

FRAME(D).

A LÓGICA DA VISÃO ¹

Catarina Moura

Universidade da Beira Interior

LabCom

Quando, em *De pictura*², Leon Battista Alberti (1435) instrui os pintores a considerar o quadro como uma janela aberta, mal podia imaginar que, juntamente com a perspectiva, estava a instalar na cultura ocidental uma sólida tradição de relação com a imagem em função não só desse formato, mas também dessa ideia de abertura a um outro espaço e, paralelamente, de fronteira. Começa aí o movimento de passagem de uma cultura fundada na escrita e numa lógica do mundo enquanto algo que nos é narrado, para uma cultura que favorece a imagem e a lógica de um mundo que nos é mostrado – em janelas a que, agora, chamamos ecrãs (Kress, 2006).

Quanto mais tempo passamos a olhar para os ecrãs – de televisão, cinema, computador ou telemóvel -, mais a compreensão dessa moldura (ou *frame*) se torna tão importante como a compreensão do que ela nos mostra. “O ecrã tornou-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável na nossa relação com o mundo e com os outros. Foi penetrando no nosso espaço vital de modo diverso, ganhando em presença simbólica o que tem vindo a perder em espessura material” (Pinto-Coelho, 2010: 19). É, por isso, fundamental que nos interroguemos sobre o ecrã, que o ponderemos enquanto objecto, lugar, suporte e veículo,

¹ Artigo publicado originalmente em Babo-Lança, I. (Org.), (2011). *Dimensões do Acontecimento. Configuração, mediação, tempo e experiência*, Caleidoscópio – Revista de Comunicação e Cultura, No 10, Edições Universitárias Lusófonas, pp. 163 – 173.

² Tratado publicado por Leon Battista Alberti em 1435, no qual apresenta a primeira definição científica da perspectiva e da pintura narrativa, salientando a dimensão intelectual da actividade pictórica. Homem da Renascença (além de teórico da arte, Alberti foi pintor, escultor, arquitecto, matemático, arqueólogo, urbanista, físico, químico, músico – um verdadeiro “homem universal” e símbolo da elite da época), as suas pesquisas levaram-no a partilhar os princípios defendidos por Brunelleschi, preocupando-se com o estudo das proporções, a geometrização do espaço e da perspectiva, fundindo ciência e arte através da matematização dos princípios aplicados.

analisando as suas possíveis implicações não só no modo como comunicamos, mas também como acedemos ao mundo e nos ligamos aos outros – ou seja, que o ponderemos enquanto algo capaz de formar, conformar e, eventualmente, deformar a experiência. Pensar o ecrã é, portanto, inevitavelmente, pensar a mediação e, através dela, a ligação e a representação enquanto estruturas cognitivas e constituintes.

A mediação remete-nos para a operação em que um meio se assume como intermediário na união de dois termos distintos e, eventualmente, opostos, interpondo-se entre as duas partes sem se confundir com nenhuma delas. A técnica, o objecto técnico, é o mediador que a modernidade privilegia e consagra como motor de uma visão da história imbuída de um optimismo civilizacional assente na evolução, no progresso e numa abertura ao futuro que deve muito à crença judaico-cristã no *eschaton*, num percurso orientado para um fim e expectante no cumprimento das promessas divinas. Da ancestral invenção do alfabeto às *máquinas da visão* (Virilio, 1998) que povoam a nossa contemporaneidade, a lógica tem sido, sempre, uma tecnológica. A técnica é, por excelência, o terreno do *logos*, da racionalidade e da ordem que ela implica. Sendo a visão o sentido mais propício à organização, até pela forma como convoca a distância e, com ela, a capacidade de perspectivar e gerar sentido, é com naturalidade que visão e razão se unem no território da técnica, criando-lhe uma dimensão eminentemente visual sublinhada pela proliferação dos ecrãs. Esta dimensão visual ajuda a que a noção que temos de representação, enquanto consequência da mediação, seja ela própria tendencialmente imagética.

A representação e o simbólico são o suporte da teoria moderna da mediação. A possibilidade de controlar a experiência a partir de quadros (*frames*) criados pelo ser humano funda-se no facto de a representação permitir “operar numa segunda presença da realidade (*re*-representação), num novo modo de ser dela (...)” (Domingues, 2010: 13-14), aspecto que se reveste de maior clareza no contexto da teoria do conhecimento. “Com efeito, conhecer significa tornar presente ao espírito algum conteúdo ou realidade. É a possibilidade de a realidade exterior ao sujeito se tornar presente à consciência do sujeito.” (*Idem, Ibidem*) A representação é o trazer à presença algo ausente, tornando um segundo visível para um primeiro por acção de um terceiro. Traduz, assim, duas presenças: a do que antes estava ausente e a do que permite essa presença. Por acção da

tecno-mediação, representação é tensão, mais do que entre presença e ausência, entre presença *sobre* presença, ou seja, a representação traduz a dimensão configuradora e constituinte do terceiro elemento, instalando o simbólico como estrutura cognitiva ao propor uma orientação/direcção ao olhar e, através dele, à percepção. Ao apoderarem-se da realidade para a difundir, os meios tecnológicos transformam-na num produto das suas próprias características, *desrealizando-a* e devolvendo *outro* sob a aparência do *mesmo*.

A experiência moderna do mundo é suportada por um conjunto de artefactos susceptíveis de manipulação e transformação racionais. A proeza da modernidade foi o modo como racionalizou os mecanismos visuais (Robins, 2003) através da elaboração de *modos de ver* formais e abstractos (a *framed visibility* de que fala Anne Friedberg, 2006), fazendo com que essa experiência do mundo seja apreendida, na sua quase totalidade, a partir de um *ponto de vista* e da lógica (histórica) que lhe é imanente³ e que, na actualidade, desemboca no conceito de interface.

Interface: ligação, acesso e configuração

É fundamental, para melhor compreender as noções de ligação, mediação e representação, explicitar o conceito de interface. A importância desta clarificação advém justamente do facto de, hoje em dia, ser imediata (e precipitada) a associação da palavra interface a um correspondente material. Nesta linha de pensamento, entendemos como tal todos os dispositivos – *hard* e *soft* – através dos quais o ser humano e a máquina comunicam entre si, sejam eles dispositivos de entrada (que captam e digitalizam a informação – caso do comando ou controlo remoto, do teclado, do rato, do *scanner* ou de qualquer superfície sensível) ou de saída (que permitem a visualização da informação inserida pelos dispositivos anteriores – caso do monitor/ecrã ou da impressora, por exemplo). No entanto, o conceito de interface assume, na verdade, uma amplitude muito mais significativa, abrangendo não só o espaço cénico que (ou no qual se) objectiva o olhar, mas também todos os aspectos cognitivos e emocionais

³ A hermenêutica contemporânea compreende o carácter histórico e contextualizado da compreensão. As experiências e estruturas de pré-compreensão de cada ser humano compõem o seu horizonte, a consciência histórica que permeia toda a nossa realidade. Hans-Georg Gadamer (1997) defende, justamente, no âmbito de uma teoria filosófica da história, que a distância cronológica que separa o intérprete do seu objecto o aproxima da sua compreensão, ao permitir-lhe reconstruir o seu horizonte histórico.

da experiência que o processo de comunicação com a máquina invoca no utilizador.

A importância contemporânea das interfaces, compreensível no âmbito de uma cultura que privilegia o conhecimento e a experiência mediados por toda a parafrenália de dispositivos que o exponencial desenvolvimento técnico das últimas décadas colocou à disposição do humano, traduz-se, no limite, na possibilidade que nos apresenta de conceber integralmente não só ambientes como a própria experiência. Neste sentido, interfaces não são apenas dispositivos de ligação, acesso ou imersão, janelas através das quais podemos espreitar e interagir com o universo virtual da imagem. A interface é também e, antes de mais, um formato que se traduz num espaço mental. E é como tal que tem vindo, ao longo dos séculos, a configurar o imaginário ocidental.

Interface é, como o próprio nome indica, uma superfície mediadora entre duas ou mais entidades. A palavra 'superfície' ilustra a duplicidade deste conceito, ao remeter para uma dimensão simultaneamente háptica e óptica que nos ajuda a compreender que a ligação que a interface induz, ainda que partindo do material (aquilo que tocamos), desembocará sempre na imagem (naquilo que vemos) e, portanto, no imaterial.

É com naturalidade que a questão das interfaces conflui com a noção de ecrã, ele próprio composto por essa dupla dimensão táctil e visual, material e virtual, que configura há pelo menos cinco séculos a relação do ser humano com a imagem. Falar de ecrã, entenda-se, é falar de uma moldura, de um enquadramento, de uma janela que, desde o Renascimento, permitiu a comunicação com o universo virtual, imagético, imaginário, da representação visual.

O Renascimento humanista, que caracteriza o século XVI, tem implicações profundas na visão do mundo que instala na sociedade ocidental. Desde logo, uma visão que deixa de remeter para Deus, passando a considerar o homem como medida e referência, nomeadamente para a representação. É justamente daqui que nasce a Perspectiva, da construção da imagem em função de um ponto de fuga que mais não era que o observador. A imagem é construída para ser observada e as suas proporções são geometricamente determinadas por essa observação. A precisão matemática traz a linguagem da ciência para um espaço que abandona assim a referência divina. *A Flagelação de Jesus Cristo*, de Piero della Francesca, é exemplo disso mesmo, causando espanto e polémica ao

colocar a figura de Jesus e a própria acção que define a temática do quadro, que noutros tempos teriam ocupado a frente e o centro da composição, como elemento de fundo, obrigando o olhar a mergulhar na imagem e a procurar na profundidade por ela simulada.

A imagem persegue a realidade e desenvolve, a partir do século XVI, mecanismos geométricos que permitem recriá-la com maior fidelidade, ao explorar no espaço plano e rectangular da tela a terceira dimensão permitida pela Perspectiva.⁴ É isto que faz do ecrã uma tecnologia antiga, se assumirmos como tecnologia um mecanismo de artificialização e de manipulação da realidade inventado pelo ser humano.

Quando Pierre Lévy (1990) fala de *tecnologias da inteligência*, é justamente neste sentido de reconhecimento da capacidade criadora do ser humano a partir da sua definição enquanto animal racional. É desta racionalidade que emerge o artifício que, um dia, devém máquina, mas que começa por se manifestar enquanto abstracção e conceito – ou não fosse o alfabeto, inventado pelos gregos cerca de 700 a.C., a nossa primeira *tecnologia da inteligência*. O ecrã surge igualmente desta capacidade de abstrair, de pensar e enquadrar a realidade a partir de um ponto de vista – ou seja, de *representar*. No fundo, o que o ecrã permite é a ilusão, sustentada pela imagem e pela sua realidade material enquanto objecto, de poder espreitar para outra dimensão, para uma realidade virtual para a qual ela remete enquanto representação. Neste sentido, a interface (a que tanto podemos chamar ecrã, como quadro ou *frame*) assume-se como ligação, mais do que a um objecto, a uma experiência – ligação que, além de suporte, é sobretudo configuração. O próprio alfabeto opera a esse nível, instalando

⁴ Não surpreende que seja no século XVI que o rectângulo surja como formato para a imagem, associado à invenção da Perspectiva e à demanda geométrica norteada pelos princípios da Antiguidade Clássica revelados pela descoberta quinhentista do tratado *De Architectura*, da autoria do arquitecto e engenheiro romano Vitruvius Pollio, século I a.C.), que inspira os artistas da Renascença a criar a partir da ordem, proporção e harmonia formais que, no passado, haviam norteado as construções greco-romanas. Do tratado (dividido em dez volumes) consta a apresentação do homem vitruviano – ou homem de Vitruvius –, conceito conhecido graças à interpretação e representação que dele fará Leonardo Da Vinci no século XV (por volta de 1490) e que define as proporções perfeitas do corpo humano (de acordo com o cânone clássico) a partir do raciocínio matemático e da lógica inerente ao que conhecemos como divina proporção. Representada pela letra grega ϕ (*phi*), a divina proporção – também conhecida como razão de ouro, proporção áurea, número de ouro, secção áurea, entre outras – é uma constante real algébrica irracional que corresponde ao valor arredondado a três casas decimais 1,618 e que surge frequentemente na natureza, associada ao crescimento e à proporção. O fundamento matemático da proporção e, portanto, da harmonia leva vários artistas do Renascimento (como Botticelli, Miguel Ângelo ou o já citado Da Vinci) a aplicar a razão de ouro à imagem, procurando assim aperfeiçoá-la como reprodução fiel da realidade. Embora também tenha sido aplicada à escultura e à arquitectura, é na pintura que a divina proporção deixa um dos seus contributos mais duradouros, sob a forma de rectângulo – o *rectângulo de ouro* que o mundo ocidental perpetua como formato *default* da imagem tecno-mediada até aos dias de hoje.

com a escrita um pensamento linear que mimetiza as suas propriedades formais (a linha) e conceptuais (a abstracção). Ao favorecer a adopção de um ponto de vista único (literalmente, pois tanto a escrita como a leitura são acções essencialmente individuais e solitárias), a escrita desenvolve a uniformidade e suscita a ordenação lógica do discurso, permitindo a construção e o desenvolvimento de saberes racionais e sistematizados. Ao afirmar que o meio é a mensagem, Marshall McLuhan (1997), na esteira de Harold Innis (1951), chama a atenção justamente para o poder configurador dos meios (*o meio é a mensagem*), afirmando relativamente à escrita (ou ao que designa como *cultura tipográfica*) que a sua permanência no espaço e no tempo torna possível a formação de sociedades dispersas por extensões geográficas consideráveis, permitindo a constituição regulada de memórias externas, objectivadas (registos, inventários, arquivos) e criando condições para a extensão da cultura e para a democratização do saber. É interessante que McLuhan designe esta cultura tipográfica como visual, pois a escrita convoca, mais que qualquer outro, o sentido da visão.

A associação aqui implícita entre visão e razão (*logos*) tem vindo a ser reforçada ao longo da história. O século XVI é disso exemplo, ao tornar todas as dimensões da actividade criativa (e criadora) humana permeáveis à linguagem científica. Se Leonardo Da Vinci era simultaneamente um pintor, um inventor, um homem da Ciência, é justamente em função dessa completude intelectual que define o que entendemos ainda hoje como homem da Renascença. Também o século XVIII, iluminista e iluminado, revolucionário por definição – ou não fosse ele palco de dois momentos fundadores da modernidade: a Revolução Francesa e a Revolução Industrial – associa claramente visão, razão e conhecimento⁵, aos quais acrescenta um ingrediente decisivo: a técnica, instalando uma ideia de evolução e de progresso que passa pela gestão de todos estes elementos. O século XIX confirma o sucesso da receita com uma das invenções mais determinantes para a configuração do mundo ocidental contemporâneo: a máquina fotográfica, a que o século XX dá seguimento com o cinema, a televisão e o computador.

Herdeira directa da lógica representativa renascentista – que passa não só por enquadrar a imagem num rectângulo, mas também pela construção da mesma a partir do olhar, ou seja, de um ponto de vista, de uma perspectiva

⁵ Associação curiosa, sobretudo quando ilustrada a partir de uma outra, a que correlaciona simbolicamente a Idade Média com as “trevas”, a ausência de luz, a obscuridade, enquanto sinónimos de caos e ignorância.

-, a máquina fotográfica vem revolucionar o mundo da imagem em geral e da arte em particular, ao substituir a produção manual que, durante séculos, determinara o talento com que a realidade se vira representada e materializada. O cânone artístico vê-se comprometido no momento em que uma máquina consegue reproduzir a realidade com uma fidelidade superior à obtida pela mão humana, acrescentando ao processo um novo factor, próprio do funcionamento da máquina, com a qual o artista se via igualmente impossibilitado de competir: a velocidade.

A fidelidade da reprodução maquínica revela-se fracturante. Desde logo, para a arte, que se vê radicalmente transformada ao longo do século XX – ao ponto de vozes mais extremas a declararem morta. Libertado do constrangimento do realismo, o artista começa a explorar outras dimensões da representação, visões mais pessoais que desembocam na abstracção e conceptualização progressivas de uma prática artística cada vez menos assente no gesto, no fazer e mais na ideia, no pensar, subordinando o objecto ao conceito. Mas a fractura provocada pela máquina fotográfica sente-se no âmago da própria imagem (em geral e não exclusivamente artística) e nas expectativas que ela gera enquanto simulacro.

A relação humana com a imagem nunca foi simples, em grande medida devido à semelhança que a imagem pode ter com o objecto representado. Quanto mais realista for, maior confusão pode gerar, pois tendemos a ignorá-la no que ela é ou pode ser em si mesma, a neutralizá-la, interpretando-a como se fosse a própria realidade que representa – e não, no fundo, uma interface que torna presente essa realidade ausente, formatando-a tanto a nível material como visual e forçando o observador a vê-la segundo novas condições, próprias não da realidade, mas da imagem. O realismo da imagem fotográfica acentua-se quando o cinema lhe adiciona movimento, expondo-a de forma mais evidente na sua relação com o tempo, já que tradicionalmente foi sempre mais imediato pensá-la em ligação com o espaço – espaço este que, com a imagem cinematográfica, passa a designar-se ecrã e cujo formato oferece continuidade ao rectângulo como quadro, enquadramento.

Não é fortuito pensar uma imagem que se pretende a mais fiel reprodução da realidade a partir de duas das categorias mais importantes para a definição dessa mesma realidade – espaço e tempo -, sobretudo porque o ponto de partida dessa reflexão é justamente uma imagem produzida pela máquina – e esta realidade tecno-mediada (ou seja, difundida pelas

máquinas) cruza-se directamente com o problema que aqui nos ocupa. A transformação da noção clássica que temos de espaço e de tempo equivale à transformação do próprio conceito de realidade. Em ambos os casos, esta transfiguração é motivada pela evolução da técnica, evolução essa profundamente ligada à imagem e às máquinas da visão que povoam o mundo contemporâneo e que operam a nossa ligação a esse mesmo mundo. Esta questão torna-se tanto mais premente quanto definitiva com o aparecimento, primeiro, da televisão e, pouco depois, do computador, cuja relevância advém, desde logo, do facto de contribuírem para o desenvolvimento e expansão, não só da comunicação mediada, mas mass-mediada, ou seja, dirigida às massas – conceito que, com o avanço tecnológico, adquire uma dimensão potencialmente universal. O impacto global dos novos meios generaliza o ecrã como interface, pois tanto a televisão como o computador se definem igualmente em função desse espaço. Sucessor formal da janela renascentista, o ecrã estabelece-se, assim, como lugar onde confluem informação e imagem, fusão que o computador exponencia através da força uniformizadora do código com que programa a informática.

Definir um espaço de ligação e de acesso é também, inevitavelmente, definir um lugar para aquele que se liga e acede. A evolução destes dispositivos visuais constrói-se, desde o seu início, em função de um observador, cujo corpo e percepção se tornam parte do processo comunicativo, a partir do momento em que a imagem é construída para e em função dessa observação, desse corpo/olhar estático que deverá colocar-se a alguma distância do ecrã de modo a poder perspectivá-lo (Manovich, 2005; Pinto-Coelho, 2010). Esta lógica mediadora que tem no ecrã uma fronteira, um quadro que permite que uma realidade alternativa se apresente no espaço do observador sem que com ele se confunda, está a ser ameaçada à medida que a evolução tecnológica desmaterializa as ligações e, com elas, os limites estáveis que possibilitavam a coexistência entre um *lado de cá* (real) e um *lado de lá* (virtual), durante séculos perfeitamente definidos enquanto opostos.

Meios ou mapas?

É um facto que a cultura visual do período moderno, da pintura ao computador, se caracteriza pela existência de um espaço virtual encerrado

numa moldura rectangular presente no nosso espaço físico. A função do ecrã permanece constante ao longo dos tempos: mediar (separando e ligando) dois espaços distintos, mas coexistentes – através desta interface. Esta mediação traduz-se numa configuração do mundo que é, simultaneamente, organização, formatação, delimitação, enquadramento. A intencionalidade e o poder constitutivo das interfaces passam a estar directamente relacionados com a experiência e o conhecimento a partir do momento em que estes advêm, na sua significativa maioria, dos dispositivos tecno-mediadores que povoam a cultura electrónica actual, determinando o suporte, a forma e o conteúdo da comunicação humana e, podemos suspeitar, o próprio humano.

McLuhan foi efectivamente visionário ao perceber que os meios, mais do que veículos inócuos de mensagens, são próteses configuradoras, capazes de transfigurar a cultura humana ao determinar a sua evolução. Antes dele, já Walter Benjamin (1991) antecipara nos novos dispositivos visuais o poder para reconfigurar a experiência da imagem, não só em termos simbólicos como físicos e perceptivos, ou seja, não seria apenas culturalmente que o ser humano teria de se ajustar às implicações das novas máquinas de produzir e reproduzir imagens, mas também fisicamente, ao nível da percepção neuro-cognitiva, desenvolvida quando confrontada com meios mais exigentes.

O *mundo da vida (Lebenswelt)* do homem contemporâneo é constituído, na sua quase totalidade, por uma soma de saberes e descrições tecno-mediados. A ideia de que estes meios configuram o nosso *modo de ver* gera algum desconforto quando nos atemos a preocupações éticas centradas no potencial manipulador e no carácter intencional dos conteúdos mass-mediados, mas torna-se incontornável aceitar que a sua intervenção opera, no mínimo, enquanto orientação cognitiva. Um guia cuja actividade “mapeante” começa na forma muito antes de passar pelo conteúdo.

Torna-se importante perceber o que significa, nestas condições, uma *orientação*. Este conceito começa por ter uma dimensão essencialmente espacial. Saber orientar-se num qualquer espaço pressupõe conhecê-lo bem, o que implica um mapeamento prévio desse mesmo espaço. Os meios fornecem esse mapeamento, tanto ao nível das descrições que proporcionam, como da sua própria formatação. A sua acelerada dinâmica temporal devolve-nos a imagem de um mundo instável, em constante mutação, sendo os seus mapas igualmente provisórios e fragmentários,

carentes de actualização constante.

Ainda assim, um mapa é apenas um instrumento, uma condição prévia de orientação. Para que esta se efective, é necessária uma direcção, um ponto cardeal, ou seja, a orientação pressupõe a intencionalidade de um caminho – ou, mais prosaicamente, que saibamos para onde nos dirigimos. Na linha de Steven Johnson, “a interface é uma maneira de mapear esse território (...), um meio de nos orientarmos num ambiente desnorteante” (2001: 33). A questão que aqui se coloca é saber se a interface se limita a ser mapa ou se, pelo contrário, se assume como direcção. É a sua natureza incerta que a torna problemática. E não é difícil perceber que esta problemática opera a um nível simultaneamente estético, ético e político. Desde logo porque pensar o processo de mediação implica, necessariamente, pensar o processo de emissão e o processo de recepção.

Os meios desempenham um papel central na esteticização do mundo e da própria experiência, à medida que a centram não só na visão, mas na própria mediação, artificializando a sensibilidade. Maria Teresa Cruz fala, justamente, de uma “sensibilidade artificial”, detectando “sinais claros de que a técnica e a estética se encontram em trajectórias de convergência e de que esta convergência é tão importante quanto foi aquela outra entre a ciência e a técnica” (2000: 1). Mediar simbolicamente a afecção começa por ser um problema de ordem prática, que a estética assume a partir do século XVII, em concorrência explícita com a ética e a política. (*Idem, Ibidem*) Efectivamente, a cultura da modernidade, apesar dos seus constantes apelos à ética e à política, é na verdade predominantemente estética. Não é descabido pensar esta ligação. O estético não está directa ou necessariamente relacionado nem com o belo, nem com a arte, tratando-se, antes de mais, de uma maneira de viver ou experienciar o sensível, o tempo e o espaço. A estética está, portanto, hifenizada à questão da afecção – evidenciando-se, aqui, no território da experiência, a sua convergência com a técnica.

A experiência como problema

Observamos, assim, que o que começa a emergir como verdadeiramente problemática é a experiência – afinal, como pode um tipo de experiência não ser tão válido como qualquer outro? Porque não haveríamos de o “ter em conta como igualmente significativo e expressivo”? (Robins, 2003: 42). A

categoria de experiência é importante porque nos devolve a medida do nosso estar no mundo. Quanto mais ambígua se torna, mais se vê afectada a nossa capacidade de aprender e constituir a partir dela. Thomas Ogden acredita que a tecnocultura permite a criação de “formações substitutas, que implicam transformar a condição de não-experiência na ilusão de experienciar e conhecer, preenchendo assim o espaço potencial no qual estados sensíveis e processos de transformação” (1989: 8). É importante que nos questionemos sobre a possibilidade de, sob este aparente movimento de abertura ao mundo, estarmos na verdade a proceder ao encerramento da experiência – sobretudo se tivermos em conta que esse mundo que nos chega através do espaço de fluxos (Castells, 1999), liquidez (Bauman, 2000) e velocidade (Virilio, 1998) que a tecnologia suporta e permite é, também (e em consequência), um mundo de contenção e controlo, tornando-se assim um problema simultaneamente estético, ético e político.

A Guy Debord inquieta saber que o mundo se faz ver por diferentes mediações sem que delas nos demos necessariamente conta. Explicar a mediação torna-se fulcral quando ela é ligação ao mundo e, em consequência, o quadro lógico da identidade do sujeito, ao invés de ser produzido a partir do real, passa a sê-lo a partir do não-real, à medida que a vida se degrada “em universo especulativo” (Debord, 1991: 16).

Robins é cirúrgico ao definir que o que agora está em causa são as consequências deste processo histórico de racionalização do campo da visão, ou seja, se à medida que a visão se afasta da experiência será possível voltarmos a estar conectados “a um mundo que já não tomamos como real, um mundo cuja realidade tem sido progressivamente filtrada” (2003: 29). Uma discussão que a crescente desmaterialização das interfaces e do próprio processo de mediação torna, mais que pertinente, urgente, sobretudo se pensarmos que tão relevante como a imposição de um formato é a sua retirada e, com ela, a noção de limite, fronteira e referência que nos norteia em função da tradicional e já referida divisória entre *lado de cá* e *lado de lá* ou, se preferirmos, *dentro* e *fora*. Essa duplicidade de espaços tem funcionado como referência, mais do que para a imagem, para a própria vida, tendo sido em função dela, por exemplo, que a arquitectura concebeu semioticamente a *paralinguagem* não só da habitação como do próprio *acto de habitar* (Bártolo, 2005) como algo assente na diferença essencial entre um espaço próprio, interior, próximo e

o seu oposto, exterior, distante.⁶ No limite, e seguindo essa mesma lógica, é o corpo o nosso último *frame*, a derradeira garantia referencial que mantém a nossa percepção ancorada ao mundo físico do *aqui e agora* a que ainda chamamos realidade.

É interessante observar que, enquanto a arquitectura trabalha o espaço a partir do sujeito, o design virá, ao longo do século XX, a impor-se pela forma como trabalha o espaço a partir do objecto, associando-se à tecnologia na construção de um mundo de “objectos ligados a objectos ligados a objectos que se ligam a nós” (*Idem*: 282), ou seja, um mundo tecno-mediado cujo espaço se traduz numa configuração comunicativa definida a partir de uma lógica cada vez mais temporal (ou, se preferirmos, espaço-temporal). O tempo tecnológico trabalha a actualidade e a imediatez como outrora o tempo histórico trabalhou a permanência e a durabilidade. Como vemos, a natureza dos meios configura não só um espaço, mas também um tempo perceptivo. O tempo histórico, cronológico e linear ajusta-se a lógicas extensivas e cumulativas como a enciclopédia, o arquivo e a biblioteca, orientando-se a partir de uma noção de saber, de conhecimento e de valor da informação determinados pelo critério de verdade e pelo tratamento científico da mesma. O tempo tecnológico, pelo contrário, é condicionado pelo elemento-chave do funcionamento da máquina: a velocidade, que a informática potencia ao desmaterializar a informação, permitindo-lhe fluir sem atrito, ao ritmo da luz. A velocidade possibilita, desde logo, uma comunicação em tempo real que, embora à distância, simula a proximidade devido ao seu carácter imediato. Mas, mais do que isso, ao enfatizar o momento (do *click*, da ligação, do acesso), amputa o tempo clássico a três dimensões (passado, presente e futuro), aprisionando-o num *eterno presente* e validando a informação já não a partir de um critério de verdade, mas de actualidade (Lévy, 1990). Isto não significa que a sociedade tecno-mediada se estruture em função da mentira, apenas que a validade da informação depende agora, em primeiro lugar, da sua frescura, do seu carácter actual e de novidade, sendo este um dos principais critérios da escolha jornalística do acontecimento, cujo conteúdo se vê inevitavelmente configurado em função da moldura formal dos meios, seja ela espacial ou temporal.

⁶ O ser humano foi pensado pela modernidade a partir desta vivência enquadrada, estruturada em função da separação concreta entre o espaço próprio e o espaço do outro, que se traduzem em noções igualmente compartimentadas opostas de mesmidade e alteridade.

Não é à toa que uma análise da mediação nos conduz a uma análise dos *mass media* e, através dela, a uma lógica da informação que é também, cada vez mais, uma lógica da visão, à medida que os novos meios expandem progressivamente a sua abrangência, dotando o sujeito de uma capacidade de observação potencialmente ilimitada dos acontecimentos do mundo. Dessa perspectiva transcendental, o mundo pode ser inspeccionado na sua totalidade – “nada permaneceria invisível, nada ficaria fora do campo de visão” (Robins, 2003: 37) –, mas também ser concebido como um todo, devolvendo ao sujeito uma ilusão de ordem e controlo directamente associados à visão mediada e ao ideal de transparência – ou *panopticismo universal*, segundo Foucault (2004) – que ela suporta. Mas se, num primeiro momento, este sujeito se reconhecia totalmente exterior ao mundo que lhe chegava através dos suportes da imagem, afirmando conhecê-lo apenas à distância, hoje em dia o carácter absolutista da visão racional ambiciona uma imanência que nada tem a ver com proximidade, mas antes com imersão. Não se trata, agora, da transparência de um mundo que o ecrã torna integralmente visível e acessível, mas da transparência da ligação a esse mundo, do *frame*, conseguida através da desmaterialização progressiva do processo de mediação e, com ela, do fim da radical oposição entre sujeito e objecto, que agora confluem no território da imagem, da informação e do código.

Se a construção material operava em simultâneo com a construção semiótica, assegurando marcações lexicais, convenções de leitura e padrões retóricos fundamentais para a experiência e para o conhecimento do mundo, está agora por descobrir o *modus operandi* da construção imaterial, tendo em conta que a sua utilização de um sistema de coordenadas que ainda não nos é familiar não significa, de todo, que sejamos incapazes de aprender novas leituras e novos sistemas de orientação num mundo e numa existência que não se adivinham terminados – apenas transformados. Talvez a grande aprendizagem que se adivinha seja a percepção de que a entrada (imersão) do sujeito no território do objecto implica prescindir do poder pretensamente absoluto que a exterioridade e a diferença nos conferiam sobre ele, a favor de uma configuração híbrida que promete abolir a primazia da visão a favor de uma sinestesia reparadora da fractura sensitiva e emocional que, na actualidade, nos desvincula de um mundo que é, cada vez mais e apenas, pura lógica visual.

Bibliografia

- ADORNO, Theodor (2003). *Sobre a indústria da cultura*, Coimbra: Angelus Novus.
- ARDUINI, Stefano (2000). *Prolegómenos a una teoría general de las figuras*, Murcia: Universidad de Murcia – Servicio de Publicaciones.
- BÁRTOLO, José Manuel (2005). *Espaço, design e poder: Notas sobre a tecnologia do quotidiano*, in BRAGANÇA DE MIRANDA, José; PRADO COELHO, Eduardo (Org.). *Espaços*. Revista de Comunicação e Linguagens 34 e 35, Lisboa: Relógio d'Água Editores, pp. 279 – 292.
- BAUMAN, Zygmunt (2000). *Liquid Modernity*, Cambridge: Polity.
- BENJAMIN, Walter (1991). *Sobre arte, técnica, linguagem e política*, Lisboa: Relógio d'Água.
- BERGER, John (1999). *Modos de ver*, São Paulo: Martins Fontes.
- CASTELLS, Manuel (1999). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura – A Sociedade em Rede*, São Paulo: Paz e Terra.
- CRUZ, Maria Teresa (2000). *Da nova sensibilidade artificial*. in BOCC: Biblioteca Online de Ciências da Comunicação (www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html). Consultado em 15/01/2010.
- DEBORD, Guy (1991). *A Sociedade do Espectáculo*, Trad. Francisco Alves e Afonso Monteiro, Lisboa: Mobilis in Mobile.
- DEBRAY, Régis (1991). *Cours de Médiologie Générale*, Paris: Éditions Gallimard.
- DOMINGUES, José António (2010). *O paradigma mediológico. Debray depois de McLuhan*, Covilhã: Livros Labcom.
- FOUCAULT, Michel (2004). *Vigiar e Punir. Nascimento da prisão*. Tradução de Raquel Ramalheite, 29ª Edição, Petrópolis: Vozes.
- FRIEDBERG, Anne (2006). *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*, MIT Press.
- GADAMER, Hans-Georg (1997). *Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*, 3ª Edição, Petrópolis: Vozes.
- GOMIS, Lorenzo (1991). *Teoría del Periodismo: Cómo se forma el presente*, Barcelona: Paidós.
- INNIS, Harold (1951). *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press.
- JOHNSON, Steven (2001). *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- KRESS, Gunther (2006). "Screen: Methaphors of Display, Partition, Concealment and Defense", *Visual Communication*, vol. 5 (8), pp. 199 – 204.
- KUHN, Thomas (2001). *A estrutura das revoluções científicas*, 6ª Edição, São Paulo: Perspectiva.
- LÉVY, Pierre (1990). *As tecnologias da inteligência*, Lisboa: Instituto Piaget.

MANOVICH, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós Comunicación 163.

MARCHÁN, Simón (Org.) (2006). *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Barcelona: Paidós Estética 40.

MCLUHAN, Marshall (1997). *Understanding Media. The extensions of men*. London: Routledge.

MOURÃO, José Augusto (2005). “Do espaço teológico ao ciberespaço”, in BRAGANÇA DE MIRANDA, José; PRADO COELHO, Eduardo (Org.). *Espaços*. Revista de Comunicação e Linguagens 34 e 35, Lisboa: Relógio d'Água Editores, pp. 55 – 70.

OGDEN, Thomas H. (1989). *The Primitive Edge of Experience*, Northvale (NJ): Jason Aronson.

PINTO-COELHO, M. Zara Simões; NEVES, José Pinheiro (Eds.) (2010). *Ecrã, paisagem e corpo*, Coimbra: Grácio Editor.

ROBINS, Kevin (2003). “O toque do desconhecido”, in GIL, José; CRUZ, Maria Teresa (Org.). *Imagem e vida*, Revista de Comunicação e Linguagens 31, Lisboa: Relógio d'Água, pp. 27 – 57.

VIRILIO, Paul (1998). *La maquina de vision*, Madrid: Ediciones Cátedra.

WOLF, Mauro (2006). *Teorias da Comunicação*, Lisboa: Editorial Presença.