

Imagem na parede, uma brincadeira na rede reflexão sobre imagens e o cotidiano *pixelizado*

Alice Fátima Martins¹

Renato Cirino²

Resumo

Neste artigo, é feita uma reflexão sobre as *possibilidades* de articulação de diálogos a partir das projeções e representações do imaginário dos usuários das redes telemáticas. A discussão se inicia pelo envolvimento desses sujeitos com as imagens técnicas e pela proximidade estabelecida com os aparatos tecnológicos. São deflagrados, assim, processos possibilitadores de encantamentos e de deslumbramentos no universo zerodimensional dos *pixels*, que se comportam em projeções na intenção de representar e simular o mundo natural por meio de superfícies imaginadas. Universo este composto somente por informações impalpáveis. Por códigos binários que organizam os *pixels* a formar imagens em telas onde inexistem dimensões. É nessa *nulo-dimensão* que surge a condição ideal para o *affair* entre homem e aparatos tecnológicos. Neste jogo, o papel dos participantes consiste em atuar de forma programada pelos algoritmos desses ambientes. Para observar melhor essas relações foi realizada a análise da performance Casa_Comigo a partir de algumas leituras de Vilém Flusser. O ato artístico consistiu em um site e projeções de imagens na casa do artista-autor. O resultado da análise levou à questão central do artigo: as imagens constituem meios efetivos no estabelecimento de relações dialógicas entre as pessoas?

Palavras-chave: imagens técnicas, deslumbramento, jogo, Vilém Flusser

Abstract

In this paper, we propose a reflection about the dialogues articulated on projections and representations of the telematics networks users imaginary. The discussion begins with the involvement of these users with the techniques images and with the proximity established by technological devices. In processes of enchantment and dazzling within the universe formatted by null-dimensional pixels, projections represent and simulate the natural world through imaginary surfaces. This universe composed entirely of intangible information, where the binary codes organize the pixels to form images on screens where there are no dimensions. It is in this null-dimensional space that has arises the condition for the affair between the man and the technological devices. In this game, the

¹ Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG;

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Universidade Federal de Goiás – FAV/UFG;

participant's role is to act as programmed by the algorithms of these environments. To observe these relationships, we have done the analysis of the artistic performance *Casa_Comigo*, based on some lectures of Vilém Flusser. The artistic act consisted of a site and projected images inside the home of the artist-author. The result of the analysis led to the central question of this article: the techniques images are effective ways to establish dialogic relations between people?

key words: techniques images, dazzling, game, Vilém Flusser

Introdução

Os aparatos tecnológicos, com as suas telas multitoques, teclas, câmeras e funções mirabolantes têm permeado o cotidiano das pessoas, sejam elas entusiastas da tecnologia ou até mesmo àquelas que optam por um estilo de vida não tão contemporâneo. A presença desses aparatos no dia-a-dia tem papel fundamental na orientação do comportamento social, atraindo ou repelindo a atenção, fortalecendo ou esfacelando ideais e determinando a maneira de como é moldada a visão de mundo por meio de vivências e experiências.

Os painéis, televisores, celulares, *tablets* e até aparatos simples como os relógios, em congruência com os fios invisíveis e praticamente onipresentes das redes telemáticas constituem a nova gama de artefatos visuais e visualidades que alteram a relação entre os homens nas complexas redes sociais. São processos que aos poucos constituem o imaginário e o consciente subjetivo de adultos e crianças habitando os interstícios do mundo *real*. Distante do maniqueísmo³ que pode representar tais processos típicos do sistema econômico e social vigente, Tourinho e Martins (2011, p.51) nos alerta que:

aparentemente inofensivos e operando de maneira subliminar, mecanismos sociais responsáveis pela produção, distribuição e circulação da informação e conhecimento nos colocam diante da necessidade de reformular horizontes e repertórios visuais, de criar novos mapas para apreender e compreender o momento complexo que estamos vivendo.

São no contexto de compreensão dessas novas cartografias e das imagens decorrentes das potencialidades geradas pelo acesso às novas ferramentas e condições de produção,

³ Keith Moxey (2005, p.31) assume que refletir de maneira positiva sobre a natureza de regimes da visualidade no contexto das atividades, cada vez mais estendidas, do mercado, não implica em ser partidário da injustiça e crueldade que o caracteriza. Pelo contrário, é reconhecer os métodos duvidosos e as manobras sem escrúpulos que caracterizam o sistema capitalista e como devemos nos relacionar com eles, principalmente resistindo.

que faz com que os meios digitais funcionem “como ponte que acolhe as novas manifestações artísticas” e sejam caracterizados pela “capacidade de estabelecer redes de comunicação entre sujeitos” (MARTINS, 2009, p.112), que surge a necessidade de se criar um ambiente voltado aos estudos visuais e/ou cultura visual que seja direcionado à compreensão das práticas e do emaranhado de experiências que formam o sujeito, o contexto e o ambiente que o rodeia.

O termo cultura visual parece apropriado para tal compreensão. Não somente por fazer um resgate histórico, onde o passado possui papel fundamental na composição das práticas sociais contemporâneas, mas por tentar discutir o presente e a produção de significados vigente. Fernando Hernández (2007, p.28) se refere ao termo como “movimento cultural que orienta a reflexão e as práticas relacionadas a maneiras de ver e de visualizar as representações culturais, e, em particular, refiro-me as maneiras subjetivas e intra-subjetivas de ver o mundo e a si mesmo”.

Ver o mundo e a si mesmo não diz somente do que é palpável ou visível. É tentar compreender modos de ver, práticas sociais e culturais estabelecidas (religiosas, econômicas e políticas) que definem a realidade das imagens e suas visualidades. Caminhar pelos meandros dos aparatos que mediam as imagens na tentativa de perceber não somente o evidente.

As três figuras na sequência exemplificam um pouco desses processos ocultos. São fragmentos do vídeo de uma ação publicitária do filme *Iron Man 2*⁴ com a banda australiana ACDC. O castelo Rochester em Kent, no Reino Unido foi utilizado como tela para uma recente tecnologia de projetores que simulam profundidade. Um show de luzes e sons capazes de deslumbrar e encantar não somente quem estava presente durante o espetáculo pirotécnico, mas também a quem assiste ao vídeo gravado deslocando-os para um lugar fantasioso construído pelo imaginário.

⁴ Fragmentos do vídeo promocional de lançamento do filme intitulado no Brasil de Homem de Ferro 2 que está disponível em: <http://vimeo.com/11160666> . Acessado em 27/02/2012.



Figura.01



Figura.02



Figura.03

Por trás da comoção de quem se sensibiliza pelo conjunto da performance, a tecnologia, que simula situações reais de desmoronamentos e situações irreais como um porta retrato gigantesco do guitarrista da banda, “configura-se um painel de dimensões planetárias, onde pulsam micro-narrativas formuladas a partir da vida quotidiana, envolvendo trabalho, estudo, família, relações amorosas, fantasias, ficções, transgressões...” (MARTINS, 2009, p.113) e que possibilita o diálogo entre as pessoas por meio das imagens exibidas no prédio. Esse é o início da premissa que permite verificar as imagens como meios efetivos para possíveis diálogos entre as pessoas. Entretanto, para se chegar nessa condição é necessário enxergar além do conjunto de luzes que preenchem a parede rochosa do castelo.

Para aprofundar a questão sobre o papel das imagens no diálogo entre as pessoas e suas imbricações como a relação entre a produção e consumo de bens simbólicos, visualidades, tecnologia e principalmente os mecanismos ocultos que incisivamente permeiam a complexa rede social contemporânea, foi realizada uma experiência artística denominada Casa_Comigo⁵. A performance consistiu na projeção de desenhos feitos por usuários anônimos na sala-de-estar do autor da obra através de um site que transmitia via vídeo a intervenção em tempo real.

⁵ Performance realizada na disciplina de Arte e Tecnologia ministrada pelo Prof. Dr. Edgar Franco e pertencente ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. O ato artístico foi realizado no primeiro semestre de 2011 e pode ser acessado neste endereço: http://abre.ai/casa_comigo

A escolha pela obra a ser analisada se deu pela proximidade com a experiência. É recorrente nos estudos visuais e na cultura visual realizar abordagens sobre assuntos que façam sentido em um determinado contexto ou é capítulo do cotidiano de quem tem o dever de olhar ou é olhado criticamente. Nada mais íntimo fazer parte daquilo que se deseja analisar, pensar, refletir, aprofundar e compreender. Longe dos trejeitos exóticos de um turista que só visita e não deixa marcas ou é marcado. E foi em uma dessas marcas, sob a tutela de uma chuva de imagens e uma enxurrada de imaginários projetados que se destacou a questão central deste artigo: as imagens constituem meios efetivos no estabelecimento das relações dialógicas entre as pessoas?

E por mais que exista nos entremeios complexos desta narrativa científica e do espaço de aprendizado que se pretende com a confecção deste texto, a questão verdadeira, não é encontrar uma resposta, mas incomodar, criar pontes, intrometer e negociar com a finalidade de compreender o papel das imagens no cotidiano e dialogar, levando em consideração que diálogos são instigados igualmente por dissensos e consensos.

No primeiro dia fez-se a luz, a transmissão, as imagens e o diálogo

Dois sofás de cores indistinguíveis e uma televisão compõem a cena projetada do ato artístico Casa_Comigo. No centro da imagem, um quadrado luminoso marca a moldura do ambiente ainda desconhecido. Do lado esquerdo uma pessoa está sentada, atenta à televisão e ao *notebook*. Alguns usuários, jogadores anônimos, fazendo uso de seus equipamentos de conexão à rede mundial de computadores, observam incólumes desde o ambiente de seus portos-seguros atentos aos movimentos ou distrações que possam surgir no vídeo transmitido via *streaming*⁶.

⁶ Tecnologia utilizada para transmissão/fluxo de conteúdo midiático em pacotes. O conteúdo é fragmentado na saída do servidor e remontado na máquina cliente/usuário. Este processo aperfeiçoa a recepção do conteúdo pelo usuário, permitindo a exibição de vídeos em tempo real e ao vivo.



Figura.04

A transmissão não informa qualquer sinal de som. Absolutamente silente. Só imagem em movimento. Os visualizadores, delatados somente pela quantidade de visualizações expostas no *player* de *streaming* – ao qual apenas o regente do ato artístico tem acesso – , praticam o comum e o angustiante ato de esperar. Tantas e excessivas são as esperas nos bancos, no trânsito, na escola, no trabalho e em tantos outros lugares, que nas telas dos dispositivos tecnológicos conectados ao vídeo viceja a esperança de findar tal angústia. Em uma época quando o imediatismo domina anseios e necessidades básicas dos seres humanos, a relação com a tecnologia também alimenta a ideia de que os processos mais lentos extinguem-se, dando lugar à hipervalorização da velocidade em que a vida, e mesmo a morte devem acontecer.

Tal *imediatismo* e a *hipervalorização da velocidade* fazem referência à ideia de *tempo real*, do fortalecimento do tempo presente. Os mecanismos tecnológicos trabalham de forma a otimizar o tempo, impulsionados pela pressão da avalanche tecnológica pela qual a sociedade é empurrada em alta velocidade. As ações devem ser executadas no momento e tempo esperado. Ora, se há o comando dado pelo usuário à máquina, esta deverá responder prontamente. Afinal, ela foi construída para atender às demandas de um sistema econômico-político-cultural onde o tempo é moeda preciosa.

A indústria tecnológica definiu rapidamente o caráter e o valor da moeda tempo. Inicialmente a *Lei de Moore*, aplicada aos processadores dos computadores, determinava que a cada 18 meses, a tecnologia dessas centrais de processamento dobrava. Facilmente pode-se perceber que a lei era também aplicável não somente a este componente tecnológico especificamente, mas a toda capacidade tecnológica industrial. Para compreender a velocidade dos avanços tecnológicos, será utilizado um trecho da publicação de Laymert Garcia dos Santos (2009, p.288), sociólogo brasileiro, no livro Culturadigital.br:

Conheci há dois anos um grego, Konstantinos Karachalios, que fez a seguinte observação: "Se você considerar o progresso tecnológico realizado no ano 2000 como uma 'unidade de tempo tecnológico', então calcula-se que o século XX teve, ao todo, 16 dessas unidades. Todo o século XX é equivalente a apenas 16 anos do progresso tecnológico medido pelo ano 2000; isto é, em termos tecnológicos o século todo poderia ser comprimido em apenas 16 anos, com desenvolvimentos cada vez mais concentrados em seu final. Levando em conta esse efeito de aceleração, você poderia imaginar quantas unidades de tempo tecnológico nós e nossos filhos vamos experienciar (e ter de enfrentar) durante o século XXI? Aparentemente, haverá mais do que 100, mas você pode imaginar quanto? Bem, se você simplesmente extrapolar a tendência atual, assumindo que não ocorrerão desastres em larga escala e a longo prazo, pode ser que tenhamos que lidar com um progresso tecnológico equivalente a 25 mil anos (baseado na tecnologia do ano 2000) dentro de duas gerações. Mesmo que você considere 'apenas' mil anos, teremos que enfrentar desafios semelhantes aos que a maioria das populações da África ainda está enfrentando, populações que foram catapultadas da idade da pedra ou do ferro na modernidade, dentro de 2 ou 3 gerações."

Compreensível, todavia acostumados com a necessidade de retorno rápido aos comandos direcionados às teclas de vários aparatos, que no ato artístico *Casa_Comigo*, esperam, estes usuários, com certo *frisson*. Um termo de conduta foi exigido como condição para o acesso à interface de interação da obra. Isso se fez necessário devido à natureza imprevisível das imagens que poderiam surgir no contexto de realização do projeto. Afinal, com o anonimato dos usuários garantido, a barreira do pudor e/ou das amarras sociais sofreria diversas rachaduras. Pretendia-se, com isso, evitar que as imagens com teor sexual, preconceituoso e até mesmo violento pudessem proliferar e ocupar grande

parte do tempo e espaço da intervenção digital. Foi essa condição da imagem na sociedade pós-moderna que desencadeou a sensação de incômodo em Baudrillard. É como se alguém entrasse em uma sala de espelhos e não percebesse outra coisa a não ser ela mesma, confundindo-a, desorientando-a.

"É aí cara, essa é a sua transmissão" foi o primeiro traço a ser transmitido após aproximadamente 12 minutos de iniciado o ato artístico. Logo em seguida, surgiram vários desenhos imaginados pelos usuários. Os desenhos que se sobrepuseram, dando início à miscelânea de imagens projetadas no decorrer dos dois dias restantes de performance. As pessoas desenhavam em uma área similar ao software *Paint* do Microsoft Windows ou ferramentas gráficas semelhantes em outros sistemas operacionais. Em menos de cinco segundos, o fruto da habilidade técnica com o *mouse* aparecia projetado em uma sala de estar e projetado novamente através da câmera visualizada no player do *site*.

Para participar do Casa_Comigo, os internautas acessavam a página do projeto, disponível no endereço http://abre.ai/casa_comigo. Alguns vídeos randômicos relativos à vida pessoal do artista rodavam como plano de fundo para o texto inicial que instiga a performance. O propósito do vídeo foi familiarizar o usuário com momentos íntimos da vida do artista.

Antes de fazer uso da ferramenta midiática que permitiu aos jogadores projetarem suas imagens, eles deveriam aceitar o termo de conduta⁷. Em seguida, passavam a próxima fase. A participação anônima afasta a possibilidade de identificação do olhar. Os posicionamentos políticos e estéticos dos jogadores permitiram a digitalização de imagens que proporcionaram o dissenso entre os usuários. Pelo menos enquanto conteúdo e forma. Simulações de pênis e vaginas dividiram espaço com figuras de cachorros e paisagens. Tais imagens díspares contaram histórias⁸.

⁷ Texto do termo de conduta na íntegra: "Atenção - Esta é uma produção acadêmica de cunho artístico. Ao clicar *CONCORDO* você estará aceitando a exibição de imagens que podem conter conteúdo explicitamente violento, sexual e/ou preconceituoso. Caso tenha menos de 18 anos só deverá acessar o site com autorização dos pais ou responsáveis. O autor se isenta de qualquer responsabilidade pelo acesso indevido, a partir da declaração representada pela concordância deste acesso. Está isento, ainda, pela disponibilização de conteúdo indevido, por parte dos usuários do site."

⁸ Os vídeos dos três dias de ato artístico estão disponíveis no endereço <http://livestream.com/pirei>

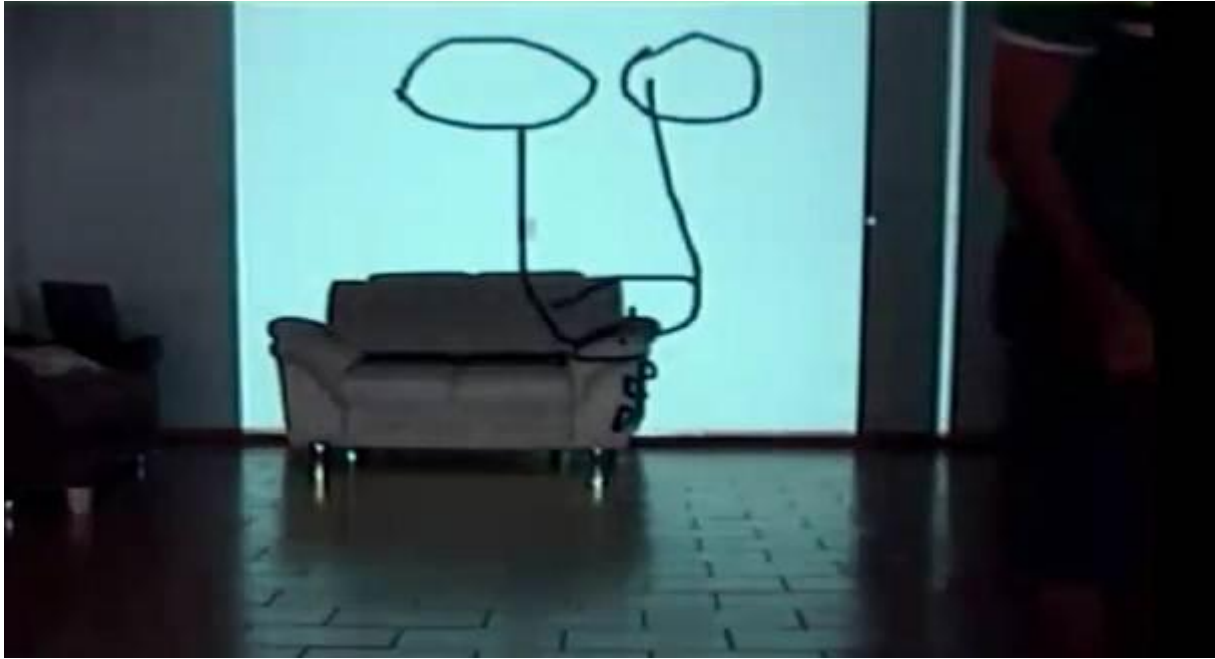


Figura.05



Figura.06

Pelas entrelinhas narradas, pensadas e imaginadas

Essas narrativas permitiram demonstrar que as imagens são cada vez mais utilizadas como indicadores na construção de nossas identidades e do tecido social. Historicamente para controlar as insurgências oriundas da classe operária durante a Revolução Industrial, a Igreja influenciada pelas reformas do Iluminismo (DUNCUM, 2011), dividiu o seu poder com a instituição família através da figura patriarcal. Esta era, portanto, a

referência tradicional de autoridade que ditava o comportamento das pessoas até então. Com a revolução das tecnologias da informação e comunicação a orientação pela mídia e seus entremeios permitiram que as referências históricas de autoridade se dissolvessem. Estes espaços de costumes, vivências e orientações tradicionais perderam força com a nova forma e possibilidade dos sujeitos se posicionarem e de como eles são sensibilizados.

A modificação desses espaços e hierarquias sociais, bem como o comportamento dos sujeitos sociais, está diretamente ligada à transformação do sistema econômico. A economia capitalista se baseava principalmente na produção de bens utilitários, como roupas, mesas, cadeiras, veículos etc. Mas hoje, nos países que detém prioridade nas relações de poder, a plataforma de produção está baseada em bens simbólicos e serviços culturais. A responsabilidade de se produzir bens comunitários mudou-se para os países periféricos como a China (Ásia) e o Brasil (América do Sul).

Para que a máquina do atual cenário do sistema econômico consiga se sustentar ela precisa se expandir. Os aparatos midiáticos, como a televisão, foram meios eficientes para que a vida social se tornasse cada vez mais mediada pelo mercado global de imagens, estilos, e desejos que funcionam como combustíveis para o funcionamento da economia capitalista. As imagens passam a funcionar como vetor para acessar os sujeitos e manter a relação de poder através desses bens simbólicos.

Esse vetor cria condição favorável para que áreas tradicionalmente não comerciais se tornem mercadorias. São vários os interesses que permeiam os espaços do lado de dentro do muro das escolas, por exemplo. É no cerne da construção da concepção crítica e da formação do olhar do cidadão que agem os processos ocultos. São figuras que exibem jogadores de futebol ou princesas de desenho animado, mas relacionam mais com anseios e afetos do que com conteúdo dessas imagens.

Esta condição nos remete ao pensamento de Brea (2010) sobre o regime escópico estabelecido na contemporaneidade e aos quais tais bens simbólicos, como anseios e afetos, estão submetidos. Tal regime funciona com a premissa de que sempre há algo além da imagem com que se pode relacionar. São potencialidades de diálogos ou até mesmo de mecanismos ocultos que só se tornam palpáveis quando se enxergar além do óbvio. Sobre o regime, Brea (2010) descreve:

Podríamos describir tal régimen escópico como uno de "inconsciente óptico", dominado por la convicción de que siempre hay algo "que no vemos" en lo que vemos, o más exactamente algo que no (sabemos que) conocemos en lo que vemos.

A pertinência da discussão promovida por Brea pode ser observada na obra de Jeffrey Shaw, *The Golden Calf*. O Bezerro de Ouro⁹ é uma obra da área de arte e tecnologia composta por um monitor digital e um pedestal branco, simples, sem ornamentos ou características que possam lembrar algum movimento artístico específico ou obras vinculadas ao caráter religioso do título *O Bezerro de Ouro*. O usuário é convidado a interagir com a obra apontando o monitor para o pedestal vazio. Dessa forma, quase que magicamente, o Bezerro de Ouro surge na tela do monitor.



Figura.07



⁹ Tradução livre;

Figura.08

À medida que o usuário vai se afastando a imagem fica menor. Se ele aproxima o visor do pedestal, a imagem aumenta de tamanho. O usuário pode rodear o artefato digital e conferir a estátua por todos os ângulos. O curioso nesta obra, é que se o usuário se aproximar bastante do objeto projetado na tela do monitor, ele pode atravessar a barreira que simula o material que contorna o bezerro e desta forma, acessar o interior da obra. O que Jeffrey Shaw nos revela ao adentrarmos no espaço interior do Bezerro de Ouro se assemelha ao que encontramos no mundo natural ao se olhar para o pedestal, a ausência de algo. Mas tal *falta* é o pretexto para que o usuário, com suas vivências e experiências, possa completar o sentido ou dar outros sentidos para a obra em questão. Entretanto, ao se falar dos *mass media*, o manuseio desses espaços a serem completados pela subjetividade do sujeito social caí nas amarras e interesses de mecanismos escusos que trabalham na intenção de escravizar seu usuário/consumidor.

Normalmente tem-se como objetivo, ao assistir à televisão, o conteúdo programático. Porém, os programas são realizados em um formato que direciona os espectadores ao conteúdo publicitário contido neles. Seja em *brakes* programados, os famosos blocos de intervalos comerciais, ou o comercial feito dentro do próprio programa. Um personagem de novela ao citar que faz uso de uma determinada marca de condicionador para cabelos, imputa uma relação direta da imagem do produto na história ficcional com o produto no cotidiano dos expectadores. A televisão se sustenta como agente cultural porque a publicidade mantém a estrutura.

Nessas condições, analisa Stuart Hall (2011, p.75) que "somos confrontados por uma gama de diferentes identidades (cada qual fazendo apelos, ou melhor, fazendo apelos a partes de nós), dentre as quais parece possível fazer uma escolha". Percebe-se que as imagens são essenciais não somente para a manutenção da relação de poder, mas que essa luta acontece de modo escuso ao olhar ingênuo ou descautelado. Um *supermercado cultural* (HALL, 2011, p.75) que possui prateleiras lotadas de bens dos mais variados locais do globo, mas que não possuem em seus rótulos as orientações sinceras de seus produtores.

Entretanto é razoável analisar outras possibilidades que os artefatos midiáticos oferecem à sociedade além de vender cerveja e outras coisas de que as pessoas não necessitam. Marshall McLuhan, em seu livro *O Meio é a mensagem*, imaginou um mundo onde as culturas locais seriam subordinadas ao estilo internacional das mídias em massa (MIRZOEFF, 1999, p.101). A ideia de *vila global* de McLuhan (2011) é insuficiente para descrever os complexos processos que constituem tais mídias em massa. A possibilidade de ser transportado para outro lugar, para onde normalmente não seria possível ir, fez a

televisão ter sucesso como um canal midiático que possibilita oportunidades e experiências transculturais. A sensação de conquista da liberdade de trânsito, tão desejada pelo sujeito vagabundo descrito por Baumam (2005).

Essas imagens, situações, espaços ou sensações que não são reais, mas parecem ou possuem o potencial de ser, podem ser chamadas de virtualidade. O cinema, o celular, o ciberespaço são alguns exemplos do que é permeado pela virtualidade. Quem nunca se imaginou no lugar de algum personagem do cinema? Quem nunca desejou viajar depois de ver uma foto de paisagem que o apetece ou até mesmo sentiu fome depois de ver um dos vários programas culinários que passam na televisão?



Figura.09

Essas relações já aconteciam muito antes do uso dos aparatos computacionais que oferecem, em um primeiro momento, uma versão interativa da virtualidade. A ideia é ainda mais evidente se compararmos a virtualidade à imagem dialética oferecida pelas obras de artes plásticas, por exemplo. O olhar sobre essa versão interativa ainda é marcado pelas mesmas condições hierárquicas que definem o suporte tradicional. A construção de planos, profundidade, perspectiva e iluminação que residem na intervenção artística de Michelangelo na Capela Sistina foram metodicamente aplicadas para que pudessem imergir o freqüentador nas histórias bíblicas. As imagens podem ser observadas de qualquer posição no interior da capela e dessa forma o mundo natural tridimensional se transforma no mundo polidimensional do eu interior.

Porém, a virtualidade não é um lugar inocente (MIRZOEFF, 1999, p.91). É nas complexas relações culturais entre passado e presente, global e local que acontecem as práticas

culturais da contemporaneidade permitindo, que se conceba o título paradoxal de *realidade virtual*. Quanto mais real pareça, mais interessados na virtualidade as pessoas ficam. O *site*¹⁰ do Vaticano permite com que o usuário vivencie uma visita à Capela Sistina por meio de uma imagem em 360°. Uma das condições disponibilizadas durante a visita é a capacidade de ampliar a imagem em uma proporção não possível ao olho humano incompatível com a posição que o visitante teria se estivesse pessoalmente dentro da capela.

A possibilidade de fixar o movimento através de registros fotográficos e cinematográficos foi que marcou a sociedade Moderna. A câmera obscura literalmente revela em filme características e situações peculiares da vida que era resguardada exclusivamente a memória humana. O homem domina o tempo diminuindo ou acelerando narrativas sob a condição de imagens técnicas. Imagens que revelam mundos e desnudam os olhos, que rompem as barreiras impostas ao corpo e, sobretudo, possibilitam a projeção de outras histórias.

Tais perspectivas na contemporaneidade conquistam cada vez mais espaço no cotidiano das pessoas. As superfícies digitais, painéis e telas nos seduzem a todo instante. Da documentação feita pelos irmãos Lumière da chegada de um comboio à estação de *La Ciotat*, que assustou inúmeros expectadores pelo caráter inédito e realista, aos traquejos ficcionais da vida íntima no *Big Brother*, real e virtual se entrelaçam na estruturação de novas condições sociais e ambientes culturais. São os ambientes criados pelas redes telemáticas que fazem com que todo mundo receba uma quantidade colossal de informação (FLUSSER, 2008, p.85), ao mesmo tempo estando em qualquer lugar.

¹⁰ <http://abre.ai/capelasisitina> - acessado em 28/10/2011;

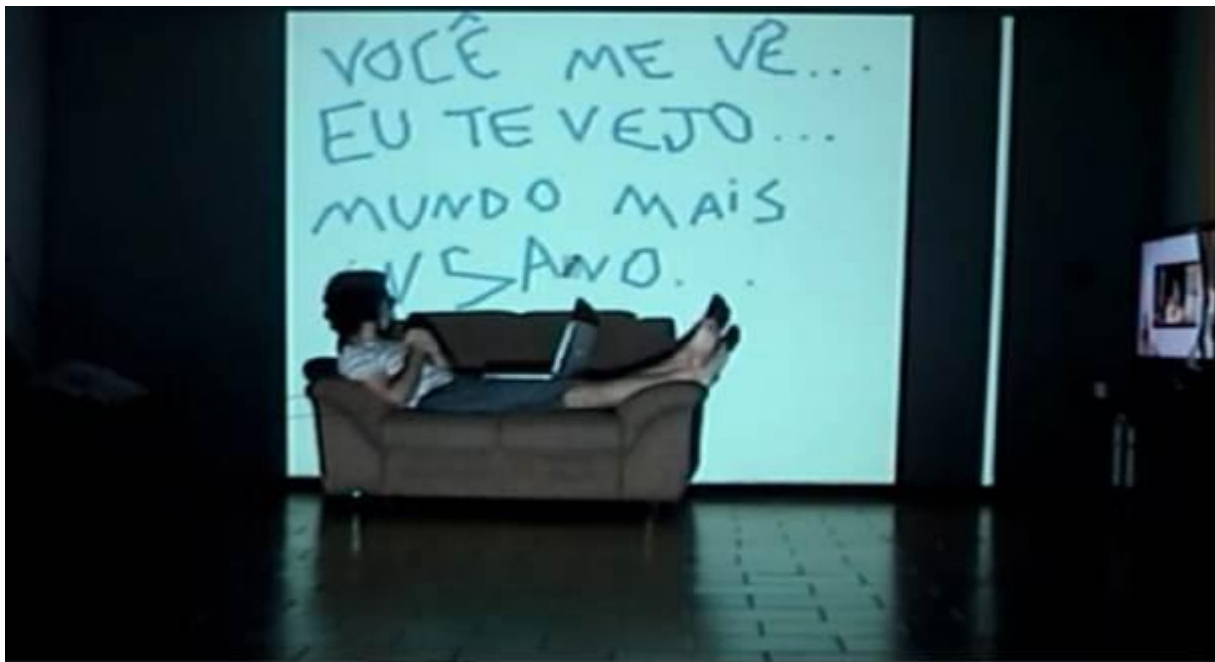


Figura.10

De algum canto do mundo para um mundo sem cantos

O computador está presente nos mais variados e peculiares espaços. A estratégia da máquina econômica galga ambientes prometendo por meio de artefatos tecnológicos melhorar a vida das pessoas, afinal, não é necessário mais sofrer para estacionar o carro em vagas de difícil acesso, o computador de bordo estaciona automaticamente para você. Porém essas facilidades não escapam ao crivo do olhar crítico. O computador e todo derivado dos processos tecnológicos que ocorrem no interior das *caixas pretas* (FLUSSER, 2008), sensibilizam e conquistam legiões de seguidores oferecendo soluções para os mais variados problemas do cotidiano. Portanto:

A era pós-industrial tem no computador o ícone das tecnologias da informação e comunicação (TICs). As TICs caracterizam-se por acelerar a velocidade do homem no espaço e no tempo, dotando-o da simultaneidade das imagens e dos simulacros que preenchem os vazios de suas distâncias e os pesos de suas aproximações. (MARTINS, 2009, p.05)

Ao considerar essa questão, é possível pensar em uma em uma sociedade de pós-tradição? O homem pós-histórico sobrevive em um contexto onde as antigas referências tradicionais não se sustentam mais. A condição de usuário passivo das redes telemáticas permeou o comportamento do sujeito em um ambiente de proliferação de imagens. Respostas tentadoras são oferecidas através dessas imagens que normatizam e localizam os olhares alheios. Soluções fáceis e acessíveis que em grande parte inibem ou atrofiam

a habilidade orgânica de pensar e de criar dos seres humanos. Os *media* se transformam na referência para o posicionamento das pessoas.

No posicionamento pessimista de que não se convive com as tecnologias, mas que se vive para elas, abordado também por Flusser (2008), o projeto artístico Casa_Comigo pressupôs, portanto, uma ação envolvendo a relação dialógica dos usuários anônimos com as imagens técnicas por eles imaginadas. Uma tentativa de compreender o olhar ansioso do expectador em materializar suas intenções no vídeo transmitido ao vivo. Olhar esse cobiçado pelas imagens que seduziam e incentivam outros jogadores a alimentarem a performance com figuras que se amparavam digitalmente na parede.

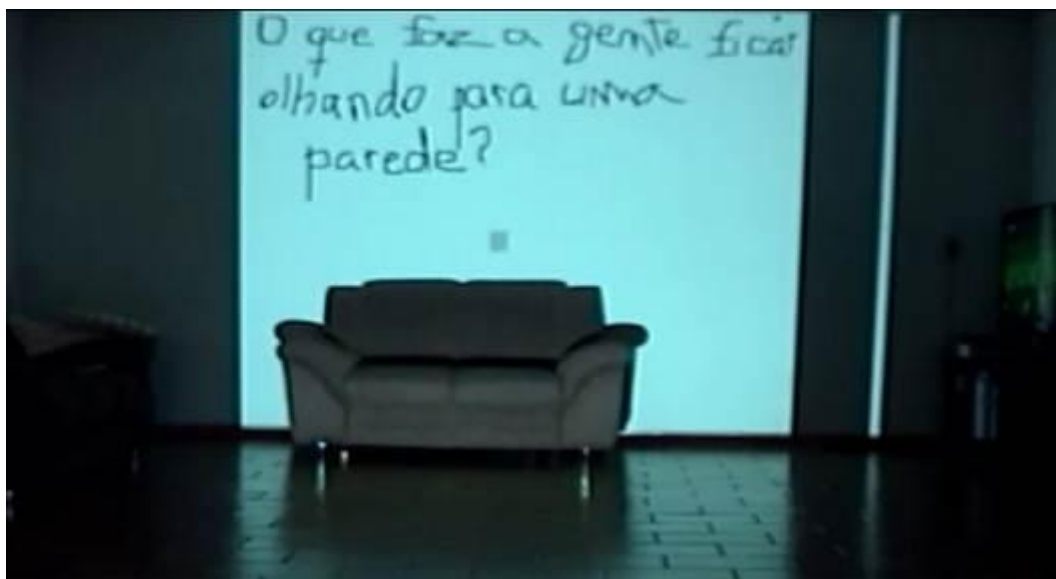


Figura.11



Figura.12

As imagens técnicas formavam incessantemente o repertório permitido pelo jogo Casa_Comigo. Dentro das regras que orientam e definem possibilidades, pensamentos e intenções se transformam em imagens e estas por sua vez são contextualizadas em outras imagens transmitidas *frame*¹¹ a *frame* através do vídeo. Imagens essas que ao serem imaginadas pelos jogadores só são possíveis através de artefatos tecnológicos compostos por cálculos lógicos também conhecidos como algoritmos.

Estes algoritmos orientam pontos que, semelhantes aos grãos de areia, são metodicamente programados em grande quantidade a simular e representar o mundo natural em superfícies imaginadas, em telas. Imagina-se que um grão de areia, sozinho, não é passível de dar forma ao que se percebe como uma duna. Talvez se o observador estiver distante da duna, ele possa compreender que ela, em sua totalidade, é visualmente um ponto só, como uma pedra. Uma imagem de formato sólido. Ao aproximar-se do objeto torna evidente que a duna é formada de incontáveis grãos de areia, em sua maioria quartzo, que arquitetados pelo vento e desfragmentados pelo chão formam as paradisíacas praias de Genipabu em Natal – RN.

Estes *pixels* impalpáveis e indivisíveis só podem ser agrupados por programas e operações abstratas. Essas condições formam as “projeções, imagens técnicas, hologramas: simulacros de linhas, planos, volumes” (MARTINS, 2009, p.03) que pretensiosamente projetam cenas e visões pré-programadas em um universo imaterial. Programas que suscitam desejos através da promessa de simular a materialização de bens simbólicos. São essas imagens eficientes derivadas da codificação simbólica baseada em códigos estabelecidos que alimentam a efemeridade do sistema. O palpável se faz em via única na relação de poder que decodifica interesses. Através desse vetor tem-se aos olhos e não às mãos.

O principal caminho teórico/filosófico que auxilia a reflexão dessas complexas relações abordadas neste artigo será trilhado com algumas leituras de Vilém Flusser. Tal posicionamento funciona como um guarda-chuva que protege e permite seguir pela estrada do cotidiano em dias tempestuosos.

Embora seja, frequentemente, referido como filósofo dos novos meios de comunicação na sociedade tecnológica, as motivações de Flusser não estavam exatamente nos *media*, mas nos seres humanos, sua habilidade para criar e pensar, para mudar a si

¹¹ Menor unidade de tempo em um vídeo. Um *frame* ou quadro, em português, é composto por uma imagem fixa. As junções dessas imagens criam sensação de movimento e dá base a construção do tempo. Geralmente no cinema usa-se 24 quadros para formar um segundo. Na TV aproximadamente 30 quadros formam um segundo.

mesmos e ao mundo à sua volta. Alguns estudiosos o tem considerado um dos pensadores cuja obra se perfilaria precocemente aos estudos culturais. (MARTINS, 2009, p.2)

Sob esta proteção é montada a lente pela qual se analisa o contexto histórico que faz o homem percorrer o caminho do concreto ao abstrato e posteriormente do abstrato ao concreto. São quatro as condições que determinam os passos rumo à abstração da dimensionalidade do mundo (FLUSSER, 2008, p.14) e revelam a contradição dos anseios humanos. Primeiro a capacidade de fixação por meio da manipulação dos volumes, a criação de objetos. Com as mãos, agora habilidosas, pôde-se abstrair o tempo. O próximo passo foi fixar a visão e a memória por meio das imagens. A pintura retirou toda a profundidade que construíam a cena do mundo natural orientado os sujeitos freqüentadores desse espaço por projetos. Bi-dimensionalisou-se o universo. No máximo imagens em perspectiva na melhor das perspectivas e más intenções.

As outras duas formas de abstração são as mais recentes temporalmente. Martins (2009, p.03) orienta que a necessidade de explicar a imagem embasada na linearidade histórica e no pensamento científico exige a sistematização dessas explicações em fios, linhas e outras formas. O universo textual surge respaldado pelo penúltimo anseio do homem no caminho para o universo zerodimensional.

A radicalidade do homem histórico ao agarrar-se ao projeto de alcançar o núcleo do pensamento conceitual provocou o "esgarçamento" e o desfazimento desses fios (textos). Portanto, são rompidos os colares unidimensionais efetivando assim a quarta abstração das dimensões. (MARTINS, 2009, p.03)

Compreende-se esta quarta abstração como o universo nulo-dimensional. O conhecido mundo dos símbolos digitalizados que operam na formatação deste artigo enquanto é pensado, estruturado, escrito e provavelmente quando for lido. Agem também na vida principalmente na perspectiva do jogo segundo Flusser (2008). Os jogos, que podem ser abertos ou fechados, possuem estruturas que orientam os jogadores sendo que:

para ser jogador, é condição de participação estar pronto a aceitar o repertório e a estrutura do jogo, e a brincar com os outros. Também é possível participar em mais de um jogo, o que implica na prontidão para abandonar um conjunto de repertório e estrutura para aceitar outro. Ou seja, é necessária uma flexibilidade para a substituição dos conjuntos de regras em pauta. (MARTINS, 2009, p.04)

Os jogos fechados são àqueles que possuem regras e repertórios fixos. Pode-se pensar no *Truco*, um jogo de baralho, onde apesar da aptidão de um jogador enganar o outro por meio do olhar e do blefe ser essencial, a estrutura do jogo será sempre a mesma e o número de possibilidades de jogada limitadas. O jogo aberto possui dinâmica contrária. A vida, as relações sócio-culturais, bem como as artes e as línguas podem ser consideradas como tal. O *Casa_Comigo* é uma tentativa de se mascarar um jogo aberto, onde apesar das possibilidades serem finitas, existe a potencialidade para se expandir em dimensões indefinidas através do fluxo de diálogos que as imagens tem o poder de permitir. As habilidades técnicas podem ser previstas devido à limitação da ferramenta, mas o artista-autor não possui capacidade de prever o desdobramento que conteúdo do jogo pode gerar.

A performance foi realizada na premissa de que a maioria dos usuários não tinham conhecimento dos processos que possibilitavam a projeção de imagens durante o ato artístico. A condição de jogador passivo, potencializada pela emancipação do olhar crítico pelos aparelhos, libertou-os para a superficialidade. Inicialmente as imagens travavam batalha para ganhar espaço e tempo na projeção como imagens-monólogos e imagens auto-referenciáveis. Estas figuras não diziam e não pretendiam dizer algo que fizesse amarras coletivas ou que causassem um (in)cômodo e desejado transtorno criativo.

Ao mudar de posição, saiu da zona de sombra do sofá e sentou no outro em frente ao projetor, o autor-artista causou ingenuamente uma alteração na manifestação de imagens. O reflexo brilhante imputado pela luz ao artista permitiu revelar um dos processos que funcionava disfarçadamente aos expectadores. Com a atenção voltada para a possibilidade de interação com esse novo elemento, às imagens *monológicas* passaram às imagens que pretendiam o diálogo. Inicialmente com o artista, posteriormente entre elas e com o artista e finalmente somente entre elas.

O gatilho foi orientar o olhar do jogador para atender os interesses ocultos do artista. O brilho e o alto contraste observados pelos usuários fizeram com que eles, de forma deslumbrada, alimentassem durante horas a estrutura artística da obra. Esta experiência enfocou a importância dos programadores de imagens (FLUSSER, 2008, p.36) na sensibilização e sedução dos navegantes incautos. Por meio do deslumbramento os jogadores foram orientados a “estar” na sala de estar. E lá sentiram como se estivessem.

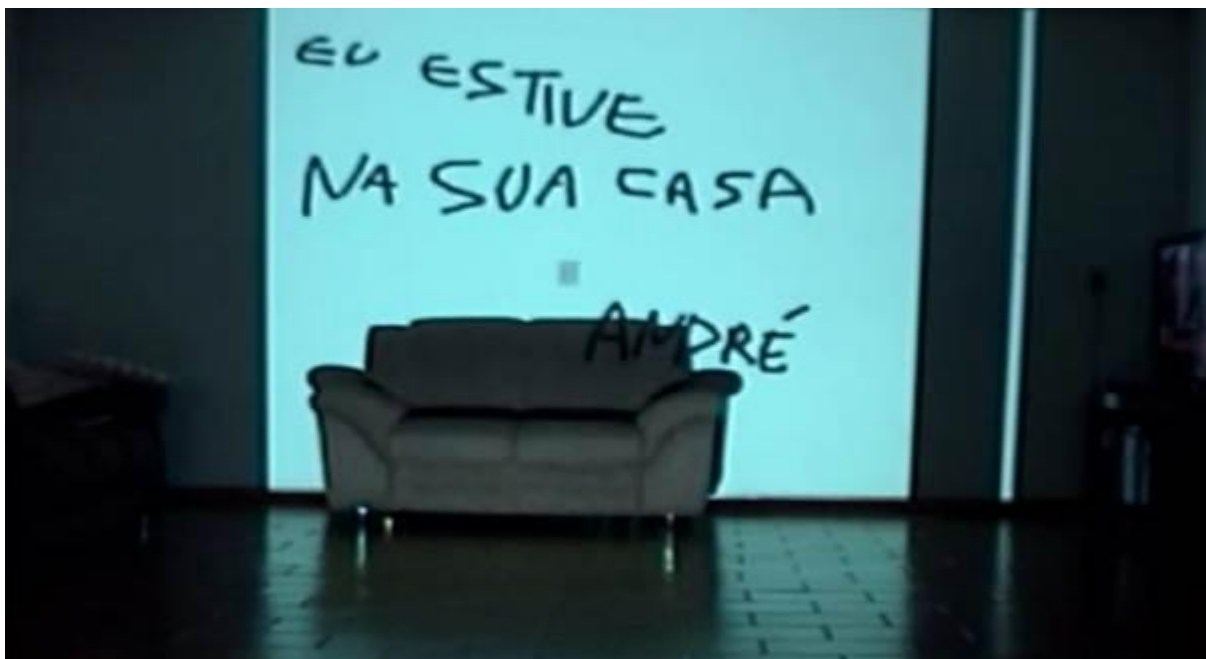


Figura.13

A descrição textual e os vídeos que rodam como plano de fundo, a introduzir o Casa_Comigo, transmitem uma informação ingenuamente leviana:

(...) Uma espécie de Grande Irmão, você-voyeur, anônimo e ao mesmo tempo onipresente, observa seguro de sua privacidade, uma sala com dois sofás e uma televisão. Na ânsia de invadir o espaço doméstico, o canto íntimo do performer, e transformar o privado em público, tem em mãos uma ferramenta para projetar e compartilhar seus pensamentos, traumas, alegrias, ironias ou tudo aquilo que o concretiza como "humano". (CIRINO, 2011)

O usuário é levado a acreditar que compartilha experiências em um ambiente íntimo. De fato, o jogador possui acesso a uma pequena parte do espaço doméstico, mas que não revela as reais vivências do autor-artista mesmo porque, deslumbrado, o expectador não percebe que o protagonista é um artista que encena a sua participação na tela do vídeo.

É este envolvimento emocional que efetivamente causa a proximidade com o objeto representado e sua representação, reduzindo a criticidade da abordagem. Em outros termos, há um ofuscamento, identificado aqui pelo excesso de informações ditas novas (...) seja pelo impacto causado pelas imagens que seduzem o olhar, pela sua característica de luz emitida, algo identificado pelo termo deslumbramento. (ROCHA, 2011, p.03)

O excesso de luz e/ou de informação pode causar ofuscamento não somente visual, mas sobre a orientação e direcionamentos a serem tomados. O brilho seduz o olhar localizando-o em determinada orientação como são os vagalumes atraídos pela luz da lamparina, mesmo que chegar ao ponto de atração signifique o fim. “De fato, quando estamos focados em determinadas informações, ficamos cegos a outras, ainda que estejamos diante delas” (ROCHA, 2011, p.03).

O raciocínio é especulativo, mas permite uma aproximação simples. De certa forma, a estética das *coisas* brilhantes e coloridas possui base na evolução biológica com a premissa de que o brilho é atrativo. A necessidade fisiológica de procurar por água, por exemplo, pois a superfície brilhante nos permite vê-la através da grama ou lugares que normalmente não a veríamos. Os metais preciosos, brilhantes e raros, sempre possuíram valor atrativo.

Esta atração pode ser usada para a construção de uma rede telemática que beneficie democraticamente as pessoas. Os programadores de imagens podem auxiliar a trazer nível de consciência aos jogadores, mesmo que por meio de deslumbramentos e encantamentos. Uma tentativa de fazer valer o ausente posicionamento crítico e profundo na politização das imagens que ocultam processos escusos. Alguns caminhos indicam que através do humor, do olhar incomodado e de brincadeiras pode-se encontrar terreno fértil para iniciativas potencialmente criativas e coletivas.

Nessa toada o fim da conversa *fiada*

A empresa norte-americana *Google* tem divulgado na internet e nos veículos televisivos tradicionais do Brasil uma campanha com o *slogan* *A internet é o que você faz dela*. O objetivo dos comerciais é ampliar o uso do navegador *Google Chrome* e fortalecer a marca da companhia no mercado brasileiro. Em um dos vídeos da campanha, intitulado *Querida Sofia*, uma personagem cria após o nascimento de sua filha um email para ela. As cenas seguintes narram de forma documental a trajetória histórica de Sofia por meio de e-mails endereçados à criança pelo pai. O conteúdo desses e-mails entre textos e anexos, revelam as intimidades do cotidiano desses sujeitos. Fotos do nascimento da personagem, vídeos do primeiro sorriso, de uma aula de balé e da primeira troca de dentição de Sofia compõem o conteúdo familiar das correspondências eletrônicas. O comercial termina com uma declaração do pai à Sofia. Ele diz que espera ansiosamente o dia em que ela possa acessar tais documentações e vivenciar com ele os sentimentos adquiridos no decorrer do registro. A imagem é cortada e sequencialmente é exibido o *slogan*.

O mote da campanha é baseado na tentativa de humanizar e familiarizar o produto *Google Chrome* aproximando-o da história e cotidiano das pessoas. As imagens são especificamente produzidas e organizadas de modo a sensibilizar o expectador. Tal situação induz o sujeito observador, com suas próprias histórias, assumir as histórias cênicas e identidades ficcionais dos personagens. Portanto, residem na intenção da empresa a tentativa de se criar laços que permitirão através do afeto acesso direto aos sentimentos, aos desejos e aos anseios das pessoas. Em outras palavras, conhecerão intimamente os seus consumidores e prováveis consumidores.

Essas estruturas são eficientes ao tentar criar pontes que conectam histórias e interesses diversos. São incontáveis as pessoas que compartilham, a partir do ponto de imobilidade e do conforto e segurança de seus lares, informações e imagens que nada movimentam a potencialidade de criação coletiva. Funciona ao contrário. Essas imagens alimentam os bancos de dados de empresas que se aproveitam dessa fragilidade para seduzir um número maior de usuários.

Por mais que a televisão permita a discussão de questões que nunca seriam abordadas no seio das famílias tradicionais (MIRZOEFF, 1999, p.98), ainda sim os programadores de imagens cedem aos interesses individuais que em nada acrescentam à possibilidade de um cérebro cósmico (FLUSSER, 2008). A construção de imagens que constituem meios efetivos no estabelecimento de relações dialógicas entre as pessoas fica a cargo da disposição de um novo engajamento político. A intenção não é lutar contra as imagens, mas sim inverter a função que elas possuem atualmente em uma sociedade pós-moderna. Usá-las mais como diálogo do que discurso.

Mesmo que possa parecer utopia, a visão romântica de Flusser (2008) sobre a conscientização dos programadores, fotógrafos, trabalhadores das caixas pretas e trabalhadores da imagem não está de toda desacompanhada. Surgem em ambientes que permeiam o campo dos estudos culturais e da cultura visual, estruturas e jogos que primam pela sistematização e síntese da informação. Emerge, aos poucos, um novo nível de consciência, o nível da criatividade consciente (FLUSSER, 2008).

Essa criatividade se espalha pelas aberturas e rachaduras criadas nos ambientes rígidos da academia e se fundem aos interesses libertários que transitam cautelosamente pelas ruas, pelas instituições e pela vida. O *homo ludens* (FLUSSER, 2008) há muito superou o *homo faber* que se importava com a capacidade de se fixar volumes percebidos pelos olhos e dominados pelas mãos. O universo zerodimensional pode ser ocupado por esses jogadores conscientes e cabe a eles confeccionarem os mapas e pontes que conectam em uma relação dialógica outros jogadores distantes pela imensidão do vazio sem fim do universo dos *pixels*.

A imagem por si não significa possibilidade de diálogo. É conversa *fiada* (FLUSSER, 2008, p.85), onde a informação por ela mesma se iguala ao status da arte pela arte. Informação redundante não gera processos realmente coletivos e colaborativos, já que não há o que se acrescentar. Os atuais aparatos tecnológicos foram concebidos para atender demandas pré-estabelecidas e para constituir visualidades programadas para divertir e falsear sentimentos e subjetividades. Entretanto é do sujeito social enquanto agente cultural, munido de olhar crítico e ferramentas como a cultura visual, a responsabilidade de interpretar e possibilitar tais imagens, contextos e mecanismos a fim de transgredir um sistema fortemente estabelecido para um verdadeiramente coletivo e colaborativo. É necessário resistir. É importante se arriscar.

O Casa_Comigo foi um jogo que se sustentou na tentativa do diálogo lúdico com vários jogadores através das imagens por eles imaginadas. Uma aventura pela sobrevivência na difícil tarefa de em um universo extremamente abstrato materializar vários "eu" em "nós". Amarras que fortificam os laços de resistência e possibilitam experiências verdadeiramente coletivas, cósmicas. Tais como os plânctons, que aos milhões são arrastados e resistem aos movimentos imprevisíveis das águas, e mesmo com perigos eminentes saem das profundezas abissais do oceano na dança naturalmente articulada para a sobrevivência. São grãos, minúsculos. São concretamente vida em pontos.



Figura.14

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi/Zygmunt Bauman**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2005;

BREA, José Luis. **La crítica em la era del capitalismo eletrônico**. Disponível em: <http://www.agenciacritica.net/criticaeck/> . Acessado em 27/02/2010;

CIRINO, Renato. **Casa_Comigo**. Performance artística. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. UFG: Goiânia, 2011;

DOS SANTOS, Laymert G. **Cultura digital.br** / organização Rodrigo Savazoni, Sergio Cohn. - Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009, pag.284-293. Disponível on-line em: <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>

DUNCUM, Paul. **Uma história da estética popular**. Palestra. Transcrição: Renato Cirino. Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual. UFG:Goiânia, 2011;

FLUSSER, Vilem. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008;

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2011;

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual**: transformando fragmentos em nova narrativa educacional. Porto Alegre: Mediação, 2007;

MARTINS, Alice Fátima. Imagens técnicas: questão de vida ou morte no vazio sem dimensões. In: **Revista VIS (UnB)**. Brasília: ED. BRASIL, 2009, v. 8, n. 1, p.121-127;

MARTINS, Alice Fátima. Da educação artística à educação para a cultura visual: revendo percursos, refazendo pontos, puxando alguns fios dessa meada. In: **Educação na cultura visual: narrativas de ensino e pesquisa** / Raimundo Martins e Irene Tourinho (orgs). Santa Maria: Ed. da UFMS,2009, p.101-117;

MCLUHAN, Marshal; FIORE, Quentin. **O meio é a mensagem**. Rio de Janeiro: Imã Editorial, 2011;

MIRZOEFF, Nicholas. **An Introduction to Visual Culture**. Londres/Nova York: Routledge, 1999;

MOXEY, Keith. Estética de la cultura visual em el momento de la globalización. In: **Estudios Visuales**: la epistemologia de la visualidade em la era de la globalización / José Luis Brea (org). Madrid: Akal Ediciones, 2005, p.27-37;

ROCHA, Cleomar. Deslumbramentos e encantamentos: estratégias tecnológicas das interfaces computacionais. In: **Revista Zona Digital**. Ano I, n. 1. Disponível on-line em: <http://bit.ly/sB3hKa>. Acesso em 20/09/2011;

TOURINHO, Irene; MARTINS, Raimundo. Circunstâncias e ingerências da cultura visual. In: **Educação na cultura visual: conceitos e contextos** / Raimundo Martins e Irene Tourinho (orgs). Santa Maria: Ed. da UFMS,2011, p.51-68;