação de uma grande autonomia e disfarça a sensação da realização prévia de um programa.

A partir dessa perspectiva, o aparelho celular tem funcionado de maneira superlativa na programação de *videomakers*, que lhe servem de *feedback* para o aprimoramento de seus programas. Isso é notável pelo lançamento contínuo de novos modelos, que atualizam técnicas e procedimentos com base nos percursos dos usuários que identificam “limitações” no programa. Liberdade, no entanto, seria jogar contra o programa, contra o aparelho. Mas como, se, no caso do uso do celular, o experimental também está no rol de expectativas das ações possíveis no jogo com a máquina? Mas como, se as intenções humanas, que poderiam

enganar as máquinas, são constituintes do dispositivo imagem-celular? A introdução dos elementos humanos não-previstos não seria o nervosismo, a instabilidade e o imprevisto, que são característicos da imagem volátil do celular? Como seria produzir uma imagem (informativa ou não) que não estaria no programa de uma mídia que engloba outras e, portanto, promessas e desistências?

Clichê

Não raramente, as imagens de celular que vão para o telejornalismo se referem a assassinatos, a linchamentos e a acidentes de toda sorte. Há, no entanto, uma liberdade para se mostrar tais imagens, pelo fato de não serem semelhantes aos seus referentes. É como a descoberta de um meio termo, de uma identidade incerta. É, mas não é. Como tomar atitude firme diante de algo que não oferece uma certeza?

O que torna a analogia possível, fazendo da imagem uma passagem, é a existência de uma imagem virtual, violenta, nas pessoas. É a facilidade de se reconstruir, como base na experiência, os fatos mencionados, ou melhor, fracamente visualizados pela imagem do celular. Soa como a experiência, investigada por André Parente (1999, p. 38), da arquiteta alemã Monika Fleishmann, em *Berlim cyber city*: a partir da constatação de que a Berlim do muro convivía com a Berlim atual, Fleishmann fez coexistirem as duas cidades, a passada e a presente, na intenção de romper com modelos cognitivos pré-estabelecidos, permitindo o relaxamento dos esquemas sensório-motores para

que a cidade fosse percebida sem antigos clichês. Se o trabalho de Fleishmann visa a distender a neurose, de modo contrário, a exibição das imagens nos telejornais exige o automatismo, o clichê, e trabalha na tensão desse tipo de reconhecimento, portanto evocando a sedimentação desse imaginário violento.

Se as experiências visuais fossem recebidas como inéditas a cada momento, sem nenhuma reincidência, ficaria muito difícil uma aceitação imediata. Toda imagem carrega em si a inscrição do tempo. Percorrê-la, senti-la, percebê-la são movimentações (que apresentam uma duração) que correspondem a modos e exercícios de aceitação.

As narrativas (assunto a ser tratado no capítulo seguinte) que acompanham as imagens cumprem a missão de fixar uma idéia, de transportar a imagem para um território administrável no qual as imagens são entendidas como uma experiência de repetição, uma “substância” que existe por si mesma. O inusitado e o inesperado são suprimidos pela consciência do campo de nossas percepções sensíveis, pois a percepção está comprometida com a necessidade de comunicação.

Tudo parece previamente arranjado na forma de repetições, a serviço da comunicação para fins utilitários. Mesmo que a exibição de uma imagem proveniente de aparelho celular seja algo inédito, é mais fácil recorrer à imagem já evocada com frequência do que conceber a estranheza, a ranhura, o disforme.

Como instrumento de comunicação, a consciência de vivências imagéticas digitais de aparelhos de telefonia celular não tem nada de reveladora e não vai nada além

do que é necessário para o reconhecimento de uma imagem (e não o conhecimento, uma visão exterior) e também não vai além do que é útil para a proteção.

O instantâneo reiniciável

Os efeitos, considerados defeitos na prática habitual do vídeo jornalístico (porque há distinção entre a imagem eletrônica e o padrão fotográfico), são utilizados como elementos de reforço de autenticidade, situação que torna mais eclipsada ainda a relação ambígua do vídeo, que transita entre a ordem da arte e a da comunicação.

Philippe Dubois evoca antiga questão, embora evitando o darwinismo imagético ou linhas evolutivas, sobre a imaterialidade da imagem: a mobilidade seria uma decorrência da eliminação do suporte? Por isso seria mais profícuo pensar essas imagens como acontecimentos, cuja identidade é muito mais relacional, dependente da troca, do modelo de transmissão, das condições de exibição, do que propriamente de uma substância, de um objeto.

Santaella (2006), em sua categorização dos tipos de imagens, oferece elementos para pensar a imagem dos aparelhos de telefonia móvel como pertencentes ao paradigma fotográfico, por depender da luz, mas com formas de armazenamentos independentes de papel, negativos ou fitas. Portanto, um híbrido, combinando o instantâneo, o lapso, com o evanescente, o reiniciável a qualquer tempo.

Nessa classificação, as imagens que vão para a tela de uma televisão são cenas virtuais que pertencem às memórias dos computadores, embora seu sistema de captação ainda seja fotográfico. A forma de armazenamento também é condição de acessibilidade, que torna essa modalidade de aparelho apropriada à transmissão e conexão com outros meios. Enquanto as imagens de síntese estão mais interessadas na semelhança, mesmo que falseada, esforçando-se para produzir imagens já existentes, há na transmissão televisiva uma busca de imagens que contenham chuviscos, desfoques e distorções, gerando situação similar ao consumo de caríssimos produtos “defeituosos”, como pratos com bolhas de ar, que atestam a existência de trabalho humano. A máquina que, no imaginário tecnológico, está relacionada à correção de deficiências, comprova a “perícia” (ou participação) humana pela “falha”.

Mas seria um exagero pensar na destruição do análogo levando em consideração a concepção de analogia como dependente, ao mesmo tempo, da correspondência e da diferença. A metáfora funciona como uma brincadeira em que, no primeiro momento, descobre-se a semelhança, para logo em seguida recobri-la. É a ponte que não suprime a distância, usando argumentos de Paz (1984, p. 99), porque a diferença projeta-se como identidade. “A analogia é a operação, por intermédio da qual, graças ao jogo das semelhanças, aceitamos as diferenças”.

Panoptismo estético

Roy Ascott lembra bem, em seu trabalho estético, a conexão entre tecnologia audiovisual e vigilância. Foram a videoarte e a videoinstalação que apresentaram, na década de 70, as potencialidades de uma câmera de vigilância. Em ambiente de galerias, como laboratório simulado, as experiências estéticas foram além do que podia prever o uso, aproveitando-se da liberdade da arte em relação às limitações morais que as câmeras viriam a despertar em sua utilização. Rush (2006, p. 118) exemplifica o clima de panoptismo geral dos anos 70 ou *telepresciência*, como requer Ascott: “A privacidade de ver é invadida e, voluntariamente ou não, o espectador passa a ser observado não apenas por si mesmo, mas também por outros” .

A circulação da informação nessa configuração tátil requer o corpo como local de passagem, como pele. Por essa razão, a imagem captada em aparelhos de telefonia móvel não é apropriada à armazenagem. A imagem é para ser entendida como trânsito. Ou ainda: um transe para dentro e fora de si. É aí que a conexão entra como uma palavra-chave. A viagem exploratória ao interior dos próximos, destacada por Sodré (2002,p. 159), torna-se mais potencial com a conjugação e combinação de próteses celulares na intensificação de um ambiente relacional, provocando o que se chama de processo generalizado de dessubjetivação. O indivíduo, nesse caso, é “concebido como um lugar de interseção nas conexões que constituem as redes sociais, para alguém sistematicamente fora de si”.

Distância irremediável

Para Walter Benjamin, em “A doutrina das semelhanças”, os objetos que fabricamos nos ultrapassam. Benjamin avalia a fé perceptiva por outro caminho, ao investigar o hábito de dotar de características miméticas as configurações sensíveis, como é o caso das constelações, que ganham nomes diversos de coisas conhecidas ou das nuvens, para as quais também são atribuídas muitas formas de animais, principalmente os aparentemente “mais fofinhos”.

Merleau Ponty, que acreditava ser possível entrar em contato com o mundo via percepção, também apostava na sua intradutibilidade. “O mundo é o que percebo, mas sua proximidade absoluta, desde que examinada e expressa, transforma-se também, inexplicavelmente, em distância irremediável” (2003, p. 20). Para a fenomenologia de Ponty, o corpo é o encenador da percepção e destrói a ilusão de uma coincidência da percepção com as próprias coisas. “Entre mim e elas, há poderes ocultos, toda essa vegetação de fantasmas possíveis que ele só consegue dominar no ato frágil do olhar” (2003, p. 20).

Pode-se olhar uma imagem de fraca visualidade e atribuir a ela imagens conhecidas. Ou por outra: colar no que se está vendo um conhecimento anterior. Ou ainda, segundo André Parente: substituir a imagem exterior por uma interior: clichê. Por extensão, seria esse o hábito de olhar para as nuvens e enxergar animais. Pura imaginação. Ou ainda. “O familiar será sempre o ponto de partida para o desconhecido” (GOMBRICH, 2007, p. 72). Habitualmente, há uma satisfação com uma fórmula muito simples: quando há empenho no

desvendamento das imagens é costumeiro apelidar o processo de interpretação, mas quando aconteceu uma aceitação da ilusão é mais comum batizar o processo de visão. Dessa forma, o exercício imaginativo, a prenda charmosa da arte, estaria em vantagem nas imagens televisivas, provenientes de aparelhos de telefonia celular, que são transmitidas como informação.

As nuvens do céu, assim como uma cena captada por um celular, são imagens atribuídas. Para a fenomenologia, vemos as coisas mesmas, porém a dificuldade está em se dizer o que se vê. Santo Agostinho, para Merleau Ponty, conferia ao tempo o mesmo estatuto da imagem: uma onipresença e um certo conhecimento coletivo sobre eles, porém de teorização extremamente complexa. Para Merleau Ponty, a visualização de uma imagem anterior, como ocorre com as nuvens no céu, é uma maneira de não ver. Para Merleau-Ponty (2003, p. 16), devemos nos colocar diante do mundo como quem tivesse que aprender tudo: “... é verdade que o mundo é o que vemos e que, contudo, precisamos aprender a vê-lo”.

As nuvens são animais e outras formas virtuais, dialetizadas, duplicadas, substituídas. Essas operações são completamente comuns nas imagens digitais de baixa definição, que são campos férteis para apropriações. “Toda técnica está fundada nessa capacidade de torção, de desdobramento ou heterogênesse do real” (LÉVY, 1996, p. 92), enfim a abertura de um segundo mundo, de uma reinvenção.

Extracampo

No cinema, a distinção entre o campo e o extracampo ajudou a pensar as relações entre o imaginário e o visual. A imagem, o campo, é o terreno da aparência, da

figuração analógica. Já o fora de campo é onde a potência do imaginário se instala e se revela. Nas imagens transmitidas pela TV, resultantes de gravações de câmeras de aparelhos de telefonia móvel, poderíamos pensar, diferentemente, na possibilidade de se colar sobre o que se vê uma outra imagem, havendo, dessa forma, um campo que não remete a referente (como a imagem de Jean Charles de Menezes).

Noel Burch (1992, p. 37-52) classifica as possibilidades de continuidade que dão sentido ao extracampo como sendo o exterior ao que é mostrado: o que se vê em *plongé* e *contre-plongé*, os lados esquerdo e direito da tela, o detrás da tela (como personagem que olha por um buraco de fechadura), o por trás da câmera e o imaginário. No exemplo do assassinato de Jean Charles, podemos dizer que não se trata de nenhum desses casos.

No caso de um campo e um extracampo sugerido acima, o que se vê também abre um espaço contemplativo para o interior, como no quadro pictural, por se tratar de uma imagem de baixa visualidade. Também compromete os processos de contigüidade e continuidade necessários aos extracampos da maneira que foram pensados por Burch. Trata-se de uma força poderosa que incide sobre a imagem, que é utilizada como ponto de partida para motivos misteriosos.

O cinema tentou, de várias maneiras, conferir movimento às imagens. A mobilidade se refere a uma formação de um campo e de um extracampo contínuos, considerando campo como resultado de um enquadramento que se move à medida do movimento de uma câmera. Grua, dolly, *steadycam* são alguns

exemplos. Experiências diversas tornaram célebre a descoberta de um olhar que não necessariamente correspondente ao olhar humano, proveniente da instalação da câmera em locais variados do corpo. As gravações de celular, provenientes de ações clandestinas ou gravadas sob pressão ou ainda sob o regime do anonimato, de certa forma, não correspondem a nenhum olho diegético, portanto geram um campo pouco habitual e, conseqüentemente, contaminam o extracampo de estranheza. O que seria a contigüidade de algo que não se conhece? Qual a vizinhança de um olhar que não existe no real? O resultado é uma instabilidade no pólo metonímico e metafórico da imagem.

As possibilidades de geração de extracampo se devem mais ao que se pode apreender do que o que se pode ver nas imagens, o que corresponde dizer que o sistema fechado de um enquadramento é apenas uma aparência, dependendo de um conjunto maior de dados que torna todo isolamento muito tênue. Por esse pensamento, “todo enquandramento determinará um extracampo” (DELEUZE, 1985, p. 28)

As experiências imagéticas contemporâneas com o celular investem em duas vertentes trabalhadas por Burch (1992). Em uma delas, campo e extracampo se relacionam e se atualizam; em outra um sistema fechado se abre para a uma duração, que, segundo Deleuze, não pertence mais ao visível – pelo fato de gerar campos e extracampos que pertencem ao todo, fora do olho diegético, gerando contigüidades (que não geram semelhanças).

Há na experiência da fotografia panorâmica em 360º ou fotografia giratória³² uma tentativa de anulação do primeiro tipo de extracampo, aquele em que visível e invisível se atualizam constantemente. Essa técnica fotográfica é possível pela utilização de *softwares* de exibição, o que significa dizer que se trata de uma fotografia completamente relacionada ao suporte informático, necessitando de *software* e telas de palms e desktop ou aparelhos celulares para captação e exibição desse tipo de programa.

O movimento do celular sempre sugeriu esse 360º que, por sua vez, sugere que o extracampo alhures está logo ali do lado, nem fora do tempo nem do espaço. O que o extracampo do celular propõe no entanto é mais “pan” do que esse tipo de fotografia, algo além do tempo e espaço homogêneo, o movimento imprevisível, que conecta a imagem a outros conjuntos de imagens ainda não vistos e que podem nunca serem vistos, mas supõem um infinito de possibilidades. É claro que o sistema da foto panorâmica 360º também não é completamente fechado, uma vez que qualquer fragmento da imagem que se pretende homogênea pode se abrir para um todo a partir de laços metonímicos ou metafóricos. A idéia da foto 360º é tornar o fio de conexão entre o campo e extracampo mais tênue e com isso construir um espaço imersivo típico da clausura e, portanto, concentrar a atenção num recorte pretendido. A ilusão é a noção de controle do extracampo como se imersão fosse sinônimo de clausura e não colaboração dos sentidos na experiência.

³² A fotografia panorâmica imersiva é uma imagem esférica que permite ao observador escolher pontos de observação e visualizar o ambiente em 360º, embora por partes. Um recurso disponível é a visualização da foto em zoom para frente e para trás, além da exploração vertical e horizontal em latitudes e longitudes diferentes. Cf. www.foto360.com.br.

Preliminares

Tais imagens de tensão se parecem mais, de acordo com o próprio Burch (1992, p. 45), devido a suas propriedades de gerar abalos emocionais, com o que ele considerou como espaço vazio: “O quadro vazio tem um curioso ancestral pré-cinematográfico: um fragmento dramático de Baudelaire, no qual uma parte importante da ação se passa nos bastidores, deixando vazio o espaço cênico”.

As imagens da morte de Saddam Hussein são exemplos da potência das “preliminares”, do contexto, do ambiente, dos bastidores. O enforcamento é coadjuvante em relação ao clima de comoção captado na câmera móvel, nas imagens desorientadas. Uma vez anunciada a morte do ex-presidente do Iraque, a própria morte se torna secundária porque já é fato consumado, transferindo a atenção para os detalhes, o requinte, o aquecimento. Essa necessidade de saciedade, de crueldade, assegura ao exercício da imagem o seu caráter experimental e confere uma condição de sustentação à fé perceptiva.

A importância e a magnitude de um enforcamento tão esperado são reduzidas à escala de uma imagem de bolso. A notar pela dimensão do mundo, alguns objetos como escultura, edifícios ou acontecimentos móveis, tornam-se mais facilmente visíveis em pequenos suportes do que na realidade. Por preguiça, confiança ou questão de segurança, o acontecimento reduzido se torna mais administrável e garante, de certa maneira, um domínio sobre os eventos do mundo – para lembrar

novamente que o mundo é caos e os acontecimentos do mundo, depois de registrados, tornam-se linguagem.

“A verdade está lá fora”

Da abertura da série *Arquivo X*

Capítulo 3 NEO-REALISMO DIGITAL

O trânsito ininterrupto de informações impõe uma velocidade de leitura que pressupõe uma ausência de interpretação sobre o que está sendo comunicado. Somadas às possibilidades da técnica, as circunstâncias sugerem uma flexibilidade moral. A abordagem, em ângulos diversos, de antigos temas proscritos do contrato social, comprova uma fragilização, que impulsiona para novas experimentações no campo ético e estético.

Assuntos e interditos

Temas e objetos podem ser visualizados a partir de uma disponibilidade técnica e por novas condições de acesso, sem prévia liberação ou abertura de qualquer fórum deliberativo para a discussão moral sobre os pré-requisitos para acesso a imagens. A flexibilidade moral, entendida como negativa, está dentro da margem de consciência da tecnologia como algo que sai do controle e provoca medo.

O excesso de informação, fartura de imagens brutas e violentas, postadas sem controle na Internet, evocam, no entanto, alguns desejos simplificadores como censura com base fundamentalista. Ou ainda acontecimentos violentos ocorridos em lugares distantes podem ser experimentados como fictícios. Imagens da violência cotidiana no Iraque, captadas no celular, não raramente, devido a sua

distância das questões que suscitam, são recebidas como elementos de ficção e circulam, não raramente, acompanhadas de apresentações jocosas e irônicas.

Os assuntos-tabus, parece, foram retirados do *index* da obscuridade, e até mesmo os documentários se libertaram de sua necessidade de evocar a “responsabilidade social”. A irrupção do privado no público, com o advento da fotografia, transformou-se num vale-tudo imagético, na publicidade do privado e do íntimo, que viraram peças de consumo.

Enquanto a modernidade parecia interessada em iluminar regiões de sombra, invadindo, por intermédio da razão, os hospícios, as cadeias, as escolas, os tempos contemporâneos estão obcecados na valorização da experiência visual, na produção de um fluxo, de um contínuo de imagem, que se explica pelo próprio fluxo, convertendo tudo em imagem, num neo-realismo³³ digital que, à maneira do movimento cinematográfico italiano, também converte ética em estética, mas sem moralismo, populismo ou didatismo – sem a convocação “consciente” para a formação de uma nova sociedade.

Realismo a pau e pedras

O Jornal da Record mostrou um caso curioso da brecha moral na utilização de imagens de celular no jornalismo televisivo. Num clube do Espírito Santo, em um

³³O termo neo-realismo se impõe aqui devido a sua versão digital. O termo foi usado para caracterizar “a arte que se opunha à imitação da realidade para se estabelecer ela própria como uma nova realidade”. Cf. MALPAS, James. *Realismo*. Tradução: Cristina Fino. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. O neo-realismo digital, aqui, também se refere a um sistema de registro, de transmissão e aceitação de imagens, levando em consideração, à moda do realismo, que toda estética é também uma ética.

baile funk, animado por um DJ, uma menina de 16 anos faz *strip-tease*. As cenas foram captadas por aparelhos celulares e a TV mostrou as imagens. De que maneira foi entendida a proibição legal de exibição de cenas com menores em situações degradantes? Infere-se que a baixa qualidade da imagem não permite a identificação da jovem por pessoas que não estavam presentes no baile³⁴. Na utilização das imagens, há um grande paradoxo. Por um lado, a TV exibe as imagens por considerá-las capazes de reportar aos espectadores o clima de euforia e liberdade do baile funk, portanto credita à imagem a capacidade de representar o real. Por outro lado, a TV exibe uma imagem de uma menor “em situação degradante”, porque alega que a partir daquelas imagens não será possível qualquer tipo de identificação.

Os planos-sequência³⁵ desse novo neo-realismo não só conferem o prazer/dissabor de se reconhecer uma realidade vivida cotidianamente, como no movimento italiano, mas também dão a entender que banalidades que terminam em explosão ou que são postadas discretamente na Internet são sentidas de maneira dolorosa. No Pará, um assaltante rouba um celular e é linchado a pauladas. Ironicamente, é um celular que capta tudo. Uma emissora de TV exibe o

³⁴ A notícia foi ao ar no dia 21/01/2008. Segundo o site do Terra, os cantores do baile funk incentivaram a menor a tirar a roupa em troca de R\$ 600,00. A garota tirou a roupa no palco, em frente a uma platéia de cerca de 4,5 mil pessoas e, sob gritos e aplausos entusiasmados do público, fez *strip-tease* e ficou completamente nua. Depois, a menor ainda agachou várias vezes e simulou cenas de sexo com um rapaz em cima do palco. As fotos e os vídeos foram feitos pelos frequentadores do baile.

³⁵ Plano, em linguagem cinematográfica, seria algo como o que há na separação de cortes. Plano-sequência é quando a duração de um corte a outro é tão longa que se pode dizer que corresponde a uma sequência inteira do filme. Geralmente, as sequências de filmes são divididas em planos que duram cada um de cinco a quinze segundos. A sensação de condução nos filmes de aventura é decorrente da multiplicação dessa média. A densidade dramática nos romances e dramas advém da redução da média.

acontecimento na íntegra³⁶. Alguns depoimentos que seguiram a postagem do vídeo na Internet revelam espanto, indignação, por terem levado os olhos dos espectadores a passear em ambiente tão selvagem.

Esse tipo de imersão lembra, em linhas gerais, os experimentos com helicópteros narrados por Grau (2007, p. 194), em que “o simples uso de ‘olhos de câmera’ permitia ao ser humano imergir em um meio não-familiar e estar *telepresente*”. Ele narra que uma pessoa que participava do teste entrou em pânico quando seu HMD (capacete de realidade virtual) mostrou fotografias tiradas do topo de um arranha-céu abaixo. O medo do contágio da ilusão, tanto no Pará quanto na experiência com HMD, são interfaces cerebrais que, no caso do celular, um cinema expandido restrito à orientação frontal e plana, apresenta uma vontade sinestésica, como queria Youngblood³⁷, em seu “cinema expandido”. O pânico dos

³⁶ Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=-cxjUJGwMWg>. Postado em 11 setembro de 2007. As imagens ganharam vida na transmissão da emissora de televisão de Belém, TV RBA, durante o programa policial intitulado *Barra Pesada*, na tarde de sexta-feira, 17 de agosto de 2007. As imagens mostram um homem sendo linchado até a morte a pauladas e pedradas por populares. Ironicamente, o rapaz, aparentando 20 anos, foi morto no conjunto Cordeiro de Farias, por assaltar uma moça e roubar o seu celular. Ela estava acompanhada do namorado, que reagiu e saiu em perseguição ao bandido. A poucos metros do local do assalto, ele foi alcançado e iniciou-se uma sessão de linchamento. Várias pessoas começaram a se aglomerar e participar da tortura, arremessando paus e pedras no acusado, que gritava por clemência. Cercado e sem poder reagir, ele corria de um lado para o outro na tentativa de fugir das agressões. Pessoas de várias idades aplicavam golpes no acusado, em uma cena de expurgação ritual e coletiva. Uma pessoa se aproximou e deu o golpe derradeiro jogando um tijolo em sua cabeça. O rapaz morreu no local e, após algumas horas no meio da rua, seu corpo foi removido ao Instituto Médico Legal (IML). No vídeo, se vê toda a ação, o “cinegrafista” faz movimentos de *travelling* para aproximação para enquadrar melhor o agredido e também se afasta, mostrando, em plano geral, a formação de uma pequena multidão. Devido ao clima de relativa tranquilidade em que se encontram os linchadores, são percebidas algumas movimentações firmes da câmera do celular, situação não muito comum em eventos dessa natureza. O vídeo enfoca o linchamento do início ao fim, em plano-sequência, mostrando toda a duração do evento.

³⁷ Proposta de ampliação da definição de cinema pela constatação de sua participação em uma multiplicidade de simbiose com outras técnicas de imagens. A extensão dessa definição ao computador, a partir do que chamou de *interface cerebral*, encontra correspondência nos desejos da percepção total, na participação do tato na imagem, enfim na utilização do computador como “dispositivo estético sublime” Cf. GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Senac/Unesp, 2007, p. 194-197.

observadores talvez advenha da clássica observação: quanto mais intenso for o envolvimento, menos o mundo produzido parecerá uma fabricação. Os novos dispositivos apresentam, no entanto, novos recursos à disposição da ilusão.

Tudo é documentário. Resgata-se o espírito do registro contínuo. A série americana *Arquivo X* já prenunciava, preparava e massificava: “A verdade está lá fora”. O neo-realismo digital está esquadrinhando o espaço urbano, como na velha crítica do movimento italiano: as imagens dos espaços sociais dos estúdios estão mortas. A vida está no movimento, nas ações do mundo. Os seres estão inseridos na paisagem, integrados ao ambiente, onde se manifestam em sua integridade.

As particularidades características do neo-realismo italiano, estudadas por Cesare Zavattini (1979, p. 61-64) , parecem otimizadas na contemporaneidade. Para ele, o neo-realismo se estruturava em torno do *pedinamento*, *buco nel muro* e *poética del coinquilino* que, resumidamente, querem dizer, respectivamente, estar no encalço de alguém, expiar pelo buraco da parede e se estreitar laços de vizinhança (ou melhor, voltar a atenção para o lado, vencendo a insensibilidade). O *pedinamento* ou encalço, seria a característica menos presente no celular, uma vez que a mira do novo sistema de visibilidade é coletiva e este recurso se refere, antes de tudo, a uma seleção, como acompanhar um dia da vida de um desempregado, por exemplo: essa foi a tentativa do programa *Retrato Celular*,

dirigido por Andrucha Waddington, que foi ao ar no Multishow, canal de TV a cabo³⁸.

Mas há outras formas de acompanhamento como a que encontrou o executivo da Arcelor Mittal, Sidemberg Rodrigues, em suas viagens a negócios pelo mundo. Rodrigues, na condição de pessoa muito ocupada, à moda do neo-realismo digital, esteve no encalço de um tema, a miséria, e com um aparelho celular, combinando circunstância tecnológica e velocidade, registrou pessoas abandonadas nas calçadas de vários pontos do planeta. Um *pedinamento* ou encalço, na visão de Zavattini, de um tema, um velho companheiro de viagem.

Sidemberg Rodrigues mostra uma militância possível. No prefácio de seu *Mobile misery/Miséria móvel*, despostencializando as imperfeições estéticas e otimizando as possibilidades de comunicação do aparato tecnológico, com uma visão centrada em objetivos claros: abrir caminho para a visibilidade dos “invisíveis” e trabalhar no limite do paradoxo, a partir de um interesse coletivo circunstancial por um dispositivo tecnológico. Ao explicar a qualidade de seu trabalho, Rodrigues reconstrói a relação com o aparato, apresentando a inscrição do tempo no resultado da imagem, condição estrutural do dispositivo, ressaltando a urgência (um outro nome de velocidade) no ambiente, tanto do lado de quem registra quanto da situação registrada:

³⁸ Outras características ilusórias do neo-realismo cinematográfico italiano são as filmagens externas em ambientes naturais, atuações de atores não-profissionais, personagens simples. Quanto à maneira de realização, recebida com entusiasmo por Bazin, com o distanciamento temporal, foi entendida como uma imposição de uma outra convenção, também dotada de artificialidades, uma vez que o verossímil no movimento não se estabelecia em função de uma realidade, mas da repetição de clichês e características marcantes de sucessos consagrados do movimento.

Porém, a falta de técnica e talento fotográfico talvez não me tenham permitido expressar, de forma fidedigna, o que realmente vi e vivi. Muitas vezes, não tive sequer a oportunidade de parar para fazer o registro, pois estava em veículos em movimento ou correndo para o próximo compromisso. (RODRIGUES, 2008, P. 22)

Sidemberg mostra que é possível uma certa persistência na volatilidade temática e tecnológica, e ainda na mudança de forma das coisas captadas. Na velocidade, suas palavras também soam como as narrativas televisivas que acompanham imagens de celular (assunto do próximo capítulo), como um pedido de desculpas por mostrar imagens tão cruéis que sempre estiveram disponíveis, que sempre foram vizinhas.

Um celular faz parte de uma rede, portanto tudo deve ser objeto de registro, desde que desperte atração, faça ruído e gere atenção. As relações de vizinhança, no entanto, para Zavattini, seriam um despertar para o familiar, o contíguo, provocando, dessa forma, o interesse no outro da comunidade. Esse é pensamento muito comum, na contemporaneidade, principalmente entre os teóricos dos estudos culturais, que acreditam que uma das formas de resistência da pulverização das fronteiras é a oposição a partir do fortalecimento da imagem identitária – o que justifica a circulação de imagens “caseiras” de celular entre pessoas de uma comunidade.

Hiperdrama

O neo-realismo italiano esteve ligado à concepção de um grupo e de um número limitado de realizadores, reduzido devido às condições precárias e aos elevados custos de produção. A capacidade de participar de narrativas era limitada. Apesar

das linhas de conexão que nos levam ao movimento, as narrativas com celulares estão próximas à construção coletiva conhecida como hiperdrama, que se refere ao labirinto de dramas, de histórias que são tecidas em rede.

O celular ainda apresenta uma vantagem adicional ao hiperdrama proposto por Oliveira (2005). Na sua observação da navegação na hipermídia, considera-se vantagem interagir com obras que são propostas por terceiros. O hiperdrama não comporta apenas um autor, mas vários – na verdade, quantos desejarem entrar na história e modificá-la de acordo com suas próprias preferências. Porém essa visão está centrada na desconstrução do autor, que é decorrente de discussões anteriores ao mundo cibernético.

A utilização do celular, no entanto, é muito mais radical no que se refere à autoria. O usuário não questiona ou altera o trabalho do autor, dando elementos para otimizar sua performance. O usuário constrói suas próprias tramas. Ele está no hiperdrama. Ele faz parte do hiperdrama. É o que Cronenberg preconiza em *Videodrome*³⁹. Uma pessoa munida de aparelho celular é também um narrador e, potencialmente, pode conectar-se com vários fluxos narrativos, emitindo

³⁹ Em 1983, David Cronenberg concentra no filme *Videodrome* várias discussões referentes à relação entre homem e máquinas sensórias para anunciar “a nova carne”, que não só acionaria os fluxos narrativos, mas seria parte integrante deles. Na trama, o dono de uma pequena emissora de televisão capta imagens de tortura conhecida como Videodrome. Assistir à TV é uma forma de experiência radical, que causa danos cerebrais irreversíveis, tornando imperceptíveis as fronteiras entre ficção e realidade.

informações e construindo tramas. Sua participação na emissão de mensagens pode variar da autoria à co-autoria.

O conceito de agência de Janet Murray (2003), uma aplicação de um termo deleuziano, talvez seja mais apropriado, no caso do celular, do que no do hiperdrama, que apresenta limitações no que se refere a ações. Para Murray, na participação, as nossas ações não alteram o resultado. Agência também não deve ser confundida com interatividade, mas depende dela. Os jogos e o hipertexto, para Murray, apresentam estrutura flexível que permite adaptações por usuário. Mover-se, para a autora, faz parte da natureza exploratória humana, portanto está também ligado ao prazer.

O mundo é um espaço a ser explorado. Com o registro, tudo vira ficção, mesmo os documentários. Os trajetos de um usuário de um celular são potencialmente espaços navegáveis e, como nos jogos, são labirintos, que podem virar mapas de atuação e informações para usuários *on-line*. Nesse labirinto, pode ser criado um mapa esquemático para se contar uma história. A cada local pelo qual esse jogador (esse contador de histórias) passar, eventos serão disparados, mundos serão conectados, histórias serão ativadas. Essa é a condição do nosso realismo digital processado no celular, que está um passo adiante do alcance das teorias do hiperdrama e do hipermídia previstas para o mundo cibernético. No neo-realismo digital do celular também são acirradas questões relativas a necessidades básicas da vida em grupo: colaboração (compartilhamento de dados) e competição (furos de reportagens).

A idéia do labirinto também é também profícua para se pensar a utilização do celular como um recurso narrativo de abertura de perspectiva no hiperdrama. O celular é uma resposta aos becos sem saídas e aos trajetos movediços. A utilização, como comprovam as imagens utilizadas nos telejornais, é como a abertura de um portal. É para se recorrer a alguém que está em outro lugar, chamar a atenção, como as palmas no teatro grego (utilizadas para acordar os deuses). A abertura para outro espaço é a saída do labirinto. E como as histórias preferidas para exibição são tramas de sobrevivência, a utilização dos celulares nessas circunstâncias são sempre o fio do labirinto.

A expansão de uma mídia em outra é assunto que volta à tona, com as preocupações anteriores, relativas à adaptação e à autoria. Um ambiente virtual *on-line*, atualizado periodicamente, amplia o acesso a uma história transmitida pela TV da mesma forma que um filme expande uma narrativa contada num palco de teatro, oferecendo locações adicionais para a ação dramática ou uma cobertura mais ampla de personagens ou eventos apenas citados nos seriados televisivos. Os conteúdos televisivos são renovados com as participações oriundas da mídia digital.

Um hiperseriado, por exemplo, poderia incluir notas diárias sobre eventos relacionados ao enredo principal, aos quais se faria menção nos episódios televisionados, mas que seriam detalhados apenas na versão em rede. O material da web também poderia conter desenvolvimentos mais substanciais para

personagens menores e tramas secundárias, que de outra forma não teriam espaço dentro do ritmo das séries televisivas. Esse tipo de intervenção com o celular torna-se muito mais complexo. Enquanto o hiperdrama está sendo pensado para o agenciamento em ficções, as tramas do celular respondem por verdadeiras alterações no real a partir de uma ação, planejada ou não, gerando tramas que são expandidas em outros veículos ou concentrando-se em uma rede própria dos celulares, como nos *flashes mobs*.

Espaço banal

As contribuições de imagens de celulares para os telejornais, de forma anônima e coletiva, devido a sua proximidade ao risco, também se devem a um gesto solidário. Se usarmos a metáfora do mundo como jardim, também poderemos utilizar a experiência de Goldberg, conhecida como *Telejardim*⁴⁰, em exposição desde 1996, para nos referirmos à questão: a saúde de um jardim está na dependência dos cuidados de usuários em rede com seus cliques no website. A estima pelo mundo movimenta eticamente boa parte dos registros dos celulares, cujas imagens são solicitações de socorro, também anônimas e coletivas, contra o arrefecimento das condições de segurança, contra a degradação ambiental e, enfim, contra as rupturas dos contratos.

⁴⁰ *Telegarden*, criado por Ken Goldberg, está em exposição no Ars Electronica Center em Linz, na Áustria. “Esse jardim em miniatura é regado pelo braço de um robô equipado com uma *webcam* controlada pelos usuários da rede... Os usuários tinham, assim, o poder de fazer uma paisagem simbólica do mundo florescer, ou murchar e morrer. Depois de cada cem acertos, aos usuários era dada a opção de plantar mais sementes na terra com o braço-robô” (GRAU, Oliver. *Arte virtual*. São Paulo: Senac, 2007, p. 309).

Milton Santos (2006, p. 108) recorre a François Perroux para se referir ao “espaço banal”, constituído pelo espaço das vivências (horizontalidades), dos agentes imbricados, mas muito mais restritos que os do *Telejardim*, que estariam na visão de Santos alinhados com uma verticalidade global e planetária. Dessa forma, Santos define as verticalidades como uma união de pontos dos espaços de fluxo. A idéia do Telejardim é inserir a participação popular, a vivência cotidiana, no espaço das verticalidades. Porque, como requer Castells, “as elites são cosmopolitas, as pessoas são locais” (1999, p. 440). Mas é na horizontalidade do cotidiano, na atuação do espaço geográfico, que o *videomaker* do celular vê sua possibilidade de participação, de contribuição para o conjunto global de visibilidade: “Pode-se dizer que, a partir do espaço geográfico, cria-se uma solidariedade orgânica, o conjunto sendo formado pela existência comum dos agentes exercendo-se sobre um território comum” (SANTOS, 2006, 109).

Feixe eletrônico

Nam June Paik levou essa concepção ao extremo, ao considerar o entrelaçamento eletrônico, artificialmente produzido, como pressuposto de afastamento da verdade. As condições que o *videomaker* considera apropriadas para a construção de uma realidade imagética não estariam hoje norteando as produções de câmera de telefonia celular transmitidas nas programações dos telejornais? Quem poderia garantir, com certeza absoluta, a partir de uma transmissão televisiva, que aquela pessoa enforcada, enquadrada por uma câmera móvel e cambaleante, era mesmo Saddam Hussein? Novamente, torna-se oportuno o pensamento de Paik: “Não é uma imagem que me interessa, mas a

fabricação da imagem: as condições técnicas e materiais de sua fabricação... a exploração vertical e horizontal das linhas de varredura” (MACHADO citando PAIK 1986, p. 130).

A vídeoarte, no entanto parece atraída pela televisão, para onde ela se dirige, por uma identidade eletrônica, o que justifica também a conexão de um aparelho celular à TV, tradicional, local do jornalismo e da imagem *fast-food*. No entanto, as imagens dos aparelhos celulares, mesmo contendo característica *da vídeoarte* (tais como a despreocupação com a analogia fotográfica, com o realismo da representação e com o regime da crença da narrativa), não chegam a colocar a instituição TV em xeque por aderirem ao fluxo, à transmissão contínua. O fluxo é um desfile de imagens, em seqüência, cuja aceitação de temporalidade pressupõe a adesão a um contrato. O telespectador tem a opção de mudar de fluxo ou interrompê-lo. A vídeoarte e a video-instalação fazem uma seleção desse fluxo.

Duchamp havia questionado o destino da arte a partir dos objetos que a indústria produz, daí transferiu a mudança de ênfase do objeto para o conceito. As condições contemporâneas não estariam fazendo o mesmo com as imagens que são postadas na Internet e/ou transmitidas diuturnamente nas TVs? Não são postadas diariamente imagens que apresentam novos modos de realização e de ver, porém sem a solenidade e a crítica que tornam essas imagens relevantes? É o exemplo da fatura de luz que cega, o ponto de saturação que levou Paik, associado ao Fluxus, a pensar o *Zen for Film*, que consiste em películas de 16 mm, em branco, exibidas sobre uma tela, durante 30 minutos. Talvez estivéssemos vivendo um apagão narrativo.

Uma outra experiência de Paik eclipsa ainda mais as fronteiras entre comunicação e arte. O que é considerada a inauguração da videoarte é uma manifestação de desconfiança em relação às características documentais das reportagens. Munido de uma Portapak, da Sony, em Nova York, Paik gravou a visita do Papa e posteriormente fez uma exibição. Mas o que difere este registro das coberturas telejornalísticas corriqueiras? Poderíamos dizer, resumindo, que é o tratamento. Mas as imagens estavam lá, como estariam para outras câmeras de qualquer emissora de televisão. A intenção do artista e toda aquela discussão entre produto comercial e de valor artístico não fazem mais sentido. Nas primeiras discussões da videoarte, estavam em questão a espontaneidade e a instantaneidade do vídeo, palavras de ordem na era digital e nas postagens de imagens de telefonia móvel na Internet. O celular estaria mais apto, devido à mobilidade, a captar o caos do mundo. “Segundo Dan Graham, o vídeo devolve dados originais ao ambiente imediato, em tempo presente. O filme é contemplativo e distante” (RUSH, 2006, p. 78). A corporeidade, a participação do gesto, o que sempre esteve associado à pintura, principalmente em relação aos expressionistas abstratos, também se fez presente no vídeo. O celular leva essa situação ao extremo, como uma prótese móvel e dinâmica.

Solenidade requerida

Há também um movimento complementar em relação aos usos do celular, que o convoca à tradição de contemplação do cinema clássico, que tenta tirá-lo da “selvageria” do neo-realismo digital, uma experimentação que tenta estabelecer um rito não só para a captação, como também para a exibição. Um movimento que promove novas combinações das imagens digitais com o cinema, que dão outro sentido a esse fluxo da produção imagética contemporânea e reivindicam a solenidade, o culto e a tradição daquele dispositivo: a sala escura, a hora marcada para começar e terminar, a projeção baseada na luz que atravessa o fotograma. Rejeitando a descartabilidade que, geralmente, vem associada ao fluxo, o sul-africano Aryan Kaganof dirigiu *SMS Sugar Man*, primeiro longa-metragem inteiramente gravado com câmeras de aparelhos de telefonia móvel⁴¹. Ou, ainda, podem-se citar, numa outra via das simbioses entre as tecnologias, os filmes publicitários, rodados em 35 mm, que foram parar na TV e que colocam a televisão em posição privilegiada como o grande buraco negro imagético, ou o “lugar de todas as ficções”, o qual liga todas as sociedades, como avalia Bellour:

A imagem eletrônica é a imagem em que tudo pode (e, o que é melhor, simultaneamente e ao vivo) compor-se e decompor-se de tal modo que a ilusão da realidade se veja não mais apenas transgredida (ou negada, ignorada, ultrapassada etc), como no cinema experimental, mas, sobretudo, relativizada, chamada a vacilar continuamente sobre si mesma. (1997, p. 178)

⁴¹ Kaganof utilizou oito câmeras de aparelhos celulares para contar a história de um cafetão e de duas prostitutas de alta classe percorrendo as ruas de Jannesburgo na véspera do Natal. Cf. www.smssugarman.com. Acessado em 2 de fevereiro de 2006.

Com a exibição da *téchne*, sabedoria na operação com os meios, o usuário da câmera do celular é capaz de mostrar eventos concernentes à natureza e à vida, trabalhando, de quebra, de forma a não se saber distinguir o limite da capacidade criadora e a articulação pura e simples de outras tarefas. O resultado desse tipo de intervenção na paisagem urbana é o estabelecimento de representações que, mesmo convincentes, têm muito pouca relação com a verossimilhança, a exemplo do que queria Paik.

Devido à falta de recursos para uma operação manual ou mecanismos para além do ajuste automático que já vem com a própria câmera do celular, a técnica funciona com relativa autonomia (cabe a quem registra a escolha de ângulos e outras ações), *prêt-à-porter*, instaurando uma incerteza advinda do fato de que “todos os objetos que fabricamos nos ultrapassam” (LATOUR, 1996, p. 165). Cabe aqui a operação de incluir ou excluir os objetos do cenário.

Para Latour, essas operações se dão devido aos objetos técnicos que são dispositivos, que mesclam para suas operações um número grande de componentes humanos e não-humanos. Os aparelhos de telefonia móvel carregam em si comandos que não serão utilizados, recursos obscuros e funções recônditas.

Ressalvada a parte da máquina, dos componentes não-humanos que registram suas ações, a desestruturação do código figurativista, a debilidade dos limites dos signos pictóricos, embora seja aceita em Paik (mas nunca tenha representado, na obra dele, um abandono por completo da figura e, sim, uma desídia e, às vezes,

um ataque em relação ao contexto, ao referente), na imagem do celular representa uma ruptura, assim como foi a perspectiva monocular renascentista ou o cubismo, por, mesmo sem ser uma imagem de síntese, estar imbuída desse espírito em que a própria fabricação da imagem tornou-se um paradigma, a ponto de poder-se perguntar, como faz Quéau, se o termo imagem ainda é apropriado para denominar essas novas realizações visuais.

O olho da câmera

Mas por que razão as investidas do olhar, sem aparatos, estão desprovidas da capacidade de dar destaque aos objetos? Além da perda do interesse pela “caça”, devido à facilidade de se alimentar de imagens pelas máquinas, Benjamin ressalta, em sua “Pequena história da fotografia”, que “a natureza que fala à câmara não é a mesma que fala ao olhar”. O que a técnica permite é a constituição de um mundo de ações, com a faculdade de retirar os objetos de seu invólucro, retardar e acelerar movimentos, habitar o minúsculo, investigar os aspectos fisionômicos mais ocultos. As preliminares sádicas da morte de Saddam Hussein, que agora podem ser repetidas em qualquer lugar do mundo, podem ser vistas quadro-a-quadro como a fotografia que permitiu recortar partes em close, tanto para a observação quanto para o efeito dramático.

Benjamin não supõe uma ruptura entre uma instância e outra, mas infere, em seu projeto, uma necessidade social da criação de uma nova intimidade entre a tecnologia, o olhar e a vida: “O projeto de Benjamin, em síntese, é a construção de um novo tipo de corpo humano; e o papel do crítico cultural nessa tarefa implica

sua intervenção no que ele chama de ‘a esfera da imagem’” (EAGLETON, 1993, p. 244). O projeto preconiza a transformação da estética numa política do corpo, por se tratar de um programa de disciplina dos sentidos. O mundo como fluxo contínuo faz do tempo do registro das imagens – a ação do olho-máquina – o momento de separação entre percepção e captação de um mundo de objetos independentes do observador.

Se, para Habermans, o estudo da comunicação poderia ser entendido como o estudo da velocidade da produção de informações, podemos considerar as anamorfoses cronotópicas (inscrição do tempo na imagem, gerando deformações do princípio fotográfico) como fundamento do processo de informar e não empecilho. Toda reprodução de imagem, por qualquer meio, provoca alterações na realidade original, distorções semióticas e psicológicas. Frutos da velocidade, as anamorfoses, nos programas contemporâneos, estão atestando as condições materiais em que as imagens de telefonia celular são produzidas, o que faz supor que usar um objeto de registro, por ser um aparato de linguagem, além de uma atividade, é uma forma de vida, uma “visão de mundo”.

**“Só não existe o que não
pode ser imaginado”**

Murilo Mendes

Capítulo 4 **LEGENDAGEM**

As imagens das câmeras dos aparelhos de telefonia móvel, exibidas na televisão, são acompanhadas de uma narrativa, com várias funções. Entre elas, justificar a transmissão de algo que não é socialmente aceitável em sua apresentação estética e moral e conferir às imagens “selvagens” uma aparência administrável.

Narração

A necessidade de narração na televisão, primeiramente, explica-se por sua descendência: o rádio. Explica-se também por uma confiança extremada no princípio fotográfico: uma imagem é sempre invisível. No entanto, com o celular, outras condições são impostas ao princípio radiofônico da transmissão televisiva e, por tabela, à narração. Gaudreault, por Aumont (1993, p. 245), já dizia que a tradição narratológica se fundamenta na distinção entre *showing* e *telling*. Como não há, nas imagens de celular, intervenção de uma montagem, a narratividade se concentra na “mostração”, um modo narrativo do tipo mimético. Como o princípio mimético, por motivos já apresentados no capítulo anterior, está relativizado, a exibição desse tipo de imagem na televisão vem sempre acompanhada de uma narrativa, uma tentativa de conter os acontecimentos. Por ser recente, ao contrário do cinema, que possui uma linguagem robusta e incorporada, a imagem do celular

necessita de uma preparação, como em algumas instalações em que se prepara a percepção para o contato com o dispositivo.

A preocupação é maior em decorrência da novidade do dispositivo. Em todas as matérias jornalísticas a partir de celulares e de câmeras de vigilância, há sempre a necessidade de se destacar a utilização dessas imagens para registrar que os padrões de sua captação, aceitação e transmissão são diferentes. A preparação para o dispositivo ou acomodação da audiência a um outro sistema é mais uma introdução às regras desse novo modo de comunicar do que uma preocupação com toda a sorte de violência que esse tipo de recurso torna disponível. É mais uma introdução ao abecedário do que uma ressalva ética. Nesse pormenor, as imagens das câmeras de vigilância e as do celular são aparentadas. Não há como se alertar para o choque de imagens, porque o vasto catálogo fotográfico de atrocidades e injustiças em todo mundo já mostrou familiaridade suficiente com todo tipo de incidente. Isso, de certa forma, fez as atrocidades parecerem mais comuns, portanto não haveria como negar que já há na audiência uma certa anestesia.

A narração que acompanha tais imagens se deve a uma certa desconfiança em relação à visão, como se o visível não fosse suficiente para dar conta de uma realidade. Portanto, primeiramente, pode-se pensar que a narração jornalística que acompanha a imagem de um aparelho celular é decorrente da falta de nitidez da imagem, que estaria em desacordo com o padrão de qualidade das emissoras.

Mas não é só isso. Trata-se, antes de tudo, de um reforço. E também uma tentativa de deixar o que foi capturado pela câmera numa região confortável⁴².

A narração soa como legenda para fotos, cuja função não se limita apenas à tentativa de aprisionar o sentido da imagem, mas se configura como uma descrença na fé perceptiva do espectador. A exibição dessas imagens se justificaria por sua dissonância e raridade. As narrações devem girar em torno da explicação do que soa dissonante em relação às imagens habituais transmitidas diuturnamente.

A narrativa, ao tentar evitar a recepção da imagem como experiência, em alguns casos, soa como algo do tipo “isso não é o que você está vendo”. É um esforço para que a imagem exibida tenha um referente desejável. Já que a manipulação da imagem, neste caso é uma grave ocorrência no campo ético, manipula-se o referente. Sobra a desconfiança do espectador em relação ao que se vê. É o preço a pagar, como diz Baudrillard (1999, p. 158), por ter a televisão “usado e abusado do fato através das imagens, até se tornar suspeita de produzi-lo por inteiro” Então, o dilema que vem da simulação é o signo não referir mais ao acontecimento e sim a si mesmo.

Uma outra hipótese é que os múltiplos olhos vigilantes geraram mais incertezas quanto à realidade que se dá a ver (e ainda não estamos falando da imagem sintética). Por uma questão de segurança, cria-se uma anestesia ou uma

⁴² No cinema, a apresentação do áudio como negação da imagem, ou vice-versa, gerou cenas antológicas. No telejornalismo, embora haja a desconfiança da impossibilidade de união desses universos, há um esforço de encaminhar os discursos, às vezes, antagônicos, no sentido único.

proteção. Assim, a visão *in loco* de enquadramento e de pontos de vistas com as quais o telespectador não estava acostumado, em decorrência também de uma textura diferenciada do habitual, requer ainda uma narrativa explicativa para a acomodação da audiência em relação a novas possibilidades sensoriais desses novos dispositivos. A desconfiança do receptor também serve como imunidade, uma espécie de anteparo ao impacto violento das imagens

Aumont explica que não existe uma imagem puramente icônica uma vez que, para seu entendimento, seria necessária linguagem verbal, que faria a conexão do espectador a enunciados ideológicos e culturais, em todo caso simbólicos, sem os quais a imagem não teria sentido. “As imagens, entre outras coisas, não podem ser verdadeiras nem falsas... não podem exprimir certos enunciados, especialmente enunciado negativo”. (1993, p. 248).

A conclusão a que chegou James Fallow, em seus estudos da cultura visual de massa, soa bastante política se aplicada aqui: suas pesquisas dão conta de que é possível captar os acontecimentos muito mais rapidamente com o olhar, porém a fixação de uma imagem ou uma mensagem é retida na memória de maneira mais eficiente se penetrar no cérebro por via auditiva. É a fé perceptiva do olhar combinada com a descrença/racionalidade auditiva/verbal.

Toda imagem, por conter um *déficit* em relação ao referente, precisa, necessariamente, de uma adesão. É a adesão da fé perceptiva. Trata-se de um sistema para o qual foram construídos vários modos de sustentação da fé. Há nele, no entanto, maneiras de se operar em que não se garante o alcance da fé

perceptiva. A modernidade parece ter trabalhado as regiões de sombra da fé perceptiva a ponto de fazer de suas rachaduras um sistema de fé. Se o trabalho da modernidade foi encontrar maneiras de corromper a fé perceptiva, é notório que o mesmo período tenha criado maneiras de fazer do sujeito um observador.

A legendagem orienta a imagem no sentido de camuflar a fabulação ou preencher lacunas. Flusser pensava de maneira diferente a relação entre texto e imagem: “as imagens técnicas tendem a eliminar os textos” (2002, p. 16). Embora sua promessa não tenha se cumprido por completo, por haver tanto imagens acompanhadas por textos quanto imagens que são postadas na Internet somente por causa de seus atributos visuais, é profícuo pensar, de maneira pós-marxista e pós-benjaminiana, que as imagens técnicas foram inventadas com a finalidade de substituir a consciência histórica pela consciência mágica. Por realizar um programa, a função das imagens técnicas é a de emancipar a sociedade da necessidade de pensar conceitualmente.

Os textos foram inventados, no segundo milênio A. C., a fim de desmágicizarem as imagens (embora seus inventores não se tenham dado conta disso). As fotografias foram inventadas, no século XIV, a fim de remágicizarem os textos (embora seus inventores não se tenham dado conta disto). A invenção das imagens técnicas é comparável, pois, quanto à sua importância histórica, à invenção da escrita. Textos foram inventados no momento de crise das imagens a fim de ultrapassar o perigo da idolatria. Imagens técnicas foram inventadas no momento de crise dos textos, a fim de ultrapassar o perigo da textolatria. (FLUSSER, 2002, p. 16-17)

De olhos bem fechados

A crença e a incredulidade estão intimamente ligadas, uma se encontra sempre na outra. Há, na condição apresentada pelo celular, usos que indicam tanto a crença quanto a descrença, como é o caso do repúdio dessas imagens como prova judicial e sua utilização como evidência, o que pressupõe, inclusive, a eliminação de prova, devido a sua fidelidade ao real. A atitude de tapar os olhos diante das imagens, como se os acontecimentos por elas mostrados não existissem, se baseia na sua fraca visualidade, mas também não anula sua existência. Os olhos bem fechados duelam, no máximo, com a curiosidade, que é, na tradição repressora, inimiga da paz. E, como diria Merleau Ponty (2003, p. 37), tapar os olhos para não ver um perigo é acreditar somente no mundo privado e não acreditar nas coisas: “é antes acreditar que o que é para nós o é absolutamente, que um mundo que logramos ver sem perigo é sem perigo; isso é, portanto, acreditar, da maneira mais firme, que nossa visão vai às próprias coisas”.

A narração caminha em dois sentidos: por um lado, é um certo pedido de desculpa por se mostrar um material de conteúdo chocante e “sem qualidade”; por outro, é uma maneira de direcionar o entendimento, tampando os olhos para o mundo externo e colocando sobre o recorte um interior desejado. Isso porque há, nas transmissões de imagens chocantes, um licenciamento às câmeras não oficiais para irem aonde as câmeras tradicionais não vão. Trata-se de um elogio às possibilidades do aparato.

Há, nas narrações das exposições de imagens, um discurso moral, na tentativa de encobrir a obscenidade de quem expõe o crime, a cena que deveria estar prosrita. Soa como uma estratégia para jogar o estranhamento para uma área de domínio, uma tentativa para que a imagem não seja recebida como uma experiência, ou seja, uma tentativa de despotencializar a imagem. Ou seria uma crença platônica de que a exposição desse tipo de imagem seria, no máximo, uma projeção de sombras, que são apenas um reflexo de uma verdade escondida. A manipulação seria a crença de que a narrativa continha essa verdade, já que os olhos são somente para ver e não para conhecer. É claro que exatidão, rigor e correção, qualidades alardeadas na elaboração de um telejornal que expõe imagens dessa natureza, são apenas produtos retóricos.

A interpretação via narração é, em sua base, uma descrença na capacidade de uma superfície ou mesmo uma desconfiança em relação ao seu poder de expressão. A insuficiência da expressão e a interpretação estão intimamente ligadas, como um mecanismo de compensação. Existe, no entanto, um medo muito grande das coisas sem nomeação ou das coisas sem nome ou com nomes trocados e falseados ou insuficientemente nomeados. Soa como erro de classificação e posicionamento como as brincadeiras surreais de David Lynch em *A cidade dos sonhos*⁴³.

⁴³ *Mulholland Drive*, 2001. A partir da metade do filme, Lynch mistura os nomes dos personagens, mostrando como a organização social depende da classificação e do poder da palavra convocar imagens e conceitos. O embaralhamento dos nomes provoca a sensação de pesadelo que, no filme, também é uma referência ao surrealismo, movimento do qual o diretor é devoto.

Daí uma necessidade intrínseca de nomeação, de batismo. Sob esta perspectiva, é curioso pensar que uma imagem se torna, por meio de uma estratégia racional, muito pequena diante do que se sabe dela. Sua expressão é sempre muito rasa diante de sua profundidade. Devido a essa deficiência em relação ao referente, uma imagem proveniente de um aparelho celular se presta a muitos discursos, como um território livre para especulação. A linguagem, assim, para Baudrillard, como operadora de visibilidade, perde sua dimensão simbólica e irônica e se desliga do seu referente. “A linguagem é mais importante do que aquilo de que ela fala” (2004, p. 24).

A concorrência entre imagem e narração nas exibições de imagem de celular se deve também a um mal entendido que remonta as limitações teóricas da aproximação entre cinema e literatura. Por esses primeiros caminhos, o cinema seria mais onírico, irracionalista e a palavra mais dada à comunicação instrumental devido ao seu grau de elaboração. Mas já sabemos que a palavra se presta a operações distintas do poema e da narração; assim como o cinema, por mais que tenha sido alardeada sua potencialidade onírica, firmou uma forte tradição na narrativa.

Extra-lingüístico

Em relação ao cinema, poderíamos dizer que a imagem do celular carece de um léxico. As metáforas cinematográficas, comparação e elemento comparado,

surgem da montagem ou da composição⁴⁴, que junta elementos díspares, resultando em recorrências e convenções. Já no plano-seqüência do celular, as imagens podem ser simbólicas e abertas por não apresentarem necessariamente elementos de comparação visível.

Gombrich e de Fodor dizem que somente a imagem acompanhada de um rótulo ou de um título pode conter um argumento ou um predicado, ou seja, transmitir uma proposição verdadeira ou falsa. A combinação texto-imagem forma uma afirmação verbo-pictórica eficiente. Sobre a polissemia do visível, Gombrich argumenta que as imagens são tão ambíguas e polissêmicas que não servem, como já vimos, de prova de verdade. Santaella explora a combinação convencional entre texto e imagem em pintura de objetos René Magritte com rótulos enganadores. No trabalho intitulado *La Table, l'Océan, Le Fruit* (1927), o rótulo "table" (mesa) está anexo à imagem de uma folha verde e o rótulo "fruit" (fruta) à imagem de um jarro. Santaella (2001,p. 201) argumenta que "em mensagens verbo-visuais, a imagem sozinha não forma uma proposição". Daí, a pesquisadora retira uma conclusão de Bennett: "As imagens não são por si só verdadeiras ou falsas, mas somente partes de coisas que podem ser verdadeiras ou falsas".

⁴⁴ No caso da montagem por composição, os elementos comparados se encontram no mesmo plano e não se apresentam por justaposição, portanto não surgem significados a partir do choque de imagens, como na experiência de Kuleshov, e nem se classificam por negação dialética, como queria Eisenstein.

Tradução

Uma imagem polissêmica não é menos verdadeira do que uma mensagem que transmite um sentido único. A ambigüidade de uma imagem não pode ser utilizada também como contrário da verdade das imagens. Os comentários sobre uma imagem podem soar como uma defesa contra a polissemia ou a ambigüidade, reação comum diante de uma exposição fotográfica, instalação ou álbum de família.

A incompletude contextual de uma imagem, principalmente de uma modalidade tão provisória quanto a da câmera de aparelhos celulares, que está em plena transformação, faz que seja necessário recorrer a informações verbais extra-contexto. Isso não significa dizer que o código lingüístico tenha mais precisão. O que está em jogo é a questão do “reforço”, do empréstimo de credibilidade, porque, ao citado caso de Magritte poderia ser somado outro, estudado por Foucault: “Isto não é um cachimbo”, o que ajudaria a inferir que nenhuma descrição “correta” pode dar conta de descrever um objeto, restando apenas a possibilidade de cercar a coisa pelo que ela *não* é.

A mídia analógica “contaminada” pela era digital apresenta, no entanto, uma resposta à incompletude contextual de uma imagem e de um texto. A característica hipermodal da tecnologia digital soa como essa tentativa. Goodman (2006) comenta que tentativas de unir imagem à palavra eram formas de entender e retratar o mundo, mas que essa união já seria também um outro sistema. Com os recursos à época de tais escritos, parecia não ser possível pensar numa união

eficaz entre diferentes modalidades de pensamento, como continua sendo. “O mundo é de tantos modos quantos aqueles em que pode ser descrito, visto, desenhado, etc e que nada há que seja o modo como o mundo é” (p. 38).

A imagem do celular não tem narrativa lingüística e sim imagética. Então, o texto que a acompanha pode ser, no máximo, esforço paralelo de uma tradução, de um desvelamento, que de fato nunca ocorre. Insisto assim na consideração emprestada de Pasolini para dizer que a imagem, nesse caso, não é uma impressão da realidade ou uma tradução, mas a pura realidade, que se apresenta por meio de “seus objetos, formas e atos” (PARENTE, 2000, p. 23), independentemente das unidades lingüísticas.

A narração das imagens também se refere a algo mais caro à cultura informática. Se as máquinas digitais trabalham com determinado nível de autonomia, há na utilização dos aparelhos de telefonia celular uma forte presença da mão humana. As construções como “manuseio” de celular e “manipulação” do celular fazem bastante sentido por registrarem pistas do grau da interferência humana no registro de imagens: *thumb tribe*. No entanto, a imagem de um aparelho de telefonia celular pode ser um filho bastardo da relação homem-máquina: o erro, que é não só um sintoma da falha da máquina, mas a indicação da falta de um controle absoluto.

Para Deleuze, conforme Bergson, duração e movimento já estão unidos por definição. A duração é mudança, é movimento, e não pára de mudar. “O movimento é translação no espaço. Ora, cada vez que há translação de partes no

espaço, há também mudança qualitativa num todo” (DELEUZE, 1985, p. 17). Neste ponto, Deleuze se aproxima de Eisenstein ao dizer que o erro está em desconsiderar um propósito do movimento, como se os movimentos de elementos quaisquer fossem exteriores às qualidades.

Preparação em rede

Um hábito de conexão em rede, unindo tecnologias de várias gerações, provoca uma profunda mudança ética e estética para a qual ainda é necessária preparação, tanto para os novos dispositivos, quanto para as mutações que eles provocam. Do ponto de vista estético e técnico, é possível se pensar numa transmissão que tira de suas imagens o seu suporte e o amplia em outros ambientes. Essa desterritorialização da imagem a re-significa em outro ambiente e a coloca em nova relação de forças, para o que é necessário uma introdução, um preâmbulo.

A imagem chocante, retirada de seu ambiente, está sempre narrando, mesmo sem o reforço narrativo de alguém de uma emissora de TV. A imagem seria não-narrativa, se não representasse nada. Essa imagem, para Aumont (1995, p. 93), também não poderia apresentar relação de tempo, como sucessão ou sequência, porque quando percebida direcionaria o entendimento para uma noção de “transformação imaginária”. Por esse pensamento, qualquer objeto está inserido em um imaginário social, portanto já está preso à ficção. Por definição, o narrativo é extra-cinematográfico e extra-videográfico, por se referir ao teatro e ao romance

e ter sido elaborado antes mesmo do surgimento das primeiras imagens nas cavernas⁴⁵.

A narração das histórias conta com uma expansão, um desenvolvimento no universo do espectador, compondo um mundo à parte, que é relacionado não só às imagens anteriores, que preparam os espectadores para as atuais (como os *Vídeos Incríveis* ou *Videocassetadas*), delimitam um gênero e ajudam na compreensão da história. É o dispositivo que gera a história e aquilo sobre o qual ela se apóia. É o que, em cinema, se chama de diegese, ou seja, “a história compreendida como pseudomundo, como universo fictício, cujos elementos se combinam para formar uma globalidade”. (AUMONT et al, 1995, p.114)

A narração é uma *metaforma*, algo que existe como paralelo e, às vezes, parasitário. As metaformas (JOHNSON, 2001) são formas de se represar o fluxo e estabelecer um filtro no mundo digital. A narração poderia ser entendida como um fluxo paralelo que guia a informação. São formas de legitimação do veículo transmissor como um seletor de comunicação. A narrativa também desfaz a imagem carregada, monstruosa e ameaçadora da vigilância e torna a tecnologia algo amigável e geradora de bem-estar, portanto desejada.

⁴⁵ Pesquisadores argumentam que é possível identificar os primeiros sinais do surgimento da imaginação e, conseqüentemente, a aurora da espécie humana, quando os seres ancestrais começaram a enterrar os seus mortos. A sepultura é sinal da construção de um extracampo imaginário, um mundo para além do visível, que denotaria uma noção de seqüência e de sucessão. Cf. *O homem das cavernas (Walking with cavemen)*. Direção: Richard Dale. BBC, 2003. Filme 1.

TV in natura

Para o cineasta Pier Paolo Pasolini, o privilégio das linguagens audiovisuais sobre as outras reside na homologia da tradução do real. A realidade é fonte de todo processo de significação e qualquer relação física e imediata com esse real é postulada como uma espécie de código ontológico, como explica Michel Lahud:

Conceber o real como um “*cinema in natura*” significa justamente supor que não existe uma realidade natural e muda que só com a intervenção de um processo cultural ou artístico posterior poderia se transformar em discurso; que nada escapa da esfera do simbólico, porque tudo no real já é “naturalmente” percebido como signo de si mesmo; que a própria realidade, em suma, se auto-representa mediante uma autêntica linguagem, ou melhor: que *ela mesma é toda e sempre linguagem*.(1993, p. 42-43)

A partir dessa forma de pensamento, vale o seguinte questionamento: o que sobra às artes visuais ou mesmo aos processos de comunicação que a própria realidade não contemplaria? A resposta de Pasolini é que, decifrando os signos da linguagem viva e pragmática do real, com base na homologia, o cinema estaria próximo de uma semiologia da realidade. É o que chega mais próximo da imagem como acontecimento, analisada por Deleuze. “O que se passa na tela é decifrado essencialmente a partir do mesmo código, inexpressivo e inconsciente, com que interpretamos os eventos da realidade” (LAHUD, 1993, p. 44).

Por esse viés, pode-se entender a mudança dos tempos a partir de um novo dispositivo de captação de realidade, não mais o cinema, mas uma câmera de aparelho de telefonia celular. Não significa aderir a uma nova concepção semiológica e considerar os mecanismos de produção e usos de signos quanto às novas relações que se estabelecem com o referente, mas que a realidade se

expressa por si mesma e que as novas câmeras são um meio de colocar a realidade em condições de se expressar por si mesma. A partir dessa concepção, o que importa é a ação, percebida através do exemplo. Dito de outra forma, da relação com os outros, das interações, das conexões. É que, segundo Pasolini, cada um se expressa vivendo uma vida, atuando. Daí a idéia de que o plano-sequência captura as etapas da vida.

A semiologia de realidade de Pasolini dá conta de que os aparatos colocam a realidade em condições de se expressar por si mesma. Então, o que há nessa manifestação de *readymade*, de eliminação da qualidade manual e individual? O que se coloca em xeque é a função principal da edição como construtora de um enredo, uma vez que a função narrativa já estaria preservada no *readymade* digital.

A captura de imagens, pertencente a esse universo de ação, está relacionada à seleção de signos de uma realidade que fala por si só, mas que se manifesta a partir de uma organização que também se refere ao universo cultural e ideológico de quem decifra ou captura uma realidade. Essa experiência de intervenção é sempre corpórea e direta.

Parente (2000, p. 15), em seu estudo sobre a narração, considera que “a imagem é um devir que a linguagem expressa” e refuta as reduções das imagens a enunciados, rejeitando assim a aplicação de processos lingüísticos nos processos imagéticos. A partir desse entendimento, fica mais fácil aceitar a imagem em sua variação e diferença em vez de reconhecer as imagens em outros sistemas para

julgá-las e universalizá-las. “A narrativa não é um enunciado de fato que representa um estado de coisas, mas um enunciável. Ou seja, é, antes de tudo, um movimento de pensamento que precede, ao menos em direito, os enunciados de fato” (PARENTE, 2000, p. 35).

Com o que se conhece de material exibido, tanto pela Internet quanto pela televisão, proveniente de aparelhos celulares, a aproximação com o sintagma lingüístico desse tipo de imagem só seria frutífera no que se refere à constatação de que imagens não foram suprimidas por um processo de edição, o que equivaleria dizer que um recorte do real (uma seleção muito autêntica do mundo, respeitada em sua “integridade física”) está em evidência. O acréscimo de credibilidade fica por conta do rótulo de amador que, segundo Barthes (1990), por ser mais inclinado ao prazer está mais próximo da inocência.

A exibição de “imagens impuras” na TV soa como se a imagem não tivesse passado pelo filtro da técnica e fosse transmitida quando ainda exalava seu frescor de espontaneidade. O processo de edição e outros mecanismos de intervenção para construção de uma linguagem tornam-se condenáveis por extraírem a seiva da imagem e sacrificarem o relato no que existe de mais selvagem.

O universo é feito de perturbação e a linguagem de uma edição coloca a narrativa numa região administrável, de pura linguagem. A imagem *snuff* se utiliza também da vertigem para se comunicar. E toda exibição nessa perspectiva apresenta o acontecimento em seu frescor, sem a interferência do tempo (de preparação da

imagem para apreciação), que lhe torna, do ponto de vista da informação enquanto novidade, inútil. A imagem sem preparo para degustação, com sabor de carne crua, para outros tipos de sensação e de paladares.

Fluxo-sintagma

O plano-seqüência, recurso do neo-realismo digital, volta aqui como tentativa de resgate da integridade do real. Dito de outra forma: o sintagma, enquanto presença, é muito mais sintagma, por se tratar de um plano-seqüência: o destinatário dessas imagens pode ter acesso a uma realidade a partir de alguém que comunicou o que viu ou viveu, sem a intervenção de um processo de ordenação e seqüencialização (montagem/edição) que integra objetos, personagens e ações e cria novas disposições espaço-temporais.

A explicação de Pasolini sobre a filmagem da morte de John Kennedy nos é bastante útil por se tratar de um caso de *snuff movie* autêntico em plano-seqüência. Segundo o cineasta-escritor, se tivéssemos acesso a vários filmes análogos ao pequeno filme da morte e se todos eles fossem reproduzidos, estaríamos fazendo uma montagem do presente.

Obteríamos uma multiplicação de “presentes”, como se uma acção em vez de se desenrolar uma única vez diante de nossos olhos se desenrolasse várias vezes. Esta multiplicação de “presentes” abole, na realidade, o presente, esvazia-o, postulando cada um dos presentes a relatividade do outro, o seu imprevisto, a sua imprecisão, a sua ambigüidade (Pasolini, 1982, p. 194).

Para Pasolini, o plano-seqüência, um fragmento de uma sucessão infinita de ações, contém uma idéia de fluxo, como metáfora da própria vida. O cineasta explica sua idéia de seqüência dizendo que não dá para ter uma idéia do que uma

vida é antes que ela acabe, pois um acontecimento final pode negar tudo que foi realizado anteriormente. É uma variante, de certa forma, do caso de John Kennedy. O tempo é mais sentido no plano-sequência quando seu resultado é ansiosamente esperado, independentemente dos resultados, como nos casos dos linchamentos e “clubes” da luta. Arnheim (2005, p. 367), em outras palavras, dizia algo parecido com o que disse Pasolini: “O que acontece enquanto a execução está em progresso não é simplesmente a adição de novas contas ao cordão. Tudo que veio é constantemente modificado pelo que vem mais tarde”.

Aqui há, embutida, uma aposta de que a pouca manipulação das imagens dos aparelhos celulares, que são exibidas na TV *in natura*, deve-se à pouca intimidade com esses *flashes* recentes da realidade cotidiana. Com a banalização, essas imagens deixarão de estranhas, e a intimidade e a falta de solenidade vão permitir uma desinibição idêntica ao que ocorre em relação às imagens tradicionais das câmeras de vídeo.

A narrativa, ao tentar evitar a recepção da imagem como experiência, em alguns casos, soa como algo do tipo “isso não é o que você está vendo”. É um esforço para que a imagem exibida tenha um referente desejável. Já que a manipulação da imagem, nesse caso, é uma grave ocorrência no campo ético, manipula-se o referente. Sobra a desconfiança do espectador em relação ao que se vê. É o preço a pagar, como diz Baudrillard (1999, p. 158), por ter a televisão “usado e abusado do fato através das imagens, até se tornar suspeita de produzi-lo por inteiro” Então, o dilema que vem da simulação é o signo não referir mais ao acontecimento e sim a si mesmo.

Uma outra hipótese é que os múltiplos olhos vigilantes geraram mais incertezas quanto à realidade que se dá a ver (e ainda não estamos falando da imagem sintética). Por uma questão de segurança, cria-se uma anestesia ou uma proteção. Assim, a visão *in loco*, de enquadramento e pontos de vistas com os quais o telespectador não estava acostumado, em decorrência também de uma textura diferenciada do habitual, requer ainda uma narrativa explicativa, necessária para a acomodação da audiência em relação a novas possibilidades sensoriais desses novos dispositivos. A desconfiança do receptor também serve como imunidade, uma espécie de anteparo ao impacto violento das imagens.

As exposições de imagens de morte atravessam limiares, como requer Deleuze, em função dos quais são estéticas, científicas e políticas. Estéticas no sentido de estarem deslocadas de seu ambiente e, por isso, provocarem alterações agudas na percepção. Científicas, porque essas máquinas de visão atuam também tensionando as linhas de investigação. Políticas, porque a própria exposição ou aceitação dessas imagens gera uma alteração no campo de forças do que se define como aceitável e, conseqüentemente, uma mudança (ou estranhamento) no contrato social, produtor de novas narrações.

Readymade

O cinema não chegou a mostrar um verdadeiro *snuff movie* por não possuir condições técnicas apropriadas, principalmente no que diz respeito à captação, dependendo muito mais da fé do espectador no momento de exposição. As tecnologias contemporâneas, no entanto, esgarçam as fronteiras do interdito,

alterando as condições de aceitação. Daí a análise de Karl Marx sobre as máquinas, que, para ele, eram brinquedos⁴⁶ e o batismo do homem como *toolmaking animal*. A dedicação à brincadeira é o gatilho da produção de narrativas e da ampliação do registro de imagens de morte, ao mesmo tempo em que pressupõe uma revisão de alguns tabus, devido à disponibilidade e possibilidade de captação de cenas do mundo, que reconfiguram os campos possíveis de atuação.

A cena extraída de um fluxo de imagens (e transmitida) de câmeras de vigilância ou aparelhos celulares funciona como um recorte em movimento, que teria um atrativo a mais sobre as imagens corriqueiras de uma programação televisiva: além do registro conter a diferença, por carregar a marca de produto autêntico, testemunho do real que não passou pela fabricação de uma edição, contém a fluência de um diário recortado. É o *readymade*, a exemplo de Duchamp, uma manifestação ainda mais radical de rompimento com as estruturas formais

⁴⁶ A concepção marxista dos meios de trabalho impregnou o estudo dos artefatos, paramentos e máquinas, encontrando ecos na teoria da materialidade de Hans Ulrich Grumbrecht e na teoria da preponderância dos programas das máquinas de Vilém Flusser. Embora Marx não tenha se detido aos sentidos, a conexão homem-máquina é descrita como irrevogável. Marx conferia aos meios de trabalho a mesma importância que a estrutura fóssil para o conhecimento das organizações das espécies desaparecidas. Os registros, no entanto, constituem-se em pistas para estudos futuros. Para Marx, “os meios de trabalho não são só medidores do grau de desenvolvimento da força de trabalho humana, mas também indicadores das condições sociais nas quais se trabalha”. Em sua análise, Marx já reconhecia e estabelecia níveis sobre a relação protética com as máquinas ao conferir a elas características corporais: “Entre os meios de trabalho mesmos, os meios mecânicos de trabalho, cujo conjunto pode-se chamar de sistema ósseo e muscular da produção, oferecem marcas características muito mais decisivas de uma época social de produção do que aqueles meios de trabalho que apenas servem de recipientes do objeto de trabalho e cujo conjunto pode-se designar, generalizando, de sistema vascular da produção como, por exemplo, tubo, barris, cestas, cântaros etc”. Cf MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política*. Volume I, primeiro livro. Tradução: Regis Barbosa e Flávio Kothe. São Paulo: Nova Cultural, 1985, p. 151.

tradicionais e a apropriação do que já está feito: os elementos de “opacidade” como chuviscos, desfoques, enquadramentos distorcidos, anamorfoses, elevados à categoria de informação, assim como a escolha de produtos industriais, foram guindados a uma condição diferente de sua original, devido a um deslocamento.

O *readymade* constitui-se na eliminação da montagem por justaposição (na TV, edição), exercida sobre os planos no intuito de constituir um outro objeto, a partir de alteração de ordem e duração – assim como na arte caracterizou-se pela eliminação da qualidade manual e individual. Então, o que se garante com a captação das imagens do *readymade* digital são *flashes* de abandono de uma tradição que visa a criar, por meio de relação entre partes (antes não relacionadas), um efeito particular de realidade não contido nos elementos captados inicialmente.

Elimina-se o artifício de se reproduzir a continuidade temporal, gerando um efeito semântico-narrativo diferente, mas não se trata de alimentar esperanças no que Bazin considera a “reprodução quase fiel, “objetiva” de uma realidade que carrega todo sentido em si mesma” (AUMONT, 1995. p. 86) – mesmo porque os pequenos trechos em plano-sequência da *snuff TV* são inseridos em uma programação e ganham sentido na grande instância enunciativa de um telejornal, perdendo o seu requerido efeito de transparência, ao fazer parte de um elo de uma programação, na qual compõem, com outras imagens, operações de justaposição (com material homogêneo e heterogêneo), de organização (relações de contigüidade ou ruptura) e duração. As imagens na televisão acabam absorvidas pelo fluxo multissemântico. Para Castells, a imprecisão sintática da TV advém da mistura de

várias modalidades de informação e entretenimento com a recepção em ambientes domésticos. “Essa normalização de mensagens em que imagens atrozes de guerra real quase podem ser absorvidas como parte de filmes de ação tem um impacto fundamental: o nivelamento de todo o conteúdo no quadro de imagens de cada pessoa” (1999, p. 361).

Ângulo único

Parece mais preferível a impressão de Pasolini de que o típico plano-seqüência é uma visão subjetiva e, portanto, o limite máximo de qualquer técnica audiovisual. “Não é concebível ver e ouvir a realidade no seu acontecer sucessivo *senão de um único ângulo visual de cada vez*: e este ângulo visual é sempre o de um sujeito que vê e ouve” (PASOLINI, 1982, p. 193)

O que se coloca em xeque é a função principal da montagem/edição: a tarefa narrativa, concentrada na realização de um enredo, uma vez que as funções sintáticas, semânticas, rítmicas e plásticas estariam presentes no *readymade* digital. A exibição de material não roteirizado ou simplesmente não editado, combinada às conquistas tecnológicas referentes à definição, é evidência de um fluxo narrativo imanente aos acontecimentos⁴⁷. A imagem em plano-seqüência não tem o salto nem a racionalidade que conduz a união de imagens na montagem

⁴⁷ A explosão de um avião no Japão, captada por uma câmera de celular, mostrou a eficiência dessas imagens: as imagens apresentadas *in natura* apresentaram a imponência do evento, deixando para o texto do apresentador as informações adicionais. Nas imagens da notícia televisiva, os passageiros fogem pelas rampas de emergência momentos antes de o avião em que estavam explodir e pegar fogo. Isso é visualizado. As informações adicionais concentraram-se nos detalhes técnicos das condições da aeronave, o trabalho dos bombeiros, número de passageiros a bordo. Esse é um exemplo da narração utilizada como complemento, sem a tentativa de suplantar a imagem. Cf <http://noticias.uol.com.br/ultnot/2007/08/20/ult27u62467.jhtm>. Acessado em 20/08/07, dia do acidente.

que o intervalo separa. Aumont (1993, p. 241) tem outro tempo para essas imagens: imagem-duração, na qual o tempo é muito mais apresentado do que reproduzido.

Se as experiências de Duchamp colocaram em questão o caráter sagrado do papel do artista e apresentam, de quebra, uma impaciência com o que veio a ser chamado de obra “fechada”, diante das novas experiências com aparelhos celulares, o mundo se apresenta como obra aberta, um mundo extremamente aleatório que, quando recortado, soa inteiramente estranho.

Os registros do acaso são um sonho da escrita automática do surrealismo (embora não se acredite em uma escrita sem a exigência de algum nível de consciência⁴⁸), são produtos que, não raramente, independem da vontade do autor e mantêm uma relação com o acaso que lhes originou. Talvez por isso, muito mais próximos do aleatório, não do inconsciente, como queriam alguns surrealistas, na desesperada adesão à psicanálise freudiana.

⁴⁸ Em 1939, Salvador Dalí visitou Freud no exílio em Londres para conhecê-lo e mostrar sua pintura intitulada *A metamorfose de Narciso* (51,1 x 78,1 Tate Gallery). “A reação de Freud à pintura foi assinalar o artificialismo da tentativa surrealista de resgatar e recriar artisticamente as condições do inconsciente”. Cf. “Imagens da irracionalidade concreta”. In: BRADLEY, Fiona. *Surrealismo*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001, p. 32-45. Para Freud, o sonho não se deixa representar. Além das armadilhas da condensação (concentração de figuras) e deslocamento (variação de importância entre o consciente e o real), a reprodução do sonho esbarra sempre na prolixidade das narrativas. Cf. FREUD, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. Edição comemorativa 100 anos. Rio de Janeiro: Imago, 2001, p. 276-491. Cf também ROUDINESCO, Elisabeth. “O surrealismo a serviço da psicanálise”. In: *História da psicanálise na França – A batalha dos cem anos. Vol. 5. 1925-1985*. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

Máquinas de brincar

A relação com a máquina produz essa fascinação de fazer a máquina funcionar a qualquer preço - para lembrar Karl Marx de novo. Some-se a isso a visão pessimista de Baudrillard (1999 p. 146): “Paralelamente tudo o que é produzido por meio da máquina é máquina. Textos, imagens, filmes, discursos, programas saídos do computador são produtos maquínicos...”

Segundo José Arbex Jr., que visualiza nos acontecimentos históricos as linhas de força do espetáculo, as coberturas midiáticas da Guerra do Golfo e de conflitos militares subseqüentes celebraram a “estética da guerra”, explorando ao máximo o fetichismo pelas máquinas mortíferas. Para o historiador, na cola de Baudrillard e de Debord, esse tipo de cobertura gera um quadro geral de glorificação do tecnológico, remetendo novamente a Baudrillard e ao seu signo esvaziado, descolado de seu referente.

“Sem o permanente apoio de uma comunidade, qualquer mundo começará a se desintegrar”

Margaret Wertheim

Capítulo 5 **REDE: UM DESENHO MÓVEL**

As visões provenientes do uso de aparelhos celulares são resultantes de pactos coletivos, que pressupõem um funcionamento em rede, espaço de imersão e esconderijo, mas também de compartilhamentos solidários, enfim um universo exterior e incontrolável, teia sensível de agenciamentos múltiplos.

Compartilhamento

As webcams, as câmeras de vigilância e de aparelhos de telefonia móvel estão ultrapassando as barreiras – arquitetônicas e sociais. Elas acompanham o movimento do mundo. As imagens do mundo capturam tudo que foi proscrito, o que se escondeu por razões econômicas, políticas, religiosas e sociais, instaurando assim um novo regime de visibilidade.

O espírito “wiki” responde pela formação de redes de solidariedade nas quais se trocam informações e registros de toda sorte. As comunidades são grupos de defesas de interesses diversos. O mito, a paixão, o conhecimento, os ideais de conforto e segurança são modos de ir ao encontro dos pares de uma comunidade. Cada grupo de interesse mantém seus dispositivos a postos,

compondo um cenário de “telenóia”, definição de Roy Ascott para as atividades inclusivas e colaborativas de permanente vigilância em rede.

A realidade virtual está contaminada, devido a uma possibilidade técnica, à idéia da partilha. “A composição do mundo tornar-se-á ato de comunicação por excelência, à medida que a realidade (virtual) seja transformada de maneira cooperativa” (LÉVY, 2004, p. 30). As redes formam uma grande pele, um gigante organismo tátil, muito sensível a manifestações. Some-se a isso o que Ascott também batizou de “telespresciência” ou ainda a capacidade de antecipar e prever mais rapidamente e com maior alcance. A pele, este anteparo ao choque corporal, é também o que traduz o mundo para o corpo, como define Cruz (p. 7 de 8, S/D)⁴⁹:

Neste sentido, a “pele” tecnológica não cumprirá funções muito diferentes das que já conhecíamos bem, funcionando como uma superfície disponível para afecção, que simultaneamente dispõe dos corpos e os protege. Será possivelmente mais plástica e transitiva, podendo migrar de corpo para corpo e dos corpos para as coisas. Tal como nos é possível hoje ver, ouvir e sentir de modo diretamente desconhecido pelo nosso corpo, também o meio a nossa volta.

Cartografia

Cada imagem captada e transmitida é uma pista do desenho da rede, feito com ligação entre os pontos, a partir da exibição de seus nós. Mas essa é uma obsessão inglória, pois o que caracteriza esse tipo de formação é justamente a sua mobilidade. Apesar de sua ancoragem territorial, toda movimentação de aparelhos celulares no espaço físico tem seu mapeamento dificultado por suas próprias características. Os casos mais “palpáveis” são as manifestações conhecidas como *flash mobs*, em que os portadores de aparelhos se comunicam

⁴⁹ <http://bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html>. Acessado em 14/07/2008.

através de mensagens do tipo instantâneas (*flash*) e marcam encontro de duração limitada, em posições geográficas definidas, para tratar de assunto específico. O recurso aplica-se tanto a manifestações políticas, como denúncia de fraude eleitoral, formações de passeata por *impeachment* de presidente, como a encontros fortuitos e inócuos sem assunto a tratar⁵⁰. Os aparelhos celulares são armas de combate desse “faroeste numérico”, para usar uma expressão de Pierre Musso.

A idéia de *snuff movie*, em filmes como *Videodrome* ou *8 mm*⁵¹ está completamente vinculada à simbiose corpo-máquina e associada à noção de rede como esconderijo – como o local de encobrimento de acontecimentos socialmente banidos, espaço de exílio, recôndito de conforto para uma singularidade condenada.

Daí a metáfora da figura do detetive como especialista em locomoção em rede, hábil em assuntos de conexão e acessibilidade. Porém, os detetives são *hackers*, especialistas em imagens e locomoção na grande malha. Um paralelo poderia ser estabelecido entre o *snuff movie* e a pedofilia que, apesar de comum e consentida no Brasil até a primeira metade do século XX (a notar pelos casamentos entre

⁵⁰ Cf Rheingold, Howard. *Flash mobs: the next social revolution*. Cambridge: MA: Perseu Publishing, 2002. E também em Rheingold, Howard. In: http://www.smarts mobs.com/archive/2006/10/26/video_the_vote_....html. Acessado em 26/03/2007.

⁵¹ Dirigido por Joel Schumacher, o filme começa com uma suspeita de autenticidade. Uma viúva contrata um investigador para descobrir se um filme de 8mm, que ela encontrou no cofre do marido, é verdadeiro ou não. A desconfiança da mulher é justificável, uma vez que os filmes batizados de *snuff movie* são falsos. Na trama de Schumacher, o filme de 8mm a ser investigado mostra imagens de crueldade com uma garota. As pistas levam o investigador a uma rede que funciona como um esconderijo.

peças de idades bem distintas), refugiou-se, depois de banida, nas malhas da rede.

Solidariedade amoral

Já as parcerias *just-in-time* são processos instantâneos que buscam um *savoir-faire* em determinadas situações – um tipo de adesão por afinidades não políticas. Um exemplo é o que se apelidou de comunidade-álibi, criada para conectar pessoas em torno de um objetivo socialmente condenável. A agregação *just-in-time* via celular alivia o constrangimento da presença em uma reunião dessa natureza e garante o tratamento urgente que as situações requererem.

As comunidades-álibi são criadas para fornecerem desculpas a pessoas que desejam faltar ao trabalho, à faculdade ou cancelar algum tipo de compromisso. A intenção não é buscar um conselho amigo. As pessoas que buscam esse tipo de associação não manifestam culpa em relação aos seus atos, mas, por outro lado, não gostariam de uma exposição pública. No entanto, elas precisam contar com a experiência e o conhecimento de alguém que nunca viram e que não irão conhecer. Esse tipo de recurso evita a exposição e também a dívida com outra pessoa. Por se tratar de uma comunidade desterritorializada, a ajuda pode vir de qualquer lugar, enriquecida pela diversidade e pela distância. São exemplos que ilustram as brechas na nova sociabilidade moral e compõem o neo-realismo digital.

A comunidade-álibi ainda confere à condição social contemporânea, mediada por celular, um aspecto ubíquo: imagine o apelo ao desconhecido via celular e a

obtenção de uma saída para um problema cotidiano. É a oração *high-tech* para os espíritos mais transcendentais, os portais do paraíso, o compartilhamento na visão ciberholística de Margareth Wertheim.

A resolução de um problema pessoal lembra o fato de que o celular é muito pessoal e apropriado para comunicações íntimas. Não se trata mais do telefone da casa ou da família. É o telefone íntimo, extensão da memória. Mas há casos em que a presença dos que se conectam na rede é solicitada justamente para exibir o seu *élan* de frivolidade, como registrou o jornalista Robert Walker: uma multidão se forma em frente a uma loja na Times Square para olhar um Tiranossauro rex de brinquedo. Na hora e local marcados, os participantes caem no chão gritando em desespero (RHEINGOLD, 2002, p. 197). E depois se dispersam.

A denúncia de fraudes e a mobilização-relâmpago são formas de intervenção em que a velocidade de transmissão da informação é fundamental para que a reação ocorra antes de um ato considerado lesivo ou autoritário se legitimar. Assim, a exposição do desenho da rede é uma demonstração de força, de impacto, ancorada na materialidade e na presença de pessoas que carregam no espaço físico o seu espaço digital.

O *flash mob* é um comportamento social que tem origem na materialidade do telefone celular e nas condições que essa materialidade apresenta, principalmente por seu caráter portátil e móvel. Laços facilmente construídos são também desfeitos na mesma razão: as relações estabelecidas pelas atividades do *flash*

mob não têm intenção de durabilidade. O celular, então, caracteriza-se como fomentador de relações inscritas sob o signo do efêmero, do volátil.

Uma vez que a responsabilidade de segurança, no Estado mínimo, é transferida para os cidadãos, movimentos sociais e organizações não governamentais, torna-se cada vez mais comum a busca de imagens violentas, cuja exibição é por si só um gesto informativo e também um pedido de justiça.

Espírito wiki

A busca de imagens para abastecer as televisões também é gesto político. São formas de intervenção. A televisão, que é tecnologia irradiante (GUILLAUME, 2004, 50), consagra-se como um nó privilegiado da rede alimentando-se de links que são potenciais conexões. É justamente a parceria com uma tecnologia de outra geração que veio redefinir o que seria a TV convencional, principalmente pelas características que Guillaume chama de comutativa. É a TV contaminada pelo espírito “wiki”. Uma vez que o universo da rede está em expansão, assim como os paramentos tecnológicos que o alimentam, pode-se destacar que suas características rizomáticas estarão mais acentuadas, principalmente no que se refere à conexão, multiplicidade e heterogeneidade. E, ainda, pela acentuação das características complementares do que Deleuze chamou de sociedade de controle: a interferência e a pirataria.

É o tempo do *reality show*. Assim, para abastecer uma rede com transmissão ininterrupta, somente uma outra rede de informação, transformando toda ação, seja ela extraordinária ou banal, em sinal. Na inexistência de celebridades para

dar conta de cobrir todo o raio de ação da rede, a incidência de visibilidade vai recair sobre o indivíduo comum. Daí, a multiplicidade de imagens comuns, a busca do *snuff movie* cotidiano em qualquer lugar, com qualquer elenco. Se tudo vira visibilidade, os desastres, as catástrofes, os assassinatos, a destruição é encarada como uma “democracia visual” que nivela tudo por baixo (BAUDRILLARD, 2004). De certa forma, a situação foi prenunciada por Benjamin, o qual, de modo diferente, argumentou que todo o caos da modernidade poderia ser apreciado como um prazer estético.

A impossibilidade de verificar se o olho do poder está de fato em atividade gera uma situação insustentável de tensão e a submissão torna-se mais eficiente. Essa complexa relação panóptica, entre visibilidade e vigilância, responde por efeitos magistrais no cinema, os quais podem, por extensão, ser aplicados na leitura do sistema vigilância e autovigilância contemporâneo. Ilustra bem isso o filme *Era uma vez no oeste*⁵², de Sérgio Leone, em que pessoas são abatidas por pistoleiros fora do plano. É o poder de quem olha e o abatimento de quem é visto. O panoptismo, como bem alardeou Foucault e seus seguidores é um sistema incorporado, com uma onipresença de um aparato para o corpo, até virar um sistema.

Na arte, há várias experiências que elevaram as possibilidades panópticas à máxima potência. Curiosa é a criação do videoartista japonês Mako Idemitsu,

⁵² Sérgio Leone, cineasta mais expressivo do faroeste espaguete, alterna *big closes* com planos gerais de grandes paisagens, misturando os dramas pessoais no mundo a ser conquistado. A estranheza, a instabilidade e o desconforto advêm da sensação de vigilância contínua de uma *mira* onipresente.

sobre membros de uma família, torturados por nunca conseguirem escapar do olhar vigilante da mãe, que está sempre à espreita pelos monitores de televisão. A experiência batizada de *Hideo, sou eu, a mamãe*, de Mako Idemitsu, tenta mostrar que a “qualidade” do que se faz é que justifica a instalação de uma câmera de vigilância – porque a qualidade é valor⁵³. O mesmo se pode dizer em relação às imagens, mediante aparelhos celulares ou a instalação de uma webcam. Além da ampliação da visão, com alcance até onde você esteja, há também um certo compartilhamento, um certo pacto em relação ao que se deve e ao que não se deve fazer em determinados ambientes.

Por extensão, num mundo de câmeras espalhadas por todos os lados, está todo mundo na mira. Trata-se de uma mira coletiva. A mira é localização e, embora o celular tenha a potência de transformar-se em movimento, sua existência como ponto na rede é sempre um decréscimo de poder, sua inscrição é identidade e se desgasta, ao perder o anonimato, quando é encontrado, perdendo a mobilidade livre e desequilibrando-se na relação ver e ser-visto.

Como prefere Sodré (2002, p. 161), “funcionalizado, o indivíduo é o ponto onde o sistema exhibe sua potência”. Podemos dizer, assim, que uma pessoa, com um aparelho, além de ter um ponto de vista, torna-se também um ponto de vista, uma marca de informação – basta lembrar os celulares conectados que permitem desenhar a rede de usuários, a partir da localização geográfica, por identificação

⁵³ A experiência é de 1983, mais de 15 anos antes do filme *O show de Truman* (*Truman show*, EUA), que também une vigilância e espetáculo. Cf. RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006, p. 82-83.

por satélite. O cidadão conectado é informação, é fluxo informacional, é imagem, que vê e se deixa ver.

Pasolini, em *Teorema*, apresenta a dissonante idéia de que as pessoas conectam-se por razões muito maiores do que a comunicação. Trata-se de uma premissa conduzindo à crença de que os estudos da comunicação e da arte estariam sempre num caminho estranho, por partirem de um sintoma. Ou, ainda, que colaborariam para disseminar a idéia de que sentido nenhum é imanente à mensagem, mas a uma situação de comunicação. A invenção de uma nova tecnologia parece impregnada da intenção de uma descoberta: a linguagem absoluta, que teria acesso à origem, mas esbarra sempre na constatação de que a formação de signos é uma condição do pensamento

Estendendo esse raciocínio, podemos pensar que a mira coletiva produz uma vigilância, mas também um conhecimento descentralizado, hipertextual, no qual o observador também é participante e emissor de fluxos de mensagens, ajudando assim na realização de um trabalho em grupo. A rede não se refere apenas à relação entre seres vivos, mas também a bancos de dados, arquivos mortos, atualizados e virtuais, enfim uma rede completamente multimodal.

Thumbdrome

O vídeo produzido no celular instaura uma realidade dividida entre corpo, mente e máquina, mas sem borda definida entre o espaço físico e o digital. O corpo e a mente estão vulneráveis e absorvidos pela máquina, como em *Videodrome*, de Cronenberg. A máquina não é só um componente de registro, mas a razão do

registro; e o corpo é a interface com os processos de interação e tem ampliadas (às vezes, esquecidas) suas funções tradicionais como organismo. É quando a tecnologia vira carne. De *Videodrome* vinha uma constatação: “A televisão é a retina da mente”. É o mandamento do novo estágio de visibilidade otimizada. Há também o grito-manifesto: “viva a nova carne”. É quando a carne vira máquina e vice-versa, num mundo em que não se exclui a máquina nas abordagens ao real.

Cronenberg acentuou sua pesquisa em *ExistenZ*⁵⁴ (1999), no qual elementos de interface com os jogos, como o *joystick*, se integram ao corpo, num estágio em que não caberia mais a distinção entre realidade fabricada (no caso, a imagem do monitor) e imagem “real”, porque em ambas a vida estaria sendo vivida. O nome *joystick* é derivado do equipamento utilizado nas aeronaves para provocar alteração de nível e enviar dados aos computadores – e que provoca interferência notória no mundo físico. Na sua utilização em *games*, pegou-se emprestado o sentido de pilotar, transferindo à sua manipulação uma noção de comando do mundo virtual. Nos celulares, no entanto, a idéia de comando, a sensação de uma síndrome do dedo, está mais acentuada devido à união do comando com o que é comandado: do *joystick* com o avião, do mouse com o computador.

Carne-máquina

A diferença entre o vídeo e o celular, no tocante à união entre carne e máquina, talvez seja de grau e não de natureza. Com a mobilidade, não há necessidade de

⁵⁴ Cronenberg retoma o tema de *Videodrome*, porém trocando a tecnologia analógica pela digital. Estão em discussão a biotecnologia e a simbiose homem-máquina com desdobramentos em temas como o *download* de matéria, pessoas e coisas.

se dirigir a um centro para receber a dose diária de raios catódicos, como no filme de Cronenberg. O celular, portátil, anexado ao corpo, é a nova carne, ou o tumor que produz alucinações, que duplica o mundo com imagens. O aparelho que virou carne ou a carne que virou máquina torna-se evidente em manifestações do tipo *flash mobs* em que cada pessoa é um nó: uma conexão de carne e máquina.

A videodrome ou síndrome do vídeo tem como sintoma a alteração dos corpos e das consciências a partir da conexão entre as pessoas e a máquina, que gera um tipo de sadomasoquismo identificado como uma mutação perceptiva e sensorial. “O termo mais correto dever ser ‘padecer’ no sentido de que o *padecer* do sujeito sob *videodrome* é, ao mesmo tempo, um desejar e um sofrer” (CANEVACCI, 2001, p. 228).

A síndrome do vídeo do celular é mais acentuada. No filme de Cronenberg, a doença é entendida como um estado de conexão em que as pessoas são a própria alucinação, num tempo em que a alucinação do vídeo é a própria vida. Laurie Anderson diz em uma música “We’re in Record”, frase que pode ser entendida de duas maneiras: “estamos gravando” ou “estamos dentro da gravação” – sentença atualizada por outra, *on-line* no sentido de entrar na máquina e fazer dela carne. Como diz Canevacci, é o híbrido incorporado, que Cronenberg tentou “atualizar” em *ExistenZ*, no qual o sonho da conexão/hibridização contínua já se concretizou.

As imagens voláteis têm como localização o trânsito e as que vão parar na TV podem ser entendidas, no entanto, como uma nova geração do vírus da

videodrome, cujas características são similares à primeira em se tratando de imagens de assassinatos e mortes, como as da rede TV Extremist, como são chamados os vídeos de mutilação, decapitação e sangramentos do YouTube. Uma personagem de Cronenberg diz : “É tudo pornô”. Se videodrome é a morte ao vivo, possibilitada pela tecnologia de transmissão do vídeo, é também *snuff vídeo*: é a morte capturada em sua duração, flagrada em seu momento.

O extremo movimento

O extremo é mais gesto, por ser mais movimento, e garante o deslocamento necessário da atenção por movimentar os sensores da rede. Munsterberg, em suas comparações iniciais entre cinema e teatro, mostrava acreditar que a prosa estaria ligada à ação, por vincular gesto à qualidade de atenção. Dizia que tudo que ganha a atenção, por qualquer dos sentidos, ganha contornos mais definidos na consciência. Em sua pesquisa, chegou à conclusão de que o que destoa ganha a atenção por ser essencialmente narrativo e por criar impacto na organização mental.

Para Munsterberg, os movimentos dos atores são essenciais. A pantomina sem palavras pode substituir o drama e ainda exercer um fascínio irresistível. Todo movimento, principalmente os mais excessivos, vai imediatamente para o primeiro plano na nossa consciência. Seus estudos aplicados ao teatro também davam conta de que o gesto e a expressão dão ritmo às impressões e se organizam na mente como pertencentes ao mundo do movimento. “A ação rápida, a ação insólita, a ação repetida, a ação inesperada, a ação de forte impacto exterior mais

uma vez toma conta da nossa mente e abala o equilíbrio mental”. (MUNSTERBERG, 1983, p. 30)

Apesar do tão alardeado fim da geografia, a partir da concepção do espaço minimizando a importância da distância, os *flash mobs* são gestos coletivos os quais elaboram desenhos cartográficos que valorizam o posicionamento, a partir de um deslocamento, para, em seguida, dispersarem-se. É a atenção advinda da movimentação e do traçado impressionante da trajetória. Para Kevin Kelly (2007), que criou todo um tratado de mobilidade para maximização da performance financeira, a nova economia opera em espaços em vez de lugares e cada vez mais as transações vão migrar para esses novos espaços. “A vantagem dos espaços está enraizada menos na sua não-geografia virtual e mais nas suas ilimitadas habilidades para absorver conexões e relações” (p.2 de 9).⁵⁵

A instabilidade nervosa excita os sensores da rede. Não é à-toa que as ações na economia visando otimizar performances são conhecidas como “movimentações” financeiras. A atenção está à cata dos movimentos radicais, que geralmente ganham relevo nas narrativas, sejam elas históricas, jornalísticas, cinematográficas ou outras. Tanto Paik, no seu iconoclasta *Zen for film*, quanto Scorsese, na trama cinematográfica tradicional de *Kundum*⁵⁶, buscam a narrativa

⁵⁵ Sobre relações entre mobilidade e economia, conferir Kelly, Kevin. *New rules for the new economy*. In: <http://www.kk.org/newrules/newrules-7.html>

⁵⁶ Kundum é um termo utilizado para se referir a Dalai Lama. No filme de Martin Scorsese, de 1997, há uma tentativa de se criar uma narrativa mínima através do afastamento da ação, em respeito à observação e ao silêncio, em consonância com uma proposta de silenciamento dos sentidos. A tentativa é completamente frustrada a considerar que tudo enquadrado no filme está se narrando. Vale a ressalva já feita por Aumont et al. (2002), que ensina que algo para ser não-narrativo deveria ser não-simbólico.

mínima como sinônimo de placidez. Para Murray (2003, p. 101), a mobilidade que ganha a atenção pode ser entendida como virtual e imersiva, porque o cérebro está programado para sintonizar as histórias com uma intensidade que “pode obliterar o mundo a nossa volta”. O movimento que ganha atenção é velho conhecido dos mangás japoneses. Nas cenas de amor e de ódio, o cenário é completamente subtraído e substituído por um fundo vermelho, branco, negro ou azul. O recurso é para mostrar que, quando pessoas se amam ou odeiam, o foco recai no sentimento extremo, sendo o restante desprezível. O gesto extremo anula todos os outros, rouba toda a atenção e recorta os autores das façanhas do mundo para o primeiro plano da consciência.

Deixando pistas

O gesto extremo pede o registro. Em um acontecimento que ganhou a mídia nacional, um assassino filma a si próprio no momento em que executa a sua vítima. O assassino⁵⁷, ao filmar, já está solicitando uma conexão a um ponto que vai permitir sua visibilidade para uma rede, como um realizador que já prevê seu público. Ao mesmo tempo, requer um conhecimento de sua posição na rede, como uma declaração de existência, como o criminoso que deixa rastros para ser pego. Talvez o sucesso da frase “não existe crime perfeito” seja a exigência da visibilidade do gesto extremo, uma reivindicação de autoria. “O princípio da

⁵⁷ Um crime chocou o Brasil, em 2005, do qual foi vítima o estudante de Engenharia do Petróleo Neander Bayer Martins, 29 anos, no dia 15 de março. “Ele foi assassinado com dois tiros e os criminosos filmaram a execução com a câmera do telefone celular da vítima. Neander saía da faculdade – O Centro Universitário de Vila Velha (UVV) –, por volta de meio-dia, quando foi seqüestrado. Um dia depois, seu corpo foi encontrado num matagal junto ao bairro Marilândia”. Retrospectiva do Jornal A Gazeta, do dia 30/12/2005. Geral, p. 3. As cenas, exceto a execução, foram exibidas no Jornal Nacional. .

aventura permite-me fazer a fotografia existir” (BARTHES, 1984, p. 36). Em um outro caso, e estão-se descartando aqui as razões inconscientes, dois rapazes deixam para trás um celular com o histórico de sua ação criminosa⁵⁸.

Se um assassino filma a morte de sua vítima com o celular da própria vítima, ao contrário de uma pessoa que é capturada por uma câmera de vigilância, requer visibilidade. Sua percepção sobre a utilização do aparelho guarda traços não só de sua experiência, como da de outros, supondo uma associação à memória de sua espécie. A lembrança evocada é a da própria câmera primordial, aquela que vai revelá-lo. Não há como negar que assassinos têm noções da propriedade de comunicabilidade do aparato.

A visibilidade do celular, da senha de banco ou da *mot de passe* na internet, está associada ao status, é privilégio. E a tecnologia digital é sua possibilidade de inserção. As tecnologias do *snuff movie* contemporâneas funcionam como investimentos maquínicos que fazem reposição de perdas e inserções na rede, responsável pela sensação de pertencimento a uma comunidade. As tecnologias

⁵⁸ Ladrões tiraram fotos deles mesmos com o celular da vítima, e foram reconhecidos e presos numa favela de Londrina (PR)... O relato do *Fantástico* é o seguinte: [O engenheiro, que preferiu não se identificar, tinha parado num semáforo quando foi abordado por dois homens. Arma apontada para a cabeça, rodou pelas ruas de Londrina com os bandidos e foi deixado num matagal na periferia. "Eles pediram para que eu tirasse a camiseta e saísse do veículo. Nessa hora, achei que eles fossem me executar", contou a vítima... A dupla foi parar num motel de beira de estrada. Segundo as investigações, para esconder o carro e escapar do cerco policial. Duas horas depois, os assaltantes saíram em alta velocidade. Mais à frente, bateram o carro num poste e fugiram, deixando para trás o telefone celular que também tinham roubado da vítima. Foi a ruína deles. O aparelho foi encontrado pela polícia e devolvido ao dono. Quando ele mexia nos arquivos, a surpresa: fotos dos bandidos, numa animada comemoração do assalto. "Com o celular, imprimimos as fotos e entreguei para a polícia", diz a vítima. Os dois foram reconhecidos e presos numa favela de Londrina no mesmo dia. "Chegou a ser engraçado, porque eles estavam simplesmente se vangloriando da ação que tinham acabado de fazer", afirmou a vítima]. A matéria foi ao ar no dia 09/02/2008, no Jornal Nacional.

Cf. <http://jornalnacional.globo.com/Jornalismo/JN/0,,AA1671998-3586-787623,00.html>. Acessado em 10/02/2008.

carregam em si, como as revoluções, a idéia de correção, a possibilidade de evocar outra história. A técnica aí está operando na exacerbação de limites. A técnica não vê limites.

Entre o celular, os corpos envolvidos e a televisão, há uma interface: não existe nenhum componente sagrado, tudo pode entrar em relação de interface, desde que se possa construir o código apropriado, que seja capaz de processar sinais por meio de uma linguagem comum. Exibida a cena, soa como uma narrativa imaginária, que acontece no tempo real da transmissão. Na filmagem e na transmissão, o humano e o tecnológico são co-existent, co-dependentes e se redefinem, absorvidos pela rede.

Se a máquina resulta de um complexo processo de subjetivação, e se a subjetividade é fruto de um agenciamento social múltiplo, não há por que separar a máquina e o homem sob a base da oposição natural/artificial. Todo corpo tem suas artificialidades, toda máquina tem suas virtualidades: são os agenciamentos sociais nos corpos e nas máquinas. (PARENTE, 2004, p. 94).

Culto à personalidade

As violentas imagens contemporâneas estão contidas no regime de acentuação das singularidades. Não é diferente nos diários do Orkut e weblogs: múltiplas opções, que tentam converter o banal em célebre, com a promessa de uma liberdade individual, expressa no culto à personalidade e na exacerbação narcísica. São ferramentas para construção de subjetividades que se articulam na exterioridade, sob o regime da ação, sob a ordem da performance, do movimento. Sua legitimação está na rede.

Talvez seja profícuo pensar sobre o exercício de negociação entre os diferentes significados que os grupos e indivíduos conferem aos artefatos quando de sua criação. O exercício de aparição e esconderijo talvez seja fruto de uma instabilidade na classificação desse aparelho, como se fosse a procura por um lugar que seja ético e estético e, a partir daí, da decisão sobre se as ações resultantes das combinações homem-máquina devem ser exibidas ou banidas do campo de visibilidade. Além da potencialidade informativa, as novas imagens podem ser associadas a novos sistemas, e funcionam tanto para a análise quanto para a síntese, servem para a prova criminal (ou, pelo menos, para obtenção de pistas) e também para instigar os sentidos, integrando-se também a regimes bem diversos. Assim, as imagens da *snuff TV* já contêm, em sua ambigüidade, expressões da realidade de vigilância e também uma estetização máxima do caos.

**“O sujeito procura esquecer
que o homem é também o seu
próprio cadáver”**

Nelson Rodrigues

Capítulo 6 **MORTE E PRAZER**

A obsessão pelo registro da morte, sua associação com o prazer e sua relação com o consumo estão ligadas à questão da duração e do definhamento. A íntima hibridização das máquinas ao corpo sugere metáforas referentes à doença, ao consumo e ao sexo.

Intratável

O *snuff movie* sempre esteve vinculado ao sentimento de prazer. A idéia do prazer, associada à morte, acompanha o imaginário humano e se tornou célebre na literatura de Sade, em que são narrados vários sangramentos, mutilações, seguidos de sacrifícios. Nos filmes de David Cronenberg, a questão da saúde está, invariavelmente, ligada ao definhamento, entendido como encaminhamento para a morte. Em *Videodrome*, as pessoas estão doentes da visão e o olho é a própria mente: antigo argumento para a militância política: quem controla a visão tem domínio sobre a mente.

No *snuff movie*, busca-se chegar a um lugar de experiência em que a representação não é mais suficiente, para se fugir das armadilhas de visão, que

formam uma síndrome, uma doença que ataca em múltiplas frentes. Não basta representar o prazer da morte, que deve ser vivenciado e, conseqüentemente, registrado como prova – o que une a evidência científica com a narrativa fílmica.

O registro da máquina é a prova de autenticidade dos sentidos, não só por questões relativas ao voyeurismo ou ao exibicionismo, mas por representar os aparatos sensórios que, no caso da visão, representam uma extensão e um aprimoramento do funcionamento do olho. Então, para os aparelhos de visão, foram desviados conhecimentos teóricos sobre o olho. O registro em suporte soa como provas, que poderão ser pesquisadas. Registrar a morte é como se apoderar da satisfação e do horror máximos, daí os franceses batizarem o orgasmo de *petite mort*. Ou, como diria Foucault, a sexualidade tendeu a absorver todo este domínio de ligações espontâneas e aparentemente intratáveis.

Jacques-Louis David tornou célebre o seu *Marat assassinado*, de 1793⁵⁹, que registra um dos líderes da revolução francesa, assassinado em sua banheira. A pintura tenta abarcar, em amplo espectro, a ação da agressora fanática (que não está no quadro, portanto, já aconteceu) e ainda o momento que virá (quando a morte será consumada). Marat ainda sustenta em uma mão uma carta; e em outra, uma pena. A imagem sugere, enfim, uma seqüência, ela pede o movimento

⁵⁹Há várias versões sobre a construção desse quadro. As mais aceitas dão conta de que David chegou rapidamente à cena do crime e a encontrou intacta. David, amigo de Robespierre, foi partidário da Revolução. No quadro *Marat assassinado*, a banheira é decorrente dos banhos medicinais que tomava para aplacar a psoríase. O fundo do quadro é vazio, a pintura enfatiza o caixote, a toalha manchada de sangue e a faca que foram cultuados pelo público como relíquias sacras. A pintura remete aos quadros sacros, para lembrar que a morte tem algo de transcendente.

e contém os elementos cênicos de um registro policial. Poderíamos chamar essa pintura de *snuff picture*.

Em *A morte de Sócrates*, também de David, o assunto também é o tempo, ou melhor, a representação do tempo a partir do que se convencionou chamar de duração, período histórico etc. As figuras parecem congeladas como estátuas, remetendo a um período em que a técnica de representação não dava às imagens a mobilidade que conheceríamos períodos posteriores à antiguidade clássica.

A fotografia, como resultado de uma busca de automatismo que liberasse o olho e a mão, chegou muito perto do momento da morte. E vários são os registros premiados (a notar pela célebre fotografia de Robert Capa que funcionam como a realização de uma promessa, uma potencialidade alcançada). Mais adiante, o *snuff movie* tentou dar à morte o seu movimento e colocou em evidência as etapas que são apenas sugeridas na obra de David ou imaginadas na obra de Sade.

O *snuff movie* é, no entanto, um truque, uma magia, baseada na inabilidade do olho. É o que quer dizer Peter Wollen, ao comentar *La Jetée*. Para ele, o movimento não é uma particularidade do cinema, uma vez que a impressão do movimento pode ser criada por uma decupagem de imagens fixas. Para colocar um pouco de desconfiança nos sentidos, ele lembra o fotograma.

Mais um pouco adiante, a tecnologia do vídeo possibilitou trabalhar o movimento e o ao vivo (dispensando a revelação). Se considerarmos o cinema como sucessão de fotogramas fixos, em algum momento, na película, a morte estaria congelada. Esse “ao vivo” do vídeo implode a distância (o intervalo de tempo) entre a

captação de uma imagem e sua contemplação, unindo ser, imagem e objeto. Se não fosse a “desvalorização do análogo” na imagem de telefonia móvel, poderíamos dizer que a lógica projetiva da representação estaria menos sujeita à ação do tempo.

O rastro de Sade

O *snuff movie*, embora se refira ao cinema como a própria expressão requer, encontrou nos acionistas vienenses, *Wiener Aktionisten*, que juntaram performance iconoclasta aos meios de comunicação de massa, maneiras e disposição para experimentações que buscavam a imagem de expressão radical, objetivando sempre a destruição. O ativista do grupo, Otto Muehl, que tentou reconfigurar em sua pessoa uma versão audiovisual de Sade, chegou a dizer: “Não posso imaginar nada significativo onde nada seja sacrificado, destruído, desmembrado, queimado, perfurado, atormentado, assediado, torturado, massacrado... esfaqueado, destruído ou aniquilado” (citado por RUSH, 2006, p. 50). Muehl, em 1969, chegou a fazer um filme em 16 mm, no qual apresenta cenas de coprofilia. O acionista também criou uma comunidade em que a desinibição era a principal regra e acabou preso sob a acusação de pedofilia. Lição dura: algumas regras só podem ser rompidas na arte. Na situação *snuff*, busca-se romper regras da arte e da vida para o alcance de algo além de uma imagem e uma tentativa de experimentar a vida num gesto extremo, com conseqüências irretocáveis tanto para a vida quanto para a arte.

Os situacionistas, guiados por Guy Debord e influenciados pelo seu *A Sociedade do espetáculo*, atraídos pelo mito da imagem radical e pela situação *snuff*, chegaram a flertar com o mórbido. Um trabalho em especial poderia ser ressaltado como epígrafe das imagens radicais de câmeras de vigilância e aparelhos de telefonia móvel: Dan Graham e Douglas Hall, ao se juntarem com outro grupo multimídia, Ant Farm, mostraram o fascínio em relação à imagem de morte. Eles aproveitaram o que Pasolini chamou de plano-sequência extraordinário, o assassinato de Kennedy, e criaram o *The eternal frame*. “Combinando espetáculo de performance ao vivo, filmes de arquivo do assassinato real e filmagens das reações de espectadores à “reprodução” do evento, este projeto tornou-se um registro mordaz do fascínio americano por mitos, heróis e imagens televisuais” (RUSH, 2006, p. 59).

Esse mesmo fascínio justifica também a postagem diária de cenas de luta na internet. Em Vitória Fight Club, disponível no youtube.com⁶⁰, jovens lutam, sem recursos de proteção, para depois postarem imagens dos confrontos nos sites. O meio digital, que sempre foi aplaudido pela capacidade de ampliação de experiências e encenações de fantasias, mostra aí uma outra versão dessa possibilidade: espancar pessoas da mesma idade, geração, grupo social não é a mesma experiência de pilotar naves espaciais, usando capacetes, em jogos imersivos. A experiência dos jovens parece mais uma afirmação, um gesto político, uma exploração das possibilidades de exibição da vida, sem os filtros tradicionais dos canais convencionais.

⁶⁰ Cf. youtube.com/vitoriafightclub... Gangues participam de lutas combinadas pela Internet. Somente as pessoas que portam câmeras não são agredidas. Acessado em 07/03/2006.

A experiência postada na Internet, de fato, tem uma relação direta com as possibilidades da vida. A sensação de envolvimento, característica da imersão, é muito mais completa em ambientes de riscos, como ressaltou Orwell, em 1984, sua paranóia imersiva, em outras palavras: Quando se está num navio afundando, seus pensamentos são sobre navio afundando. O pensamento está em conformidade com os estudos de Murray, que conclui que a vantagem dos ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida à imaginação.

O celular escondido funciona como a tela do Big Brother. Ela é a condição de registro e o alimento da paranóia. A diferença é que a visibilidade é completamente desejada e também um componente de um comportamento subversivo. A exibição de conteúdos de celular na televisão se deve, não raramente, à associação temática de oportunidade e risco. Com a distância necessária, se observam acontecimentos dos quais, para a segurança, é melhor manter distância – uma herança das caixinhas de *peep show*⁶¹, cujo efeito ilusionista residia em trazer os eventos para bem perto do olho e assim tomar de assalto todo o corpo, mas gerando a consciência de que as pessoas estão num sonho e sabem que estão sonhando.

A utilização do vídeo, com finalidades extremas, encontra similaridade no trabalho de Chris Burden, que atirou no próprio braço para fazer o vídeo *Shoot* (Tiro), de

⁶¹ As cabines de peep-show, feitas entre 1655 e 1680, eram altamente populares nas cidades do norte da Holanda e seus proprietários eram membros da alta sociedade. Atração principal da caixa era o direcionamento do olhar através de um buraco em direção a algo que é inacessível a outros. Puro voyeurismo. Cf. GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Unesp/Senac, 2007, pp 77-79.

1971. O aspecto inclusivo de sua obra lembra as características dos registros atuais em que a marca do autor da imagem fica evidente. Burden mais tarde se supera no vídeo *Though the night softly* (pela noite tranqüilamente), de 1973, na qual se arrasta, com a mão amarrada às costas, por uma rua coberta por cacos de vidro. Porém foi Peter Campus que chegou mais perto das falsificações cinematográficas conhecidas como *snuff movie*. Campus dedicou-se a criar ilusões nas quais aparece se esfaqueando, no polêmico *Three transitions*, de 1973.

Sacrifício e consumo

A Internet é o “depósito” móvel de vídeos extremos, que são postados diariamente, nas novas arenas, como o youtube.com, cuja liberdade de exibição de cenas cotidianas é diuturnamente questionada em diversos fóruns mundiais.⁶² Até mesmo em situações em que há forte presença do Estado, as possibilidades de conexão, em conjunto com a deliberação das postagens, vão muito além da censura, como é o caso da execução do ex-presidente do Iraque Saddam Hussein.

Para Bataille, o sagrado necessita de confirmação, de comunicabilidade. No entanto, esse clamor pelo público encontra respaldo em qualquer espetáculo encenado ou transmitido, pois identifica na morte sua pose, sua encenação ou ainda a negação da duração individual de cada um, garantia, a partir de um

⁶² Cf Rheingold, Howard. *Extremist TV via You Tube*. In: http://www.smartmobs.com/archive/2007/02/10/extremist_tv_vi....html
Acessado em 26/03/2007

espelhamento coletivo, de uma grande audiência. Nesse tipo de exibição, apela-se para o caráter cênico da morte.

Os discursos que acompanham imagens sobre acidentes de esquiadores, alpinistas, ou praticantes de esportes radicais fazem lembrar a observação de Pasolini (89, p. 118): “a escuridão é uma lição: uma lição que dá razão aos pais e aos pais dos pais, que pregam normalidade e dever”. Ou Bataille (2004, p. 69), em outras palavras. “A interdição que toma conta dos outros diante da visão do cadáver é o recuo pelo qual eles rejeitam a violência, pelo qual eles se separam da violência”. A morte televisada é, antes de tudo, didática.

As câmeras digitais, acopladas ao corpo, são as melhores observadoras do contrato social, registrando as ações (que são momentos de ruptura, que levam à morte) em regiões antes improváveis para o registro. No caso dos esportes radicais, principalmente nas grandes escaladas, a façanha se concentrava mais no registro, na posição da câmara, do que no aventureiro. O questionamento sobre a dificuldade de se gravar uma cena radical, de certa forma, coloca a própria atividade esportiva em posição secundária. Com a tecnologia *prêt-à-porter*, *wearable*, o equipamento de filmagem está dentro do acontecimento, ocupando um ponto de vista subjetivo, o ponto de vista do corpo. Esse ponto de vista é também o local do sacrifício.

Klüber-Ross (1998) lista muitos motivos para vários tipos de sepultamento, porém a maioria deles, segundo argumenta, concentra-se no fato de considerar-se o cadáver uma coisa impura. Assim, o ritual do sepultamento é uma forma de evitar

o contágio. No caso da transmissão televisiva, a intenção é similar, porém o ritual de sepultamento caminha junto com o ritual de exibição, no qual se faz uma lição contra o contágio, um chamado contra a violência ou contra aquilo que Bataille nomeou de “movimentos de excesso contagioso no qual não existe nada além do abandono imediato ao excesso” (2004, p. 63).

Ressecamento

Nas aventuras arriscadas dos esportes radicais, as câmeras estão atentas para testemunhar que o risco de morte implica sempre uma participação do indivíduo, no qual se tenta dominar o horror da finitude. Evita-se, no entanto, dizer que se trata de aventuras suicidas, porque o suicídio é “um ressecamento das participações”, como diz Morin (1997, p.17). O ato de vontade contra a vida ocorre, para Morin, quando a sociedade falha na sua tentativa de gerar atrações para criar uma cola entre o homem e a sociedade. Daí a manipulação semântica das narrativas para destacar o caráter arriscado em detrimento do aspecto suicida, devido à diferença de prestígio social entre os dois lados da mesma moeda.

Para Morin (1997, p. 117), o sacrifício é a força fecundante da morte. “O sacrifício, que leva o bode expiatório a expiar em nosso lugar, traz o alívio da própria expiação”. Por esse ângulo, nesses espetáculos televisivos, ocorre uma transferência purificadora que desvia para o ser sacrificado, pelo menos momentaneamente, a necessidade da morte. Para Morin (1997, p. 117), “todo homicídio solene desperta as emoções sacrificais fundamentais, resultantes da

participação na grande lei elementar do cosmo: morte-renascimento, morte-fecundidade, morte-vida nova”.

No sacrifício há, momentaneamente, a suspensão da interdição de matar. A transmissão televisiva visa a frisar, não raramente, no caso dos esportes radicais, que os excessos devem ser contidos e, no caso das vítimas de assassinato, que o contrato social deve, novamente, entrar em vigor. “No movimento das interdições, o homem se separa dos animais. Ele tenta escapar do jogo excessivo da morte e da reprodução (da violência), no poder do qual o animal vive sem reserva” (BATAILLE, 2004, p. 129).

Prazer sensorial

O espetáculo de transmissão pode ser entendido como um chamado ao mundo da cultura, ao mundo da prescrição e do interdito, porque a morte, apresentada como assustadora, é sempre um retorno radical à natureza perdida do corpo. Por esse prisma, a exibição de cenas que terminam em morte, captadas pelas novas tecnologias digitais muito antes de uma liberalidade, são um chamado ao código e à interdição.

Segundo Jurandir Freire Costa (2004), qualquer espetáculo numa sociedade capitalista está inserido em uma lógica de consumo, compondo um *ethos* consumista que se reflete na imposição cultural da busca da informação e administração de si mesmo. Se todas as pessoas capazes de consumir (os que possuem carência e privilégio) têm acesso basicamente aos mesmos objetos, o

consumismo engendra a uniformização de comportamento, embora, no seu discurso, instigue a acentuação das singularidades.

Para ilustrar esse pensamento, basta lembrar que houve uma onda de “vídeos incríveis”, “videocassetadas”, que chegaram a gerar até programas específicos na televisão, uma nova ética ligada às possibilidades tecnológicas e estéticas. Enfim, “cenas da vida real”, como se o que tivesse sido produzido antes, por não corresponder a um tecnológico como sinônimo de contemporâneo, não fosse hábil para reproduzir o real.

O consumo de câmeras amadoras gerou uma febre de imagens amadoras nos telejornais e nos programas de auditório. O momento seguinte foi e está sendo a popularização das tecnologias digitais, que colocam no mercado uma série de produtos capazes de conectar a televisão a uma rede de informações muito mais ampla. E, com a intenção de extrair o extraordinário do banal, a morte, que sempre foi um tema de forte apelo midiático, ganha novos atrativos, e é o tesouro encantado dos videoamadores, como se fosse uma imagem-prêmio.

A busca da imagem expressiva encontra correspondência na procura do instantâneo. A fotografia também viveu a sua temporada de caça de imagens, gerando teorias do instantâneo (impregnante e qualquer), com as quais se acreditava representar o tempo e um acontecimento real em sua significação concentrada. A busca do instantâneo gerou também, assim como é hoje o *snuff movie* e a *Extremist TV*, uma temporada de caça de imagens e aproximação com a cena radical como elemento de expressão e de consumo.

Insaciável

Para Costa, (2004, p. 127), “são sempre múltiplas opções que, sob o imperativo da cultura da liberdade, concedem aos indivíduos o direito de serem “eles mesmos”, levando o apetite da personalidade ao seu desfecho narcísico”. É o “aparecer, não importa como”, até mesmo na aparição mais radical (mais sem retorno) que é a morte. Essa exibição superlativa está em consonância, no entanto, com uma época de altíssima exposição, em que o comum, o banal, o ordinário requerem visibilidade nos meios de exposição disponíveis como os *reality shows*, weblogs, Orkut etc, que, não necessariamente, precisam passar por um filtro seletor como o da televisão, a qual opera num sistema de transmissão um-para-todos, enquanto esses dispositivos de rede constituem uma difusão baseada no todos-para-todos.

A televisão é o veículo onde outros veículos deságuam. O cinema, o desenho animado, a pintura. Tudo cabe nela: a Internet, assim como as imagens feitas pelas novas câmeras. Por suas características, sempre esteve aberta à narrativa, do teatro, da literatura, do cinema e do rádio. É um veículo que jorra, combinando linguagens, transmissão contínua de vários gêneros e formatos, combinando informação e entretenimento.

Quando a TV conecta-se com essa rede (uma realidade mais dinâmica ainda com a televisão digital), altera o seu próprio código de recepção, abrindo-se a um enorme fluxo de informação, ampliando seu cardápio de bizarrices, de modo a não se poder mais identificar quem são seus fornecedores. Como não pode haver nem

adiamento, nem espera, a profusão de imagens ofertadas pela rede às emissoras tradicionais é volumosa. E, como define Costa (2004, p. 131), “a satisfação deve ser instantânea num duplo sentido: os bens consumidos devem satisfazer de imediato, e, simultaneamente, a satisfação deve encerrar-se no tempo justo do ato de consumir”. Ou, ainda, como diz Bauman (1999, p. 91), não se busca a satisfação do desejo, se busca apenas o desejo. Um desejo não pode ser saciado, porque representaria o perigo de um mundo sem desejo, o que seria insuportável para o consumidor e para o consumo.

Ascensão pós-morte

No sacrifício televisivo, entram em cena novas regras de construção de narrativas, nas quais se abandona o ideário intimista, que é substituído pela performance. As escaladas perigosas, os “rachas” urbanos, os clubes da luta, o *body jumping*, os assassinatos registrados pelas câmeras de telefones celulares são ofertas coletivas para uma audiência que busca o espetacular. São exibições performativas, que fazem da morte algo célebre. Os falecidos, quando cidadãos de classe média, têm direito a uma pequena biografia e, conseqüentemente, a uma rápida ascensão social pós-morte.

Como diz Costa (2004, p.172), “o *status* se desvinculou do prestígio” ou, como prefere Baudrillard (sobre as celebridades instantâneas), não há uma correspondência entre mérito e reconhecimento. Então, a exibição da morte em transmissões televisivas seria, para Baudrillard, um esforço enorme para um

ganho muito pequeno, porque, por ter abusado da informação e da imagem, a TV transmite apenas um fluxo de signos esvaziados.

As imagens voláteis da telefonia móvel, na lógica de Baudrillard, estariam trabalhando na composição desse esforço de “postagens” visuais que, por representarem um ganho muito pequeno em relação à satisfação do consumo e à apresentação do mundo que representam, precisam ser apresentadas em velocidade e em alta conectividade – lembrando a máxima do consumo jornalístico, que diz: para ser interessante é necessário ser novo e também breve.

A volatilidade das imagens encontra respaldo, ainda, na frivolidade dos fluxos televisivos. Na TV, desfaz-se o ritual cinematográfico, que é substituído pela peregrinação livre entre os canais, atendendo muito mais aos ideais de relaxamento do que de contemplação. A sociabilidade do lar, quando há, estará garantida, até porque na maioria dos lares brasileiros a sala de TV também é a sala de visitas. Assim, o tal signo esvaziado de Baudrillard é para ser recebido de maneira também esvaziada, dispersa e aleatória.

A morte sem duração

Até mesmo a grande narrativa que estaria ligada ao momento da morte, conforme o célebre trabalho de Walter Benjamin, não faria mais sentido no contexto contemporâneo. Para Benjamin, a morte estaria a serviço de uma narrativa tradicional, pois restabelecia uma dimensão utilitária, por consistir num ensinamento moral para os que ficam. O narrador, nessa lógica, assumindo um discurso ou atribuindo sua fala ao personagem, é aquele que sabe dar conselho.

O momento da morte é quando a experiência, adornada por um halo especial, torna-se transmissível.

Na velocidade da informação, a notícia da morte só tem interesse enquanto é novidade. Essa morte não é capaz de durar fora de sua aparição. Para Benjamin, essa situação é decorrência do declínio do intercâmbio da experiência, pois, na sua concepção de narrativa (tradicional), tem qualidade a experiência que é transmitida de pessoa a pessoa, sem intervenção da máquina, sem reprodutibilidade técnica.

As análises posteriores de Foucault levariam à compreensão de que a morte foi dessacralizada por estratégias sociais de higiene, as quais já havia previsto Benjamin. Tal situação tira da dimensão do moribundo a companhia caseira, platéia natural para a transmissão do ensinamento. O narrador, nas mortes da *snuff TV*, está sem voz. Ele é surpreendido pela velocidade e não deixa bilhete nem ensinamento, não faz barganha, porque as etapas tradicionais da morte estão suprimidas pela urgência dos acontecimentos.

A morte que contribui para a narrativa tradicional, para Benjamin, é a experiência, é aquela que, como dizia Nelson Rodrigues, é anterior a si mesma: “ela começa muito antes, é toda uma luminosa e paciente elaboração” (1997, p. 110) ou como pregou Drummond, que dizia, em outras palavras, que a experiência é como um farol voltado para trás, iluminando o caminho de quem vem chegando.

O inesperado, a surpresa, o incidente, captados pela câmera de supermercado, rompem com tudo isso. Um caso: juiz é flagrado por uma câmera de vigilância de

supermercado⁶³, ao fazer disparos contra um vigia. A narrativa se desloca da pessoa para a máquina e é por isso que sobre as câmeras recai uma grande expectativa: a imagem-testamento, a imagem-legado.

Olhar eficiente

Uma pequena digressão para mostrar as relações entre assassinato, rede e clamor público: Os trabalhos de Muybridge e Marey transmitem um sentimento tipicamente moderno da dinâmica que reflete o novo ritmo de vida da idade da máquina, cuja extensão podemos ver em trabalhos como *Peeping-Tom*⁶⁴, que explora ao mesmo tempo duas vertentes da imagem: a investigativa/científica e a narrativa/artística – situação similar a das imagens de telefonia celular.

Em *Peeping Tom (A tortura do medo, 1960)*, a experiência se concentra na possibilidade de se entrar em contato com o instante, de capturar o móvel. O enigma está na prisão do instante que passa. Justamente o momento da morte. Daí a contribuição da fotografia em movimento na busca do instante contínuo.

⁶³ Juiz chega ao supermercado e, ao ser avisado que sua entrada não era permitida após o horário de funcionamento, faz um disparo contra o funcionário do estabelecimento. Todo o evento é registrado por câmeras de vigilância. É o primeiro caso de morte captada por esse tipo de câmera no Brasil. Ao cair na rede, o caso se tornou prova incontestada de uma ação criminosa e levou, de maneira inédita, um juiz à condenação de 15 anos de prisão. A sentença reflete a euforia em relação ao tecnológico, a notar que a impunidade é uma característica nos crimes cometidos por magistrados. Cf http://209.85.207.104/search?q=cache:Do-Pgl5GOHwJ:www.conamp.org.br/04_arquivos/clipping/020305.doc+juiz+flagrado+por+c%C3%A2mera+de+vigil%C3%A2ncia&hl=pt-BR&ct=clnk&cd=11&gl=br. Acessado em 02/03/2005, dia da ocorrência.

⁶⁴ Filme de Michael Powell, de 1960, exibido no Brasil com o título *A tortura do medo*. O personagem central, um assassino serial, munido de uma câmera de cinema, registra o momento da morte de mulheres em estúdio. Sua câmera carrega um instrumento pontiagudo, como uma lança, na ponta. Ele quer evidências, provas de um fato a ser observado (e a conseqüente criação de um procedimento a ser repetido - daí a “serialidade”). Ao mesmo tempo é construída uma ficção.

Esse parece ser também outro paradoxo curioso, possível a partir da combinação do cinema com o *snuff movie*, em busca do momento da morte – assim como foi a foto de guerra.

A partir de Bergson, é possível pensar o tempo como ininterrupto e indivisível e o corpo (uma imagem entre imagens) como um centro de ação no universo de imagens sólidas e bem ligadas. O papel da percepção é avisar o corpo sobre um conjunto de ações possíveis nesse conjunto de imagens que é o universo. Para Bergson, os contornos visíveis dos corpos são o desenho de nossa ação eventual sobre eles. “Matéria, então, é o conjunto de imagens e percepção da matéria, a imagem remetida à ação possível de uma certa imagem determinada que é o corpo” (FERRAZ, 2006, p. 239-40).

Então, a partir desse pensamento, o momento da morte não estaria apenas no fotograma, porque o tempo está “especializado”. Só a projeção coloca o espaço em implosão, dando de volta à morte o seu fluxo contínuo incapturável. Já que fotografia é a morte (BARTHES, 1984), a foto de morte, o Santo Graal da fotografia, seria uma possibilidade de matar a morte?

Podemos problematizar essa ambigüidade a partir do personagem central da trama de Michael Powell, que é, ao mesmo tempo, um foquista e um cinegrafista. Como foquista, ele é responsável pela nitidez (a espacialização, a medida, a morte) e como cinegrafista, sua intenção é o fluxo, o movimento do objeto fotografado, o retorno ao caos. O personagem apresenta o paradoxo do movimento: os cortes imóveis (fotograma) e a imagem média, a qual pertence o

movimento, segundo Deleuze (1985, p. 10). Paradoxo enfrentado primeiramente por Zenão de Eléia, que frisou a relação de dependência entre tempo e movimento, considerando que instantes (fotogramas) seria a eliminação de tempo e, conseqüentemente, de movimento. Para o filósofo, o movimento era uma ilusão, porque a soma de não-movimentos (instantes) jamais poderia resultar em movimento. O caso clássico da flecha dá conta de que, para atingir um alvo, a flecha ocupa, a cada momento da trajetória, um espaço igual a si mesma, por isso, em cada momento ela está parada. A obsessão pela captura da imagem-prêmio se justifica por achar o instante em que, no fotograma, ela estaria “espacializada”, congelada em um instante. Mas a própria definição de morte como “passagem” já coloca o problema da eficiência do cinema em captar essa “duração”.

Vistoria e varredura

A obsessão pelo momento da morte e sua duração encontram expressão na tentativa de espacialização do tempo. Esta é uma condição inerente à imagem, independente de ser fixa ou em movimento, pois, conforme lembra Virilio, a fisiologia do olhar depende do movimento dos olhos:

...O golpe de vista mais instintivo, menos controlado, é antes de tudo uma espécie de vistoria, uma varredura completa do campo de visão terminando pela escolha do objeto do olhar. Como Rudolph Arnheim havia tão bem compreendido, a visão vem de longe, ela é uma espécie de *travelling*, uma atividade perceptiva que começou no passado para iluminar o presente, enfocar o objeto de nossa percepção imediata (1999, p. 120).

O foquista marca o local do corpo, que é um centro de ação produzindo percepção. Mas a ação, para o cinegrafista não é pontual, é permanente, porque é fluxo. O corpo fotografado faz parte do conjunto de imagem, que é matéria. A imagem, nesse caso, como queria Bergson, tem estatuto de ser.

A morte como imagem também é fluxo. A imagem volátil dos aparelhos de telefonia móvel estaria menos afeita à espacialização do tempo, uma vez que a imagem é puro fluxo, sucessões reticulares, e não mais um fotograma. Sem guardar um espaço reservado para determinado acontecimento, a combinação de feixes eletrônicos depende dos momentos anteriores e seqüentes.

A obsessão do registro da morte encontra no aparelho celular uma nova dimensão. Cada equipamento tecnológico tem um tempo, uma urgência. A espacialização do movimento, o fotograma, tudo isso fora de questão, sobra a projeção. A imagem do vídeo digital é puro movimento, sem a espacialização (embora haja, a título de aproximação com o cinema e com o princípio fotográfico,

a divisão arbitrária em *frames*), não permitindo mais confundir movimento com espaço percorrido, tornando mais compreensível o fluxo e o entendimento do movimento como indivisível.

O close ainda soa mais paradoxal no cinema. É o movimento novamente “especializado”, uma vez que o recorte pressupõe medidas e proporções em relação a outros enquadramentos possíveis no ato fotográfico. Mas seria a implosão dessa espacialização, gerada pela projeção, a partir do movimento, responsável por devolver à morte suas particularidades cênicas? Parece essa a questão de *Peeping Tom*, por encontrar no rosto, na última expressão, a concentração de sintomas do funcionamento anatômico e fisiológico de um organismo.

O clamor do público

A fotografia, no entanto, registra as marcas da construção social de um indivíduo. Segundo Jonathan Crary, em suas observações sobre o rosto da modernidade, “é no campo da patologia mental, com suas análises especificamente modernas de histerias, obsessões, manias e ansiedades, que a face, com toda a sua mobilidade intrínseca, torna-se um sinal de um *continuum* inquietante, o somático e o social” (2001, p. 96).

Se o clamor pelo público é a razão do espetáculo, todo assassino requer sua revelação – o reconhecimento de sua obra. O assassino do celular, nos exemplos já citados, exemplifica essa idéia. São os princípios da própria ciência em jogo: do particular ao universal. Da obsessão íntima à socialização: o espetáculo requer a

rede. O espetáculo em *Peeping Tom* (as sessões particulares do momento da morte) ganha mais sentido quando descoberto. O personagem-fotógrafo, no entanto, procura evidências, provas, das experiências feitas em si. Como um auto-exame a partir do outro, como a criação da identidade a partir da diferença. Nos *snuff movies* digitais, há sempre uma busca do sangue, da seiva, em sua aparição mais radical, uma tentativa de encontrar o espanto final e devolver à morte sua duração e sua força. Uma oferenda para pacificar a fúria da deusa Morte.

“O rosto é um mapa”

Gilles Deleuze

Capítulo 7 **UM ROSTO NA MULTIDÃO**

Algumas invenções da modernidade funcionam como anteparos do choque decorrente do crescimento das cidades e da população. As tecnologias de visão são entendidas, assim, como uma maneira de administrar o adensamento do mundo e, ao mesmo tempo, se constituem como uma espécie de treinamento para novas experiências comportamentais e estéticas. Acrescidas de características inerentes ao seu tempo, as tecnologias contemporâneas funcionam como uma maneira de entender as relações de forças e soam como item necessário à catalogação das poses e feitos do cotidiano.

Pacificar os sentidos

Walter Benjamin, como teórico da modernidade, ressaltou que as relações entre as pessoas nas cidades destacam-se pela preponderância da atividade visual sobre a auditiva. A observação permanece valiosa, em se tratando dos centros urbanos atuais. Com o advento do transporte público (bondes e trens), foram criadas circunstâncias inusitadas e insólitas. Até então, não se conhecia, coletivamente, a sensação de estar diante de outra pessoa sem trocar uma

palavra. O transporte gerou novas relações, entendidas por Benjamin como nada confortáveis.

A paisagem passa a ser observada a partir de novos pontos de vista (em movimento) e a inibição do primeiro contato sugere um cenário novo para a exploração visual e para a provocação dos sentidos. Para lidar com o novo fluxo de imagens, muito mais intenso e disperso do que no período anterior, a literatura panorâmica se apresenta como um sistema administrativo das coisas, tentando aproximá-las das funções determinadas socialmente, condicionando-as a espaços fixos.

A literatura panorâmica é um produto típico da capital, oriundo da necessidade de se coletarem dados e catalogar um mundo que começa a crescer desordenadamente. O mesmo se pode pensar de outras tecnologias, como o telefone celular e as câmeras de vigilância, que contribuem para a administração de questões como violência urbana e organização do espaço social, a partir de convocações ao “ordenamento” coletivo. Na popularização das tecnologias, a utilização “democrática” e as contribuições “desinteressadas” demonstram a localização do desejo de participação na vida social e da chancela para a vigilância a partir de um tipo de organização social que preza a exposição.

Entendida dessa forma, a literatura panorâmica é um dispositivo de ordenamento do olhar e do desejo. “Nesse gênero ocupavam lugar privilegiado os fascículos de aparência insignificante, e em formato de bolso, chamados de ‘fisiologias’” (BENJAMIN, 1989, p.33).

Como obras coletivas, que contavam com a colaboração de vários observadores, as fisiologias, assim como os aparelhos de telefonia móvel na contemporaneidade, passaram a catalogar tudo (tipos humanos, festas, escolas, teatros, animais). Esses fichamentos, no entanto, mudaram a característica de sua função.

Fisiologias estratégicas

Na modernidade, segundo Benjamin, a intenção das fisiologias era devolver à população tudo que ela via e sentia, para mostrar que o mundo, que crescia desordenadamente, era inofensivo, e também para criar o entendimento de que as coisas e as pessoas eram amistosas. Daí, a associação das fisiologias às amenidades.

A crítica de Benjamin em relação às fisiologias reside justamente no objetivo desse tipo de realização que, segundo escreveu, baseava-se na construção de imagens idealizadas e retratos amigáveis, compondo uma visualidade não muito próxima do seu referente, que era a cidade. Influenciado pelo marxismo, Benjamin (1989, p. 37) fez o comentário: “As pessoas se conheciam como devedores e credores, como vendedores e fregueses, como patrões e empregados – sobretudo como concorrentes”.

Benjamin já percebia a existência de déficit na representação desse mundo, que se adensava, alegando que as fisiologias eram, antes de tudo, estratégias de enfrentamento de conflitos e tentativas de contenção de acontecimentos, uma vez que investia na proposta de mostrar o mundo como um espaço de contigüidade

inofensivo, ou ainda, que as coisas e os seres amontoados e vizinhos da urbanidade não deveriam ser temidos.

Já a catalogação volátil do celular tem a intenção de captar o estranho que se destaca do fluxo do banal e evidenciar que os perigos estão sempre à espreita. Não é à-toa que o registro de imagem também é conhecido como captação ou captura, condicionamento de uma realidade “livre” a um determinado código visual para servir também para outras catalogações, se for levada em consideração a administração dessas imagens em sites – que são verdadeiros locais de distribuição de categoria de imagens: as cômicas, as didáticas, as comemorativas, as espontâneas, as extremas, as escatológicas e muitas outras.

A cidade na garrafa

Os paramentos tecnológicos podem ser entendidos como suportes de organização das cidades. Tratados também como sistemas administrativos, na modernidade, os dioramas são espécies de fisiologias visuais, em miniaturas, assim como os panoramas são, na alegoria de Walter Benjamin, “a cidade na garrafa”, ou na visão de Grau, “o real encurralado”. A cidade vira seu próprio presépio. Os panoramas, com suas telas gigantescas, não deixam de ser uma miniatura da cidade. São tentativas de distribuir a sobreposição dos diversos materiais, suportes, tempos e dimensões colocados no mercado pela produção industrial.

Para Jonathan Crary, são quadros visuais taxinômicos para as coisas que não são mais percebidas como coisas distribuídas no espaço, tal como na Renascença. Crary reclama a perda da perspectiva, porque as técnicas de visão

da modernidade estavam amplamente associadas a um modelo de vida que projetava para o futuro a possibilidade de aquisição de conhecimento e manutenção da esperança. A obsessão taxinômica, no entanto, para Crary, mantém o mesmo espírito de coleção dos zoológicos, das feiras, e dos museus de cera.

Nelson Brissac Peixoto acrescenta que o olhar ganha mobilidade com mecanismos de relógio (a paisagem se mecaniza) e a cidade parisiense, palco das observações de Walter Benjamin, também apresenta novas formas arquitetônicas em que a experiência visual está associada à mobilidade. “A época das passagens coincide com o momento de maior difusão dos panoramas. Não por acaso, eles eram construídos, muitas vezes, numa das extremidades das galerias” (PEIXOTO, 2003, p. 110). Passagens, segundo um guia de Paris de 1952, são galerias cobertas de vidro e paredes de mármore, iluminadas por cima.

Os panoramas tentavam transformar-se, mediante efeitos técnicos, em um teatro *trompe-l’oeil*. A obsessão de tudo ver, a insistência classificatória do colecionismo, é não outra que a dos aparelhos de olhar que proliferam na mesma época. As comparações entre folhetins e os panoramas justificar-se-iam pelo auxílio na reorganização do regime da visão. O colecionismo é o que também justifica a postagem de imagens das mais diversas em sites na Internet.

A modernidade e sua mobilidade constituem um observador autônomo, cujo protótipo de visão se encarna na figura do *flâneur*, forjada na versão de que a vida só poderia ser capturada no movimento. O *flâneur* não era apenas um observador,

mas também um provador participante, colocando o seu corpo na provocação estética, incitando assim uma nova postura diante do mundo e das obras. “O realismo do panorama baseou-se na noção de que, para captar vida, uma exposição tinha que reproduzi-la como uma experiência corporal e não meramente visual” (SCHWARTZ, 2001, p. 430).

***Flanerie* compartilhada**

A experiência da *flanerie* também é crucial para entender os movimentos de negociação da experiência de registro móvel no espaço urbano. Boa parte da imagem dos aparelhos de telefonia celular que ganha notoriedade é proveniente de ações de amadores, resultante de brincadeiras, do abandono em momentos de lazer e desocupação.

Não é à-toa que as câmeras profissionais das emissoras de televisão, obcecadas pelo horário e pelo compromisso, não chegam onde *flâneur* circula. A *flanerie* contemporânea combina ócio e oportunidade com mobilidade e facilidade de conexão. Tudo isso potencializa a configuração panóptica, constituindo um ordenamento que tenta conferir eficiência ao olhar, uma vez que as condições sociais são muito mais afeitas também à vulnerabilidade.

Há casos de *flanerie* compartilhada ou guiada. Observadores afastados geograficamente, uma vez conectados, podem compartilhar trajetos e paisagens. Essa relação mútua pode mudar ambos os lados da observação, que, potencialmente, contam com elementos longínquos para afetar a percepção.

O ponto de vista compartilhado pode também ser negociado, provocando mudanças nas condições de registro de imagens. São vários os casos de cobertura jornalística em que a redação influencia na definição dos trajetos dos repórteres na rua, a partir das imagens que vai recebendo. Alguém que não está diante de um acontecimento “orienta” o trabalho de registro de uma imagem a distância ou imagina uma paisagem a partir de uma descrição *on-line*.

A obsessão de estender os poderes do olho é uma constante na história das técnicas. Margareth Cohen argumenta que, na tentativa de oferecer uma visão geral e objetiva dos fenômenos que constituem a experiência cotidiana moderna, a literatura panorâmica articulou uma proposta de representação panóptica. “Os fenômenos submetidos ao olhar panóptico do texto panorâmico variam de pessoas e lugares típicos a costumes e hábitos, preferências, antipatias, peculiaridades de comportamento e memórias” (2001, p. 321).

Reverberação ótica

A leitura panorâmica do folhetim tentava acostumar os leitores com as mudanças de cenários, com lugares distantes, com a possibilidade da mobilidade social. O movimento é a palavra de ordem, ou ainda, a imaginação do movimento é o detonador, que gera interfaces e provoca crises em definições anteriores. As cidades são entendidas como espelho desse movimento, portanto, para Peixoto (2004, p. 107), “as galerias já são um meio-termo entre a rua e o interior. Um espaço ambíguo. É um dos locais onde a metamorfose da cidade se processa”.

O espaço urbano começa a se hibridizar e as formas de hibridização com o espaço, que, atualmente, ganham o nome de interface, podem ainda ser experimentadas como possibilidades de conexão. A possibilidade de registro, a partir da telefonia móvel, parece ter englobado características de regimes de visão anteriores, mas não se pode garantir uma idéia de seqüência ou de evolução, a notar por modos de se apresentar de algumas tecnologias que são completamente singulares.

O diorama, por exemplo, parece ter ido um pouco mais longe que o panorama, embora também obcecado pelo colecionismo. Trata-se de um dispositivo de provocação e de ordenamento. Primeiramente, o diorama retira a autonomia do observador, por se situar numa plataforma que se move lentamente, possibilitando vistas de diferentes cenas e mudanças nos efeitos de luz.

O olhar, com o diorama, é adaptado a formas mecânicas de movimento. Apesar das provocações visuais distintas, o diorama assemelha-se ao panorama no que diz respeito à mobilidade e à preparação de um novo hábito de olhar: mudança permanente nos ângulos de visão e a impossibilidade de um ponto de vista determinado. Daí a idéia corrente entre alguns pensadores de entender esse período do século XIX como um momento de reverberação ótica.

O diorama e o panorama carregam a associação da paisagem ao movimento como forma de administrar a instabilidade das transformações sociais e reivindicam uma nova maneira de ver – situação que coloca o registro de imagem e a mobilidade do celular como herdeiros de um sistema de mais de um século.

Quanto mais inovação, mais necessidade de adaptação. E quanto menos segura torna-se uma cidade, maiores e múltiplas são as orientações para se viver nela. Ou, por outra: a facilidade dispensa o manual de instruções. E mais adaptados são seus dispositivos. É a compreensão de que os sistemas narrativos estão sempre condicionados à questão da segurança pública. No século XIX, o folhetim também se consagra como um manual em forma de narrativas, contendo aconselhamentos a partir da experiência, adicionando choques, golpes inesperados e reviravoltas, de acordo com o crescente clima de excitação nervosa e risco corporal, preparando o leitor para um mundo de extremo movimento – é como a dose de veneno diária que funcionaria como preparação para dosagens mais letais.

O celular, na contemporaneidade, pode ser entendido, por essa perspectiva, como uma reação a essa pletora de informação e acidente, que fez da vida contemporânea uma espécie de *colportage*⁶⁵ maleável, instável, incoerente e insegura, permitindo extrair e selecionar, dessa combinação de formas pulsantes e variadas, imagens e sons que misturam a um só tempo temas, épocas e materiais diversos. A poluição contemporânea talvez sirva de metáfora do adensamento por exhibir-se como esforço coletivo, sobreposição de formas, para a qual necessitamos de novos aparatos, que, por sua vez, devem trazer a promessa de mais conforto e segurança.

⁶⁵ *Colportage* é um termo usado para referir-se a misturas de coisas de natureza variada e, como as fisionomias e o folhetim, pertence ao mesmo espírito de espanto da sobreposição de objetos produzidos pela indústria e da vontade de catalogação do século XIX. Cf. PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: Senac, 2004.

Para Barthes (1990, p. 218), “a poluição fere os sentidos, através dos quais o ser vivo, do animal ao homem, reconhece seu território, seu *habitat*: visão, olfato e audição”. Com os novos aparatos de comunicação, os sons e as imagens são defesas contra as surpresas e os contratempos e são enviados para um centro de decisão e vigilância. Os aparelhos contemporâneos ampliam as respostas aos estímulos e os transformam em narrativas, como é o caso das imagens digitais na TV.

Poe e o local do crime

O folhetim é considerado, no século XIX, o que foi o cinema na primeira metade do século XX: uma preparação para o choque da modernidade, um treinamento para o surgimento de uma esfera pública radicalmente alterada, definida pelo acaso, pelo perigo e por impressões chocantes, que abalariam as noções tradicionais de segurança, de continuidade e de destino sob controle. O suspense, como tônica da diversão moderna, vira técnica de escrita, transforma-se no famoso “continua amanhã”. É o mundo suspenso em prol do comércio de choques sensoriais e do declínio das condições de previsibilidade. Poluição, engarrafamentos, violência, transações econômicas velozes são alguns dos ingredientes do universo urbano. O celular, por sua vez, é um dos anteparos das condições ambientais, uma ferramenta multifuncional de sobrevivência: duplicador, repassador, tradutor, sampleador, ampliador, redutor e armazenador de informações, guia de locomoção na rede informacional e urbana, depósito de expressões e de reações dos usuários diante dos contratempos cotidianos.

O celular, tal como a *colportage* é um empilhamento de situações, formas e processos. Como os folhetins da modernidade, sua *colportage* se refere à sobreposição (e também à justaposição) de imagens, mistura de realidade social próxima com acontecimento em terras longínquas, conector de passado e o presente. Tudo ao mesmo tempo. O espírito da *colportage* mantém-se vivo na coleção de imagens em sites construídos para abrigá-las e na *flanerie* urbana dos celulares.

Inspirado na sensação jornalística, inserindo na vida dos leitores novidades cotidianas a conta gotas, o folhetim desafiava a máxima que argumenta que a vida é mais repetição do que diferença. É o que aproxima o telejornalismo (*fait divers*) da teledramaturgia: a busca da diferença. Como as câmeras contemporâneas, esse gênero bastardo da literatura (fruto da relação “não autorizada” com o jornalismo) apresentava um mundo de diferenças na tentativa de não só banalizá-las, mas de treinar os sentidos dos leitores de uma rede.

O aumento da população, a formação coletiva de um gosto e o nascimento de uma sociedade de consumo e de uma cultura de massa pressupõem uma rede, em cujas malhas informações e sensações se propagam. As mesmas leis de produção que regem as mercadorias vão valer para o jornalismo (passado e atual) e para a literatura folhetinesca.

A necessidade da massa, do mercado consumidor, gerou o folhetim e mantém a grande importância do exercício de captadores de imagens voláteis. Não há folhetim sem mercado. Esse mercado está na multidão. A multidão tem, ao

mesmo tempo, algo de excitante, de repugnante, de arriscado. A escuta e a visão permitem uma avaliação prévia, antes de estar dentro do acidente, do acontecimento – o que não é permitido, por exemplo, ao tato, ao paladar.

O crescimento das cidades apela para uma nova sensibilidade, em que o olhar passa a ser item de segurança, portanto um recurso indispensável para a sobrevivência, sobre o qual será destinada uma série de dicas e treinamentos. A cidade, na modernidade, além de espaço de contemplação, é local do crime. É disso que o romance policial vai cuidar, principalmente nas narrativas inaugurais de Edgar Allan Poe.

Pode-se considerar Poe um fisiognomista por escrever histórias com imagens. Em suas tramas, a multidão se mostra como problema ou, numa leitura menos redutora, como enigma. Como definir o que não se conhece? Diante da impotência em classificar objetos e seres instantaneamente, o registro garantiu a possibilidade de levar-se, para outro lugar (longe do acontecimento), a leitura do fato que foi anteriormente registrado, conferindo ao suporte a importância de se garantir a investigação e elevar os níveis de segurança.

A verdade do rosto

A investida da fisiognomia concentra-se na criação de um padrão que possa ser aplicado a cada rosto, num método da conversão, traduzindo a exterioridade em caráter, sentimentos e, principalmente, intenções, uma vez que essa ciência apresenta-se como alternativa de controle das atitudes da população. Uma tentativa de previsão, de antevisão: o sonho de banir a imprevisibilidade criminosa.

Mas é no romance policial que se juntam fisionomia e antropologia criminal, dando mostra de que toda linguagem é uma organização vinculada a uma perspectiva.

Uma perspectiva que soa como a aflição de tentar entender o mundo que cresce. Angústia similar é notória nas narrações de imagens sobre crimes dissonantes do contrato social, que são provenientes de aparelhos de celulares, de câmeras de vigilância e webcams. Daí, o fato de a narração mostrar-se tão disciplinar como no gênero romance policial, que se tornou célebre por imortalizar frases do tipo “o crime não compensa” e “não existe crime perfeito”. É o antídoto contra o anonimato da multidão, que surge como probabilidade de risco.

O sujeito da multidão é sem registro, ou melhor, aquele que pode não ser “assujeitado”. Para anular os perigos desse anonimato, dessa incógnita, desenvolveu-se uma técnica de olhar correspondente ao novo perigo e que tem a intenção de anular os desvios. Por que uma pessoa com um celular na mão se torna um detetive? O detetive policial é o técnico que sabe perseguir e observar dentro da multidão e “organizar” os elementos pulsantes da desordem. É o antagonista do *Homem da multidão*, de Poe. É o herdeiro do olhar eficiente que fez da fábula uma lição bem clara.

Os crimes da rua Morgue, de Edgar Allan Poe, escrito em 1841, considerado o primeiro romance policial, transfere as táticas de visão dos jogos para o exercício profissional do detetive. Poe ensina:

Examine a fisionomia de seu companheiro, comparando-a cuidadosamente com a de cada um dos seus oponentes...Nota todas as variações que se operam nas fisionomias à medida que o jogo prossegue, reunindo grande número de idéias através das diferenças que observa nas expressões dos companheiros: expressões de segurança, de surpresa, de triunfo ou de pesar (1978, p.113-114).

A busca do rosto da modernidade é uma obsessão corrente nos textos do século XIX, presente em Balzac, Baudelaire, Dickens, Poe e Engels. Todos influenciados pelo fundador da fisiognomia moderna Johan Caspar Lavater (1741-1801), que com a obra *Fragmentos fisiognômicos para o fomento do conhecimento e do amor entre os homens*, pretendia preparar fisiognomistas.

A corrida por uma definição de uma fisionomia é acompanhada da certeza de se estar vivendo um tempo particular, como na citação de Chevalier por Bresciani (1987, p. 52): “Olhe Paris como observador e meça a lama deste esgoto do mundo, as raças selvagens entre essa população tão ativa, tão espiritual, tão bem vestida, tão polida, e o assombro tomará conta de você”.

Degeneração urbana

Como decorrência de incursões violentas da multidão em Paris, na primeira metade do século XIX, tem-se uma abundante produção de relatórios estatísticos e descrições literárias, escritos sob a influência de diversas teorias sobre a degeneração urbana.

A imensa massa de trabalhadores requer o reconhecimento de sua identidade, requer visibilidade e distinção. Essa constatação justifica a existência de utilização panóptica de vários regimes de visão. Não é diferente com as justificativas

apresentadas atualmente para instalação de câmeras de vigilância e ação de *videomakers* das imagens de telefonia móvel.

Os exercícios para a apreensão de um rosto na modernidade dão conta de exemplos formidáveis sobre o pânico do incógnito, do misterioso. Daí a observação estar sempre acompanhada de explicações que se aproximam da ciência e das potencialidades das invenções óticas.

Na modernidade, dentre a massa não uniforme, registram-se, em 1850, “vagabundos com salários consideráveis e pilantras que por meios de ilícitos ganham muito”. Assim, Bresciani, citando Chevalier, ressalta que “são estes os homens que formam não o fundo, mas a parte perigosa das grandes aglomerações populacionais; são esses os homens que merecem este título, um dos mais degradados da história, o título de multidão” (1987, p. 66).

A fisiognomia de Lavater tenta ser uma resposta a esse contexto, um desvendamento da multidão, com a tentativa de catalogar todos os tipos que se encontram nela. Apesar do seu acentuado tom fantasioso e do determinismo biológico, Lavater teria influenciado uma geração de autores devido ao seu empirismo autêntico de colecionador. A geração influenciada passou da coleção de pitorescos tipos urbanos para a pesquisa da motivação dos interesses das pessoas nas cidades.

Um saber arcaico

Para Benjamin, a contribuição de Lavater concentra-se na dedicação à importância da imagem, porque “a imagem possibilita o acesso a um saber arcaico e a formas primitivas de conhecimento, às quais a literatura sempre esteve ligada, em virtude de sua qualidade mítica e mágica”. (BOLLE, 2000, p.43).

Segundo Benjamin, por meio de imagens – no limiar entre a consciência e o inconsciente – é possível ler a imagem de uma época. Para uma boa “leitura visual”, seria necessária a observação da cultura do cotidiano, das imagens do desejo, dos materiais insignificantes e das grandes obras.

Edgar Allan Poe, em *Os crimes da Rua Morgue*, transfere os saberes da observação de um jogo de xadrez para a investigação criminal. Portanto, acreditava que, com os saberes do ver, era possível se trasladar fronteiras, desde que se construísse um padrão, um código de passagem, que estabelecesse entre as partes uma linguagem comum.

Dessa forma, as coisas visíveis possuiriam em si uma “essência”, uma identidade. O olhar, por ser selvagem, estaria perto da honestidade, da pureza, do primitivo, por isso, uma ferramenta essencial para combater o crime, que habita, nessa perspectiva, o reino do não cultivado. Esse saber arcaico do olhar, da imagem, gera uma identidade com qualquer tipo de crime. Daí a garantia de acesso ao recôndito, ao bizarro e ao proscrito. A busca de Poe, naquela época, parecia oferecer substância para os clubes da luta e os crimes de toda sorte.

Em *Os crimes da Rua Morgue*, o olhar se avizinha do verdadeiro criminoso por manter, embora domesticada pela cultura, uma energia animal. Somente os

poderes da observação, que descongestionassem o olho do mundo da cultura, poderiam evocar a face rústica de um crime. No caso do referido conto, o assassino é um orangotango. Ao se evocar o selvagem, chega-se à entrega e à morte, nas quais o animal vive sem reservas. Uma operação comum ao homem primitivo, como distinguir uma série de sons, olfatos e imagens e traduzi-los em linguagens, na contemporaneidade, necessita de aparelhos cada vez mais complexos e potentes. Paz (1979, p. 18) chamou esse estado de coisas de dupla maravilha, o mundo convertido numa linguagem sensível: “falar com o corpo e converter a linguagem num corpo” só é possível, na contemporaneidade, a partir da participação das próteses, do corpo hibridizado.

Blefe

O cinema, assim como o vídeo e a televisão estabeleceram uma espécie de procedimento de linguagem que se tornou uma estilística e isso, de certa forma, é paradoxalmente expressivo e redutor, o que explica a proximidade dos aparatos visuais das ocorrências (e não das evidências), porque além da proximidade com uma força bruta, com o saber arcaico do olho, há a possibilidade de uma linha de fuga, representada pelo falseamento, pela pirataria, pelo blefe.

Boa parte dos vídeos que fazem sucesso no YouTube ou que foram parar numa programação televisiva foi clonada de uma maneira que tenta extrair dos acontecimentos o humor. A situação soa como reforço da tese de Bauman, para quem os acontecimentos em lugares distantes bloqueiam a sensibilidade e a multiplicação de imagem gera menos certeza em relação ao que se deixa ver.

Assim as torturas em Guantanamo, as explosões no Iraque, o enforcamento de Saddam Hussein, as aparições de integrantes da Al Qaeda e os discursos de líderes políticos são banalizados por vídeos caseiros que tentam ser cômicos. São postagens que ridicularizam qualquer acontecimento, de maneira bastante primária e sem nenhuma preocupação com o que o consenso social denominou de bom gosto.

A situação está bem exemplificada no vídeo *O fim do homem cordial ou o fim do coronelismo*⁶⁶: um repórter apresenta um jornal falado em árabe para, em seguida, mostrar imagens do grupo rebelde SUBv2.7 (subversão dois de julho), que seqüestra o principal líder político da Bahia e exige que as imagens dele, em poder do grupo, sejam exibidas no telejornal local.

O premiado trabalho dirigido por Daniel Lisboa mostra que a recompensa é a visibilidade, a maior exigência do grupo rebelde. De quebra, brinca com a idéia de que a pirataria visual é uma nova ética e uma nova estética: coação, pressão, enquadramento em plano conjunto, mostrando vítimas e algozes como que posados para foto no bom e velho estilo álbum de família. A moeda de troca é a visibilidade dos excluídos – não aquela comandada por alguém de fora, como na hipervisibilidade das favelas⁶⁷, mas pelos próprios excluídos, que são conscientes da existência de uma demanda desse tipo de dissidência em uma rede. A

⁶⁶Disponível em <http://youtube.com/watch?v=xB1XEZgDaAE>. Acessado em 14/05/2006.

⁶⁷ No texto “O visível e os invisíveis: a imagem fotográfica e imaginário social”, Beatriz Jaguaribe e Maurício Lissovsky, na explicação da hipervisibilidade das favelas, recorrem ao *carte de visite* e reconstroem uma tradição imagética brasileira ligada à pose, à etnia e à condição social. Cf. JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

legitimidade se dá pelo fato do fotógrafo e fotografados pertencerem ao mesmo ambiente. A exclusão de alguém de fora do processo, apesar da utilização dos códigos da mídia dominante, dá-se como uma tentativa de intimidação, algo como “nós vamos invadir sua praia”.

O vídeo baiano ainda traz embutida a consciência da necessidade de uma guerrilha visual e a compreensão da confusão entre as fronteiras do real e do virtual devido à multiplicação das fontes de informação e das possibilidades técnicas do novo sistema. Assim, a pirataria (falsidades múltiplas e suas derivações de nuances e significados) é a contraparte de toda a produção digital, seja ela nos *sites* dedicados à venda de pesquisa, nos CDs e DVDs dos camelôs ou feita em casa, ou nas discussões de filmes como *Matrix*, *Nirvana*, *Gattaca*, *Existenz* e *13º andar*, entre muitos outros. A autenticidade foi substituída pela funcionalidade.

Catálogo do mundo

Na abertura de *O Homem da multidão*, Poe promove a classificação dos tipos humanos a partir dos aspectos mais persistentes do corpo, do gesto e do vestuário, mas deixando claro que a “essência” de todo crime continuaria irrevelada por pertencer à interioridade, sendo sinônima de uma consciência individual, portanto intransferível.

Poe se farta no seu projeto taxinômico: “fidalgos, negociantes, advogados, comerciantes, agiotas, homens de lazer, mendigos, prostitutas, inválidos débeis e cadavéricos, jogadores, cafetão de indumentária infame, robustos mendigos

profissionais, a decaída leprosa em andrajos, a bruxa enrugada, a mera criança de formas imaturas, camelôs judeus, dândis e militares”⁶⁸. São várias páginas nas quais o autor se dedica à catalogação e descrição de tipos urbanos e exhibe sua perícia de observador.

As investidas de Poe na tentativa de objetivar a observação têm um precursor bastante obstinado: Albrecht Dürer, cujos trabalhos, segundo Panofsky (1991, p. 146), não serviram, como se esperava, à causa da arte, “mas mostram-se de grande valia para o desenvolvimento de novas ciências como a antropologia, a criminologia e – surpreendentemente – a biologia”. Dürer e Poe estavam preocupados com as dimensões objetivas dos corpos contidos dentro de limites definíveis.

A habilidade do detetive está na virtuosidade de leitura das características externas, como a identificação imediata de um batedor de carteira, que chegava a ser confundido pelos próprios cavalheiros. Poe os identifica: “O tamanho exagerado de seus punhos de camisa e um ar de franqueza deveriam traí-los imediatamente”⁶⁹. A categoria dos altos funcionários de firmas sérias ou dos senhores estáveis é identificada também de maneira não menos curiosa: “Eram

⁶⁸ POE, Edgar Allan . *O homem da multidão*. Sem numeração. Versão *on-line*. Disponível em http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/apoe_homem.shtml. Acessado em 16/07/07

⁶⁹ POE, Edgar Allan . *O homem da multidão*. Sem numeração. Versão *on-line*. Disponível em http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/apoe_homem.shtml. Acessado em 16/07/07

todos levemente calvos e a ponta de suas orelhas tinha adquirido, pelo longo hábito de sustentar uma pena, um desvio esquisito”⁷⁰.

As fisiologias catalogavam características corporais em voga, associadas ao prestígio, assim como a fisionomia apresentava a exterioridade passível de risco. Uma buscava o retrato amigável, a outra objetivava a prevenção do perigo. *O Homem da multidão* é o relato do corpo que pode ser lido. Daí a metáfora da vida como um livro aberto, no qual se lê a lisura e a bondade de caráter e a desonestidade e a maldade. Mas o próprio texto de Poe já apresenta o limite dessa técnica, como se ele estivesse abandonando a “clínica fisiognômica”. O mundo estava crescendo e nem tudo era passível de administração, de leitura, de catalogação. Ele começa o seu famoso conto referindo-se a um certo livro alemão que não se deixa ler. “Er lasst sich nich lesen”. É o novo. O homem da multidão e não o homem que está na multidão. Este já foi catalogado, aquele ainda não foi assujeitado⁷¹.

Se na época de Poe e Lavater já havia uma desconfiança em relação ao alcance dos registros em relação aos fatos que eles representam, imagine o que pensar numa época em que a tônica do registro são os incidentes, o inesperado, a bala perdida. A tecnologia de alta conectividade parece ter encontrado um adversário

⁷⁰ POE, Edgar Allan . *O homem da multidão*. Sem numeração. Versão *on-line*. Disponível em http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/apoe_homem.shtml. Acessado em 16/07/07

⁷¹ Edgar Allan Poe lança uma sutil descrença nos poderes do detetive, gerando uma possibilidade só realizada anos depois. O que ganhou força em outros escritores como Agatha Christie (Hercule Poirot) e Sir Conan Doyle (Sherlock Holmes) foi a perspicácia superlativa do detetive, que resultava em desfechos mirabolantes. A tradição é rompida com a literatura *hard boiled*, das *pulp magazines*, que, junto com o expressionismo alemão e a crise americana de 1929, ofereceu o clima para o *filme noir*, seus gângsteres, suas divas pilantras e detetives fracassados.

à altura na vida das cidades, contrariedade superlativa que requer paramentos tecnológicos mais dinâmicos e eficientes.

O rosto recitado

O século XIX viu prosperar outras formas de catalogação dos tipos humanos que diziam eliminar todo tipo de relatividade, baseando-se na capacidade de reprodução do real da fotografia. Na antropológica criminal de Lombroso, o rosto é uma composição no qual estão inscritas as intenções. Então, além de solucionar problemas, a técnica visa antevê-los. O *Homo delinquens* de Lombroso serve também para marcar o selvagem, identificar o estrangeiro e para criar nos que estão fora do quadro classificatório de risco um sentimento de mesmice grupal, portanto identitária.

A fotografia como índice do real também estaria na base do trabalho de Alphonse Bertillon, o qual acreditava que, selecionando os traços principais de um rosto pela fotografia, era possível recitar um rosto, transformando a imagem em traços lingüísticos. Novamente, a metáfora do corpo ou da vida como um livro aberto e o horror das coisas que não ofereciam facilidade à leitura.

A utilização da fotografia, num primeiro momento, deve-se ao fato de seu artefato pertencer à geração de máquinas sensórias, que funcionam como extensões dos sentidos humanos. De certa forma, uma amplificação do poder vigilante, principalmente no que se refere à possibilidade de congelar o movimento (da modernidade) e de extrair do real ângulos inusitados.

O uso da imagem para o controle: com a abolição, em 1832, nas Chefaturas de Polícias de Paris, da marca com ferro em brasa nos criminosos reincidentes, tornou-se urgente um novo método que transformasse o corpo em fonte de informação. Segundo Corbin (1991, p. 432), em 1876, a polícia começa a empregar a fotografia.

No final da década, a Chefatura já possui 60 mil fotos. Corbin observa que tomadas de todos os ângulos e guardadas em desordem têm pouquíssima validade e não permitem que se descubra a identidade de um falsário. Este representa uma figura emblemática da modernidade, lembrado nos folhetins, entendido pelo senso comum como fruto da degradação moral e do relaxamento da disciplina. Sobre esse personagem, informa Corbin, deveriam recair os esforços da ciência voltada para a disciplina e para a vigilância.

Os estudos de Bertillon a partir de seu *tableau sinoptique des traits physiologiques pour servir à l'étude du "portrait parlé"* são inaugurais no sentido de recitar um corpo. Bertillon implementou no sistema judiciário uma classificação antropométrica baseada na cor dos olhos, na impressão digital, e nas fotografias de face e de perfil. Esse sistema de mensuração deveria encontrar respaldo na descrição verbal dos elementos fisionômicos. O corpo vira um discurso que não pertence mais ao seu dono, mas está contido na medida dos exames. Consagra-se na criminalística o profissional que, a partir de um operador técnico-científico, fará leitura de exames.

A tentativa de transformação de aparência em evidência, além de inspirar Lombroso e Bertillon, orientou o trabalho de Galton e Mohamed, que chegaram a publicar pranchas de rostos, na intenção de pesquisar a fisionomia dos doentes, transformando a aparência em discurso científico. Tal iniciativa (que data de 1881), como outras anteriores, aparece aí como precursora do espírito inventor dos raios-X e da cintilografia. Serão produzidos materiais para exames e serão provocados surgimentos de outros procedimentos hermenêuticos. Mas esse tipo de leitura será subtraído do observador ordinário, substituído pelo discurso científico, um forte operador da modernidade.

Marca d`água

Segundo Tom Gunning (2001, p. 46), essa ciência que cria um “olhar eficiente” sobre o sujeito visava duas frentes: capturar a evidência de um crime e não perder o criminoso de vista. Paralelamente aos projetos fotográficos ligados à antropologia criminal, foram várias as tentativas de se registrar com a fotografia outros tipos de catálogos, com diferentes perspectivas, como o projeto do fotógrafo alemão August Sander, para quem a fotografia tinha pequeno poder crítico, por causa de sua sutileza e qualidade estética. De sua experiência, pairava a crítica sobre os métodos nominalista e realista de leitura de aparências: “a aptidão para perceber o sentido, político ou moral, de um rosto não é, em si mesma, um desvio de classe?” (BARTHES, 1984, p. 60).

Diante de toda utilização da fotografia como índice do real e da fisionomia como ciência de leitura da interioridade a partir da exterioridade, a caricatura se interpõe

como movimento anti-anthropométrico. Com a chancela do humor, os rostos eram deformados, desmedidos. O apogeu da caricatura se dá no momento em que a antropologia começa a medir os corpos. Embora parecendo um contra-movimento, a caricatura acaba colaborando com a consolidação das leis que regiam os retratos falados da antropologia criminal. Apesar de todas as distorções, os rostos mantinham o que Umberto Eco chamou de invariáveis, responsáveis pela manutenção de traços identitários e inquestionáveis.

Por esse viés, o rosto passa a ser “essencializado”, vira armazém de traços e substâncias que poderia levar a uma interioridade a partir de uma “leitura objetiva”, o que pressupõe que qualquer cidadão é passível de monitoramento, de identificação, de catalogação, por carregar consigo uma irretocável (não negociável) singularidade, uma marca d’água imagética, que é também um banco de dados orgânico, acessível mediante técnicas de leituras.

Mesmo não sendo categórico, Barthes resgata a confiança, tal quais os fisiognomistas, na existência de uma estrutura no rosto, mesmo fluida, de algo que se oferece a uma evidência, a uma singularidade. Trata-se do “ar”, que não é analogia e que, mesmo sendo estrutura, infere uma “pequena alma”. “O ar (chamo assim, por falta de melhor, à expressão de verdade) é como que o suplemento intratável da identidade, o que é dado graciosamente, despojado de qualquer ‘importância’. O ar exprime o sujeito na medida em que ele não se dá importância” (BARTHES, 1984, p. 160)

Na atualidade, as imagens de câmera de vigilância e de aparelhos celulares também se prestam à “leitura objetiva” da realidade. Trata-se de uma aposta na fé perceptiva ou mesmo na possibilidade de haver uma essência em cada corpo, cada ser, que garanta sua identificação. O aproveitamento de imagens com chuva, ranhuras e indefinições de toda sorte, nos telejornais, no entanto, não parece depender do grau de semelhança de um registro com o referente, mas de uma força que reside na imagem, até mesmo as de fraca visualidade, como um suspiro de uma caricatura ou a fluidez estética do “ar” de Barthes.

Ansiedade e mobilidade

A câmera de celular como anteparo dos choques urbanos parece responder também, além da alardeada necessidade de vigilância, às questões relativas à mobilidade urbana, à necessidade de substituir a presença diante da falência das políticas públicas de mobilidade em face ao adensamento urbano desordenado e à valorização dos transportes não-motorizados.

A urgência em abreviar a duração das travessias, que criou condições necessárias para o surgimento de transportes mais velozes na modernidade, soa muito similar ao estado de emergência da contemporaneidade. As ansiedades tornaram os recordes de velocidade insuficientes na lógica da satisfação atual. Sendo assim, a velocidade imagética, aquela que transporta pessoas sem deslocamento físico, tornou-se uma necessidade. Falar de celular como anteparo para o choque da vida depois da virada do século XX é deixar clara uma referência à compensação que os meios de comunicação fazem em relação aos meios de transporte. As

imagens e as informações circulam em redes e terminais eletrônicos. Ou, como queria Baudrillard, a vida é traduzida em informação, é digitalizada e vira fluxo. A conversão é o anteparo ou escudo para o choque. Estar na rede é se alimentar da nova seiva, o que Virilio classificou como inércia, uma renovação da antiga sedentariedade (VIRILIO, 1993, p.11).

No êxtase da circulação nas malhas da rede, há menos desgaste corporal – uma vez que a circulação tornou-se perigosa. É vantagem da viagem no veículo audiovisual, esse veículo estático, em relação ao veículo automotor. Partir sem sair. No celular, em relação aos PCs, há ainda a autonomia de se decidir sobre a partida.

A insegurança de não ser visto

O mundo que se oferece ao celular é um grande produto de comunicação, um território vasto de linguagens que lutam por se tornarem evidentes, enfim uma composição de facções sógnicas. Os espaços, na configuração contemporânea de hiperestímulo e conectividade, são complexos que esperam visibilidade.

Um shopping, na perspectiva benjaminiana de Canevacci, miniaturiza o mundo e oferece, concentradamente, uma série de atrativos aos sentidos num só lugar: lojas, cinema, música, restaurantes e muito mais. “Lugares virtualmente abertos, na realidade, muito fechados” (CANEVACCI, 2004, p.48). São espaços que oferecem um planejamento ao registro, um ordenamento à visão, como os parques temáticos.

Nesses espaços, a captura das imagens, por se tratar de ambientes fechados, segue uma orientação diferente. A sensação de segurança, advinda de uma vigilância proporcionada por câmeras internas, libera o olhar para a frivolidade. Os shopping centers abastecem os weblogs com fotos e vídeos que tentam extrair do cenário a tranquilidade, deixando para as câmeras de vigilância o serviço sujo. Enquanto isso, os espaços abertos podem ser representados pela imprevisibilidade da bala perdida, do contratempo e do inesperado, que justificam a espreita dos *videomakers* do celular, como se o ambiente aberto, que ainda não é controlado por câmeras de vigilância, necessitasse de uma participação do cidadão para preencher uma lacuna de segurança pública. Mas essa não é uma ausência meramente de política pública, mas uma carência de visibilidade, de vigilância, um déficit na produção de imagens que gera uma situação de desconforto. Paradoxalmente, o desconforto de não estar sendo olhado, vigiado. Então, compensa-se com uma prática vigilante armada de aparelhos celulares. A superabundância de imagens já se tornou natural e sua ausência provoca o desconforto do abandono, como a convocação inconsciente da mãe de *Hideo*.

Além do espaço aberto ou fechado, o usuário de um aparelho celular poderá saturar ainda mais o jogo de visibilidade se trazer para a relação outras possibilidades de convergência com algo que esteja além do espaço apresentado, tais como a vigilância à distância de uma residência através de uma câmera, o acesso a farmácias de plantão, lembrete de hora de vôos programados, ou o aviso de uma multa de trânsito, entre muitos outros serviços disponíveis nos aparelhos –

o que significa também dizer estar virtualmente em um lugar e fisicamente em outro.

**“A humanidade não é capaz
de suportar muita realidade”**

T. S. Elliot

Considerações finais

Os sentidos são pouco especializados para se experimentar a realidade e, muitas vezes, por deficiência ou distração, tornam-se ainda mais insuficientes. Os aparelhos de telefonia móvel, além de alterarem o ambiente de captura e aceitação de mensagens, já instauraram também uma promessa de ampliação dos sentidos e da projeção do corpo para fora de si, nas coisas do mundo, assim como de trazer o mundo de volta para o corpo, injetando nele mais vida, mais sensações e mais experiências.

A questão da máquina como extensão da realidade é uma discussão antiga. Os celulares, nesse sentido, apresentam muitos pormenores, diferenças tanto de natureza quanto de grau, mas, mesmo em seu adiantado estado tecnológico e com suas promessas de otimização de performance, permanece a situação desconfortável de ceticismo em relação à utilização da imagem e sua aproximação com o real, como uma questão que anda em círculos.

À medida que a tecnologia oferece mais oportunidades e recursos para se aproximar das coisas, parece que os objetos do mundo ficam mais arredios e distantes. As tecnologias contemporâneas de visão ou as experiências imersivas estão trazendo o corpo para a vivência da arte e da informação, na tentativa de

misturar (ampliar e confundir) os sentidos, numa sinestesia digital. A confusão dos registros de aparelhos celulares advém da intromissão de outros sentidos, além da visão, e também da possibilidade de misturar informação com sensação, como a descoberta de um perfume.

Apesar de toda diferença em relação às tecnologias anteriores, sabe-se que as condições instaladas pela utilização dos aparelhos de telefonia móvel são instáveis e provisórias, até porque as correções no dispositivo são acrescentadas diuturnamente, principalmente no que se refere à definição da imagem, à velocidade de transmissão de dados e a recursos de interatividade.

Não há nada de novo nas narrativas que acompanham essas imagens. O que elas fazem é rerepresentar a antiga condenação da ficção e instalar o grande e ancestral medo de ver. O que há de novo é apenas um espanto, uma obsessão, em relação às imagens das câmeras. O que se diz das imagens é um antigo discurso de legendagem baseado na suposta superioridade do código lingüístico sobre o imagético na fixação de uma mensagem. Mas não é só isso, há uma tradição nessa história: Gombrich (2007, p. 55-64) analisa o desprezo para com a verdade nos rótulos de pinturas do século XVI, nas quais são indicadas paisagens que não têm relação com os lugares, uma vez que não havia meios disponíveis para a conferência da informação recebida. Para Gombrich, esse artifício, que também é possível transferir para a análise da imagem digital, decorre do fato de a imagem não ser uma declaração e, por isso, suportar uma outra mensagem superposta.

A desconfiança em relação à legendagem das imagens se justifica pelo fato de o real ser aquilo que proporciona a experiência mais palpável e mais vívida. E, nesse aspecto, as câmeras dos aparelhos celulares dão uma contribuição sem precedentes, convertendo cenas banais em extraordinárias devido à dissonância entre o que se mostra com as novas câmeras e as câmeras tradicionais. Sob esse aspecto, poder-se-ia dizer que a proximidade do real decorre da tangibilidade das novas imagens, de sua proximidade com outros aspectos da vida e (por que não?) da morte, se nos referirmos às imagens de assassinatos, chacinas, acidentes. Enfim, a *snuff TV*, cuja insurgência se reporta ao sincretismo de programas, gêneros e formatos e da associação da TV com o ciberespaço, é esse estado de coisas que Vilches (2001) batizou de nova Babel. O investimento na nova imagem requer atividades de reconhecimento do próximo e também de reconstrução de si mesmo, processo comum a qualquer veículo de comunicação, o que permite entender toda a relativização da imagem do celular como um processo de construção coletiva, do qual participaram as mídias e as artes (AUGÉ, 2006, Lévy, 1996).

A visão e a audição, por serem sentidos que operam a distância, sempre tiveram prestígio quando o assunto é a proximidade do real, primeiramente pelo poder de investigação e pela apropriação à vigilância. A manutenção de distância dos acontecimentos dá margem a investidas de risco que podem resultar em experiências múltiplas que alargam as condições de obtenção de conhecimento. Aproveitando-se da distância do olho em relação aos acontecimentos, os aparelhos de telefonia celular também contam com a condição acessória do

disfarce, do incógnito, facilitando operações que necessitam da característica menos alardeada da imersão - não no sentido de experimentar uma sensação de realidade, de presença a distância ou de telepresença, mas por estar no acontecimento e fazer parte de um conjunto de dados, ser integrante do fluxo.

A condição celular exemplifica o declínio da ênfase no referente, na tentativa de adequação entre a imagem e a representação. A imagem dos aparelhos de telefonia celular, tanto por sua utilização na televisão, quanto nos *broadcasting* da Internet tem se constituído como um novo local de experiência, como uma tendência para ampliação dos sentidos, principalmente ao se relativizar a importância do análogo, devido à necessidade de liberdade e velocidade.

Ao reivindicar a participação de outros sentidos na imagem, uma participação corporal em contrapartida à passividade do observador, os usuários das imagens parecem experimentar uma subjetivação ainda maior, uma vez que paladar, olfato e tato necessitam de um contato com o mundo que experimentam e estão mais sujeitos à distração devido ao prazer que proporcionam ao corpo. Parece que também está em evidência a desconfiança da vantagem epistêmica da visão.

O que nos traz o tato é uma proximidade com a morte. As imagens táteis da morte de Saddam Hussein e de outras menos célebres são uma visualização de batimentos cardíacos, de aumento do ritmo da respiração, da produção de adrenalina, que não são apenas inferidas, mas vividas como uma experiência. Esta talvez tenha sido a atração dessas imagens pela violência. O tato sempre foi um sentido com um *status* bastante inferior à visão, devido a seu *contato* com o

mundo, por estar em seu domínio o desprezo de uma dietética, por uma vivência notoriamente carnal.

Um mundo jogado diante dos olhos pode cegar quanto à verdade. Então, volta ao debate antiga questão: seria possível uma imagem que autenticasse o real? E se fosse, seria desejável? A verdadeira natureza da realidade não parece algo que se queira ver. Morte, sofrimento, assassinatos, etc – a maioria das pessoas tem dificuldade para aceitar esse aspecto da existência.

Como item de segurança, um aspecto curioso da vigilância dos celulares é a noção de comunicabilidade dos usuários. Nos ambientes abertos e pouco vigiados, o celular tornou-se não só um modo diferente de ver, mas uma maneira de ser vigiado, por se transformar em um ponto de informação, com possibilidade de emití-la para uma rede ou para um centro de irradiação de informação (como é o caso de televisão). A presença dos celulares em locais ermos se refere à compensação de um déficit de visão, um elemento de conforto contra a sensação de insegurança advinda do fato de não estar sendo vigiado – daí a insegurança muito comum das pessoas que estão fora da **área de cobertura**: essa expressão, não sem motivo, é usada para seguros e para planos de saúde.

Ao observador de imagens, cabe experimentar coisas que sabemos que não são reais ou de pensar que aquilo que acontece a distância não é real, como se tivesse o poder de decidir quais coisas do mundo receberão o rótulo de real. Independente do grau de conhecimento das tecnologias de visão, há o consenso de que as imagens que nos chegam são compostas de pontos que estavam diante

dos aparelhos. A crença na correspondência entre as imagens e seus referentes está sendo desmontada pela imagem sintética.

A condição do espectador é interagir e a dos aparatos é intermediar essa interação. O fato de se “perdoar” uma imagem de pouca visualidade está condicionado a uma promessa de que as tecnologias sempre chegam lá. Portanto, já não se trata mais de uma sombra platônica, mas de uma confiança em que essa sombra se transformará em uma imagem de alta definição. Enfim, é a crença na tecnologia como correção vindoura. Porém, é a utilização que determina as possibilidades de um veículo. É possível também imaginar que os celulares poderão ser fabricados para cumprir uma função específica como vigiar, ou seja, seu uso pode ser redimensionado a partir de uma variante antes inimaginável quanto aos seus efeitos sociais.

O fato de um acontecimento noticiado ser autêntico muda muito pouco a reação em relação a ele. A utilização de recursos dramáticos, até mesmo nas narrativas mais descompromissadas, eclipsou as fronteiras entre os gêneros e o declínio da tradição figurativa vem acompanhado da relativização das tradicionais barreiras que separavam ficção e documentário. É tudo narrativa. É tudo imagem. Na visão mais apocalíptica de Braudrillard, é tudo signo esvaziado.

Se as tecnologias apresentam uma possibilidade de correção ou um acréscimo a uma situação anterior, podemos pensar que é possível termos reações mais múltiplas e afetivas em relação aos acontecimentos, independente de serem autênticos ou não no que se refere ao real.

As imagens de pouca definição, no trânsito para dentro, funcionam, numa visão mais livre, como os testes psicológicos projetivos Rorschach, nos quais as imagens que sugerem formas existentes (como nuvens no céu) remetem a uma porta interior, como na pintura. Dessa forma, dependendo da sensação, uma realidade simulada ou virtual pode ser preferível à “realidade normal”. As experiências de imersão provocam prazeres variados e atentam para outros aspectos adormecidos da percepção.

A imagem do celular vem subtraída daquilo que não se quer ver, do que se esforça para ocultar. Nesse caso, as imagens de baixa definição são preferíveis a uma imagem límpida e daí também pode derivar a sua liberdade para mostrar cenas que outras câmeras não estão autorizadas, não por ordem expressa, mas por uma apatia consensual. Uma imagem, por assim dizer, sem os seus pormenores agressivos.

A aproximação das imagens captadas no cotidiano com imagens artísticas permite aproximar o plano-seqüência do *readymade*, o que cumpre a profecia de estetização máxima do caos, percebida como prazer, alardeada por Benjamin e atualizada por Jameson (2004, p. 144), para quem esse fetichismo estético provoca um “cansaço mundano” e o surgimento de uma religião virtual da imagem, porque se toda a realidade se tornou visual, tornou-se difícil distinguir experiência da imagem de outras experiências.

As utilizações do celular, assim como os jogos e salas virtuais, os dispositivos imersivos, devem ser entendidos como experiências contemporâneas de um novo

tipo de relação, o espelho que reflete, mas também distorce e amplia, criando condições para o surgimento de novos espaços físicos e digitais, que funcionam como laboratórios para construções e reconstrução de identidades múltiplas e complexas, dispositivos de navegação na densidade urbana e também superaparatos para um mundo degradado, no qual se exige muito mais dos sentidos.

Referências bibliográficas

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema*. Tradução: Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Zahar, 1989.

ARBEX Jr, José. *Showrnlismo*. São Paulo: Casa Amarela, 2002.

ARNHEIM, Rudolf. *Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora*. Tradução: Ivone Terezinha de Farias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

ASCARI, Antonio. *A fotografia: as formas, os objectos, o homem*. Tradução: J. J. Soares da Costa. Lisboa: Edições 70, 2001.

ARIÉS, Philippe. *O homem diante da morte*. Tradução: Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

AUMONT, Jacques et al. *A estética do filme*. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2002.

AUMONT, Jacques. *A imagem*. Tradução: Estela dos Santos Abreu. Campinas: Papirus, 1993.

AUGÉ, Marc. "Sobremodernidade: do mundo tecnológico de hoje ao desafio essencial do amanhã". In: MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Traduções de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

BARRETO, João. *Ver e contar*. Vitória: Flor&Cultura, 2006.

BARTHES, Roland. *O óbvio e o obtuso: ensaios críticos III*. Tradução: Lea Novaes. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

_____. *O prazer do texto*. Tradução: J. Ginsburg. São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. *A câmara clara: nota sobre a fotografia*. Tradução: Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. *O grau zero da escrita*. Lisboa: Edições 70, S/D.

BATAILLE, George. *O erotismo*. São Paulo: ARX, 2004.

_____. *A história do olho*. Tradução: Eliane Robert Moraes. Cosac & Naify, 2003.

BAUDRILLARD, Jean e MORIN, Edgar. *La violência del mundo*. Tradução: Pedro Ubertone. Buenos Aires: Libros del Zorzal, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. *Tela total*. Mito-ironias da era do virtual e da imagem. Tradução: Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1999.

_____. *Telemorfose*. Tradução: Muniz Sodré. Rio de Janeiro: Mauad, 2004.

BAUGARTEN, Maria. *A era do conhecimento*. Brasília/Porto Alegre: UnB/URGS, 2001.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. *O mal-estar na pós-modernidade*. Tradução: Mauro Gama, Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BAZIN, André. *Orson Welles*. Tradução: André Telles. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

_____. "Ontologia da imagem fotográfica". In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BECERRA, Martin. *Soiciedad de la información: proyecto, convergência, divergência*. G Buenos Aires: Grupo Editorial Norma: 2003.

BELLOUR, Raymond. *Entre-imagens: foto, cinema, vídeo*. Tradução: Luciana A. Penna. Campinas, São Paulo: Papirus, 1997.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas II*. Tradução: Rubens Rodrigues Torres Filho, José Carlos Martins Barbosa. São Paulo Brasiliense, 1997.

_____. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. Tradução: Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

_____. *Obras escolhidas III: Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo*. Tradução: José Carlos Martins Barbosa, Hemerson Alves Baptista. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BERGSON, Henri. *Matéria e memória*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Martins Fontes, 2002

BERTETO, Paolo. "A imagem da imagem e sua diferença". Tradução: Mariarosaria Fabris. In: FABRIS, Annateresa e Kern, Maria Lúcia Bastos (Orgs). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006.

BIREBAUM, Harvey. *The celebration of disaster*. In: _____. *Tragedy and innocence*. San Jose State University, 1977.

- BOLLE, Willi. *Fisiognomia da metrópole moderna*. São Paulo: Edusp, 2000.
- BORGES, Jorge Luís e COZARINSKY, Edgardo. *Do cinema*. Tradução: Ana Fonseca e Silva e Salvato Teles de Menezes. Lisboa: Livros Horizonte, 1983.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia grega*. Vol. 1. Petrópolis: Vozes, 1998.
_____. *Teatro grego*. Petrópolis: Vozes, 1984.
- BRESCIANI, Maria Stella Martins. *Londres e Paris no século XIX: o espetáculo da pobreza*. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BRUNO, Fernanda. *Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação*. Revista Famecos. Porto Alegre. nº 24, julho, 2004.
- BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. Tradução: Marcelle Pithon e Regina Machado. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- CALABRESE, Omar. *A linguagem da arte*. Tradução: Tânia Pellegrini. Rio de Janeiro: Globo, 1987.
- CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo: Perspectiva, 1990.
- CANEVACCI, Massimo. *A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação*. Tradução: Cecília Prada. São Paulo: Estúdio Nobel, 2004.
- _____. *Antropologia da comunicação visual*. Tradução: Alba Olmi. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia na Internet*. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- _____. *A sociedade em rede*. Vol. 1. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CÉZANNE, Paul. *Cézanne: Os artistas falam de si próprios*. Tradução: Maria Celeste Guerra Nogueira. Lisboa: Dinalivros, 1993.
- CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. (orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.
- COHEN, Margareth. *A Literatura panorâmica e a invenção dos gêneros cotidianos*. In: CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. (orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

CORBIN, Alain. "O segredo do indivíduo". In: ARIES, Philippe e DUBY, Georges (orgs). *História da vida privada: da Revolução Francesa à Primeira Guerra*. Vol. 4. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

_____. "Bastidores". In: PERROT, Michelle (org). *História da vida privada*. São Paulo: Companhia das Letras, 1991.

CORTAZAR, Julio. *Obra crítica 1*. Tradução: Paulina Wacht e Ari Roitman. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

_____. *História de cronópios e de famas*. Tradução: Glória Rodrigues. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1998.

_____. *A valise de cronópio*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

COSTA, Jurandi Freire. *O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo*. Rio de Janeiro: Garamond, 2004.

COSTA, Mario. "A superfície fotográfica". Tradução: Mariarosaria Fabris. In: FABRIS, Annateresa e Kern, Maria Lúcia Bastos (orgs). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

COUCHOT, Edmond. "Da Representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração". Tradução: Rogério Luz. In: PARENTE, André (org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996.

CRARY, Johnathan. "A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX". In: CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

_____. *Tecniques of observour*. MIT: October Books, 1990.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. "Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos. In: ARAÚJO, Denize Correa (org.). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernética*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

_____. *Interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea: de ambientes de multiusuários como espaços (virtuais) a espaços (híbridos) como ambiente de multiusuários*. Rio de Janeiro, 2004. Tese (Doutorado). UFRJ/CFCH/ECO.

_____. "Arte e tecnologias móveis: hibridizando espaços públicos". In: PARENTE, André (org.) *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Tradução: Estela dos Santos Abreu. São Paulo: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Conversações*. Tradução: Peter Pál Pelbart. São Paulo: Ed. 34, 1992.

_____. *Cinema: imagem-movimento*. Tradução: Stella Senra. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DICK, Philip K. *Minority reporter: a nova lei*. São Paulo: Record, 2002.

DIZARD JR., Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Tradução: Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.

DONDIS, Donis. A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo e Godard*. Tradução: Mateus Araújo Silva. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. *O ato fotográfico*. Tradução: Marina Appenzeller. Campinas/SP: Papirus, 2000.

EAGLETON, Terry. *Ideologia da estética*. Tradução: Mauro Sá Rego Costa. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

ECO, Umberto. *Semiótica e filosofia da linguagem*. Tradução: Mariarosaria Fabris e José Luis Fiorin. São Paulo: Ática, 1991.

FABRIS, Mariarosaria. *O neo-realismo cinematográfico italiano*. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1996.

FABRIS, Annateresa e FABRIS, Mariarosaria. "Realismo: duas visões confluentes". In: FABRIS, Annateresa e Kern, Maria Lúcia Bastos (orgs). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006.

FABRIS, Anateresa. "A imagem técnica: do fotográfico ao virtual". In: FABRIS, Annateresa e Kern, Maria Lúcia Bastos (orgs). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Edusp, 2006.

FALLOWS, James. *Apurando os sentidos: lendo de ouvido*. Tradução: Celso M. Paciornik. Jornal Valor. Caderno Eu & Fim de Semana. Sexta-feira e fim de semana, 2, 3, 4 de março de 2001 – Ano 1- Número 44, p. 21.

FER, Brioni, BATCHELOR, David e WOOD, Paul. *Realismo, racionalismo e surrealismo: A arte no entre-guerras*. Tradução: Cristina Fino. São Paulo: Cosac & Naify, 1998.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. "Percepção e imagem na virada do século XIX ao 21". In: ARAUJO, Denize Correa (org). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre. Sulina, 2006.

FERREIRA, Paulo Henrique de Oliveira. *Notícias no celular: uma introdução ao tema*. São Paulo, 2005. Dissertação de mestrado. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo.

FLUSSER, Vilém. *Bodenlos: uma autobiografia filosófica*. São Paulo: Annablume, 2007.

_____. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Tradução do autor. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. "Sintetizar imagens". In: FABRIS, Annateresa e Kern, Maria Lúcia Bastos (orgs). *Imagem e conhecimento*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. Tradução: Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

_____. *Vigiar e punir*. Tradução: Raquel Ramalheite. Petrópolis: Vozes, 2001.

_____. *Isto não é um cachimbo*. Tradução: Jorge Coli. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

_____. *História da sexualidade – o uso dos prazeres*. Vol. 2. Tradução: Maria Thereza da Costa Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1998.

_____. FRANCASTEL, Pierre. *A realidade figurativa*. Tradução: Mary Amazonas Leite de Barros. São Paulo: Perspectiva, 1993.

FREUD, Sigmund. *A interpretação dos sonhos*. Tradução: Jorge de Walderedo Ismael de oliveira. Rio de Janeiro: Imago, 2001.

_____. *O mal-estar na civilização*. Tradução: José Octávio de Aguiar. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

GIBSON, William. *Neuromancer*. Tradução: Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

GIL, Fernando. *Tratado da evidência*. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1996.

GODOY, Christian. *Os sentidos da violência: TV, celular e novas mídias*. Santos/São Paulo: Realejo, 2008.

GOMBRICH, Ernest H.. *Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica*. Tradução: Mônica Stahel. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. *A História da arte*. Tradução: Álvaro Cabral. Rio de Janeiro, LTC, 1999.

GOODMAN, Nelson. *Linguagens da arte: uma abordagem a uma teoria dos signos*. Tradução: Vítor Moura e Desidério Murcho. Lisboa: Gradiva, 2006.

GRAU, Oliver. *Art virtual : da ilusão à imersão*. Tradução: Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilam. São Paulo: Unesp/Senac, 2007.

GUATARRI, Félix. *As três ecologias*. São Paulo: Papirus, 1987.

GUILLAUME, Marc. "A revolução comutativa". In: PARENTE, André (org.) *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

GUIMARÃES, César. *Imagens da memória: entre o legível e o visível*. Belo Horizonte: UFMG, 1997.

GUMBRECHT, Hans Ulricch. *Corpo e forma*. Tradução: João Cezar de Castro Rocha. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

GUNNING, Tom. "O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema". In: CHARNEY, Leo e SCWARTZ, Vanessa R. (org). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

HARRISON, Charles. *Modernismo*. Tradução: João Moura Jr. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

HOBBSAWN, Eric. *A era dos extremos (o breve século XX – 1914-1991)*. Tradução: Marcos Santarrita. São Paulo: Companhia das Letras.

HUNT, Lynn (org.) *A invenção da pornografia – Obscenidade e as origens da modernidade 1500-1800*. São Paulo: Hedra, 1999.

HUYGHE, René. *O poder da imagem*. Tradução: Helena Leonor Santos. Lisboa: Edições 70, 1998.

IRWIN, William (org). *Matrix: bem-vindo ao deserto do real*. Tradução: Marcos Malvezzi Leal. São Paulo: Madras, 2005.

JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JAGUARIBE, Beatriz e LISSOVSKY, Maurício. "O visual e os invisíveis: imagem fotográfica e imaginário social". IN: JAGUARIBE, Beatriz. *O choque do real: estética, mídia e cultura*. Rio de Janeiro: Rocco, 2007, 205 p.

JAMESON, Fredric. *Espaço e imagem: Teorias do pós moderno e outros ensaios*. Tradução: Ana Lúcia Almeida Gazzola. Rio de Janeiro: UERJ, 2004.

JOHNSON, Steven. *A Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Maria Luíza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

KASTRUP, Virginia. *A rede: uma figura empírica da antologia do presente*. In: PARENTE, André (org). *Tramas da rede*. Organizado por André Parente. Porto Alegre: Sulina, 2004.

KELLNER, Douglas. "Cultura da mídia e triunfo do espetáculo". In: MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Tradução de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

KÜBLER-ROSS, Elisabeth. *Sobre a morte e o morrer*. Tradução: Paulo Menezes. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

LAHUD, Michael. *A vida clara: linguagens e realidade segundo Pasolini*. São Paulo/Campinas: Companhia das Letras e Editora da Universidade Estadual de Campinas, 1993.

LANGER, Susanne. *Sentimento e forma*. Tradução: Ana M. Goldberger Coelho e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1980.

LATOUR, Bruno. Do humano nas técnicas. In: SCHEPS, Ruth (org). Tradução: Maria Lúcia Pereira. *O império das técnicas*. Campinas: Papirus/SP, 1996.

LISPECTOR, Clarice. *Laços de família*. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LÉVY, Pierre. *Ideografia dinâmica*. Tradução: Marcos Marcionilo e Saulo Krieger. São Paulo, Edições Loyola, 2004.

_____. *Cibercultura*. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed 34, 1999.

_____. *As tecnologias da inteligência*. São Paulo: Ed. 34, 1997.

_____. *O que é o virtual*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas/SP: Papirus, 2005.

_____. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2001.

_____. *Máquina e imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas*. São Paulo: Editora da Universidade do Estado de São Paulo, 1996..

_____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

MALPAS, James. *Realismo*. Tradução: Cristina Fino. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

MANNONI, Laurent. *A grande arte da luz e da sombra: arqueologia do cinema*. Tradução: Assef Kfour. São Paulo: Unesp/Senac, 2003.

MANTOVANI, Camila Maciel C. Alves. *Info-entretenimento na telefonia celular: informação, mobilidade e interação social em um novo espaço de fluxos*. Belo Horizonte, 2005, 152 f. Dissertação de mestrado. Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais.

MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política*. Volume I, primeiro livro. Tradução: Regis Barbosa e Flávio Kothe. São Paulo: Nova Cultural, 1985.

MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MATTELART, Armand e Michèle. *História das teorias da comunicação*. Tradução: Maurício Balthazar Leal. São Paulo: Edições Loyola, 2001.

MCLUHAN Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1973.

MENDES, Murilo. *Os melhores poemas*. São Paulo: Global, 1997.

MEYES, Marlyse. *O folhetim: uma história*. São Paulo: Companhia das Letras, 1996.

MINK, Janis. *Duchamp*. Tradução: Zita Moares. São Paulo: Taschen, 2000.

MITCHELL, William J. *The reconfigured eye: Visual truth in the post-photographic era*. Londres: MIT Press, 2001.

MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Traduções de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

_____(org). *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro, Record, 2003.

MORIN, Edgar. *O homem e a morte*. Tradução: Cleone Augusto Rodrigues. Rio de Janeiro: Imago, 1997.

MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir (orgs). *O cinema do real*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

MUNSTERBERG, Hugo. "A atenção". Tradução: Teresa Machado. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

MURICY, Katia. "Os olhos do poder". In: NOVAES, Aducto (org.). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Unesp/Itaú Cultural, 2003.

MUSO, Pierre. "Ciberespaço, figura reticular da utopia tecnológica". In: MORAES, Denis de (org). *Sociedade midiaticizada*. Traduções de Carlos Frederico Moura da Silva, Maria Inês Coimbra Guedes, Lucio Pimental. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

NEGROPONTE, Nicholas. *Being digital*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.

OLIVEIRA, Maria Cláudia de. *Hiperdrama: comunicação e cultura nas mídias digitais*. Rio de Janeiro: UFRJ/ ECO, 2005.

PANOFSKY, Erwin. *Significado nas artes visuais*. Tradução: Maria Clara F. Kneese e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1991.

PARENTE, André (org.). *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

_____. *Narrativa e modernidade: Os cinemas não-narrativos do pós-guerra*. Campinas, São Paulo: Papirus, 2000.

_____. *O virtual e o hipertextual*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

_____. (org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997.

PASOLINI, Pier Paolo. *Teorema*. Tradução: Fernando Travassos. São Paulo: Círculo do Livro S/A, 1989.

_____. *Empirismo hereje*. Tradução: Miguel Serras Pereira. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

PAZ, Octavio. *Os filhos do barro*. Tradução: Olga Savary. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. *Conjunções e disjunções*. Tradução: Lúcia Teixeira Wisnik. São Paulo: Perspectiva, 1979.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Paisagens urbanas*. São Paulo: Senac, 2004.

_____. “O olhar estrangeiro”. In: NOVAES, Aducto (org). São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

PIGNATARI, Décio. “O paleolhar da televisão”. In: NOVAES, Aducto (org). *O olhar*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

_____. *Signagem da Televisão*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

POE, Edgar Allan. *Histórias extraordinárias*. Tradução: Breno Silveira. São Paulo: Nova Cultural, 1986.

PONTY, M. Merleau. *O visível e o invisível*. Tradução: José Arthur Gianotti e Armando Mora d'Oliveira. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PLATÃO. *A República*. Tradução: Pietro Nasseti. São Paulo: Martin Claret, 2004.

RHEINGOLG, Howard. *Smart mobs: the next social revolution*. Cambridge. MA: Perseu Publishing, 2002.

RODRIGUES, Nelson. *Flor de obsessão*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

RODRIGUES, Sidemberg. *Mobile misery/Miséria móvel*. Vitória: Grafitusa, 2008.

ROTH, Laurent. “A câmera DV: órgão de um corpo em mutação”. In: MOURÃO, Maria Dora e LABAKI, Amir (orgs). *O cinema do real*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

ROUDINESCO, Elisabeth. “O surrealismo a serviço da psicanálise”. In: *História da psicanálise na França – A batalha dos cem anos. Vol. 51925-1985*. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.

RUDÉ, George. *A multidão na história*. Rio de Janeiro: Campus, 1991.

RUSH, Michael. *Novas mídias na arte contemporânea*. Tradução: Cássia Maria Nasser. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

SADE, Marquês de. *Ciranda dos libertinos*. Tradução: L. A. Contador – Borges. São Paulo: Max Limonad, 1988.

SALEM, Pedro. *Do luxo ao fardo: um estudo histórico sobre o tédio*. São Paulo: Relume Dumará, 2003.

SANTAELLA, Lúcia & NÖTH, Winfred. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. "Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade". In: ARAUJO, Denize Correa. *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibernética*. Porto Alegre. Sulina, 2006.

_____. *Matrizes da linguagem e do pensamento: sonora, visual, verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.

_____. "O homem e as máquinas". In: DOMINGUES, Diana (org). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Unesp, 1997.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2006.

SHELLEY, Mary. *Frankenstein*. Tradução: Mécio Araújo Jorge Honkins. Porto Alegre: L&PM, 1997.

SCHWARTZ, Vanessa R. "O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: o gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século". In: CHARNEY, Leo e Schwartz, Vanessa R (orgs). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

SODRÉ, Muniz. *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

SONTAG, Susan. *Sobre fotografia*. Tradução: Rubens Figueiredo. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

STAN, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Tradução: Fernando Mascarello. Campinas, São Paulo: Papirus, 2003.

TARKOVSKI, Andrei. *Esculpir o tempo*. Tradução: Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

TAURION, Cezar. *Internet móvel: tecnologias, aplicações e modelos*. Rio de Janeiro: Campus, 2002.

TUCHERMAN, Ieda. *Corpo e narrativa cinematográfica: ficção e tecnologia*. Revista Comunicação e Linguagens. Lisboa: Relógio D'Água, 2004.

_____. "Novas subjectividades: conexões intempestivas". In: *A Cultura das Redes* (Actas do Congresso ICNC 2001). Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, 2001.

VILCHES, Lorenzo. *A migração digital*. Tradução: Maria Immacolata Vassallo de Lopes. São Paulo: Edições Loyola, 2003. ‘

VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Tradução: Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

_____. *Espaço crítico*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

_____. “A imagem virtual mental e instrumental”. In: PARENTE, André (org). *Imagem-máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

WEIBEL, Peter (org). *Future Cinema*. Cambridge: MIT Press, 2004.

WERTHEIM, Margareth. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro, Zahar, 2001.

WOLF, Mauro. *Teorias da comunicação: mass media: contextos e paradigmas*. Lisboa: presença, 1999.

WOLTON, Dominique. *Elogio do grande público: uma teoria crítica da televisão*. Tradução: José Rubens Siqueira. São Paulo: Ática, 1996.

XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, 1984.

_____. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1984.

Textos consultados na Internet

AGÊNCIA NACIONAL DE TELECOMUNICAÇÕES – Anatel. *Lei geral das telecomunicações*. Disponível em <http://www.anatel.gov>. Acessado em 19/04/2005.

ALVES, Getúlio Spaldin, PAVAN, Willingthon e FERNANDES, José Maurício. *Estrutura da rede celular: um meio de acesso à Web*. Disponível em <http://www.ulbra-to.br/ensino/43020/artigos/anais2003/anais/estruturaredecelular-enconfo2003.pdf>. Acessado em 29/05/2007.

ANTOUN, Henrique. *Para acabar com o privilégio do produto*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

_____. *Por uma ciência da arte*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

_____. *Ética e estética da modernidade*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BASTOS, Marco Toledo de Assis. *O tabernáculo digital: Telespecções, Convergências e Interatividades*. Disponível em <http://www.eca.usp.br/nucleos/filocom/ensaio1.html>. Acessado em 21/11/2007.

BENTES, Ivana. *Vídeo e cinema; rupturas, reações e hibridismos*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 05/10/2007.

_____. *Guerrilha de sofá ou a imagem é o novo capital*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 05/10/2007.

BLAST THEORY. Disponível em http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_cysmn.html. Acessado em 12/12/2007. Disponível em www.likefrank.com. Acesso em 12/12/2007. Disponível em www.canyouseemenow.com.uk. Acesso em 12/12/2007. Disponível em <http://www.uncleroyallaroundyou.co.uk/street.php>. Acessado em 12/12/2007.

BORN, Lilian Ivana. *Telefone celular e infância: alguns tensionamentos*. Disponível em http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Born.pdf. Acessado em 08/08/2007.

BRUNO, Fernanda. *As formas híbridas de cognição na atualidade*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

_____. *A rede e o problema de mediação*: uma nota sobre o ciberespaço. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

_____. Tecnologias cognitivas e espaços do pensamento. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BRUNO, Fernanda & VAZ, Paulo. *Types of surveillance*: from abnormal to the individuals at the risk. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BRUNO, Fernanda e PIMENTEL, César P. *Corpo, sujeito e visibilidade: implicações das biotecnologias na tópica da interioridade*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BRUNO, Fernanda e PIMENTEL, César P. *A vida no banco de dados: a visibilidade do corpo informacional e a previsão de individualidades*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BRUNO, Fernanda e LINS, Consuelo. *Estéticas da vigilância*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 03/10/2007.

BUSH, Vannevar. *As we may thing*. Disponível em theatlantic.com/doc/194507/bus. Acessado em 06/01/2008.

CASTRO, Eveline Lima de. *O poder da mídia e o direito à intimidade*. Jus Navigandi, 07/2002. Disponível em <http://jus2.uol.com.br/doutrina/texto.asp?id=3248>. Acessado em 04/06/2004.

CAVALCANTI, Diego Rocha Medeiros. *O surgimento do conceito "corpo"*: implicações da modernidade e do individualismo. Disponível em <http://www.cchla.ufpb.br/caos/diegorocha.pdf>. Revista Eletrônica de Ciências Sociais. Pág. 53-60. Acessado em 30/12/2005.

COUTINHO, Angélica. *O cinema possível*. Disponível em <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/rbcc/article/viewFile/883/665>. Acessado em 14/06/2006.

COUTO, Edvaldo Souza. *O corpo como lugar das tecnologias avançadas*. Disponível em http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/1998/1998_esc.pdf. Acessado em 14/10/2007.

CRUZ, Maria Teresa. *Da nova sensibilidade artificial*. Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html>. Acessado em 14/11/2007.

DA SILVA, Márcia Regina Carvalho. *A ética na linguagem da câmera de um céu de estrelas*. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/handle/1904/4691>. Acessado em 23/12/2007.

DE SOUZA E SILVA, Adriana. *Are cell phones new media?* Postado em 29/10/2004. Disponível em <http://tracearchive.ntu.ac.uk/Opinion/index.cfm?article=121> . Acessado em 09/06/2005.

FELINTO, Erick. *Materialidades da comunicação: por um novo lugar da matéria na teoria da comunicação*. Ciberlegenda, nº 5, 2001. <http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>. Acessado em 23/8/2007.

FERNANDES, Patrícia de Albuquerque. *Uma análise semiótica da interatividade*. Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/18142/1/R0101-1.pdf>. Acessado em 20/10/2007.

FERREIRA, Paulo Henrique Oliveira. *O que falta para a Internet móvel decolar de vez no Brasil?* Postado em 07/08/02. Disponível em <http://phoferreira.sites.uol.com.br/bigbiz22.htm>. Acessado em 04/07/2005.

FERREIRA, Aletéia, VIEIRA, Josiany Fiedler e RIGO, Paula. *Comunicação, moda e design no mercado de telefonia móvel*. Disponível em http://www.tamanduaesign.com.br/publicados/ferreiravieirarigo_IntercomSULPF_final_final.pdf. Acessado em 05/10/2007.

FESTIVAL BRASILEIRO DE FILMES UNIVERSITÁRIOS. *Mostra filmes de bolso*. Disponível em http://www.fbcu.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=29&Itemid=53. Acessado em 02/09/2007.

FIORESE, Virgílio. *Serviços de valor adicionado: algo mais que serviços de voz*. Disponível em http://br.geocities.com/wirelessbrasil/virgilio_fiorese/valor_adicionado_05.html. Acessado em 22/11/2007.

A GARGANTA DA SERPENTE. *Contos de Edgard Allan Poe*. Disponível em http://www.gargantadaserpente.com/coral/contos/apoe_homem.shtml. Acessado em 16/07/07.

GLOBO ON-LINE/TECNOLOGIA. *Filmes feitos para celular são tema de festival.* Disponível em <http://oglobo.globo.com/tecnologia/mat/2007/07/10/296715386.asp>. Acessado em 02/09/2007.

HAYLES, Katherine. *An excerpt from how we became posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics.* Disponível em www.press.uchicago.edu/Misc/Chicago/321460.html. Acesso em 28/08/2007.

HEINONEN, Ari. *Finland redefines interactive television.* Postado em 07/02/2000, modificado em 19/07/2002. Disponível em

<http://www.ojr.org/ojr/workplace/1017965977.php>. Acessado em 20/11/2007.

JYRKIÄINEN, Jyrki. *The finnish media: outlets increase, audiences diversify.* Postado em 05/10/2005. Disponível em <http://virtual.finland.fi/netcomm/news/showarticle.asp?intNWSAID=27113>. Acessado em 05/12/2007.

KISS, Jemina. *Now you can read magazines on your phone.* Postado em 19/05/2004. Disponível em <http://www.journalism.co.uk/2/articles/5901.php>. Acessado em 22/11/2006.

LIMA, Rogério. *O lugar onde a estrutura se descontrola.* Disponível em <http://www.textodigital.ufsc.br/textodigital01.pdf>. Acessado em 09/09/2006.

LINS, Consuelo. *O cinema de Eduardo Coutinho: uma arte do presente.* Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 02/10/2007.

LISSOVSKY, Maurício. *A máquina de esperar.* Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 04/10/2007.

MACHADO, Irene. *Especulações sobre o código genético do cinema.* Disponível em <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/galaxia/article/view/1342/1200>. Acessado em 19/11/2007.

MANOVICH, Lev. *The language of new media.* Versão on-line. www.mobilegaze.com/Digital_presence/pdf/manovich.pdf, 307 pág. Acessado em 24/03/2007.

MANTOVANI, Camila Maciel C. A. *Telefonia celular: informação e comunicação em novo espaço de fluxos.* Disponível em <http://reposcom.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/16845/1/R2607-1.pdf>. Acessado em 21/02/2007.

MENDONÇA, Carlos Camargos. *Subjetividade e tecnologia: as novas máquinas produtoras de corpos*. Disponível em <http://bocc.ubi.pt/pag/mendonca-carlos-produtoras-corpos.html>. Acessado em 08/10/2007.

MOTOROLA. <http://www.motoaporter.com.br/>. Acessado em 06/03/2007.

MOURA, Maria Aparecida e MANTOVANI, Camila Maciel. *Fluxos informacionais e agregação just-in-time: interações sociais mediadas pelo celular*. Revista Textos de la CiberSociedad, 6. Temática variada. Disponível em <http://www.cibersociedad.net>. Acessado em 25/12/2007.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. *O cotidiano nos múltiplos espaços contemporâneos*. Psicologia: Teoria e Pesquisa, vol. 21, nº 3, Brasília, Sept./DEC. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ptp/v21n3/a14v21n3.pdf> . Acessado em 02/04/2007.

NOGUEIRA, Luiz Carlos. *O ciberespaço: utopia ou prótese?* Disponível em http://www.bocc.ubi.pt/pag/nogueira-luis-ciberespaco_utopia_ou_protese.html. Acessado em 21/12/2007.

NOKIA. <http://www.nokia.com>. Acessado em 13/11/2005

NTT DOCOMO. <http://www.nttdocomo.co.jp/english>. Acessado em 10/05/2006.

PARENTE, André. *A imagem auto-referencial, virtual...* Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 01/10/2007.

_____. *Imagens que a razão ignora. A imagem de síntese e a rede como novas dimensões comunicacionais*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 01/10/2007

PINHEIRO, André. *Retrato celular*. Disponível em <http://andrepinheiro.wordpress.com/2007/08/31/retrato-celular/>. Acessado em 07/09/2007.

RHEINGOLG, Howard. *Chapter six: Inside information*. IN: Tools for Thought. Disponível em

<http://www.rheingold.com/texts/tft/11.html>. Acessado em 5/12/2007.

_____. *Chapter eleven: The Birth of the Fantasy Amplifier*. IN: Tools for Thought. Disponível em

<http://www.rheingold.com/texts/tft/11.html>. Acessado em 5/12/2007.

_____. *The tools of cultural production are in the hands of teens.* In:

http://www.smartmobs.com/archive/2007/01/01the_toos_of_cu...html. Acessado em 26/12/2007.

_____. *The extremist TV via You Tube.* In:

http://www.smartmobs.com/archive/2007/02/10/extremist_tv_vi...html. Acessado em 26/12/2007

_____. *Video the vote smartmobs election fraud.* In:

http://www.smartmobs.com/archive/2006/10/26/video_the_vote_...html. Acessado em 26/12/2007.

RIBEIRO, Gustavo Lins. *Tecnotopia versus tecnofobia: o mal-estar no século XXI.* Disponível em <http://www.unb.br/ics/dan/Serie248empdf.pdf>. Acessado em 05/10/2007.

RODRIGUES, Ernesto. *A moda dita as regras no mundo digital.* Estadão.

Disponível em http://www.link.estadao.com.br/index.cfm?id_conteudo=4146. Acessado em 25/03/2007.

SÁ, Simone Pereira de. *Mediações musicais através dos telefones celulares.*

Disponível em <http://sec.adaltech.com.br/intercom/2005/resumos/R1914-1.pdf>. Acessado em 27/03/2006.

SOUZA, Leandro, TORRES, Sara e JAMBEIRO, Othon. *Cidade, tecnologia e cultura: o serviço de telefonia móvel e a mudança da interação social na sociedade brasileira contemporânea.* Disponível em

http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_Born.pdf. Acessado em 14/09/2007.

TERRA. *Canadá prepara festival de filmes feitos no celular.* Disponível em

<http://tecnologia.terra.com.br/interna/0,,OI906041-EI4796,00.html>. Acessado em 12/07/2006.

TORRES, Letícia Barbosa. *Comunicação na era global: desafios da democracia.*

Disponível em http://www.facom.ufjf.br/lumina/doc_provisorio/R9_leticia.doc. Acessado em 07/06/2006.

TUCHERMAN, Ieda. *O pós-humano e sua narrativa: a ficção-científica.* Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 04/10/2007.

_____. *Do modo de existência do universo maquínico.* Disponível em

<http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 04/10/2007.

_____. *Entre anjos e cyborgs*. Disponível em <http://www.pos.eco.ufrj.br/>, na página dos docentes, em textos para downloads. Acessado em 04/10/2007.

WIRED. Disponível em <http://www.wired.com/>. Acessado em 12/01/2005.

VAZ, Paulo. *História das tecnologias cognitivas*. Disponível em <http://www.comunica.unisinos.br/tics/textos/2002/T8G4.PDF> Acessado em 11/10/2007.