



FICHA CATALOGRÁFICA

P824d Corrêa, Cleber Augusto Barreto.
Dispositivos digitais móveis de comunicação e espaços públicos urbanos [manuscrito] / Cleber Augusto Barreto Corrêa. - 2016.
182 f. : il.

Orientador: José dos Santos Cabral Filho.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Arquitetura.

1. Espaços públicos – Aspectos tecnológicos - Teses. 2. Tecnologia da informação - Teses. 3. Planejamento urbano – Aspectos tecnológicos - Teses. 4. Percepção espacial - Teses. I. Cabral Filho, José dos Santos. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Arquitetura. III. Título.

CDD 711.028

Cleber Augusto Barreto Corrêa

**Espaços públicos urbanos e
dispositivos digitais móveis de comunicação.**

Dissertação apresentada ao Núcleo de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Teoria, Produção e Experiência do Espaço.

Orientador: Prof. Dr. José dos Santos Cabral Filho.

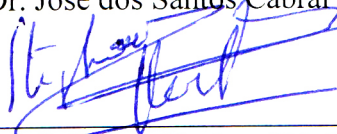
Belo Horizonte, MG
Escola de Arquitetura da UFMG

2016

Dissertação defendida junto ao Programa de Pós-graduação em Arquitetura e Urbanismo - NPGAU – da Escola de Arquitetura da Universidade Federal de Minas Gerais, e aprovada em 30 de março de 2016 pela Comissão Examinadora:



Professor Dr. José dos Santos Cabral Filho (Orientador - EA-UFMG)



Professor Dr. Stéphane Huchet (EA-UFMG)



Professora Dra. Maria Regina de Paula Mota (FAFICH-UFMG)

Resumo

Este trabalho aborda as relações entre dispositivos digitais móveis de comunicação e os espaços público urbanos.

A proposta da pesquisa é analisar como os usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação afetam as relações com os espaços públicos urbanos. Como alteram as formas de viver socialmente e, simultaneamente, como tendem a transformar os espaços cotidianos.

A dissertação foi desenvolvida por meio da produção de desenhos, imagens fotográficas e textos. A pesquisa partiu de observações de cenas urbanas, relacionadas ao objeto, que motivaram a produção dos desenhos e fotografias. As imagens foram analisadas frente às referências bibliográficas.

O resultado não conduz a uma resposta clara e objetiva sobre o fenômeno, mas toma a forma de um mapeamento. O objeto é explicitado e sugere reflexões. A partir da pesquisa, toma mais relevância a necessidade de um olhar para os usos dos dispositivos móveis de comunicação que favoreça trocas intersubjetivas de melhor qualidade.

Palavras-chave: tecnologias digitais, cidade, percepção

Abstract

This work deals with the relations between mobile digital communication devices and urban public spaces.

The aim of this research is to analyze how the uses of mobile digital communication devices affect relations with urban public spaces. How they change the ways of living socially and as they tend to transform everyday spaces.

The dissertation was developed through the production of drawings, photographic images and texts. The research came from observations of urban scenes, related to the object, which led to the production of drawings and photographs. The images were assessed considering the references.

The result does not lead to a clear and objective answer about the object but takes the form of a mapping. The object is made explicit and reflections are pointed. There is a highlight on the need to look at the uses of mobile communication devices that foster better quality inter-subjective exchanges.

Key words: digital technologies, city, perception

Lista de Figuras

1.1 — Desenho em tinta acrílica sobre papel	15
1.2 e 1.3 — Foto <i>Parangolé</i> e telefones celulares	19
1.4 — Rascunho dispositivo multifunção	23
1.5 — Desenho em tinta acrílica sobre papel	25
1.6 a 1.8 — Rascunhos: metodologia	29 - 31
2.1 — Diagrama a partir da proposição de <i>Vilém Flusser</i> .	35
2.2 — Imagem extraída do filme <i>Notebook on Cities and Clothes</i>	39
2.3 — Fotografia de August Sander (extraída do livro <i>Citizens of the Twentieth Century</i>)	41
2.4 a 2.41 — Tinta nanquim sobre papel	44 - 81
2.42 — Fotografia realizada pelo autor	87
2.43 — Desenho em tinta acrílica sobre papel	93
2.44 — Imagens captadas via Google Street View	97
3.1 — Bill Viola, <i>The Greeting</i>	101
3.2 a 3.5 — Fotografias realizadas com lente teleobjetiva de 300mm	104 - 107
3.6 — Desenho em nanquim sobre papel	115
3.7 a 3.24 — Fotografias realizadas com lente teleobjetiva de 300mm	122 - 139
3.25 a 3.40 — Desenhos em tinta acrílica sobre papel	140 - 145
4.1 a 4.8 — Desenhos em tinta acrílica sobre papel	154 - 161

Informações sobre os desenhos do Capítulo 2 (p. 40 - 77)

- p. 40 — Anúncio de dispositivo para ambiente virtual imersivo
- p. 41 — Anúncio publicitário de televisão móvel de 1969
- p. 42 — Primeira geração de filmadoras portáteis (1951)
- p. 43 — Imagem de uma das primeiras versões do *Google Glass*
- p. 44 — imagem do primeiro telefone celular, 1973
- p. 45 — Índia Karajá (Foto: Vladimir Kozak – Museu Paranaense)
- p. 46 — Imagem de telefonista dos anos 1950
- p. 47 — Campanha publicitária de *Walkmen* dos anos 1980
- p. 48 — Imagem de ambiente imersivo digital
- p. 49 — Fotografia de cacique Kaiapó (Foto: Gustavo Scatena, 2011)
- p. 50 — Imagem de telefonista dos anos 1960
- p. 51 — Índio Xingu (foto de autoria desconhecida, 2010)
- p. 52 — Fotografia promocional do dispositivo *Google Glass*
- p. 53 — Fotografia de joia, inspirada em ficção científica, de Dominic Elvin
- p. 54 — Fotografia de aparelho de visualização com calculadora eletrônica (1966)
- p. 55 — Fotografia de índia Kaiapó
- p. 56 — Fotografia de índia Kaiapó
- p. 57 — Imagem de protótipo de óculos virtual
- p. 58 — Índia Yanomami (foto de autoria desconhecida, 2012)
- p. 59 — Fotografia de usuário de ambiente virtual
- p. 60 — Experimento de computação vestível de Stevie Mann (anos 1990)
- p. 61 — Experimento de computação vestível de Stevie Mann (anos 1990)
- p. 62 — Índio Rikbaktsa (foto de autoria desconhecida)
- p. 63 — Amplificador de sinal *Wi-Fi* produzido pelo coletivo *Tarrafa Hackerspace*
- p. 64 — Mordaça em escrava do séc. XIX no Brasil (gravura de Jacques Etienne Arago)
- p. 65 — Alexander Graham Bell utilizando o telefone (aprox. 1875)

- p. 66 — Experimento de computação vestível desenvolvido por Stevie Mann nos anos 1990
- p. 67 — Experimento de computação vestível desenvolvido por Stevie Mann nos anos 1990
- p. 68 — Reprodutor de mp3 com fone de ouvido bluetooth, coleção Citiscape da marca Philips, 2011
- p. 69 — Devoto de Ogum em ritual de Orixás
- p. 70 — Colete salva-vidas feito com câmaras de ar (Alemanha ,1925)
- p. 71 — Primeira geração de câmeras fotográficas Eastman Kodak (1888)
- p. 72 — Aparelho de televisão em formato de óculos (década de 1960)
- p. 73 — Câmera Sony Portapak, um dos primeiros sistemas portáteis de gravação de vídeo (1967)
- p. 74 — Índio do Xingu (2010)
- p. 75 — Ambiente imersivo virtual
- p. 76 — Radar para detectar ataques aéreos durante o período da primeira guerra mundial
- p. 77 — Participante de manifestação indígena em Brasília (Foto de Eduardo Seidl, 2011)

Sumário

1 Introdução	17
1.1 - <i>Parangolé e Parafernália</i>	17
1.2 - Imagens técnicas e ambientes urbanos	21
1.3 - Opções metodológicas	26
2 Artefato, aparato, dispositivo, <i>gadget</i>	33
2.1 Produção e reflexão a partir de imagens	33
2.2 Tecnologias acopladas ao corpo	42
2.3 Comunicação e ubiquidade	82
3 Espaços públicos urbanos e dispositivos digitais móveis de comunicação	99
3.1 Os tempos das cidades e os tempos dos dispositivos	99
3.2 Ambientes físicos e digitais: sobreposições, justaposições e substituições	113
4 Cidade, atenção e dispersão	147
5 Considerações finais	163
Referências bibliográficas	174
Agradecimentos	181

Figura 1.1 - Página 15. Desenho em tinta acrílica sobre papel.
Fonte: elaborado pelo autor.



Capítulo 1

Introdução

1.1 – *Parangolé e parafernália*

A pesquisa tem como objeto as relações estabelecidas entre dispositivos digitais móveis de comunicação e espaços públicos urbanos, buscando entender os seus impactos e as intensidades com que ocorrem. Os termos “*Parangolé e parafernália*” servem como metáforas para a abordagem inicial do tema. Apresentam-se como alegorias que disparam análises dos impactos dos dispositivos digitais móveis de comunicação nos espaços públicos urbanos. É possível diferenciar alguns usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação cujas consequências a serem destacadas sejam favoráveis às experiências presenciais e outros em que os aparelhos tornam-se fins neles mesmos — gerando automatismos.

Parangolé é um dispositivo artístico, criado por *Hélio Oiticica*, em que são usados tecidos coloridos sobre o corpo para proporcionar experiências sensoriais de forma não programática. O termo foi apropriado no contexto da dissertação para apontar para relações com os dispositivos que valorizem os sujeitos. *Parafernália*, aqui, refere-se ao fascínio pelos dispositivos tecnológicos, que tende a reduzir a percepção nas experiências presenciais. Inicialmente, o jogo de palavras apresentado seria o título da dissertação. Ideia que foi abandonada por sugerir uma dicotomia na relação com o objeto. Observou-se que os usos dos dispositivos, em geral, ocorrem de forma mais híbrida – inexistindo polaridades claramente distintas.

Os termos foram empregados pela facilidade que proporcionam no entendimento do objeto da pesquisa. A cada abertura do processo para outros alunos da pós-graduação, notava-se que os termos eram de fato úteis para a compreensão do tema. Invariavelmente, as palavras “*Parangolé*” e “*parafernália*” eram adotadas pelos presentes para referirem-se a alguns dos aspectos dos usos das tecnologias citadas. Os termos pareciam servir para expressar, com bastante acuidade, o que pretendiam significar. A impressão causada, a partir das aberturas de processo, é que todos já estavam de comum acordo sobre o que era apontado por meio deles.

Os *Parangolés* de Hélio Oiticica foram dispositivos artísticos criados no final da década de 1960. São compostos por camadas de tecidos coloridos que devem ser vestidos em performances artísticas. Apenas com a ação performática eles revelam-se em sua

totalidade. Os movimentos dos corpos e a interação com o ambiente e com o público são imprescindíveis para a sua realização.

Oiticica concebeu os *Parangolés* em intensas trocas com a comunidade da Mangueira, no Rio de Janeiro. O samba tem importante papel na concepção de Hélio Oiticica, que pode ser também entendido como um dispositivo que, via estruturas de cor vestíveis, atinge a plenitude por meio da dança. Os *Parangolés* fazem parte da pesquisa estética da arte contemporânea brasileira, que, a partir da segunda metade do século XX, teve como importante aspecto a ruptura da bidimensionalidade do quadro em direção ao ambiente.

Utilizando o termo no contexto das tecnologias digitais de comunicação, a palavra *Parangolé* recebe conotações relativas aos tipos de experiência que os dispositivos podem proporcionar. O contraponto ao termo *Parangolé*, no sentido aqui empregado, dá-se através da palavra *parafernália*. Usualmente, essa expressão refere-se ao acúmulo de objetos. Para os objetivos da pesquisa, *parafernália* é utilizada para colocar ênfase em relações exacerbadas e, muitas vezes, irrefletidas de usuários com as tecnologias digitais.

A abordagem da pesquisa partiu desses procedimentos inicialmente inversos: a utilização de dispositivos de modo que estimulem o interesse pelo o contato com os ambientes físicos (e o corpo) e, por outro lado, o fascínio pelos aparatos e “imagens técnicas” (FLUSSER, 2008) — que tornaria o usuário limitado pelo uso excessivo dos dispositivos. É importante observar que, apesar da referência ter sido tomada das artes visuais, a abordagem deliberadamente descola do âmbito artístico e coloca a ênfase nas tecnologias digitais móveis de comunicação e no espaço público urbano.

Perguntar sobre as relações entre dispositivos digitais móveis de comunicação e os espaços públicos urbanos é tentar entender até que ponto os dispositivos podem afastar os usuários dos ambientes físicos e em que medida podem favorecer as experiências presenciais. Cabe ainda indagar sobre quais novas realidades urbanas podem estar surgindo das trocas e sobreposições entre espaços físicos e digitais.

O termo *Parangolé*, da maneira como foi aqui adotado, refere-se à superação da planaridade dos *gadgets*, usando suas funções para favorecer as experiências presenciais. No âmbito da *parafernália*, a planaridade dos *gadgets* comprime digitalmente o espaço que passa a ser acessado sob a forma de “imagens técnicas” (FLUSSER, 2008).



Figuras 1.2 e 1.3 - Parangolé e telefones celulares. Disponível em: <http://rebobine.wordpress.com/2007/08/10/moda-arte-e-comunicacao>. Parafernália. Disponível em: <http://www.theguardian.com/artanddesign/2013/dec/13/death-of-photography-camera-phones>

Nesse sentido, é apontada a necessidade de se utilizar os dispositivos digitais de comunicação de uma forma “antropofágica”¹ – o que equivaleria ao que Flusser chama de “jogar contra os aparelhos”, escapando do número limitado de variáveis existente no seu programa.

Imagens técnicas são, pois, produtos de aparelhos que foram inventados com o propósito de informarem, mas que acabam produzindo situações previsíveis, prováveis. Precisamente, tal contradição inerente às imagens técnicas desafia os produtores de imagens que sejam pouco prováveis do ponto de vista do programa dos aparelhos. O seu desafio é o de agir contra o programa dos aparelhos no “interior” do próprio programa. (FLUSSER, 2008, p. 34)

¹ O termo antropofagia refere-se ao *Manifesto Antropófago* redigido por Oswald de Andrade em 1928, que propunha que deveriam ser deglutidas as influências europeias e digeridas como cultura brasileira. “Só a *antropofagia* nos une. Socialmente. Economicamente. Filosoficamente. Única lei do mundo. Expressão mascarada de todos os individualismos, de todos os coletivismos. De todas as religiões. De todos os tratados de paz. (...) Contra o mundo reversível e as ideias objetivadas. Cadaverizadas. O stop do pensamento que é dinâmico. O indivíduo vítima do sistema. Fonte das injustiças clássicas. Das injustiças românticas. E o esquecimento das conquistas interiores.” (ANDRADE, 1928)

1.2 - Imagens técnicas e ambientes urbanos

A observação dos usos de celulares e tablets em espaços públicos urbanos foi o ponto de partida para a investigação. A quantidade de tempo que é dispendido olhando para as telas dos dispositivos e o número de pessoas usando-os nos trajetos e atividades estacionárias é um dado que merece atenção. Uma hipótese que serviu de base para a pesquisa é que, se por um lado essa tecnologia permitiu facilidades como redes sociais e ferramentas de georreferenciamento, por outro criou um fator extra de dispersão que acabou por impactar consideravelmente nas experiências presenciais.

Vilém Flusser, em seu texto *“Design: obstáculo para a remoção de obstáculos?”*, incita uma série de questionamentos com relação aos aparatos que utilizamos cotidianamente.

Há nessa definição uma contradição: um obstáculo que serve para remover obstáculos? Essa contradição consiste na chamada “dialética interna da cultura” (se por “cultura” entendermos a totalidade dos objetos de uso). Essa dialética pode ser resumida assim: eu topo com obstáculos no meu caminho (topo com o mundo objetivo, objetual, problemático), venço alguns desses obstáculos (transformando-os em objetos de uso, em cultura), com o objetivo de continuar seguindo, e esses objetos vencidos mostram-se eles mesmos como obstáculos. Quanto mais longe vou, mais sou impedido pelos objetos de uso (mais na forma de carros e de instrumentos administrativos do que na forma de granizo e de tigres). E na verdade sou duplamente obstruído por eles: primeiro, porque necessito deles para prosseguir, e, segundo, porque estão sempre no meio do meu caminho. Em outras palavras: quanto mais prossigo, mais a cultura se torna objetiva, objetual e problemática. (FLUSSER, 2007, p. 194).

Entendendo que os dispositivos digitais móveis de comunicação têm a intenção de remover simultaneamente um grande número de obstáculos, por serem multitarefas, cabe perguntar se conseqüentemente não geram um respectivo volume de obstáculos sendo colocados à frente continuamente. Estaríamos envolvidos nas tarefas de utilizar e remover obstáculos a tal ponto que os ambientes presenciais seriam desdenhados? Não estaríamos infinitamente condenados a deslizar pelas superfícies, apoiadas agora, continuamente, nas palmas das mãos?

As preocupações apresentadas não referem-se exatamente à existência dos dispositivos, como se fossem em si positivos ou negativos, mas ao uso aparentemente

compulsivo e automatizado nas mais diversas situações e ambientes do cotidiano urbano. O tema vai ao encontro do pensamento de Christoph Türcke, presente no livro *Sociedade Excitada*. Observa-se a importância de “estar conectado”, recebendo e enviando dados continuamente: “Hoje, uma compulsão a emitir, tão intangível quanto crescente, soma-se a suas condições de existência. Se a globalização microeletrônica possui uma marca, é essa.” (TÜRCKE, 2010, p. 57).

A atenção recai sobre os riscos de uma sociedade que apresenta um uso compulsivo dos dispositivos digitais. O que pode ser entendido como fascínio pelos conteúdos midiáticos. “O bombardeio audiovisual faz os sentidos ficarem dormentes. As sensações criam a necessidade de outras mais fortes” (TÜRCKE, 2010, p. 68). Isso se dá através do recrudescimento de algo que já era apontado desde os primórdios da fotografia e que agora se mostra de forma exacerbada, que o autor chama de “choque imagético” (TÜRCKE, 2010, p. 195).

A compulsão por emitir dados digitalmente é relacionada a um sentimento de urgência, entendido como uma vontade de se referendar constantemente. Traduzido pelo aforismo “Sentio, ergo sum.” (TÜRCKE, 2010, p. 77). A busca pelo reconhecimento da própria existência estaria associada à sensação - termo que é confundido com o impulso cíclico de responder a “aquilo que chama a atenção” (TÜRCKE, 2010, p. 77). De acordo com esse entendimento, sensação e responsividade encontram-se confundidos na atualidade.

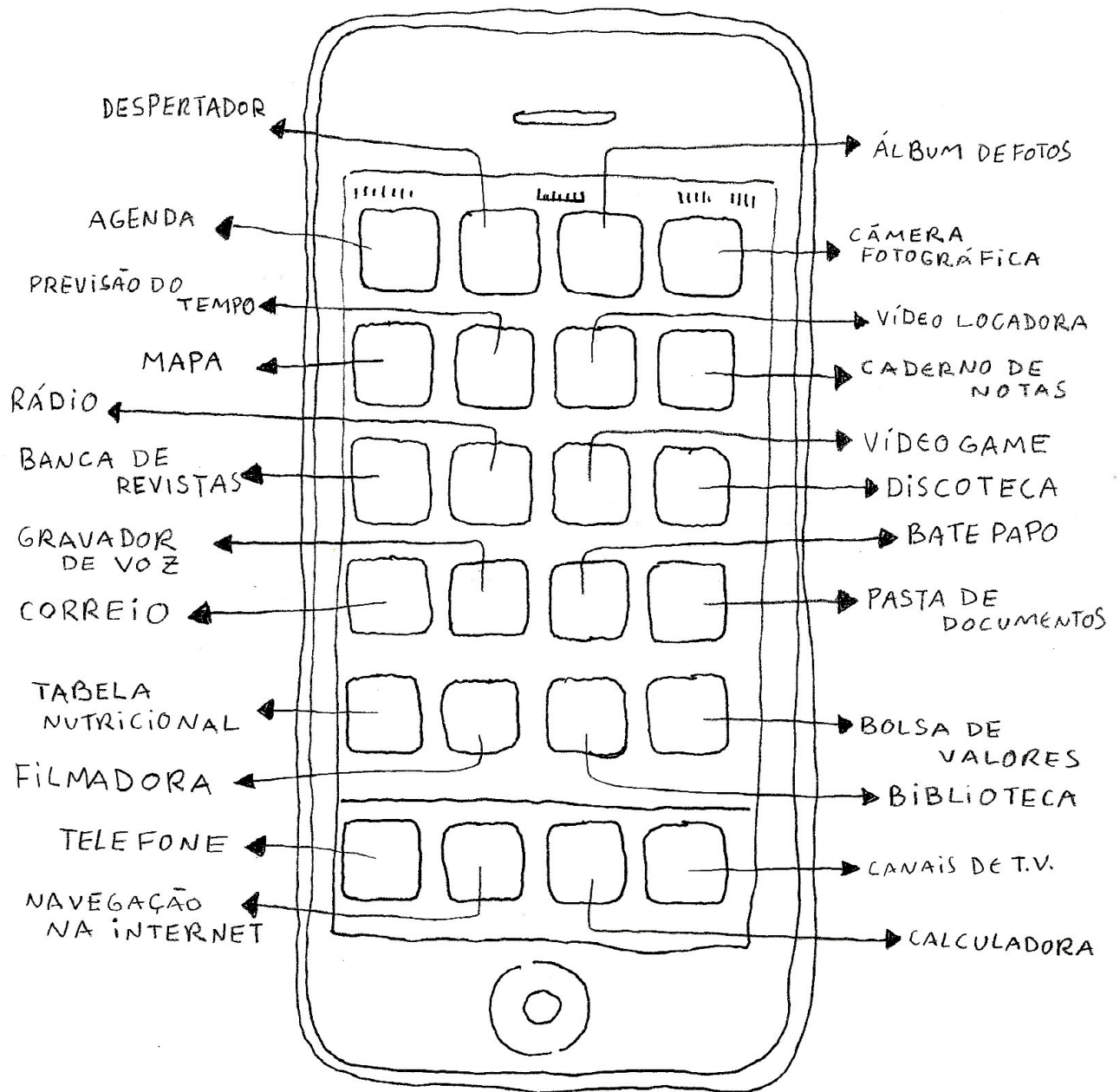


Figura 1.5 - Desenho em tinta acrílica sobre papel.
Fonte: elaborado pelo autor.



1.3 - Opções metodológicas

No quadro a seguir (página 27) veremos um raciocínio baseado nos termos “Parangolé” e “parafernália”. A primeira abordagem partiu de comparações entre eles, com o tempo tornou-se evidente que as duas palavras acabariam por limitar as possibilidades de abordagem do objeto, e com isso foram abandonadas. A separação em duas órbitas distintas serviu para apontar alguns caminhos de pesquisa e ajudou na seleção de teóricos que deveriam ser adotados. No entanto, o esquema se mostrou insatisfatório por gerar uma visão dicotômica. A pesquisa apontou que a relação entre ambos se dá de forma mais híbrida e flexível do que foi rascunhada no diagrama.

Uma das questões a ser investigada foi: até que ponto as “imagens técnicas”, distribuídas por meio dos dispositivos, atuam como elementos normativos (e distrativos) sobre o espaço e em que medida conseguem potencializar a experiência presencial. À medida que o objeto começou a se complexificar, surgiu a necessidade de estabelecer alguns critérios ou uma certa ordenação dos assuntos envolvidos. Optou-se pela criação de categorias — que agrupadas ajudam a abordar o objeto mais claramente (diagrama da página 28). Em um primeiro agrupamento, surgiram os termos: aparato, artefato, dispositivo e *gadget*. Usando-os, objetivou-se ter um melhor entendimento das tecnologias. Em seguida, foi listado o que aparentemente seriam suas causas ou consequências mais diretas: imagem, comunicação, linguagem e informação. Na terceira coluna, relacionando mais estritamente com o ambiente e com a presença corporal nos espaços, seguem os termos: experiência, convívio, tempo, espaço e corpo. Seguem, na última coluna, algumas categorias que estão associadas à utilização dos aparatos ao longo da história: magia, função e mediação.

A expectativa era que as categorias circunscrevessem aspectos específicos para que depois pudessem ser analisados indistintamente. Cabe observar que, mesmo que o texto da dissertação não as apresente de forma segmentada e linear, as categorias foram extremamente úteis durante o processo da pesquisa e aparecerão nas análises e imagens. A investigação abordou três elementos constitutivos da pesquisa: os artefatos tecnológicos (por uma perspectiva que se aproxima do *design* de produto), os espaços públicos (tendo por base a arquitetura e o urbanismo) e as imagens técnicas e tecnologias de comunicação (com referência nos campos da comunicação e das artes visuais).

A metodologia apoiou no seguinte tripé: análise de imagens existentes que dialogassem com o tema, leitura bibliográfica e produção de novas imagens (com consequente reflexão presente nos textos que compoem a dissertação). Finalmente criou-se uma

narrativa em que participam com igual relevância imagens e textos escritos.

Foi necessário criar uma tríplice junção, que consistiu em uma forma de aproximar três abordagens distintas: as observações cotidianas, a produção de imagens e o texto acadêmico (diagrama da página 29). Com suas especificidades: a intuição surge de um olhar específico, que inicialmente não é muito racional e que aponta para uma possibilidade. A observação intuitiva parte de um desprendimento e de uma relação inicialmente descompromissada. A abordagem por meio da produção de imagens tende a tornar-se destituída de potência quando voltada apenas para a literalidade e é associada à necessidade de se apresentar enquanto “verdadeira” ou “verossímil”. O texto acadêmico, contudo, tem o compromisso com o rigor argumentativo e com a construção de um conhecimento factível.

Na análise de imagens pré-existentes não houve a intenção de buscar associações diretas: as imagens serviram para apontar recortes que foram apresentados em capítulos específicos - como nos casos do filme de Wim Wenders sobre Yoji Yamamoto e a videoinstalação de Bill Viola. A bibliografia foi sendo elencada de acordo com o eixo central da pesquisa e com as categorias derivadas. A produção de imagens ocorreu em duas formas principais: criação de desenhos e produção de fotografias. Os desenhos subdividiram-se em três tipos, aqui denominados como: ilustrativos, descritivos e analíticos. Os ilustrativos serviram para expressar algumas indagações e afirmações sobre o objeto. Funcionam como provocações e contrapontos ao que é apresentado pelos textos escritos, sua distribuição ocorreu ao longo da editoração – conjugando com o ritmo de leitura através das páginas. Foram criados como argumentos em forma de imagens e não meramente atendendo a um entendimento da ilustração como suporte à escrita. Os desenhos chamados de descritivos, são os diagramas e anotações rascunhados ao longo do processo. Ajudaram a organizar e descrever mais claramente os interesses que surgiam. Analíticos, são os desenhos criados para que fosse possível analisar determinados aspectos do objeto. Como, por exemplo, a série apresentada no Capítulo 2, sobre os aparatos acoplados ao corpo. Os desenhos analíticos servem como amostragens, espécies de fichamentos imagéticos (com componentes poéticos).

A presença das imagens na dissertação foi assumida com a mesma importância que tiveram as análises textuais. As fotos surgiram de uma necessidade que foi percebida durante as pesquisas de campo. Algumas cenas se revelaram mais próximas da abordagem fotográfica do que da expressão com desenhos. A multiplicidade de elementos e a instantaneidade de algumas cenas fizeram com que a fotografia fosse a técnica mais adequada para abordá-las.

A proposta da pesquisa foi analisar como os usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação afetam as relações com os ambientes públicos urbanos. Como alteram as formas de viver socialmente e, simultaneamente, como tendem a transformar os espaços.

A dissertação, que aqui é apresentada, analisará relações com os dispositivos móveis de comunicação em que os aparelhos acabem exercendo o papel de “caixas-pretas”, nos quais os usos ficam atrelado apenas à superficialidade visível das “imagens técnicas”, e relações em que o entendimento de suas funcionalidades permita um uso menos “programático”. Observando que em muitas situações tais relações se mostrarão extremamente híbridas.

Algumas das questões que a dissertação pretende analisar apresentam-se da seguinte forma: até que ponto as tecnologias móveis promovem a escapatória do ambiente físico, com seus desconfortos, rumo ao espaço digital — das “imagens técnicas” e conteúdos editáveis? Esses ambientes, físicos e digitais, encontram-se sobrepostos? É possível separá-los? Em que medida os dispositivos digitais móveis de comunicação promovem relações dialógicas em que diferentes espaços físicos acabam por ser valorizados através dos relatos e imagens de outros espaços?

As perguntas levam a avançar em um caminho de investigação que passa por teóricos da comunicação e da imagem (Vilém Flusser, Marshall McLuhan, Jacques Rancière, Christoph Turcke, Jonathan Crary) e autores que tratam mais especificamente das relações entre sociedade e espaço (Marcelo Lopes de Souza, Michel de Certeau).

Diversos conteúdos foram deliberadamente abandonados da dissertação e outras possibilidades de narrativas deixaram de ser desenvolvidas. Resta a consciência que ambos os conteúdos, os que a compõem e aqueles omitidos, fazem parte dos deslocamentos. Mesmo que a dissertação não esgote o assunto e deixe de fazer alguns aprofundamentos, há aqui também uma escolha metodológica: de incitar, espalhar e olhar para diversos aspectos do objeto sob a forma de um mapeamento.

O ênfase lançado sobre o objeto, tendeu a destacar aspectos negativos. Provavelmente por acreditar que as características positivas dos dispositivos digitais são amplamente difundidas pelos anúncios veiculados nos meios de comunicação de massa. A ênfase recai sobre a necessidade de reflexão e em um alerta para que sejam possíveis visões mais críticas, a partir das vantagens oferecidas pelos dispositivos digitais móveis de comunicação.

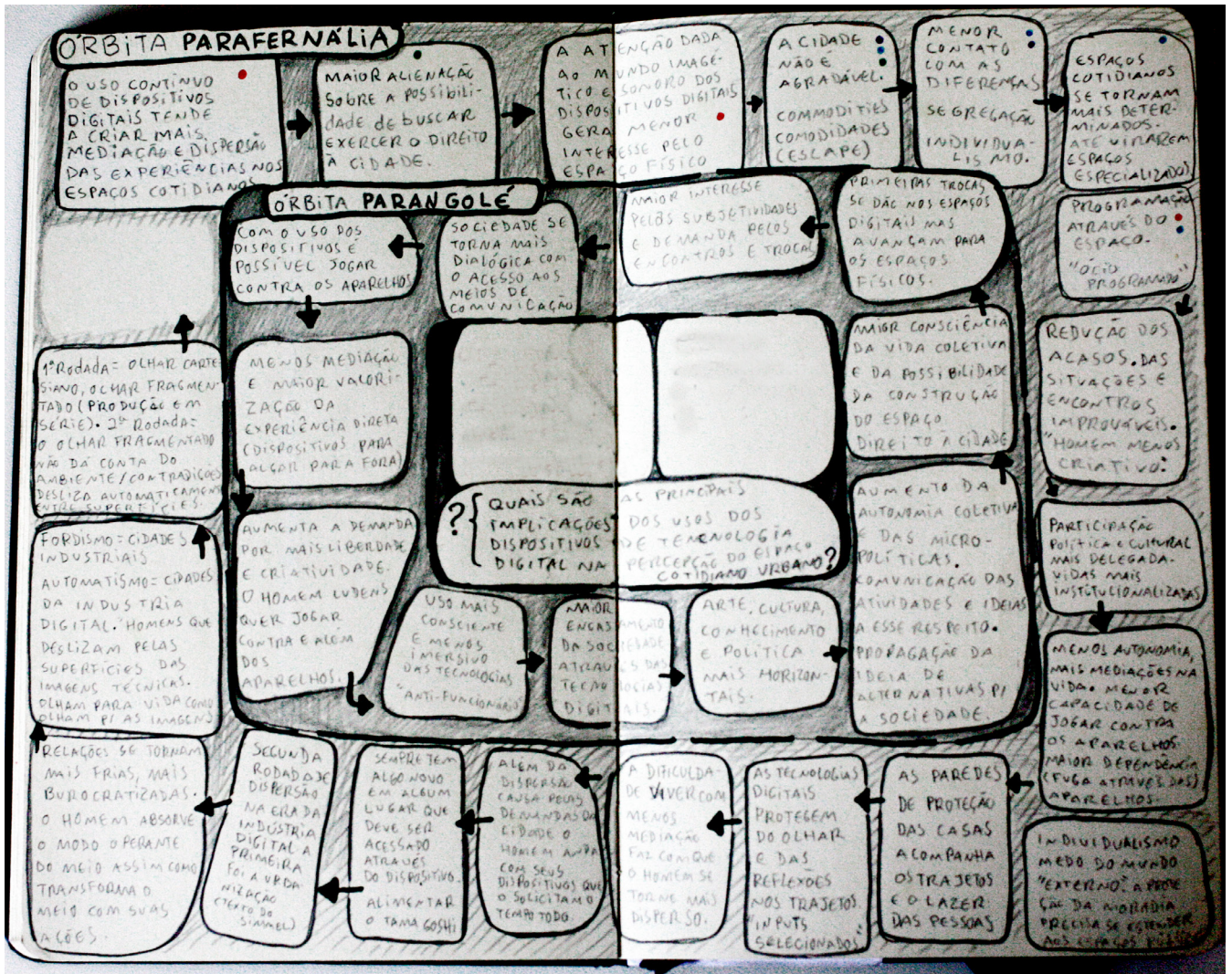
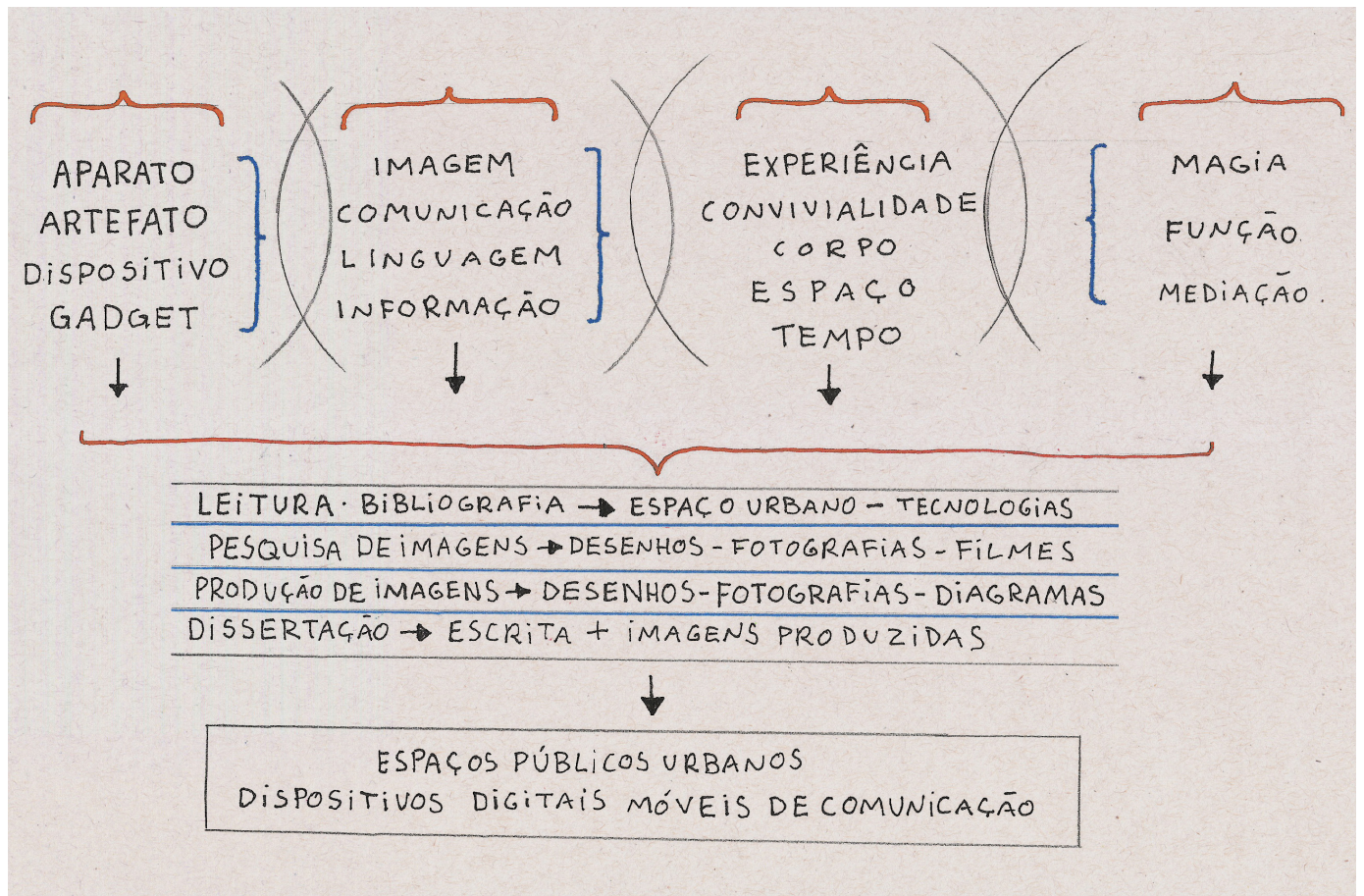
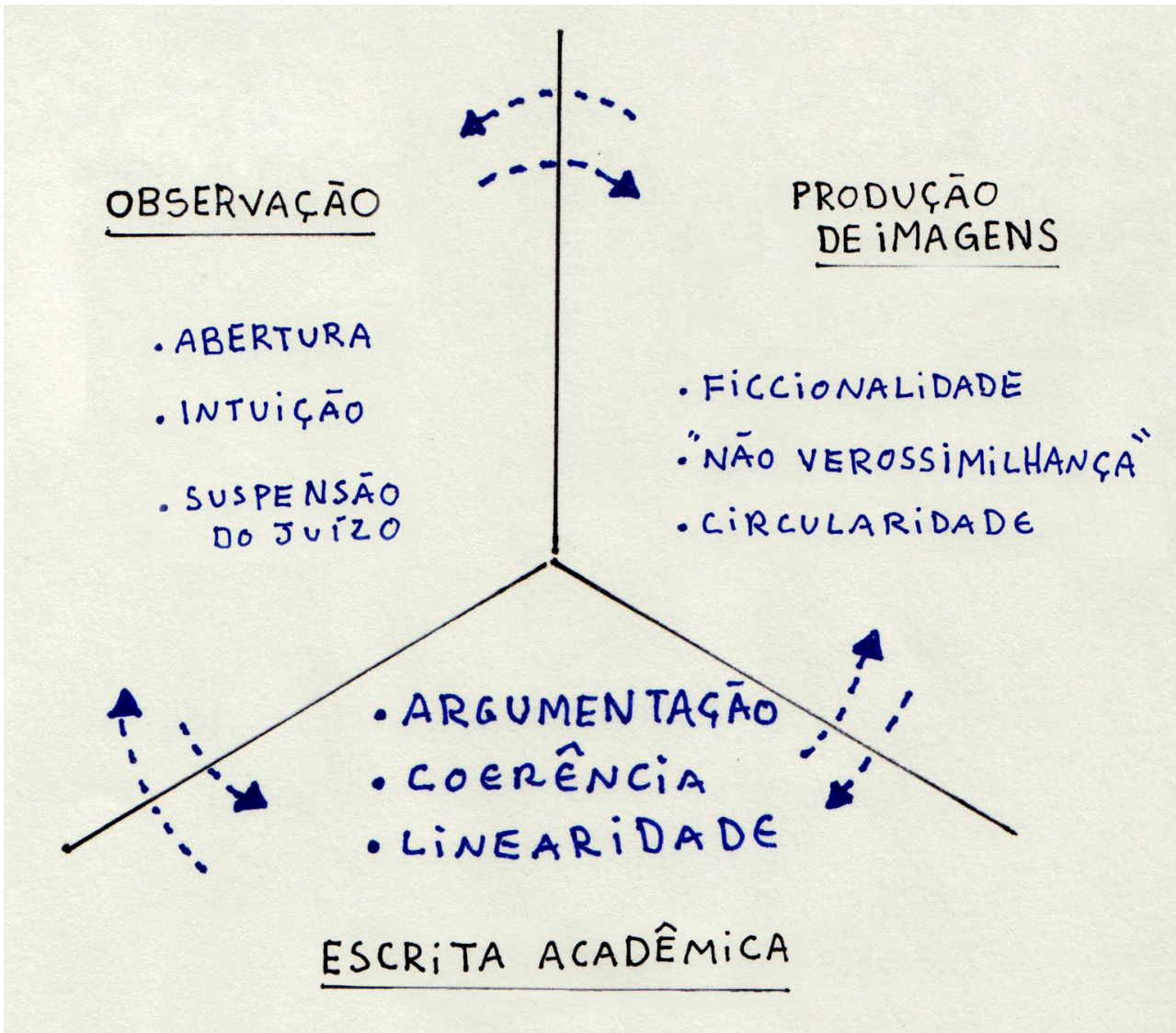


Figura 1.6 a 1.8 – Anotação do caderno de processo sobre a metodologia.

Fonte: elaborada pelo autor.





Capítulo 2

Artefato, aparato, dispositivo, *gadget*

2.1 – Produção e reflexão a partir de imagens

No documentário “Notebook on Cities and Clothes”, o diretor Wim Wenders destaca a admiração, e certa resignação, do estilista Yohji Yamamoto diante do livro “Citizens of the Twentieth Century” do fotógrafo August Sander. O estilista, entrevistado no filme, conta da curiosidade que lhe é despertada pelo fato dos homens que aparecem nas fotografias de Sander vestirem-se incorporando suas profissões, como se suas atividades estivessem moldadas ao corpo através das roupas - “suas roupas representam as suas ocupações e as suas vidas” (13:01). No vídeo, Yamamoto reflete sobre o consumo na Tóquio contemporânea, onde, com o ritmo ditado pela obsolescência, as pessoas não conseguem apreender o “significado dos objetos” (01:06).

Há um paradoxo presente no trabalho de Yamamoto: suas criações são efêmeras, atendem à fugacidade da indústria de vestuário e da atualidade. Ele, entretanto, é inspirado pelas fotografias de pessoas que viviam em uma época diferente, com um ritmo mais lento. Não como se fosse possível voltar o tempo ou comparar, duas realidades distintas com uma mesma unidade de medida, mas fazendo dessa admiração um impulso que o leva a observar os dois tempos e buscar conexões, expressando em seu trabalho os estranhamentos consequentes da contradição aparente.

O filme de *Wim Wenders* mostra um tipo de relação que, de certa maneira, é análoga à que é desenvolvida nesta dissertação. A intenção é de investigar o tema dos dispositivos digitais móveis de comunicação e suas relações com os espaços públicos urbanos, não com o objetivo de buscar soluções ou estabelecer “verdades” — mas tentando explicitá-lo em algumas das diversas perspectivas em que pode se apresentar.

O livro citado no filme, “Citizens of the Twentieth Century”, é composto por retratos fotográficos realizados entre 1892 e 1952 na Alemanha. O conjunto de fotografias presente no livro acaba por funcionar como um inventário social do período.

It is in view of this passage that Citizens of the Twentieth Century can be referred to as a social typology of German society in the 1920s, even though that is a somewhat simplified designation. Sander did not restrict his portrait manual within the boundaries of the concrete historical phenomenon of the

Figura 2.1 – Página 35. Imagem extraída do filme *Notebook on Cities and Clothes*. Imagem do estilista em um monitor enquanto acontecem filmagens de cenas nas ruas de Tóquio produzidas, pelo diretor, de dentro de um carro em movimento. O áudio apresenta reflexões sobre moda, consumo, cidade, cinema, identidade e tecnologia gravadas na voz do próprio Wim Wenders.



Weimar Republic. His cyclical conception of history and his belief in “generally human” qualities led to certain separation of the picture material from definite historical and geographic coordinates. (SANDER, 1997, p. 25)¹.

Na produção de August Sander, que compõe livro, merece um destaque o portfólio denominado “Big City”. Nas fotografias presentes na série é apresentada uma variedade de retratos de personagens em espaços urbanos. De acordo com a biografia escrita por Gunther Sander, que introduz o livro, é possível perceber o quanto a motorização e a eletrificação do sistema de transportes urbanos exercia grande fascínio para August Sander. O biógrafo relata que a amostragem dos tipos urbanos presentes em “Citizens of the Twentieth Century” é uma pequena parcela de sua vasta produção sobre o mesmo tema, ainda não publicada.

O filme de Wim Wenders faz uma reflexão sobre três diferentes tipos de expressão com processos imagéticos: as roupas de Yamamoto, as fotografias de Sander e o próprio filme que, a partir das conversas com o estilista, é analisado pelo diretor. Os três exemplos citados apontam para a possibilidade da construção de conhecimento através da produção e fruição de imagens.

Como referencial teórico da pesquisa, as imagens produzidas por outros autores trazem elementos a serem analisados juntamente com a pesquisa bibliográfica, e a produção de novas imagens funciona como método investigativo. É feito o investimento no uso de imagens, paralelamente à escrita textual, como processo na construção de conhecimento.

Acredita-se nas potencialidades das imagens como forma de abordar o objeto pelas características intrínsecas da linguagem imagética. As imagens possibilitam a aproximação dos fenômenos de forma diversa da escrita. Enquanto a escrita segue uma cadência através da linearidade, que desenvolve desde a sequência dos símbolos alfabéticos até a compreensão dos sentidos das frases, as imagens informam desde o contato com a totalidade da composição para posteriormente serem analisadas conceitualmente. A escrita acaba sendo mais objetiva e assertiva por estruturar

¹ O que visto nessa passagem de Citizens of the Twentieth Century pode ser referido como uma tipologia social da sociedade alemã dos anos 1920, mesmo que essa seja uma designação simplificada. Sander não restringiu seu manual de retratos com os limites do fenômeno concreto da República de Weimar. Sua concepção cíclica da história e sua crença nas qualidades de “generalidades humanas” levaram a certa separação do material fotográfico de definições históricas e coordenadas geográficas.

logicamente os seus enunciados. No entanto, as imagens trazem informações sutis que podem ser perdidas ao serem traduzidas para o texto escrito.

Podemos abarcar a totalidade da pintura num lance de olhar e então analisá-la de acordo com os caminhos mencionados. (E é assim que acontece, em geral.). De fato, esse método duplo de ler os quadros, essa síntese seguida de análise (um processo que pode ser repetido inúmeras vezes no curso de uma única leitura) é o que caracteriza a leitura dos quadros. O que significa que a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa é, então, a diferença entre a linha de uma só dimensão e a superfície de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como lá chegou. (FLUSSER, 2012, p. 105).

Tanto as imagens quanto a escrita são mediações entre o fenômeno representado e o sujeito. Flusser ressalta que a ênfase na escrita tem base na tradição cartesiana que norteia a organização do conhecimento ocidental: “a epistemologia ocidental é baseada na premissa cartesiana de que pensar significa seguir uma linha escrita, e isso não dá crédito à fotografia como uma maneira de pensar.” (FLUSSER, 2012, p. 111).

O autor destaca três “reinos” a partir dos quais o conhecimento pode se articular: “o reino da experiência imediata (a pedra lá fora), o reino das imagens (a fotografia) e o reino dos conceitos (das explicações)”². (FLUSSER, 2012, p. 113).

Há ainda a previsão de que, no futuro, os campos se tornem mais complementares: “o pensamento imagético será a tradução do conceito em imagem e o pensamento conceitual, a tradução da imagem em conceito.” (FLUSSER, 2012, p. 117). Finalmente, nesse processo circular de trocas entre abordagens conceituais e imagéticas, deverá surgir um novo modelo de conhecimento a partir de um fato (assumindo caráter notadamente factual/ ficcional).

Nesse modelo de retroalimentação (*feedback*) pode-se elaborar um modelo de pensamento que venha finalmente a se adequar a um fato. Primeiramente haverá uma imagem de alguma coisa. Depois uma explicação dessa imagem. E, por fim, haverá uma imagem dessa explicação. Isso resultará no modelo de alguma coisa (uma coisa que por sua vez tenha sido originalmente um conceito). Esse modelo poderá se aplicar a uma pedra (ou a algum outro

fato, ou a nada). E assim um fato (ou nenhum fato) terá sido descoberto. Haveria, portanto, novamente um critério de distinção entre fato e ficção (modelos adequados ou inadequados), e assim se reconquistaria um senso de realidade. (FLUSSER, 2012, p. 118).

Nota-se que no modelo proposto por Flusser, há a possibilidade do caráter ficcional na construção de conhecimento. O que aparece como ressalva é que se tenha em mente as utilidades e distinções entre ambos (diagrama da página 39).

Figura 2.2 - Diagrama a partir da proposição de Vilém Flusser.

Fonte: elaborado pelo autor.

² A pedra é tomada como exemplo: a pedra (o objeto pedra), a imagem da pedra e a explicação textual da pedra.

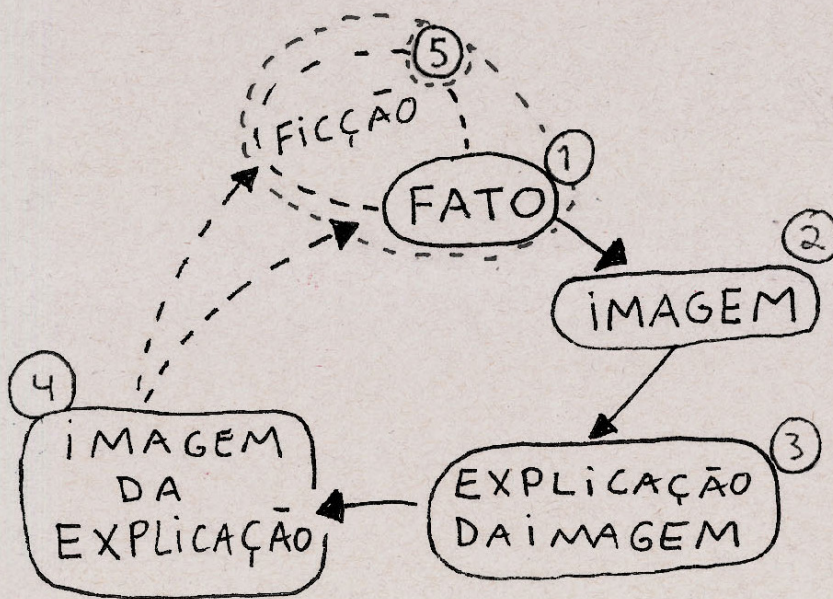


Figura 2.3 - Página 41. Imagem extraída do livro *Citizens of the Twentieth Century*.
Fotografia: August Sander



2.2 – Tecnologias acopladas ao corpo

Nas páginas seguintes, será apresentada uma série de desenhos produzidos como meio de investigar alguns usos de dispositivos tecnológicos acoplados ao corpo. A pergunta inicial que disparou os desenhos foi sobre a diacronicidade histórica relativa ao objeto da pesquisa. Foi necessário observar quais tipos de dispositivos foram sendo acoplados ao corpo, e com quais funções, nas décadas que seguiram desde meados do século XIX.

O recorte cronológico se deve ao fato do período citado ser significativo para a expansão industrial europeia — com reflexos para a história brasileira, relacionados sobretudo com o fornecimento de matérias-primas e com a industrialização tardia. Passa a ser explícita a relação da indústria com as tecnologias e com a urbanização. O Brasil da segunda metade do século XIX tinha um contexto marcado pelo governo de D. Pedro II, pelo regime escravocrata (que durou até 1880, com reflexos posteriores) e, simultaneamente, por grandes extensões territoriais com cultura indígena. Trata-se de um ambiente em que três tradições culturais distintas podem ser observadas pela perspectiva dos artefatos acoplados aos corpos. A riqueza de imagens desse período sugeriu a abordagem com desenhos. As imagens, resgatadas tanto da história das tecnologias como da ficção cinematográfica, apontam para um fato instigante: entre o século XIX e o século XX viu-se uma incomparável aceleração na criação e produção de novos aparatos. Essa aceleração passou a ser uma característica marcante dos impactos das tecnologias nas formas de vida das gerações seguintes.

Os desenhos, feitos com nanquim e bico-de-pena, sugerem apontamentos sobre as funções sociais dos aparatos. Como por exemplo: a “distinção”, simbolizada pelas medalhas na imagem de D. Pedro, e a “dominação” na masmorra do desenho da escrava — registrada originalmente em gravura do século XIX. Destacam-se, também, os primórdios da comunicação eletrônica móvel com os primeiros rádios, televisores e telefones compactos — que buscavam vencer a rigidez do objeto tecnológico como mobiliário de um ambiente. O ato de desenhar, arcaico para o ritmo da atualidade, permite reflexões de uma ordem distinta das que são trazidas pelas leituras, fichamentos e pela escrita. Reproduzir imagens, pesquisando a partir da recriação de formas, estimula uma abordagem extremamente benéfica para a pesquisa. Apresentar desenhos incorporados na dissertação, não como ilustrações dos textos mas valendo de suas potencialidades para comunicar, serve para ampliar o conhecimento sobre o objeto. As frases que os acompanham apontam para possíveis reflexões ou buscam contextualizá-los discretamente (uma vez que as referências completas encontram-se nas páginas iniciais da dissertação).

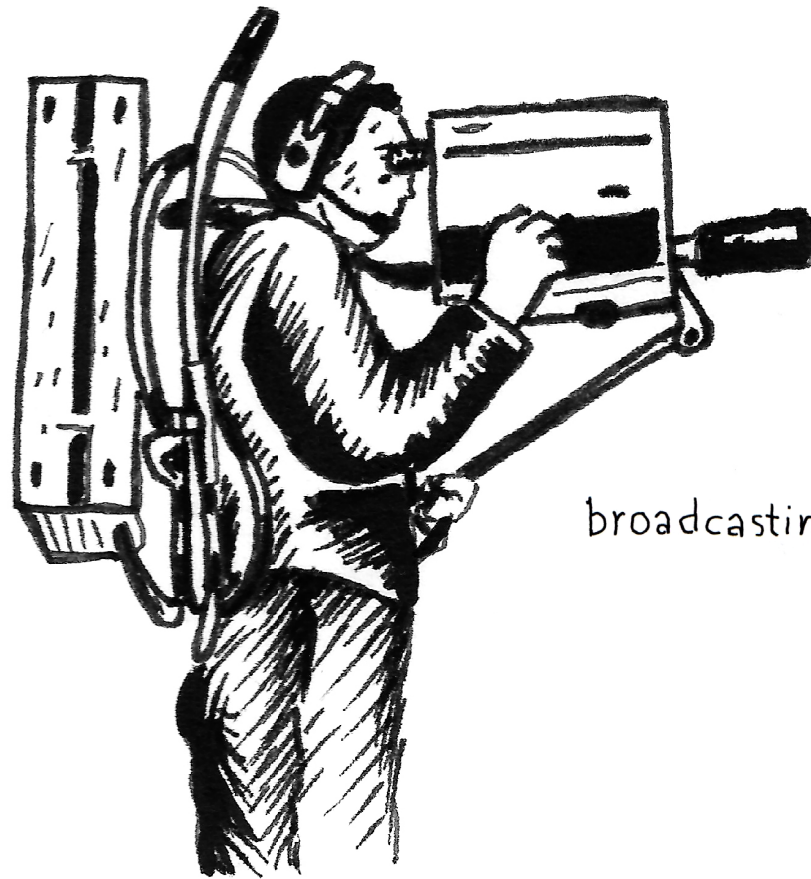
Figuras 2.4 a 2.41 – Páginas seguintes. Desenhos realizados com tinta nanquim sobre papel a partir de imagens coletadas fazendo uso do buscador Google. Fonte: elaborados pelo autor. As referências sobre as imagens estão disponíveis no início desta dissertação.



imersivo, invisível

1969, televisão
móvel





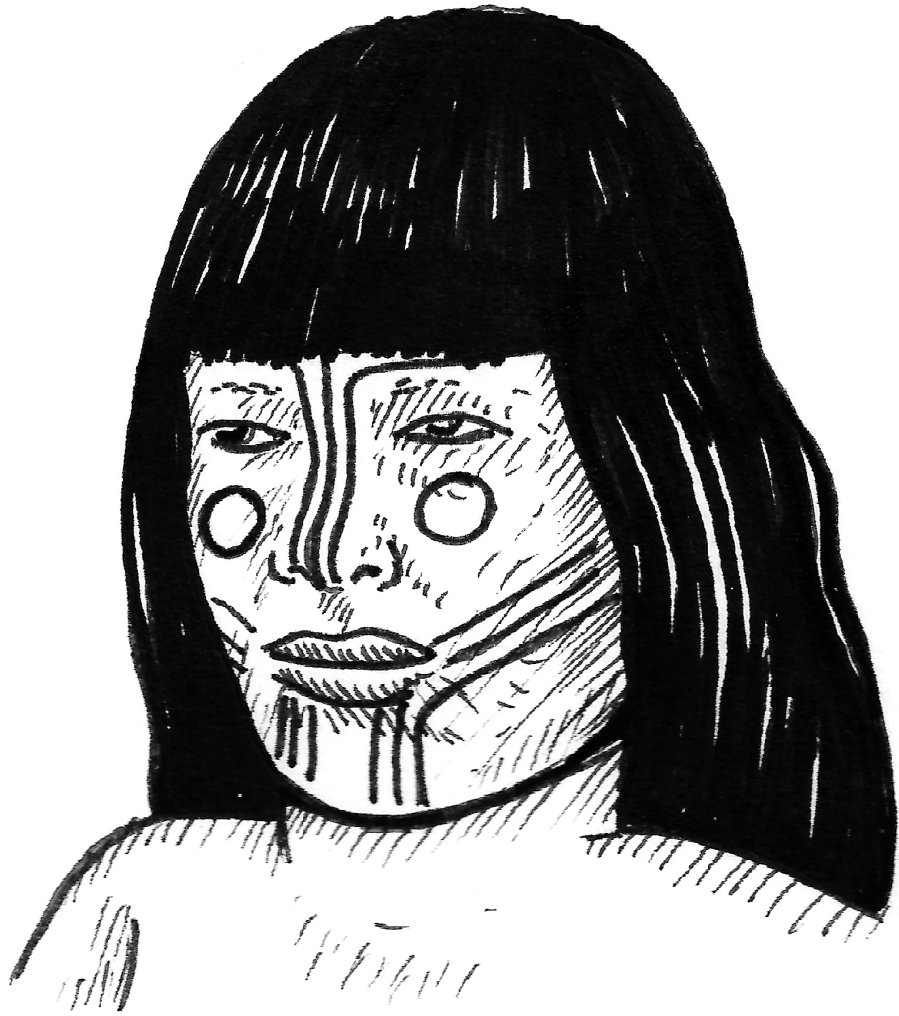
broadcasting



0101010101



Motorola Dynatac 8000X - 1973
duração da bateria: 20 min
25x7cm 1Kg



callcenter 1950





estereofonia móvel



"impulsos elétricos através de um captador de reflexos:"
@Wikipedia #scanner





switchboard

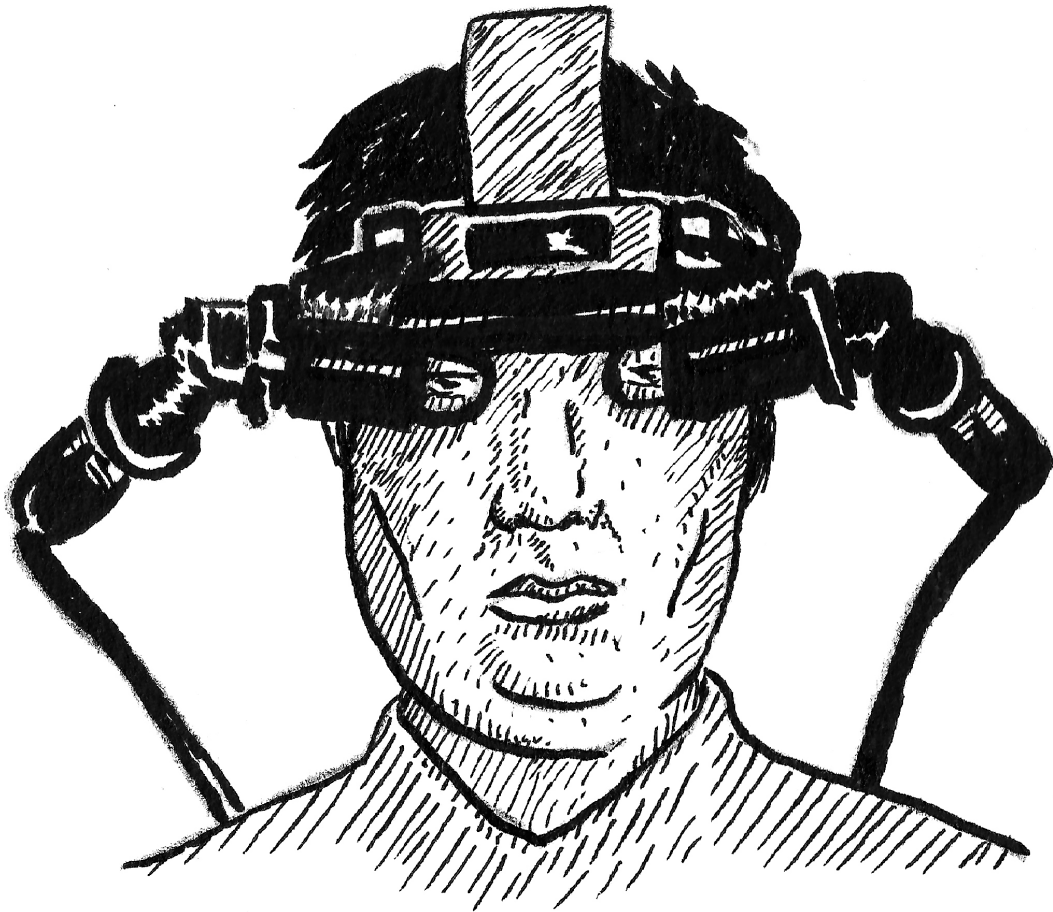


fotos, vídeos, mapas, músicas, chamadas e compartilhamento imediato





"Do Androids Dream of Electric Sheep?"



visor com calculadora eletrônica 1966





ver

ouvir

processar





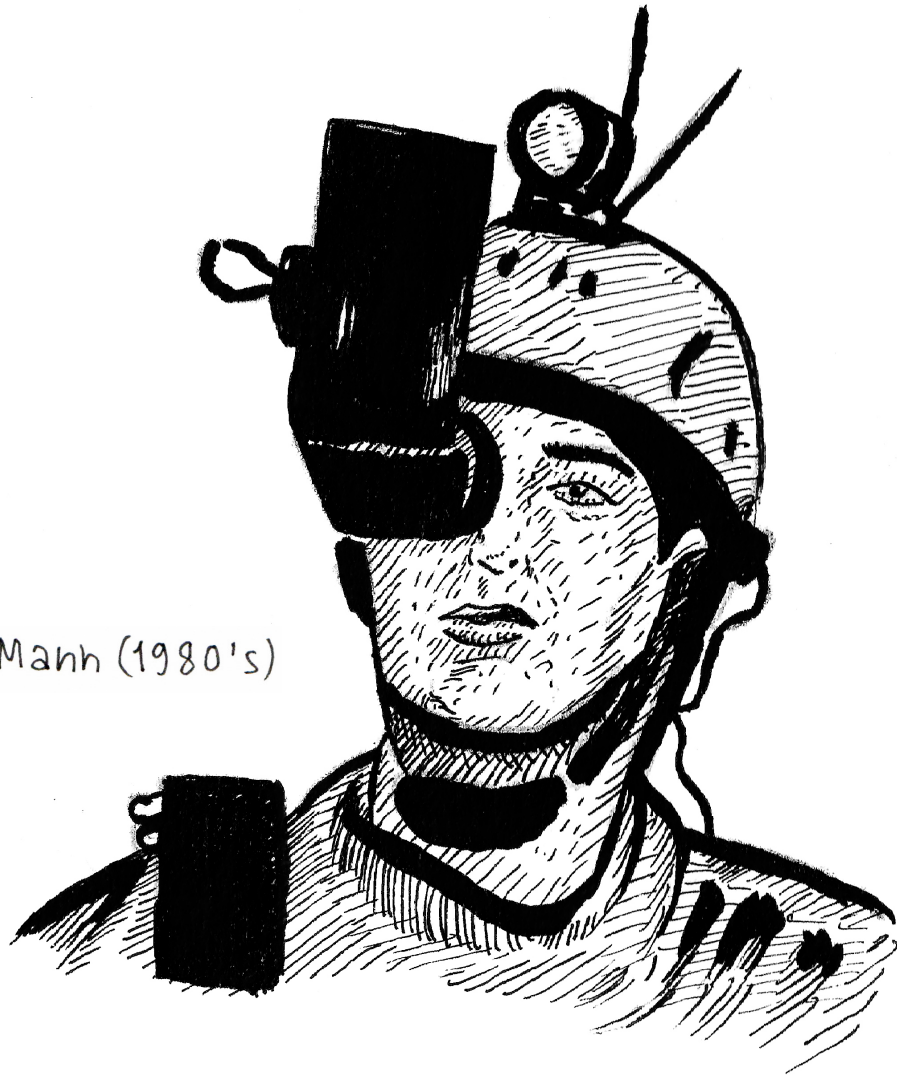


"Nobody passes us in the deep quiet of the dark sky,
And nobody sees us alone out here among the stars!"
Brian Eno - No One Receiving



Stevie Mann (1980's)

Stevie Nicks (1980's)





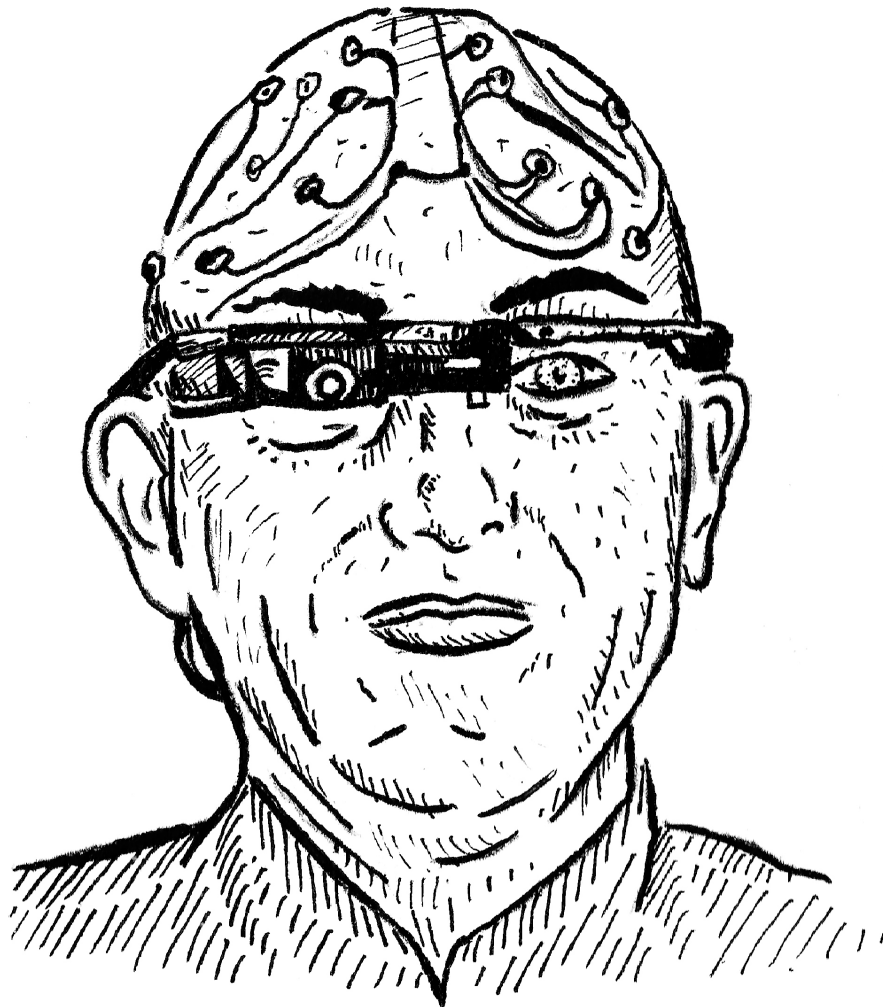


amplificador de sinal WI-FI
Tarrafa Hackerspace





Graham Bell, 1875



Stevie Mahh (1990's)

Stevie Mann (1990's)



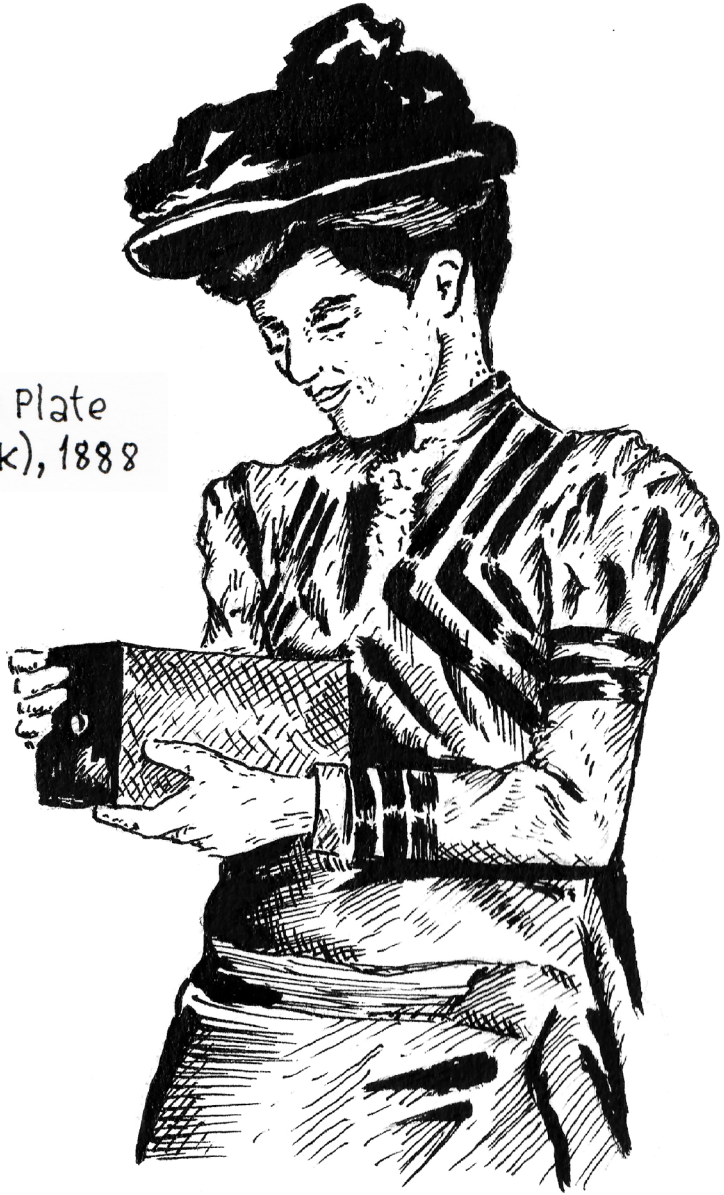


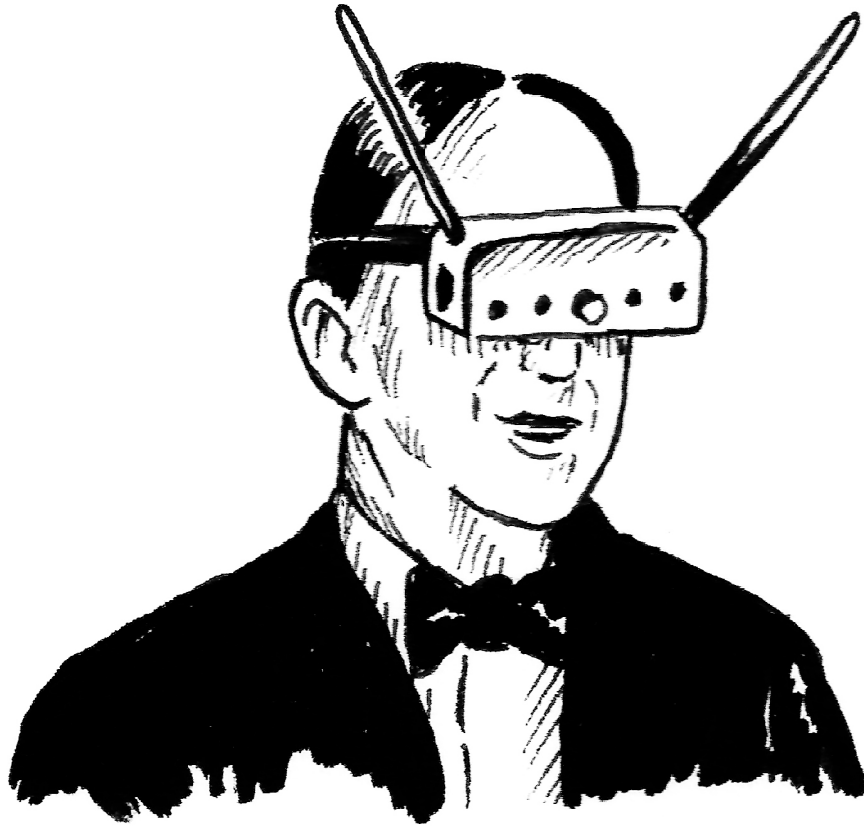


Estrutura de borracha, câmara de ar.
Colete salva-vidas.



The Eastman Dry Plate
& Film Co. (Kodak), 1888





T.V. Glass, 1960

Sony Portapak videorecorder, 1967

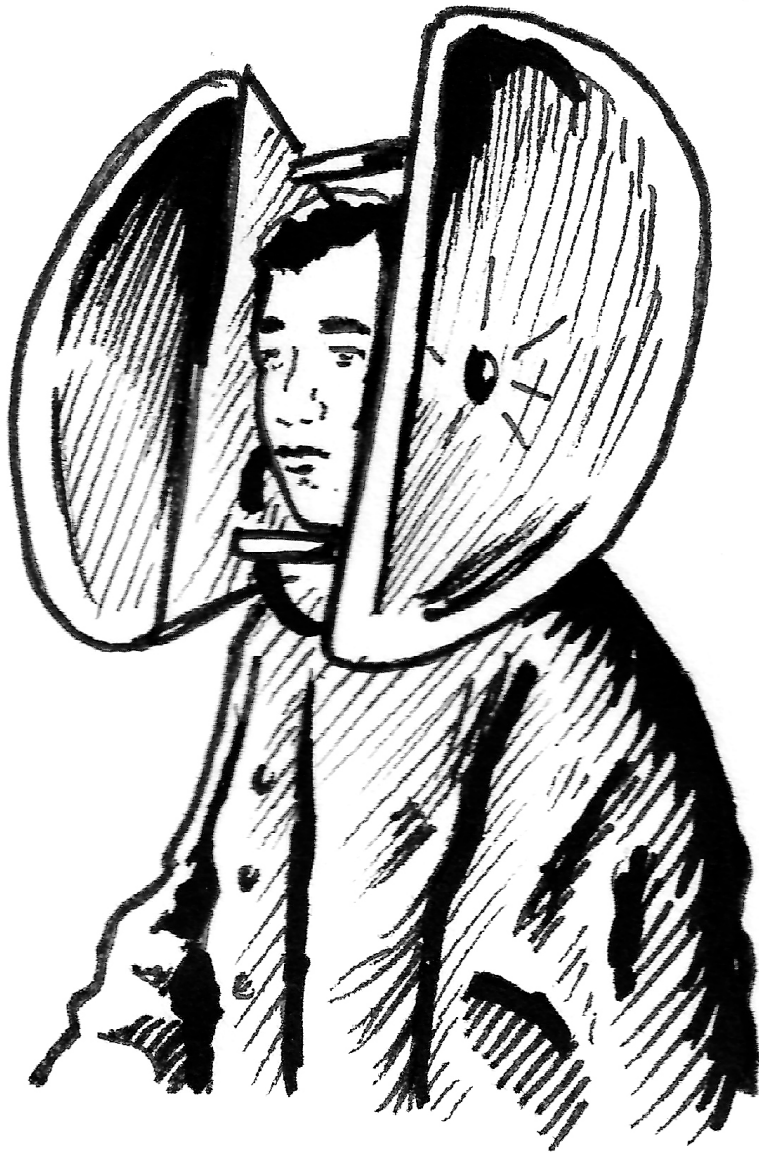


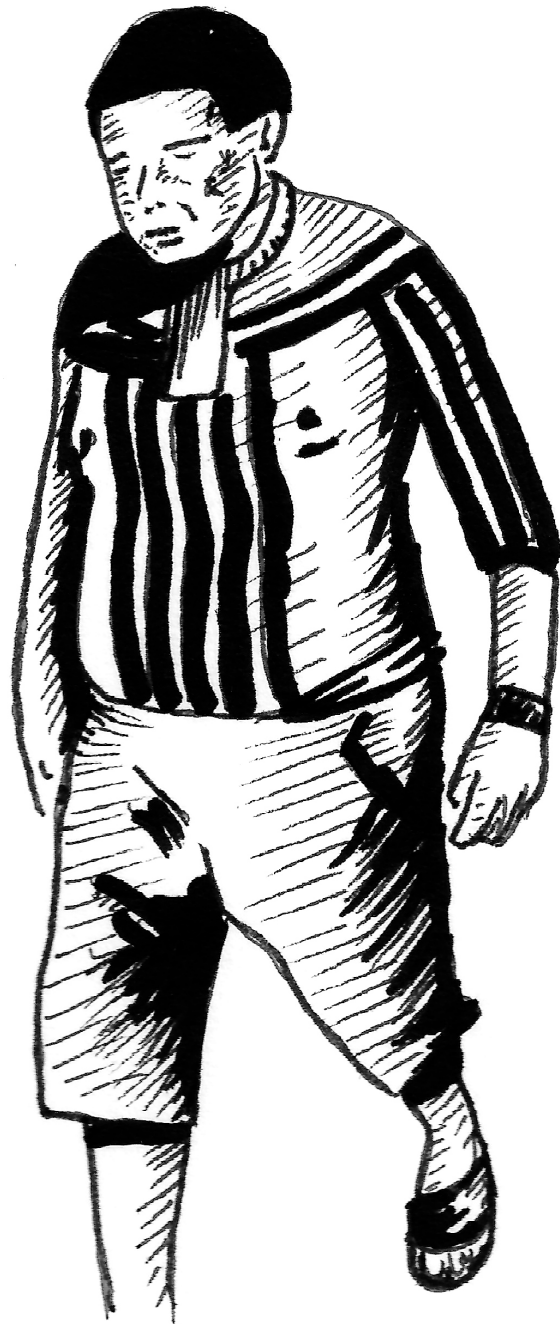


ambiente immersivo



RADAR





2.3 – Comunicação e ubiquidade

A aproximação entre os pensamentos de Vilém Flusser e Marshall McLuhan amplia o conhecimento acerca das discussões sobre as categorias: imagem, comunicação, linguagem e informação - no contexto da tecnologia eletrônica. No título do livro “O Meio é a Mensagem” (1967) — em que faz referência ao texto anterior, “O Meio é a Mensagem” (publicado em “Understanding Media”, de 1964) Marshall McLuhan destaca a capacidade que as mídias têm de “modelarem” os usuários. O livro foi escrito na década de 1960 e era voltado mais especificamente para a comunicação televisiva, rádio e cinema. Com a introdução dos dispositivos digitais móveis de comunicação, é necessária a reflexão sobre a atual intensidade desta “modelagem”. Qual é o papel das mediações tecnológicas na cultura contemporânea e como afetam a noção de ambiente, são questionamentos que surgem ao se tratar do tema.

The McLuhanian medium, as becomes clear in his later work, is the environment that affects, creates tensions within and suggests significations and meanings. In asserting that “the medium is the message”, the author reminds us that the medium, given its technical, symbolic and organizational characteristics, produces effects that are as important or even more important than those produced through the contents that media transmit. (BARICHELLO; CARVALHO, 2013, p. 4).³

A comunicação na “velocidade da luz” resulta em um novo tipo de percepção. Não há mais a passividade do “esperar pelo estímulo para reagir”. O comportamento acelerado, associado ao constante uso com meios de comunicação de massa, levou a sociedade à ação constante.

We have had to shift our stress of attention from action to reaction. We must now know in advance the consequences of any policy or action, since the results are experienced without delay. Because of electric speed, we can no longer wait and see. (MCLUHAN, 1996, p. 13).⁴

Uma das consequências do processo de aceleração é que a capacidade de cognição gradual foi sendo transformada em uma percepção voltada para os padrões de

³ O meio McLuhiano, como se torna claro em seu trabalho tardio, é o ambiente que afeta, cria tensões e sugere significados e sentidos. Na proposição de que “o meio é a mensagem”, o autor lembra-nos que o meio, dada a sua técnica, simbólica e característica organizacional, produz efeitos que são tão importantes ou ainda mais importantes que aqueles produzidos por meio da transmissão dos conteúdos da mídia (tradução nossa).

reconhecimento imediato. A comunicação eletrônica, já nos anos sessenta, fazia com que as pessoas estivessem sobrecarregadas — o volume de informações geradas era excessivo para a capacidade de apreensão dos sujeitos. A comunicação, que passou a ocorrer direcionada para as massas, resultou no desenvolvimento de uma cognição voltada para a verificação de padrões de informação imediatamente reconhecíveis — opondo-se à análise individualizada dos conteúdos informacionais. É possível fazer um paralelo desta nova cognição com o conceito de “pacotes de dados” digitais. Assim como a comunicação eletrônica parte da estrutura de conjuntos de informações aritméticas sendo remetidas por impulso eletrônico, é provável que uma nova cognição parta de grupos de atributos reconhecíveis que possam ser interpretados de acordo com a direta compatibilidade com ideias, posicionamentos e opiniões preconcebidas pelo receptor.

McLuhan e Flusser apontam para o fato dos meios de comunicação afetarem a mente humana e, conseqüentemente, as formas de vida em sociedade. *Flusser* usa a aproximação entre os termos “informação” e “in-formar”, ao referir-se à capacidade que os aparatos têm, por meio dos códigos, de “darem forma”. McLuhan, contudo, afirma que “o meio é a mensagem” pela sua capacidade de conformar a sociedade. Tanto para *McLuhan* quanto para *Flusser*, há uma modelagem da sociedade por meio das tecnologias de comunicação. No primeiro, a ênfase recai sobre os meios, enquanto o segundo parte da análise dos códigos. As diferenças dão encaminhamentos diversos para suas teorias. Quando McLuhan escreve sobre os “meios”, ele trata de uma categoria extremamente ampla que inclui a linguagem, o alfabeto, o computador e até mesmo a cidade. Segundo McLuhan, a própria cidade se adequa à categorização de “mídia”. Embora o pensamento de Flusser traga muitos desdobramentos em diversos campos do conhecimento, sua análise parte da linguagem mediante os códigos.

Para McLuhan é possível distinguir três diferentes momentos da cultura humana: a cultura pré-literal (oralidade), a fase literal (e mecânica) e a pós-literal (elétrica/ eletrônica). Essas são formas diferentes de relacionar as tecnologias com os comportamentos humanos. Flusser traz definições que o aproximam de McLuhan usando outros três termos: pré-histórico (fundamentado nas imagens tradicionais), histórico (escrita linear) e pós-história (“imagens-técnicas”). Para ambos, neste terceiro estágio (pós-história ou pós-literal), a escrita alfabética cede em importância para as imagens provenientes de meios elétricos/ eletrônicos.

⁴ Nós temos tido que mudar nossa ênfase da atenção para a ação e reação. Nós devemos agora saber adiantados as conseqüências de qualquer política ou ação, uma vez que os resultados são experimentados sem atraso. Por causa da velocidade elétrica, nós não podemos mais esperar e ver.

Há uma estreita relação entre os avanços tecnológicos e a configuração do espaço. A mudança de processos meramente mecânicos para elétricos (e eletromecânicos), em especial relacionados à comunicação, aceleraram o surgimento de novas tecnologias. Na primeira metade do século XIX, enquanto a malha ferroviária europeia passava por uma notável expansão, era desenvolvido o telégrafo – um dos primeiros dispositivos comunicacionais que possuía componentes eletrônicos. O avanço sobre a extensão geográfica tinha como espelhamento o aumento do potencial de comunicação remota. A mudança desde o período da mecanização para o contexto das tecnologias elétricas e eletrônicas traz o que McLuhan destaca como: a passagem de um modelo de fragmentação e compreensão através de partes para um modelo de imersão na totalidade imediata dos fenômenos.

Man must serve his electric technology with the same servo-mechanistic fidelity with which he served his coracle, his canoe, his typography, and all other extensions of his physical organs. But there is this difference, that previous technologies were partial and fragmentary, and the electric is total and inclusive. An external consensus or conscience is now as necessary as private consciousness. (MCLUHAN, 1964/94, p. 104) ⁵

Uma das características da comunicação eletrônica é a recepção da informação de forma imersiva – uma espécie de ambiência na qual o receptor é imediatamente envolvido. Enquanto o processo mecânico permite o desmembramento da informação em partes analisáveis separadamente, a eletrônica assemelha-se a um choque. O fato de ser apresentada em uma totalidade fugaz e imersiva faz com que a comunicação eletrônica tenda a ser ainda mais invasiva.

Electric technology is directly related to our central nervous systems, so it is ridiculous to talk of “what the public wants” played over its own nerves. This question would be like asking people what sort of sights and sounds they would prefer around them in an urban metropolis (MCLUHAN, 1964/94, p. 120) ⁶

⁵ O homem deve servir sua tecnologia eletrônica com a mesma fidelidade servo-mecânica que ele serve seu bote, sua canoa, sua tipografia e todas outras extensões de seus órgãos físicos. Mas aqui há essa diferença, que as tecnologias anteriores eram parciais e fragmentadas, e a elétrica é total e inclusiva. Uma consciência ou consenso externo é agora tão necessária quanto uma consciência privada (tradução nossa).

McLuhan aponta para a existência de uma mentalidade “suspensa” entre duas tecnologias. O que gera o atrito entre a percepção fragmentada, relativa aos procedimentos mecânicos, e a necessidade de uma cognição compatível com as demandas dos meios eletrônicos (MCLUHAN, 1964/94, p.173). A linearidade mecanicista, presente desde as primeiras linhas de montagem das indústrias automotivas, foi sendo suplantada ou rivalizada por um novo tipo de organização. É o que é apresentado como “narrativa em mosaico” (MCLUHAN, 1964/94, p. 350), análoga às mensagens televisivas ou à diagramação das revistas ilustradas. Trata-se de um conjunto de conteúdos informativos interligados e inseparáveis, que é transmitido como justaposições de imagens e textos conectados. Os mosaicos, transmitidos eletronicamente, representam a estrutura daquilo a que *McLuhan* se referia ao analisar a comunicação imersiva.

Vilém Flusser, ao discorrer sobre as “imagens técnicas”, destaca a circularidade presente desde as imagens tradicionais. Ao tratar das imagens primitivas, antes da escrita, o autor argumenta que elas não ocorrem de forma linear, como nos textos escritos, mas circular. Os olhos vagueiam pela imagem elegendo pontos de maior interesse em meio a totalidade dos elementos que a compõem.

Ao vaguear pela superfície, o olhar vai estabelecendo relações temporais entre os elementos da imagem: um elemento é visto após o outro. O vaguear do olhar é circular: tende a voltar para contemplar elementos já vistos. Assim, o “antes” se torna “depois”, e o “depois” se torna “antes”. O tempo projetado pelo olho sobre a imagem é o do eterno retorno. O olhar diacroniza a sincronidade imaginística por ciclos. Ao circular pela superfície, o olhar tende a voltar sempre para elementos preferenciais.

(FLUSSER, 2011, p. 22).

As “imagens técnicas”, imagens criadas via aparelhos tecnológicos, operam “a três graus de abstração” (FLUSSER, 2011, p. 29) — pelo fato de serem imagens criadas a partir da escrita (dos códigos computacionais inseridos nos aparelhos desde a fabricação). São imagens que têm em sua composição a linearidade da escrita, mas que se apresentam como imagens “tradicionais”.

⁶ A tecnologia elétrica é diretamente relacionada ao nosso sistema nervoso central, então é ridículo falar sobre “o que o público quer”, jogado sobre os nossos próprios nervos. Essa questão seria como perguntar às pessoas que tipos de visões e sons elas prefeririam no entorno delas em uma metrópole urbana (tradução nossa).

Figura 2.42 — Página 87. Fotografia realizada pelo autor.



Trata-se de imagens produzidas por aparelhos. Aparelhos são produtos da técnica que, por sua vez, é texto científico aplicado. Imagens técnicas são, portanto, produtos indiretos de textos – o que lhes confere posição histórica e ontológica diferente das imagens tradicionais.
(FLUSSER, 2011, p. 29)

É possível entender que as “imagens técnicas”, apresentadas por Flusser, têm muitos pontos de contato com o que McLuhan chama de “mosaicos”. As “imagens técnicas” são compostas por códigos de processamento que são lidos de forma não-linear.

Segundo *Vilém Flusser*, os olhos as percorrem aleatoriamente escolhendo os pontos de maior interesse. O que possibilita narrativas diversas, de forma instantânea, no momento em que o olhar entra em contato com a imagem. O mesmo processo está presente desde as primeiras fotografias até os mais avançados dispositivos digitais de comunicação por meio de imagens da atualidade. A diferença vai se tornando mais acentuada com o volume de pontos de informação impregnados nas superfícies, que se traduzem na qualidade técnica das imagens, e na velocidade em que circulam.

Com a internet, a imersão acontece em cada imagem que chega ao usuário, assim como ocorre no tempo, com o contínuo de imagens interligadas. O navegar nas superfícies de um dispositivo digital móvel de comunicação, assemelha-se a uma linha de tempo de edição videográfica não linear. É possível que nisso esteja localizada parte considerável do poder de atração que os dispositivos digitais de comunicação exercem. O usuário sente-se instigado por cada conteúdo e pelo contínuo por causa de mecanismos como a barra de rolagem infinita (“*scroll infinito*”). Os olhos percorrem circularmente cada imagem estática e avançam retilineamente com a rolagem. Cabe observar que *McLuhan* analisava na televisão, no rádio e no cinema um fenômeno que pode ser intensificado ao se refletir sobre a atualidade dos meios de comunicação.

É importante, nesse contexto, observar a expressão “ubiquidade”. No editorial de Ulrik Ekman, publicado na edição número dezenove do *The Fiberculture Journal*, há a seguinte descrição para o termo.

In that case, a working definition of “ubiquitous computing” would be a sociocultural and technical thrust to integrate and/or embed computing pervasively, to have information processing thoroughly integrated with or embedded into everyday objects and activities, including those pertaining to human bodies and their bodily parts. (EKMAN, 2011, p. 9) ⁷

A computação ubíqua leva à sensação de que é dissolvida a separação entre as mais básicas ações cotidianas e o ato de operar o computador. Afirmção que pode ser exemplificada com a atividade de digitar mensagens em um aparelho celular ou checar notificações de e-mail, que eventualmente ocorrem sem que o usuário tenha, de fato, consciência das ações — muitas vezes agindo por reflexo ao chamado do aparelho ou por um hábito automatizado.

Cabe destacar que a aplicação do termo “computação ubíqua” é contraposta pela concepção de Mark Wieser. O autor afirma que para ser considerada ubíqua, a tecnologia precisaria estar presente em nossas vidas de maneira quase desapercibida. O exemplo citado em seu artigo é o da escrita: nós lemos textos nos ambientes e executamos a escrita com tal constância que a maior parte das vezes não tomamos consciência imediata da ação. No caso dos computadores pessoais, a utilização exige um certo grau de atenção que não a faz tornar-se desapercibida. (WIESER, 1991).

O artigo é anterior à difusão dos aparelhos móveis de comunicação, como celulares e tablets. A presença constante desses dispositivos e a facilidade de seus usos aponta para uma revisão do artigo de *Wieser*. Mesmo que, no atual estágio da computação móvel, os aparelhos não passem por uma completa invisibilidade em seus usos, parece acertado afirmar que existe uma forte tendência ao automatismo.

No mesmo artigo, *Wieser*, cita pesquisas preliminares do que viria a se tornar a base dos dispositivos móveis. O autor prevê a possibilidade de que, com a computação móvel, o estágio dos computadores pessoais seja superado rumo à ubiquidade.

Prototype tabs, pads and boards are just the beginning of ubiquitous computing. The real power of the concept comes not from any one of these devices; it emerges from the interaction of all of them. The hundreds of processors and displays are not a “user interface” like a mouse and windows, just a pleasant and effective “place” to get things done.

(WIESER, 1991, p. 4)⁸

⁷ Nesse caso, uma definição que funcione para “computação ubíqua” seria um impulso sociocultural e técnico para integrar e / ou incorporar computação pervasiva, para ter um processamento de informações completamente integrado ou incorporado em objetos e atividades diárias, incluindo as que se referem aos corpos humanos e suas partes corporais (tradução nossa).

⁸ Protótipos de *Pads*, *Tablets* e *boards* são justamente o início da computação ubíqua. O poder real do conceito não vem de qualquer um desses dispositivos; emerge da interação de todos eles. As centenas de processadores e telas não são “interface de usuário” como o mouse e a janela, apenas prazerosos e efetivos “lugares” para se ter as coisas feitas (tradução nossa).

O autor sustenta que a diminuição dos tamanhos dos aparelhos e a popularização e facilidade de utilização dos dispositivos fariam com que os seus usos ficassem quase desapercibidos, deixando o usuário livre para usufruir da finalidade última dos aparelhos que é a comunicação.

O fato dos dispositivos demandarem constantemente a atenção da maior parte dos usuários, seja pelas notificações ou pelo hábito de checarem mensagens e novidades repetidamente, traz uma dificuldade em lidar com o argumento apresentado. É possível que essa seja uma etapa a ser superada, levando a um descondicionamento do uso muitas vezes compulsivo. Realmente, o corpo se torna mais liberto da estrutura fixa composta por mesa, cadeira e um computador pessoal com a utilização de *tablets* e celulares. Por outro lado, deixa de existir a distinção clara dos momentos em que se esteja usando o computador e se esteja em outras atividades - como em uma caminhada. O corpo está mais livre da necessidade de um ambiente próprio para a computação e paralelamente tende a ter seus movimentos cadenciados pela computação presente em suas atividades triviais.

Most important, ubiquitous computers will help overcome the problem of information overload. There is more information available at our fingertips during a walk in the woods than in any computer system, yet people find a walk among trees relaxing and computers frustrating. Machines that fit the human environment, instead of forcing humans to enter theirs, will make using a computer as refreshing as taking a walk in the woods. (WIESER, 1991, p. 08).⁹

Vilém Flusser distingue os tipos de comunicação entre “discursiva e dialógica”. A “dialógica”, divide-se ainda em: “diálogos circulares” e “diálogos em rede”. Nos “diálogos circulares” há trocas qualitativas de intersubjetividades, enquanto nos “diálogos em rede” praticamente não há intercâmbio de informações substanciais. Os “diálogos em rede” seriam usos inertes dos dispositivos. A comunicação “discursiva” seria ainda mais perigosa por estabelecer uma relação de dominação entre emissores e receptores. O desejável, para Flusser, é que a comunicação avançasse em direção

⁹ O mais importante, computação ubíqua irá ajudar a superar o problema do excesso de informação. Existe mais informação disponível nas pontas dos seus dedos durante uma caminhada no bosque do que em qualquer sistema computacional, mesmo que as pessoas achem uma caminhada no bosque relaxante e a computação frustrante. Máquinas que se adaptem ao ambiente humano, em vez de forçar os homens a entrar nos deles, irão fazer com que usar o computador seja tão refrescante como caminhar no bosque.

aos “diálogos circulares”, o que provocaria deslocamentos a partir do surgimento de informações novas e contundentes na comunicação (FLUSSER, 2011, p. 31).

A lógica discursiva da comunicação televisiva opera a partir de dois pólos: o emissor e o receptor. As tecnologias que usam internet permitem relações dialógicas, com emissores e receptores trocando de papéis simultaneamente. Embora os textos de *Flusser* fossem anteriores à internet, em seus escritos é citado algo que assemelha a ela (em escala incipiente), a “telemática” (FLUSSER, 2008, p. 81/82).

Embora *Flusser* tenha desenvolvido alguns textos sobre arquitetura, o interesse aqui é manter fazer um recorte em seus escritos sobre as tecnologias de comunicação e analisá-los frente aos teóricos que tratam mais especificamente do espaço urbano. Um contraponto às teorias de *Flusser* sobre os tipos de comunicação, é apresentado por Jacques Rancière. No seu livro *The Emancipated Spectator*, é feita a crítica aos teóricos que defendem que a separação entre plateia e espetáculo tem como consequência a passividade do espectador. A crítica é dirigida, em especial, ao livro “A Sociedade do Espetáculo”, de Guy Debord — podendo ser também confrontada com a visão de *Flusser* sobre a comunicação discursiva.

Rancière argumenta que nem sempre é criada tal passividade — as informações recebidas, muitas vezes, despertam a imaginação e criam uma atividade criativa ao afetarem o espectador. A possibilidade de inventividade a partir do espetáculo tem como apoio o fato de que ele desperta reflexões ao estimular as subjetividades do espectador. A emancipação, para Rancière, não está tão relacionada com as posições de ator e espectador quanto está com a capacidade, deste último, de quebrar relações de dominação através da própria subjetividade. O que pode se dar com o ato de assistir a uma apresentação teatral. (RANCIÈRE, 2009, p. 12).

Ver é colocado como uma ação que envolve juízos e tomadas de posição por conta do espectador, o que não significa necessariamente ser um mero receptor passivo de tudo que presencia.

Being a spectator is not some passive condition that we should transform into activity. It is our normal situation. We also learn and teach, act and know, as spectators who all the time link what we see to what we have seen and said, done and dreamed. (RANCIÈRE, 2009: p. 17) ¹⁰

Aproximando a discussão presente em “*The Emancipated Spectator*” com o objeto da pesquisa, cabe perguntar em que medida é possível afirmar que vivemos, na atualidade,

Figura 2.43 – Desenho em tinta acrílica sobre papel. Fonte: elaborado pelo autor.



em uma sociedade de espectadores. O avanço das tecnologias digitais solicita cada vez mais a participação do usuário. Contudo, se por um lado existe a possibilidade da atividade criativa do espectador, por outro é possível entender que interação não é sinônimo de atividade inventiva. Ela pode acontecer por responsividade, em um jogo de recepção e emissão de dados constantes. A pergunta, aqui apresentada, passa por tentar encontrar pontos em uma escala que varia entre o alto obscurecimento das subjetividades apresentado por *Guy Debord* e a crença na possibilidade de sublimação, através do espetáculo, apresentada pelo texto de *Rancière*.

A velocidade das informações no contexto das cidades contemporâneas merece atenção. O ritmo acelerado é um aspecto que, supostamente, leva ao afastamento das subjetividades favorecendo a “programação” dos comportamentos. A presença massiva dos meios de comunicação torna-se ordinária justamente por articular com as formas de vida da sociedade atual. Produz-se em ritmo acelerado e o consumo ocorre ininterruptamente – incluindo o consumo de produtos culturais.

O termo “programa” é recorrente nos textos de *Vilém Flusser*. Para *Flusser*, os aparatos tecnológicos são desenvolvidos a partir de rotinas que recebem o nome de “programas”. Tais “programas” traduzem-se em um conjunto de parâmetros responsáveis pelo funcionamento dos equipamentos. (FLUSSER, 2008, p. 63).

A crítica principal de *Flusser* é que esses programas, inseridos nos aparelhos, acabam por limitar o número de possibilidades em seus usos. Ao utilizar um dispositivo tecnológico, o usuário torna-se também programado – por obedecer ao número limitado de operações já prevista no programa do aparelho. Os programas, nesse sentido, tornam-se responsáveis pela programação dos comportamentos dos usuários.

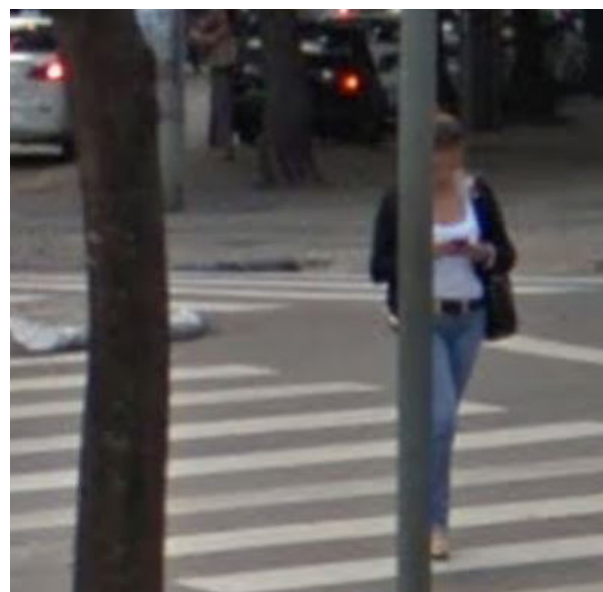
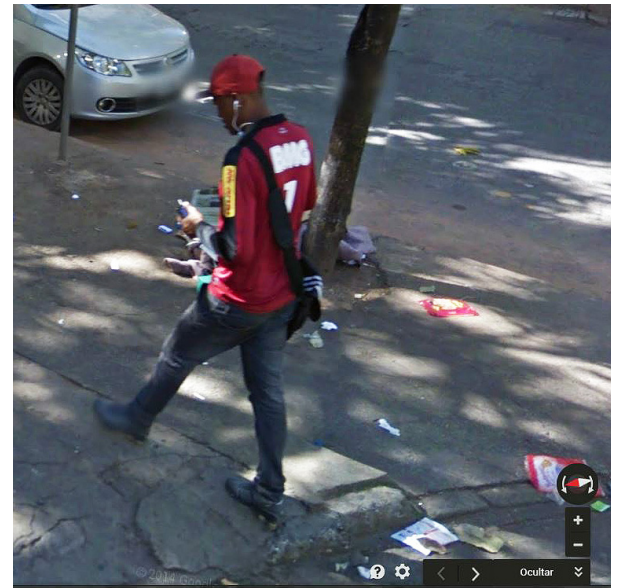
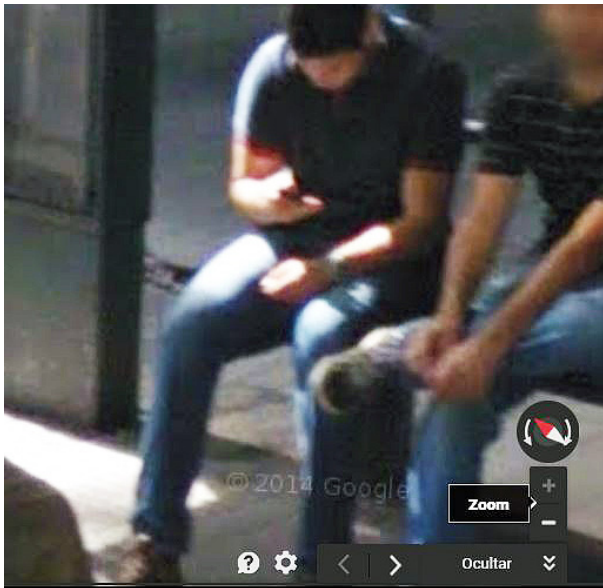
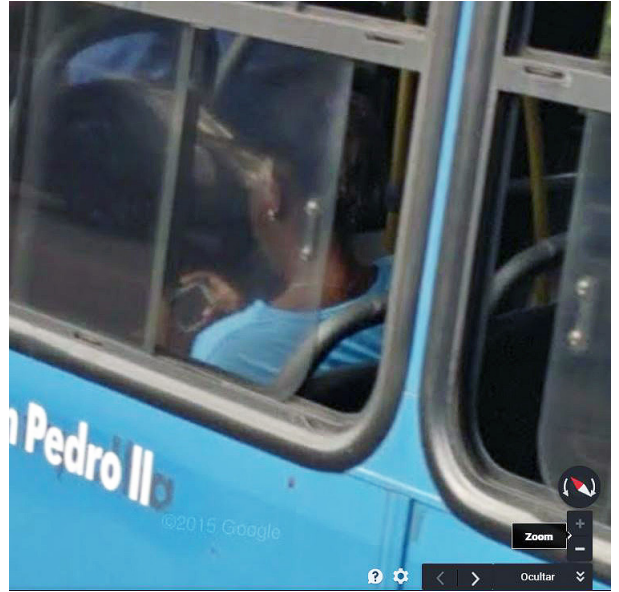
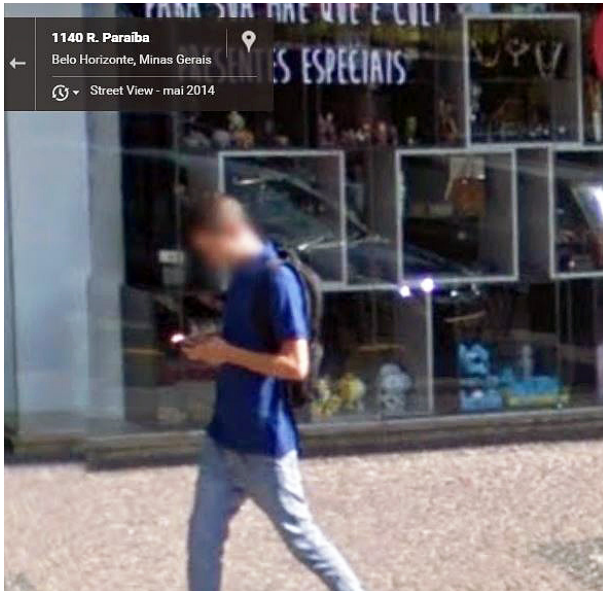
Por certo, o aparelho faz o que o fotógrafo quer que faça, mas o fotógrafo pode apenas querer o que o aparelho pode fazer. De maneira que não apenas o gesto, mas a própria intenção do fotógrafo são programados. Todas as imagens que o fotógrafo produz são, em tese, futuráveis para quem calculou o programa do aparelho. São imagens prováveis. (FLUSSER, 2008, p. 34)

¹⁰ Ser um espectador não é uma condição passiva que devemos transformar em atividade. É nossa situação normal. Nós também aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos, como espectadores que todo o tempo relacionamos o que vemos com o que já vimos ou dizemos, fizemos e sonhamos.

O aparelho fotográfico é produto do aparelho da indústria fotográfica, que é produto do aparelho socioeconômico e assim por diante. Através de toda essa hierarquia de aparelhos, corre uma única gigantesca intenção, que se manifesta no *output* do aparelho fotográfico: fazer com que os aparelhos programem a sociedade para um comportamento propício ao constante aperfeiçoamento dos aparelhos. (FLUSSER, 2011, p. 63)

É importante observar que, ao referir-se à câmera fotográfica, *Flusser* direciona sua análise aos aparatos de tecnologia comunicacional de forma mais ampla. Para o autor, a câmera fotográfica é o primeiro dispositivo produtor de “imagens técnicas” e conseqüentemente o exemplo que adota em suas descrições. Essa distinção também ocorre entre os livros “*Filosofia da Caixa Preta*” (1983) e “*O Universo das Imagens Técnicas*” (1985). No segundo livro, *Flusser* pretendeu corrigir uma possível compreensão equivocada relacionada ao anterior: o fato de muitos acreditarem se tratar apenas da fotografia e não da relação com os diversos aparatos técnicos.

Figura 2.44 – Imagens capturadas, com o uso da ferramenta Google Street View, em trajeto virtual da Praça Diogo Vasconcelos (Funcionários) à Praça Sete (centro) - em Belo Horizonte. O objetivo desta proposição foi verificar se surgiriam cenas de usuários de celulares “teclando” em espaços públicos da cidade.



Capítulo 3

Espaços Públicos Urbanos e Dispositivos Digitais Móveis de Comunicação.

3.1 – Os Tempos das cidades e os tempos dos dispositivos.

A vídeoinstalação de Bill Viola, *The Greeting* (1995), apresenta uma cena urbana com a duração estendida (*slow motion*). O trabalho de *Viola*, que conta com um processo de encenação, retrata a distensão de dois tempos: o tempo do fenômeno encenado (o cumprimento), com duração diminuta, e o tempo da imagem estendida que aparece no vídeo. *The Greeting*, segundo *Viola*, teve dois estímulos diretos. A pintura de Pontormo, *A Visitação* (1514/16), vista pelo artista como reprodução em um livro sobre arte Renascentista, e a cena presenciada em uma esquina: três mulheres conversavam enquanto o vento lentamente balançava os seus vestidos. *Bill Viola* olhava pela janela do carro quando viu a cena, como se estivesse na tela de um vídeo. A visão imediatamente remeteu à pintura de Pontormo. As imagens de *Bill Viola* não são estáticas como a pintura a óleo sobre tela, mas propõem uma relação diversa com a temporalidade. O relato aparece em entrevista concedida por *Viola* no vídeo *Experience of the Infinite* (0:20:50), feito por ocasião de sua retrospectiva no Grand Palais em Paris (2014).

No artigo, *Telling Times*, de Jean Wainwright sobre a vídeoinstalação de *Bill Viola*, a questão do tempo aparece da seguinte maneira:

Sequential viewings of *The Greeting* convince us that we are watching in a real time. And as the extension of time becomes “our” time, we realize how little the ritual “greeting” is bound by specific temporality.

(WAINWRIGHT, 2004, p. 122) ¹

O trabalho de *Bill Viola*, que usa de um dispositivo de comunicação digital (vídeo) para criar uma relação mais lenta com o tempo, serve como impulso para refletir sobre os dispositivos digitais móveis de comunicação. A aproximação com o objeto aqui apresentado se dá através de perguntas como: quais são os tempos desses dispositivos e como refletem nas relações com os espaços públicos urbanos?

¹ As visões sequenciais de *The Greeting* convence-nos que nós estamos assistindo em tempo real. E como a extensão do tempo torna-se “nosso tempo”, nós entendemos como o pequeno ritual “cumprimento” é delimitado em uma temporalidade específica.

Figura 3.1 (página 101) - Bill Viola, *The Greeting*, 1995. Instalação audiovisual, grande tela vertical instalada em sala escura, 10 minutos. Disponível em: <http://artpulsemagazine.com/interview-with-bill-viola>.



A partir dessas indagações foram realizadas algumas incursões em locais de grande movimento de pedestres, com o intuito de observar as cenas e realizar algumas fotografias. A reflexão sobre a questão do tempo, no contexto dos usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação, levou à realização de uma série de imagens sequenciais com câmera fotográfica equipada com uma lente teleobjetiva de 300 mm.² Na sequência de imagens (páginas 104 e 105), transparece uma dissociação entre o que ocorre no entorno e a atividade exercida pelo indivíduo com os olhos atentos na tela do dispositivo. Embora a sequência das cenas apresentasse uma somatória de elementos em movimento, o que sugere aceleração, o ambiente circundante parecia ser indiferente para o usuário do dispositivo. Nesse caso, enquanto o corpo obedece a uma trajetória retilínea pela calçada, são raros os momentos em que o olhar desvia do dispositivo para conferir o espaço do deslocamento.

É possível associar aos dispositivos um sentido de urgência: tanto de atender prontamente aos chamados via notificações quanto à instalação de uma espécie de vigília na expectativa de novas demandas por conta do aparelho. A sensação é que o tempo do dispositivo toma o usuário, transportando-o para uma nova dimensão, enquanto as cenas da cidade transcorrem em seus ritmos habituais. No espaço presencial, sem mediação por tecnologia de produção de imagens, não podemos interferir no tempo — apenas usando a memória é possível recriar a partir de uma cena vivenciada. Com as “imagens-técnicas”, em especial com o vídeo, torna-se possível, e até mesmo trivial, a rearticulação da temporalidade. As reprises de lances esportivos, o congelamento da cena de um vídeo ou mesmo a aceleração de partes indesejáveis de um filme criam um domínio artificial sobre o tempo. É possível acreditar que o tempo de uma cena não mediada por tecnologias eletrônicas passe a ter menor importância com a impossibilidade de reprises, pausas e acelerações. Como se o contato com o “real” estivesse impregnado com o modo de operação dos aparatos tecnológicos de produção e reprodução de imagens.

A relação com a experiência torna-se, ironicamente, mais factível atravessada pelos mecanismos que permitem controlar artificialmente o tempo. Nesse sentido, as demandas dos dispositivos podem tender a ter primazia em um impulso irrefletido. Existe um modo de operação, que passa pelos dispositivos eletrônicos comunicacionais, que está incorporado no cotidiano das pessoas.

² Cabe observar que, durante a pesquisa, foi mantido o respeito e o cuidado com todos os indivíduos que aparecem nas imagens. Retratá-los fez parte da metodologia e qualquer maior interação ou pedido de autorização inviabilizariam o projeto, dado o ritmo das cenas retratadas e os contextos em que foram localizadas.

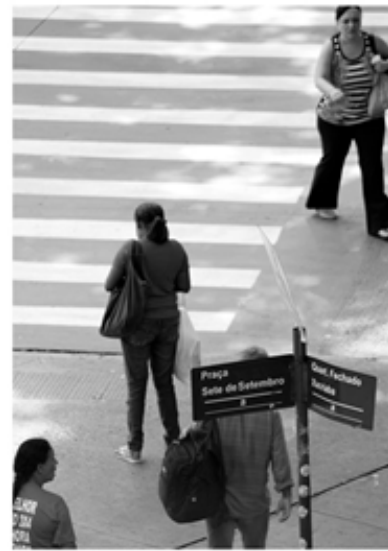
Quanto mais se desenvolverem os instrumentos de mediação cognitiva, mais eles têm a tendência a se substituírem à realidade que deveriam ajudar-nos a perceber melhor. (...) O perigo mais aparente é de acreditar tanto nos simulacros que se acabe por tomá-los por reais. Formas diversas de esquizofrenia ou de solipismo poderiam sancionar um gosto demasiado pelas criaturas virtuais com as quais cada vez mais devemos conviver. A fuga do verdadeiro real e o refúgio num real de síntese vão sem dúvida permitir às nossas sociedades invadidas por um desemprego estrutural fornecer a milhões de ociosos forçados a alucinações virtuais, drogas visuais capazes de ocupar espíritos e corpos, ao mesmo tempo em que se desenvolverão novos mercados mas também sem dúvida novas formas de controle social. Mais do que levar a sério o virtual e realizá-lo de algum modo, o grande perigo seria acabar considerando o real como uma extensão dos mundos virtuais. O virtual torna-se referência, e quando voltamos ao real pensamos então poder aplicar a ele, naturalmente, os mesmos procedimentos e métodos, a mesma falta de preocupação que se tem no virtual. (QUÉAU, 2011, p. 97).

Na próxima sequência de fotos (páginas 104 e 105), feita a partir do terceiro andar do Edifício Central (ao lado da Praça da Estação), o que se nota é uma articulação entre a travessia da avenida e as tarefas realizadas com o dispositivo. A atenção está nitidamente dividida entre o caminhar e o dispositivo. Durante o período de espera pelo semáforo, o olhar está mais atento ao aparelho e posteriormente fica difuso. Outra perspectiva desenvolvida a partir das sessões fotográficas indica que os dispositivos podem tanto aumentar a ansiedade, e o sentido de urgência, como podem exercer um papel neutralizador do estresse urbano ao levar o usuário à dispersão dos ruídos e excessos em ambientes densamente ocupados – como é o caso das áreas analisadas nas pesquisas de campo.

Além dos pedestres, foram observadas muitas pessoas que utilizavam os dispositivos nos assentos de ônibus – em especial no sistema “Move” e linhas que atendem aos bairros mais distantes do hipercentro. Nestes casos, é provável que os tempos dos conteúdos dos dispositivos colaborem com a espera no trânsito e nas distâncias dos itinerários.

Figuras 3.2 a 3.5 – Páginas seguintes. Sequência de fotografias realizada com lente teleobjetiva de 300 mm da sacada da Galeria Praça 7 e do terceiro andar do Edifício Central (em frente à Praça da Estação). Fonte: elaboradas pelo autor.









Algumas cenas de pessoas escoradas em peças de mobiliário urbano, muros ou sentadas em paralelepípedos e bancos de praça remetem a uma introspecção em meio ao alvoroço da cidade. A quietude ao utilizar os dispositivos sugere o contato com atividades relaxantes como leitura ou apreciação de filmes e músicas – sugerindo uma fuga da agitação urbana através de atividades contemplativas.

A verticalização urbana e a crescente aridez dos espaços públicos parecem apontar para uma tendência a um sentimento de tédio e monotonia, a despeito do movimento incessante das cidades. Com a escassez de atrativos oferecidos nos espaços cotidianos e a precariedade do transporte coletivo, o escape via tecnologias digitais apresenta-se como um caminho viável e apaziguador.

É possível afirmar que o planejamento urbano voltado para a produção industrial e para os serviços comerciais, tenha criado um ambiente que desincentiva o interesse pelos espaços públicos nas atividades cotidianas. Mesmo que, eventualmente, a população utilize parques e ambientes públicos em momentos de lazer, a tendência é que, cotidianamente, o espaço torne-se um empecilho que deve ser rapidamente superado ou desdenhado.

O planejamento dedicou-se intensamente ao ideal de desenvolver um cenário racional e simplificado para as atividades necessárias. O aumento do tráfego de automóveis tirou de cena a vida na cidade ou tornou completamente impossível o deslocamento a pé. As funções comerciais e de serviços concentram-se, principalmente, em grandes e fechados centros de compras. (GEHL, 2010, p. 26).

O autor estende o pensamento do trecho citado para situações em que transeuntes participam da agitação do espaço, como nos casos analisados nessas fotografias: “Muitas pessoas movimentando-se rapidamente pelo espaço pode significar bem menos vida na cidade do que um grupo de pessoas que passam algum tempo ali.” (GEHL, 2010, p. 71).

Esse perder tempo - do modo como você a ele se refere - nos faz pensar em gastar o tempo com algo prazeroso e digno de vida, ao ponto de deixar o tempo deixar de existir como um *objeto-estorvo* a impedir que se faça algo desejado. Como a *cidade-prensa* proporcionaria a supressão desse *objeto-estorvo*? Pelo contrário, a *cidade-prensa* ressaltará a existência da falta de tempo, pois não há lugar para o vagar e o pensar. Há lugar para a passagem rápida e todos os lugares são abertos para os fluxos e os trânsitos cegos de todas as espécies. Aos poucos, da *cidade-prensa* vão sendo subtraídos

os espaços coletivos, as praças, não apenas para viabilizar fluxos, mas, também, porque a cidade já não é a do convívio. (HISSA, 2015, p. 106).

É notada uma ambivalência na abordagem da relação dos tempos dos aparatos tecnológicos com relação aos tempos das cidades. Por um lado, a forma como os dispositivos digitais móveis de comunicação ocupam os usuários cria similaridades com os modos de operação dos centros urbanos. Os dispositivos tecnológicos, em última instância, são produtos industriais que funcionam sugerindo, através de imperativos, tarefas a serem executadas. Acumulam-se como camadas extras de atividades a ocupar os espaços ociosos e as possibilidades de contemplação nos ambientes externos urbanos. Paralelamente, é possível afirmar que a escapatória da rotina urbana via dispositivos digitais cria um distanciamento da aridez rotineira. O desfrutar de conteúdos midiáticos, como músicas, textos e vídeos, pode criar lacunas de relaxamento e incitar novas formas de pensar e lidar com os desafios diários. Entretanto, em ambas as possibilidades, a percepção permanece constantemente sob estímulos adicionais oriundos de fontes externas. Parece acertado afirmar que a somatória de estímulos contrapõe-se a um maior contato com a própria subjetividade — assim como reduz a percepção direta dos ambientes em que se está inserido.

O tempo-pressa - tempo-mercadoria - ocasiona certa incapacidade nossa de experimentação do mundo e a nós mesmos no contexto do *espaço-mundo*. Essa nossa relativa incapacidade de pensar — esse certo desleixo com a rotineira e importantíssima reflexão feita de vagar, de pausa ou de intervalos regulares — nos torna reféns da nossa própria incapacidade de escolher o que pode ser melhor para todos *nós juntos*. Além de tudo, referenciada pelo paradigma do mercado — que referencia ou regula a lógica do *tempo-mercadoria* — não se pode negligenciar a inexistência desse todos nós juntos na construção de nossa própria existência melancólica em que a vida se faz destituída de sentido. (HISSA, 2015, p. 113).

No início do século XX, Georg Simmel escreveu o livro *A Metrópole e a Vida Mental* (1903). O texto, que trata da mudança da percepção no contexto urbano em comparação ao rural, apresenta expressões como “intensificação de estímulos nervosos” (Simmel, 1903/ 79, p. 1). O autor indaga sobre a importância das forças externas, como as dos ambientes de uma metrópole, como fator na conformação das personalidades dos habitantes.

Com cada atravessar de rua, como o ritmo e a multiplicidade da vida econômica, ocupacional e social, a cidade fez um contraste profundo com

a vida de cidade pequena e a vida rural no que se refere aos fundamentos sensoriais da vida psíquica. A metrópole extrai do homem, enquanto criatura que procede a discriminações, uma quantidade de consciência diferente da que a vida rural extrai. Nesta, o ritmo da vida e do conjunto sensorial de imagens mentais flui mais lentamente, de modo mais habitual e mais uniforme. É precisamente nesta conexão que o caráter sofisticado da vida psíquica metropolitana se torna compreensível – enquanto oposição à vida de pequena cidade, que descansa mais sobre relacionamentos profundamente sentidos e emocionais. (Simmel, 1903/1979, p. 2).

Embora o texto de *Simmel* tenha mais de cem anos, suas preocupações não perdem a validade. O autor trata da mudança da vida rural para a urbana, na Alemanha, durante a passagem do século XIX para o XX. Alguns dos apontamentos presentes na análise de *Simmel* podem ser revistos na atualidade. No texto, do início do século passado, fala-se de uma calculabilidade aritmética que foi sendo introduzida nos relacionamentos dos ambientes urbanos – da crescente ênfase na objetividade das relações entre os habitantes da cidade. É destacada a introdução do ritmo das trocas monetárias e da indústria, resultando no que o autor chama de “atitude blasé” (Simmel, 1903/1979, p. 7). Para *Simmel*, o posicionamento de reserva em relação aos outros indivíduos está estritamente relacionado à padronização das relações humanas através de uma mesma unidade de medida, o dinheiro. Simmel argumenta que a proximidade afetiva presente no ambiente rural é perdida na cidade em função dessa unidade de troca, rápida e aritmética. Para o autor, a socialização urbana é antagonicamente uma forma de dissociação.

A essência da atitude blasé consiste no embotamento do poder de discriminar. Isto não significa que os objetos não sejam percebidos, como é o caso dos débeis mentais, mas antes que o significado e valores diferenciais das coisas, e daí as próprias coisas, são experimentados como destituídos de substância. Elas aparecem à pessoa blasé num tom uniformemente plano e fosco; objeto algum merece preferência sobre outro. Esse estado de ânimo é o fiel reflexo subjetivo da economia do dinheiro completamente interiorizada. Sendo o equivalente a todas as múltiplas coisas de uma a mesma forma, o dinheiro torna-se o mais assustador dos niveladores. (Simmel, 1903/1979, p. 6).

A Berlim da virada do século XIX para o XX (época a que refere o texto de *Simmel*) possuía características peculiares. De acordo com o que é apresentado no artigo “A cidade da vida de Simmel”, de Silke Kapp, a cidade tornou-se “*um caldeirão de*

experimentações urbanas pouco resistente à perda de tradições e à modernização acelerada, que se expressa, por exemplo, na massiva demolição das edificações mais antigas.” (KAPP, 2011, p. 440).

Essas condições tornaram mais explícitos os contrastes entre a vida rural e a urbana – fornecendo um recorte mais claro para as observações de *Simmel*.

Como já mencionado no início, o dito ensaio de *Simmel* parte de uma elucidação da “vida nervosa” do habitante da grande cidade: multiplicidade e variedade de estímulos (hoje diríamos “informações”) são tão maiores do que a capacidade de apreensão e diferenciação do indivíduo, que esse se “atomizaria” caso tentasse reagir plenamente a cada um deles. Por isso, ele desenvolve um “caráter intelectualista”: o “orgão psíquico” menos frágil ou “as camadas mais conscientes e mais superficiais da alma” (que a tradição filosófica chama de entendimento) lhe servem de escudo para proteger as “camadas mais inconscientes da alma” e, ao mesmo tempo, anular sua ação no cotidiano (Simmel, 1995). Na relação com o mundo à sua volta, essa racionalização desemboca na atitude *blasé* de quem já não se impressiona com quase nada e é capaz de se orientar por esquemas abstratos. Na relação com os outros indivíduos, desemboca na reserva que leva a ignorar pessoas fisicamente próximas – como os vizinhos – e estabelecer relações puramente formais, nas quais afetos e desafetos não têm lugar. (KAPP, 2011, p. 442).

Silke destaca que, no texto de *Simmel*, pode-se ter a impressão de que a ênfase do autor recai sobre o aumento da densidade demográfica, embora o ponto central da discussão seja a “objetivação ou coisificação das relações interpessoais pela economia” (KAPP, 2011, p. 442).

Um ponto a ser observado é que a economia dita o ritmo da vida nas cidades e está diretamente relacionada com sua dinâmica e conformação. A internet, e sobretudo com as tecnologias móveis, intensifica o ritmo das transações financeiras, seja pela facilidade de acesso aos produtos ou pelo dinamismo nas formas de pagamento. A partir dessa observação surgem as seguintes perguntas: uma vez que os espaços urbanos se formaram ao longo da industrialização, o que podemos entender sobre as cidades atuais - de habitantes digitalmente conectados e trocas comerciais via fibra ótica? Como tais dinâmicas alteram a conformação urbana e a percepção dos espaços físicos?

Uma linha de tempo imaginária permite visualizar um gráfico em que avançam, entrelaçados, o crescimento das cidades e a mediação via “imagens técnicas”. Atualmente, pouco mais de um século após a escrita do texto de Simmel, é possível afirmar que a percepção se encontra em um momento bem mais complexo: além dos estímulos vindos dos ambientes físicos, acrescentam-se as demandas que chegam constantemente via dispositivos digitais móveis de comunicação. O sujeito atual está invariavelmente ocupado por algum estímulo, vindo do mundo físico ou digital. É possível entender que os ambientes físicos e digitais estejam conectados de tal modo que distinguí-los não seja tarefa trivial — principalmente se levarmos em conta o volume de “imagens técnicas” que podem ser encontrado nos mais diversos tipos de situações.

Sabendo que não existem informações independentes do que é absorvido nos ambientes, a questão recai sobre os graus de mediação entre sujeitos e ambientes. Colocando a mesma questão de outra forma, a reflexão se direciona para os filtros e edições estabelecidos entre sujeitos e ambientes via aparatos tecnológicos.

Paul D. Miller aponta para as mudanças na cognição e comunicação, no contexto dos *samplers*, por meio de recombinação de elementos midiáticos.

Today, it's a gap between the interior and the exterior perceptual world that entire media philosophies have been written about, filmed, shot, uploaded, resenquenced, spliced, and diced - and within the context of that interstitial place where thoughts can be media, whether they are familiar to you or not, the “kinds” of thoughts don't necessarily matter. In this world, there is no taxonomy of the imaginations. It's the structure of the perceptions, and the texts and memories that are conditioned by the thought process that will echo and configure the way texts you're familiar with rise into prominence when you think. We live in an era where quotation and sampling operate on such a deep level that the archaeology of what can be called “knowledge” floats in a murky realm between the real and the unreal. (MILLER, 2008, p. 12)⁵

⁵ Hoje, há uma lacuna entre o mundo perceptual interior e exterior sobre a qual os filósofos de mídia ecreveram, filmaram, fotografaram, deram *upload*, resequenciaram, dividiram e fatiaram - e no contexto daquele lugar intersticial em que pensamentos podem ser mídia, independente de lhe serem familiares ou não, os tipos de pensamento não necessariamente importam. Nesse mundo, em que não existem taxonomias das imaginações — é a estrutura das percepções, e os textos e memórias que são condicionados pelos processos de pensamento que irão ecoar e configurar as formas com que os textos que você é familiar terão proeminência quanto você pensar. Nós vivemos em uma era em que operações de citação e sampleamento ocorrem em um nível que a arqueologia do que pode ser chamado “conhecimento” flutua em um reino obscuro entre o real e o irreal.

3.2 – Ambientes físicos e digitais: sobreposições, justaposições e substituições.

As relações estabelecidas entre sujeitos e ambientes interferem na qualidade da participação na construção social dos espaços. É importante destacar a associação entre os relatos e os movimentos dos corpos pelos espaços. “Onde o mapa demarca, o relato faz travessia” (CERTEAU, 2014, p. 197). O mapa é entendido, por Michel de Certeau, como determinação geográfica - uma descrição normativa sobre o espaço. A prática espacial leva o indivíduo ao relato, o seu enfraquecimento resulta em maior sujeição ao espaço prescritivo: “(...) o espaço surge de novo como lugar praticado” (CERTEAU, 2014, p. 198). Nesse sentido, faz-se necessário dedicar um capítulo a algumas relações entre ambientes e tecnologias.

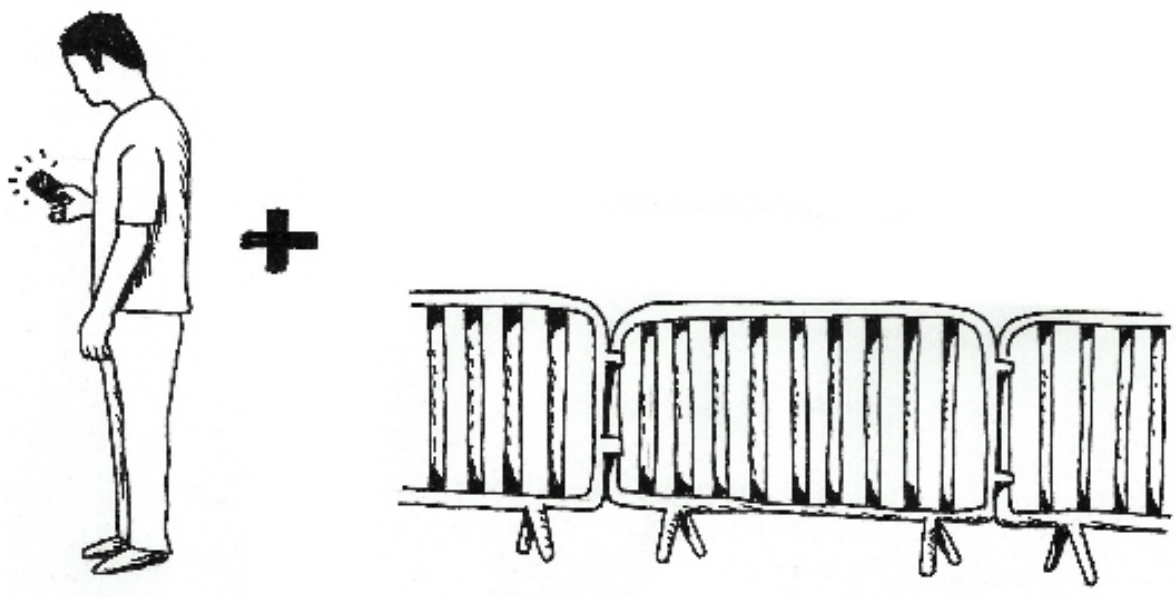
O artigo “A Hyperactive World”, de Nigel Thrift — que trata mais especificamente dos operadores de bolsas de valores digitais, mas não perde a validade para a presente pesquisa — traz uma importante contribuição para o debate.

Their world is a world where telecommunications have become more and more sophisticated and, as a result, space has virtually been annihilated by time. (THRIFT, 2000: p. 129) ⁶

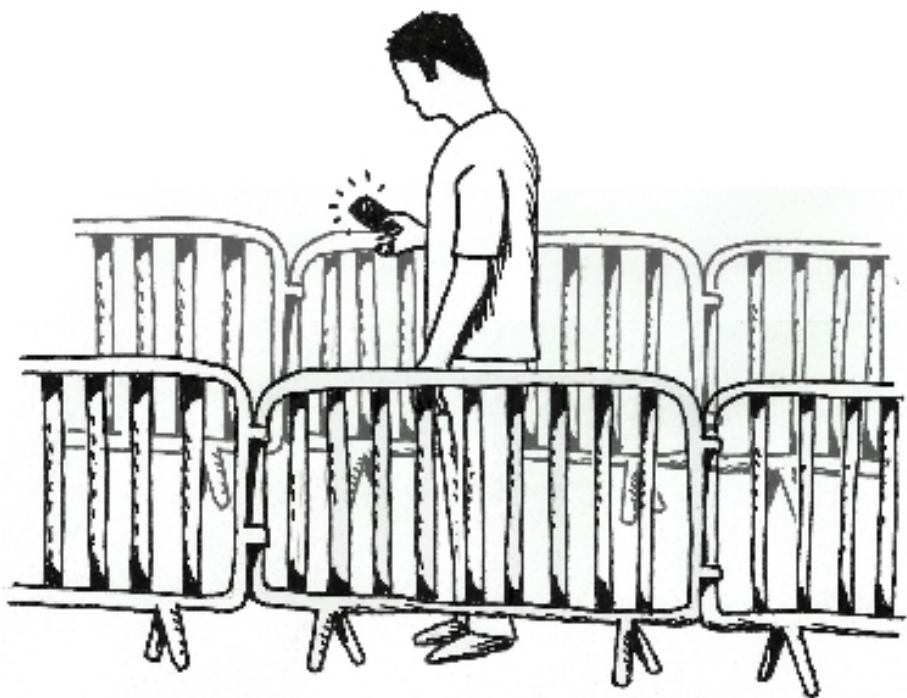
“Espaço ser aniquilado pelo tempo” é entendido como um desdobramento do excesso de informação com o qual a sociedade tem se habituado. O autor cita a “hiperatividade” causada pelas trocas de mensagens instantâneas e informações recebidas em um fluxo exaustivo. A noção de espaço teria sido encurtada ou mesmo subtraída das ações cotidianas. Pensamento ilustrado pela equação: espaço é a distância a ser percorrida no menor tempo possível.

Um contraponto a essa colocação diz respeito aos ganhos espaciais que as tecnologias permitiram, a geolocalização, por exemplo, permite explorar lugares antes desconhecidos. Notícias de ambientes distantes chegam através dos dispositivos e é possível articular, via tecnologias comunicacionais, formas de acessá-los presencialmente. A diferença entre as possibilidades de abordagem aponta para uma aproximação entre o pensamento de *Vilém Flusser* e a questão espacial: o espaço, a partir dos usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação, pode apresentar-se como obstáculo ou como abertura.

Figura 3.6 — Desenho em nanquim sobre papel. Fonte: elaborado pelo autor.



=



The space of flows is revealed as a partial and contingent affair, just like all other human enterprises, which is not abstract or abstracted but consists of social networks, often of a quite limited size even though they might span the globe. (THRIFT, 2000, p. 133) ⁷.

Para analisar a relação com o espaço, é imprescindível passar pelo corpo. É preciso investigar como o corpo afeta e é afetado pelo ambiente e investigar como se relaciona com os dispositivos digitais. Surgem perguntas como: qual o nível de consciência corporal dos usuários dos dispositivos? Quais tipos de modificação eles podem provocar nas dinâmicas corporais? Como a interação corpo-ambiente acontece durante a utilização desses dispositivos?

Os dispositivos digitais móveis de comunicação, permitem alcançar além do comprimento do braço ou do campo visual a “olho nu”. São extensões de comprimento inimaginável, capazes de levar, através das “imagens técnicas”, de um ao outro extremo do globo em segundos. Mas, e o corpo? Como se articula com o espaço físico enquanto acontecem as “viagens digitais”? Seria o caso apontado por *Flusser* como a “hipertrofia das pontas dos dedos enquanto o corpo definha em um tatear sem fim”? (FLUSSER, 2008, p. 190).

O fato de começarmos a desprezar o tamanho e a interessar-nos por pontos (a concentrar o interesse nas pontas dos dedos e a desprezar o resto do corpo) é precisamente o que apontei ao dizer que nossos netos vão ser cérebros de corpo atrofiado, ou formigas que se concentram nas pontas das antenas. (FLUSSER, 2008, p. 190).

Existe ainda o caso da biotecnologia associada à medicina para compensar deficiências, que seria um estudo à parte e acabaria se tornando uma exceção dentro do tema da pesquisa. O caso dos amputados, ou privados de algum dos sentidos, auxiliados pelas tecnologias digitais não entra, deliberadamente, no escopo da presente pesquisa. O que aqui se intenciona investigar são as alterações provocadas em um espectro mais genérico da sociedade.

⁶ Seu mundo é um mundo em que as telecomunicações tornaram-se cada vez mais sofisticadas e, como resultado, o espaço foi praticamente aniquilado pelo tempo.

⁷ O espaço dos fluxos é revelado como um assunto parcial e contingente, assim como todos os outros empreendimentos humanos, que não são abstratos ou abstraídos, mas consistem em redes sociais muitas vezes de um tamanho bastante limitado, embora possam abranger todo o globo.

A planaridade das “imagens-técnicas” (FLUSSER, 2008, p.190) é um fator a ser analisado. Em seu “elogio da superficialidade” o autor trata de um deslizamento pelas superfícies (FLUSSER, 2008, p. 43). Esse deslizamento aponta uma marcada diferença entre o mundo acessível pelas “imagens técnicas” nos dispositivos digitais e os ambientes físicos presenciais.

A circulação entre imagem e homem que ameaça cair em entropia, tal inversão do nosso estar-no-mundo em estar-face-à-imagem, constitui, conforme creio, o núcleo mesmo da sociedade informática emergente.”
(FLUSSER, 2008, p. 60).

Algo de relevante se perde entre a profundidade de campo do espaço presencial e o “eixo-z”, que proporciona a ilusão de profundidade nas telas dos aparatos digitais. O mover de um “avatar” por uma superfície de mapa virtual gera informações úteis sobre o respectivo ambiente físico, mas é inegável que não se traduz em uma experiência corporal em um sentido mais amplo (excetuando-se pelas pontas dos dedos e movimentos de olhos durante a navegação). As perguntas seguem no sentido de buscar entender como esse uso do corpo, muitas vezes subtraído, afeta a sensibilidade e a percepção do espaço. Cabe investigar, inversamente, se pode acontecer do espaço físico se tornar menos relevante em consequência de uma percepção corporal reduzida.

Todas as nossas condições objetivas, inclusive as biológicas, se passam às nossas costas: elas não interessam. Por certo, continuam a se passar: comemos, copulamos; há ciência, há técnica, há política, há economia. E tudo se passa mais depressa do que antes, já que se passa automaticamente.
(FLUSSER, 2008, p. 189).

O processo, que levou à criação de algumas centenas de imagens fotográficas, fez com que fosse possível a organização das fotografias em duas etapas. A primeira foi a escolha de algumas fotos para comporem a série que será apresentada nas próximas páginas: um pequeno conjunto cujas imagens são apresentadas individualmente em tamanho de página inteira — o destaque se deu pela qualidade estética e pela riqueza de detalhes das composições. A segunda etapa é relativa ao volume de cenas observadas. O grande número de registros fez com que fosse necessário atentar para a variedade e apresentar algumas dezenas de fotos que ilustrassem diversas situações presenciadas.

As imagens foram realizadas com uma lente teleobjetiva de 300mm, com a câmera posicionada acima do nível da rua, em sacadas de edifícios do centro da cidade. Essa opção possibilitou uma visão mais ampla e fez com que as fotografias pudessem ser tiradas de forma menos invasiva — sem interferir nas cenas fotografadas.

Um aspecto observado durante a pesquisa foi que os usos dos celulares faziam com que um grande número de pessoas fosse observado com a cabeça inclinada em um ângulo aproximado de quarenta e cinco graus voltadas em direção aos dispositivos. Durante a realização das fotografias, essa posição corporal servia de indício do uso do dispositivo. O percentual de pessoas usando celulares nos locais visitados variava de acordo com as horas: nos horários de pico, especialmente após as 18h, o uso dos dispositivos se intensificava.

Pelas imagens é possível perceber uma certa discrepância, em alguns casos, entre a atividade do sujeito que usa o dispositivo e o que acontece no restante da composição. Invariavelmente, o usuário do celular parece estar alheio ao que ocorre no entorno, mesmo que tal distanciamento entre sujeito e ambiente ocorresse em uma travessia de avenida ou em uma calçada com muitos pedestres. A falta de manutenção das calçadas e os inúmeros elementos de sinalização e mobiliário urbano distribuídos ao longo dos trajetos, acentuava a sensação de incompatibilidade entre as tarefas dos dispositivos e o deslocar dos seus usuários.

Outro tipo de situação recorrente nos locais visitados foi o encontro de várias pessoas usando celulares e tablets nas portarias dos prédios comerciais. Era possível notar pessoas agrupadas, cada uma imersa no seu aparelho. Era comum também perceber o uso compartilhado de um mesmo dispositivo, quando mais de uma pessoa acompanhavam o conteúdo de um mesmo celular ou tablet. Essas observações foram citadas para exemplificar a diversidade de situações presenciadas, não pareceu conveniente fazer registros fotográficos desses tipos de cenas — pela proximidade e pela sensação de intimidade que transmitiam.

Ao longo das incursões pelo centro da cidade, a motivação da presente pesquisa foi tomando maior relevância. A preocupação inicial que a moveu foi sendo confirmada: os usos de dispositivos, em muitas das cenas presenciadas, tinham um impacto, notadamente negativo para a percepção do espaço urbano. Tanto no tempo dedicado às demandas dos dispositivos, quanto na diminuição da consciência espacial. A sensação que transparece é a de que a percepção corporal e a noção do ambiente físico acabam sendo subtraídas à medida que a atenção se volta mais para os dispositivos.

Será observado que nas fotografias que compõem esta série, buscou-se um equilíbrio entre enquadramentos mais fechados e outros em que o ambiente tomava maior relevância. Essa foi uma maneira de traduzir imagetivamente a sensação que a cena provocou no momento em que foi feito o registro. A seleção ocorreu tanto no ato de fotografar como nas edições posteriores, feitas no computador. Em alguns momentos, a atenção permanecia em algum detalhe específico da cena, enquanto em outros o interesse percorria o conjunto dos elementos que aparecia no campo visual. Em geral, eram as cenas que indicavam quais elementos deveriam ser melhor destacados – como se eles se apresentassem com maior relevância em relação aos demais itens da composição. A opção pelos tipos de enquadramento e ângulos não partiram de decisões estritamente racionais, surgiram de escolhas feitas na instantaneidade de cada registro. Esses apontamentos fazem-se importantes para a observação das fotografias que serão apresentadas nas páginas seguintes. Dentre as fotografias produzidas, as imagens dos pedestres atravessando sobre a faixa de travessia com celulares em punho parecem indicar algo de bastante significativo: simbolizando simultaneamente a prescrição dos corpos nos espaços urbanos e a atenção dos indivíduos direcionada para os dispositivos digitais móveis de comunicação.

O livro *Fighting Traffic: the dawn of the motor age in the american city*, de Peter D. Norton analisa como, nas primeiras décadas do século XX, os automóveis passaram a ter prioridade no espaço público urbano e, conseqüentemente, os habitantes tiveram suas áreas de atuação limitadas às calçadas e às faixas de trânsito. A população, em sua esmagadora maioria, era inicialmente crítica aos riscos que os automóveis traziam. Um discurso de convencimento foi construído, via meios de comunicação (inicialmente pelos jornais impressos e posteriormente pelo rádio), para que o pedestre fosse subtraído e os veículos motores passassem a ter o respaldo e o apoio da população. A bem traçada construção de um discurso difundido via meios de comunicação de massa serviu para ajudar a configurar um tipo de planejamento urbano que atualmente parece praticamente inquestionável. (NORTON, 2008).

Uma série de desenhos foi produzida com o intuito de investigar e expressar algumas inquietações. Esses desenhos buscam simular falhas de carregamento em "imagens técnicas", com a fragmentação e a repetição de partes das imagens e do abandono da "cor local". Existe nessas composições, executadas com tinta acrílica sobre papel a partir de fotografias anteriores, algo de híbrido entre o movimento dos corpos e o deslizamento das imagens nas telas dos dispositivos.

No livro *Cidades para Pessoas*, Jan Gehl apresenta uma visão que faz par com as observações de *Norton*, ao descrever a prescrição dos trajetos de pedestres a partir do avanço da indústria automobilística.

Nos primórdios da invasão automobilística, dos anos de 1950 até os anos de 1970, a engenharia de tráfego concentrou-se, sem senso crítico, no aumento da capacidade das vias e na prevenção de acidentes com pedestres. A solução para ambos os problemas foi segregar o tráfego e conduzir os pedestres para cima e para baixo das ruas por meio de passarelas e passagens subterrâneas. Isso significou sujeitar o pedestre a escadas em ambos os lados da travessia. Os urbanistas logo aprenderam que passagens subterrâneas e passarelas não eram muito apreciadas, e somente funcionavam se cercas altas também fossem construídas ao longo das estradas, para não dar alternativa aos pedestres. (GEHL, 2010, p. 131).

Figuras 3.7 a 3.24 – Sequência de fotografias realizada com lente teleobjetiva de 300 mm (e parte do material bruto miniaturizado, resultado de pesquisas realizadas em seis diferentes locais, com aproximadamente trinta minutos de duração em cada). Locais de produção das fotografias: escadarias do Edifício Sulacape, Edifício Central, Galeria Praça 7, Av. Amazonas com Rua Curitiba, Av. Cristóvão Colombo com Av. do Contorno, Av. Afonso Pena com Rua Rio de Janeiro (Praça 7). Fonte: elaboradas pelo autor.

Figuras 3.25 a 3.40 — Desenhos em tinta acrílica sobre papel.
Fonte: elaborados pelo autor







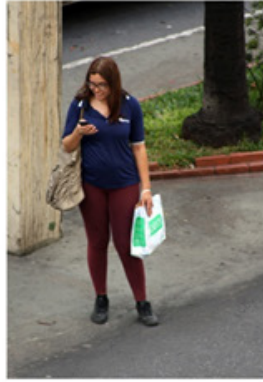
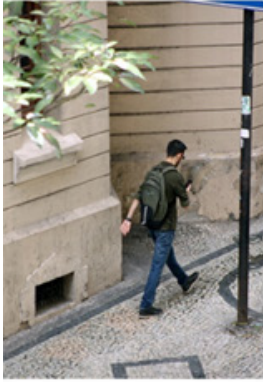
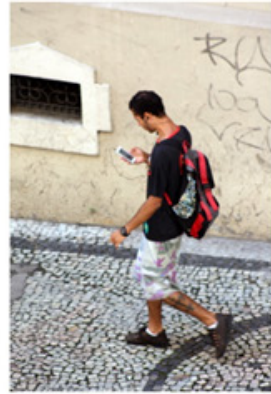
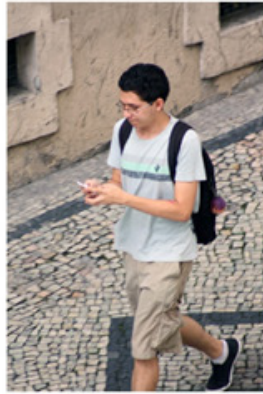
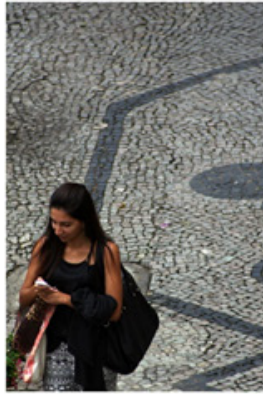
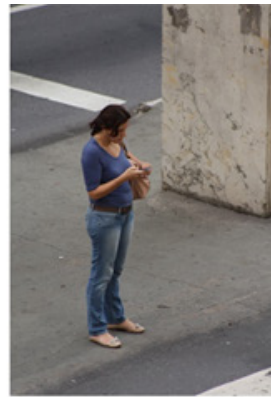
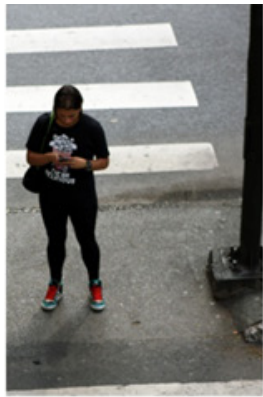


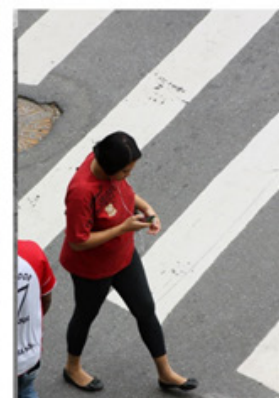
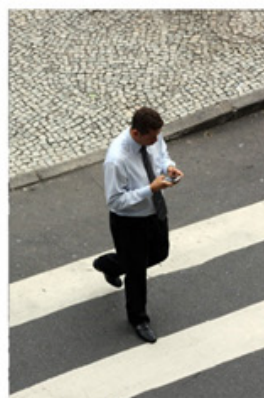
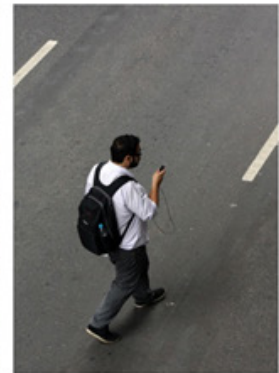
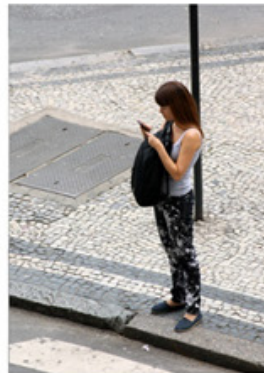
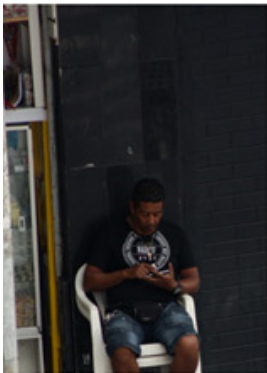
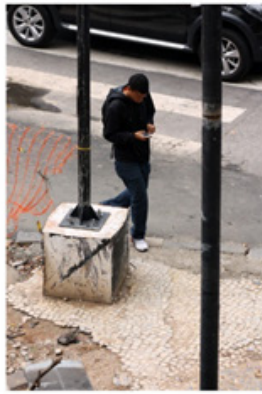
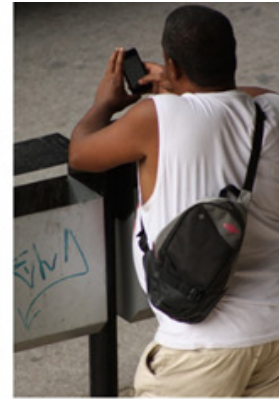
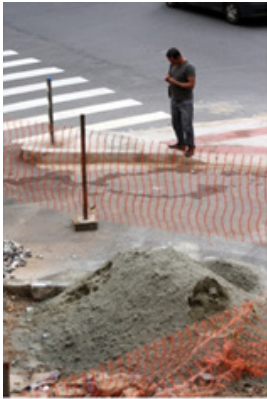


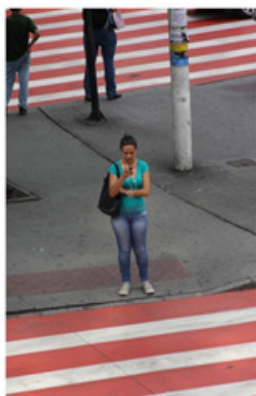
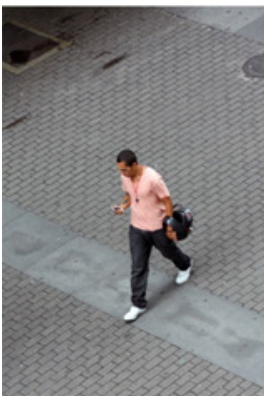
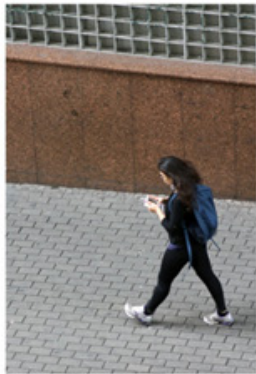
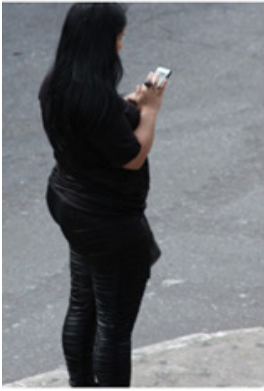
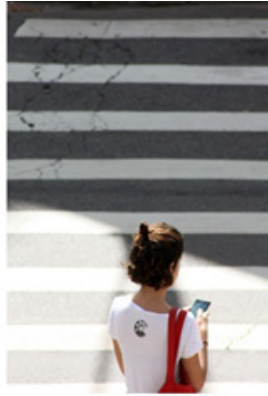
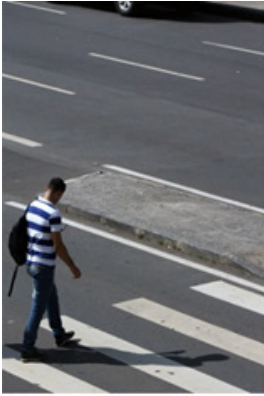


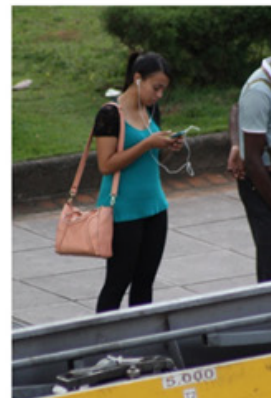
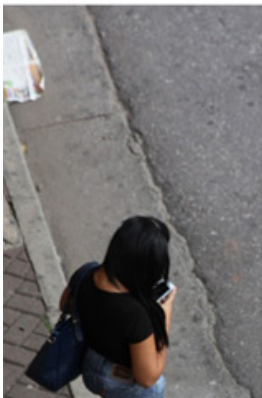
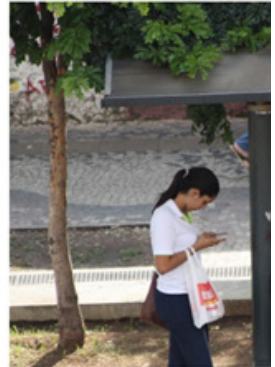
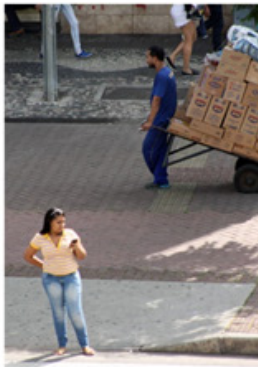
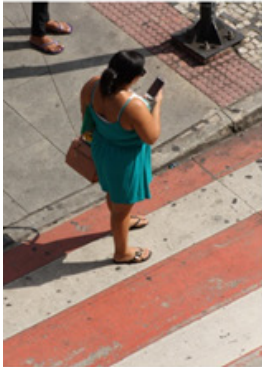
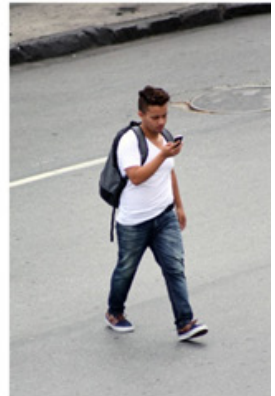
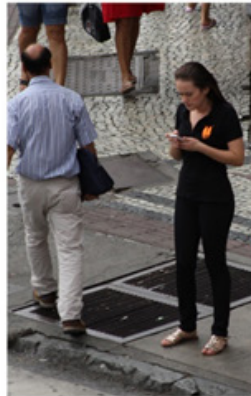
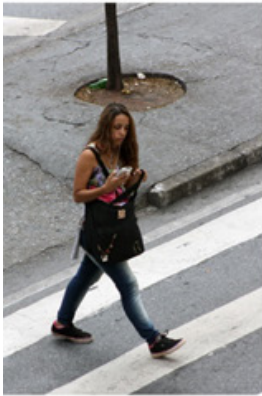
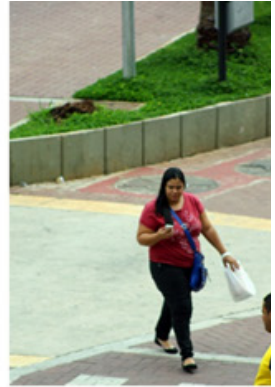
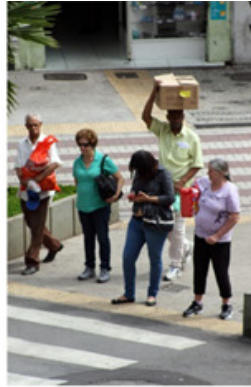
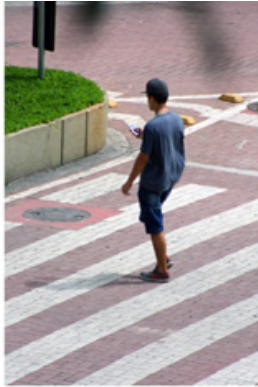
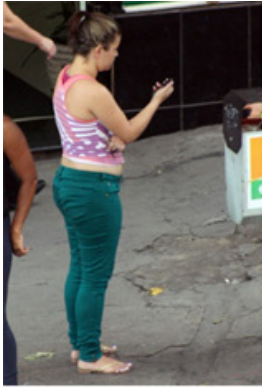


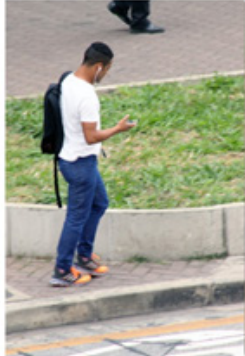
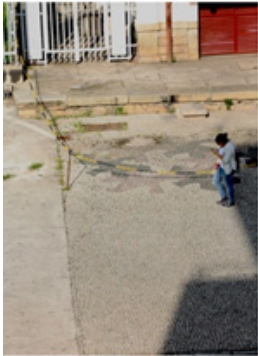
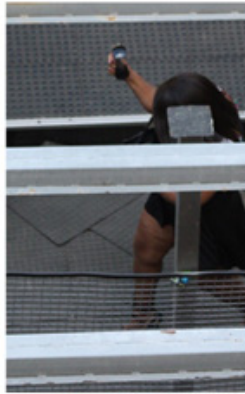
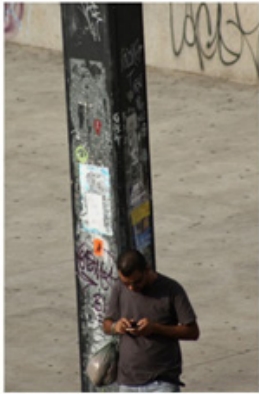
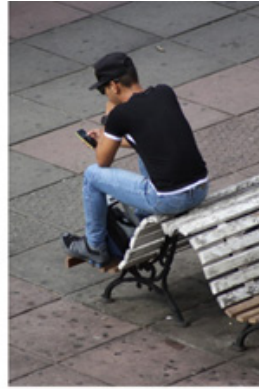
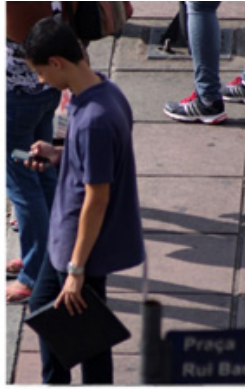
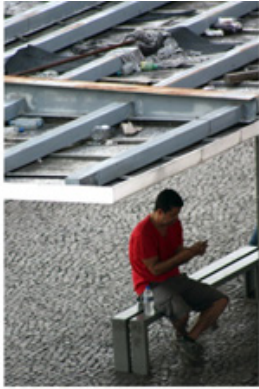


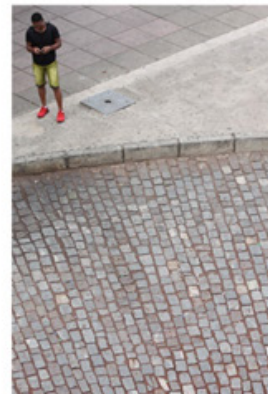
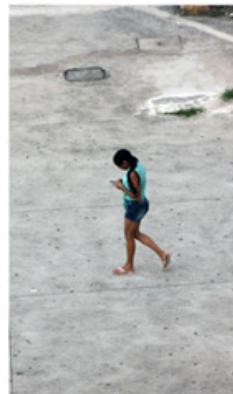
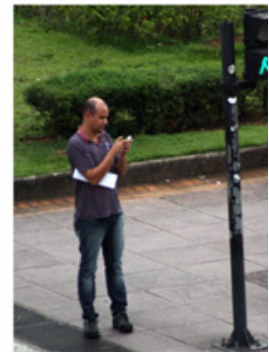
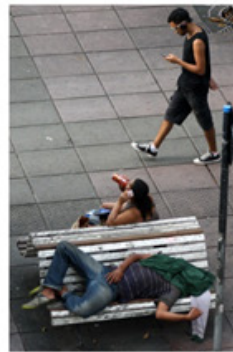
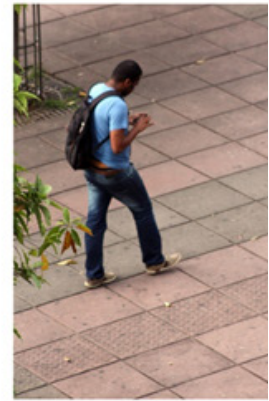
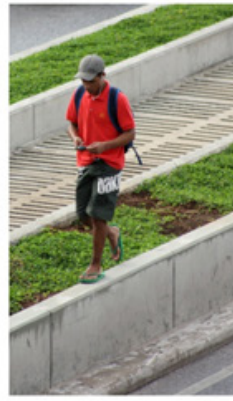
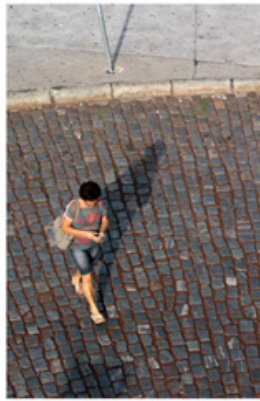
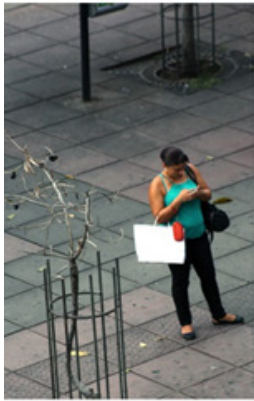
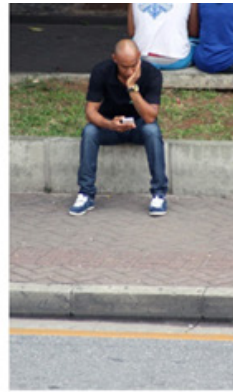
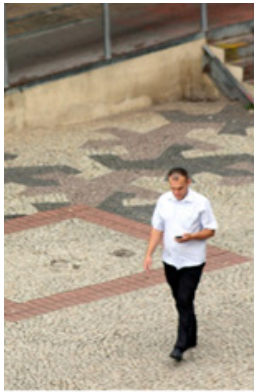


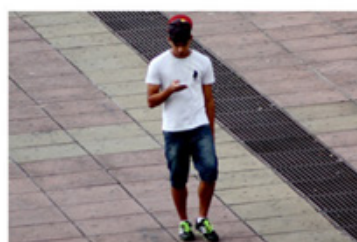
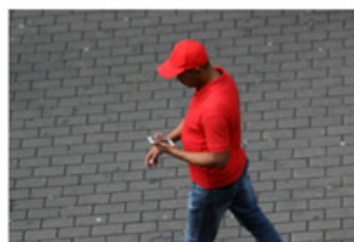
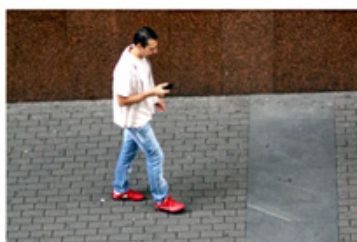
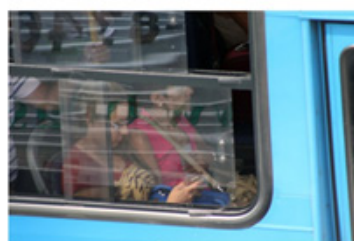
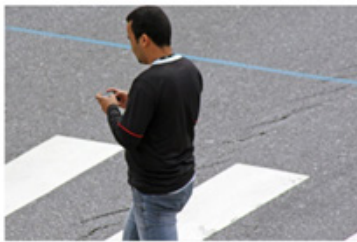
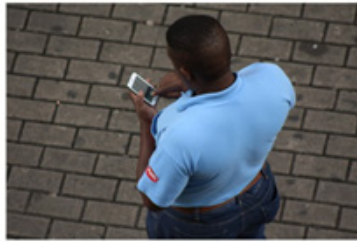
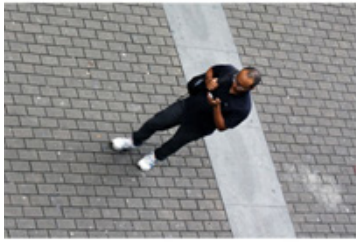


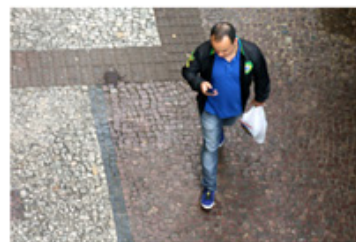
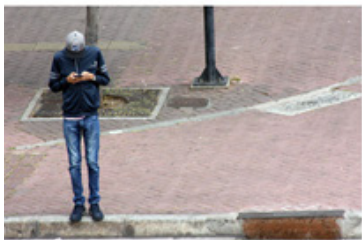
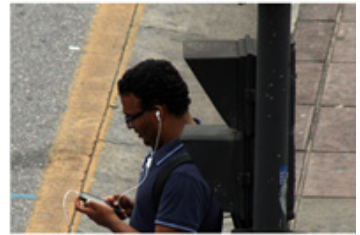
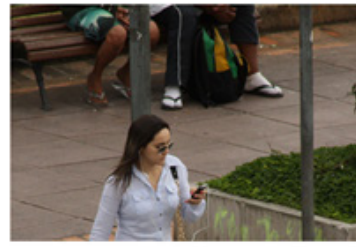
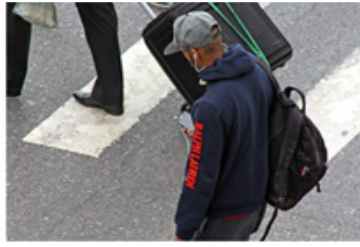


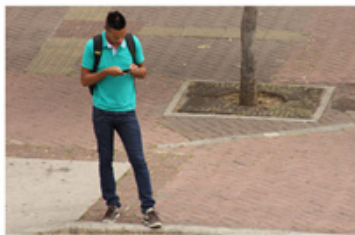
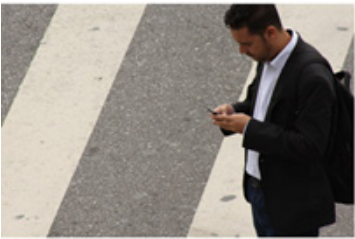
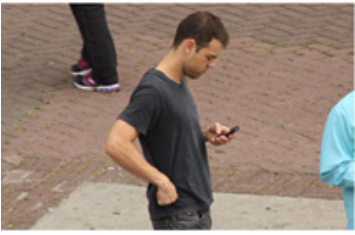


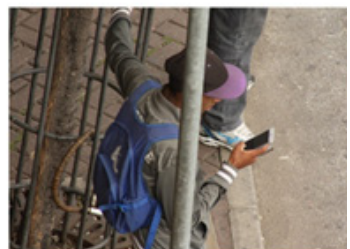
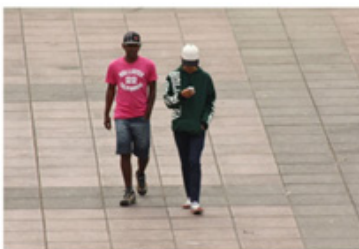
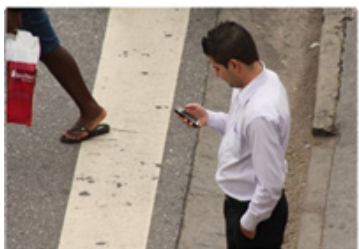
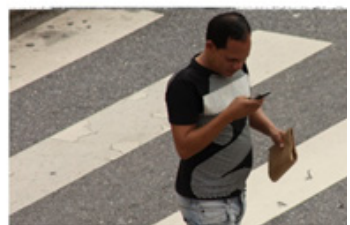
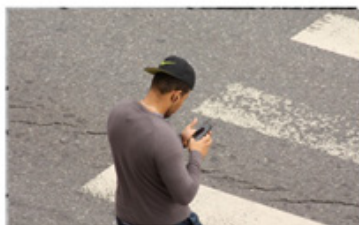
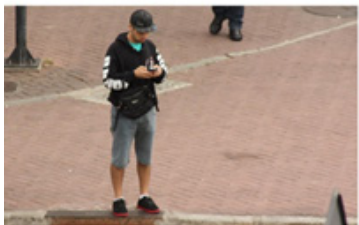
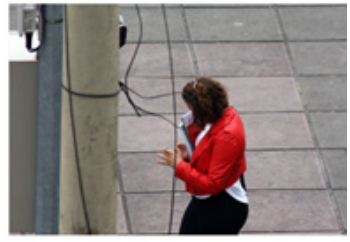
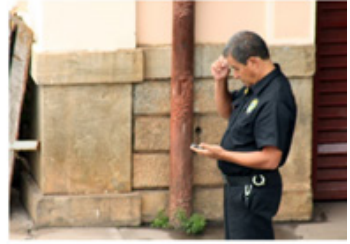
























Capítulo 4

Cidade, atenção e dispersão

Desde o final do século XIX a atenção das populações urbanas passou por uma acentuada transformação. Tais alterações aconteceram simultaneamente ao surgimento de novas tecnologias, em especial às tecnologias da informação.

At the moment when the dynamic logic of capital began to dramatically undermine any stable or enduring structure of perception, this logic simultaneously attempted to impose a disciplinary regime of attentiveness. For it is in the late nineteenth century, within the human sciences and particularly the nascent field of scientific psychology, that the problem of attention becomes a fundamental issue. It was a problem whose centrality was directly related to the emergence of a social, urban, psychic, and industrial field increasingly saturated with sensory input.

(CRARY, 2001, p. 18) ¹

Segundo Jonathan Crary, há uma dupla abordagem para a questão da atenção e da percepção ao longo do processo de industrialização. Por um lado, passou-se a ter uma maior preocupação sobre a atenção dos sujeitos urbanos, uma vez que eles eram instrumentalizados para os trabalhos nas fábricas. Por outro, o crescimento das cidades, do ritmo e das demandas da sociedade, tornava os sujeitos mais suscetíveis à dispersão e a um embotamento da percepção (CRARY, 2001, p. 87). Trazendo o problema da atenção para a atualidade, o autor observa que há um acirramento das demandas ou mesmo do controle pela atenção na era das tecnologias eletrônicas. Crary destaca que os dispositivos digitais podem estar criando a fusão entre vigilância e espetáculo. A atenção passou a ser objeto de monitoramento por meio do cruzamento de informações como: percursos por conteúdos midiáticos, duração da interação em cada sítio eletrônico e até mesmo pelo rastreamento ocular (*eye tracking*) durante a utilização de dispositivos com câmera acoplada.

¹ No momento em que a dinâmica lógica do capital começou dramaticamente a debilitar qualquer estrutura de percepção estável ou duradoura, essa lógica simultaneamente tendeu a impor um regime disciplinar de atenção. Por isso que no final do século XIX, com as ciências humanas e particularmente o campo nascente da psicologia científica, o problema da atenção passou a ser uma questão fundamental. Esse foi um problema que certamente esteve relacionado com a emergência de um campo social, urbano, psíquico e industrial crescentemente saturado com *inputs* sensoriais.

O autor observa que as transformações que ocorreram desde o século XIX, e mais intensamente no século XX, foram levando a ocupação dos tempos ociosos dos indivíduos ao engajamento nas atividades propostas pelas tecnologias de comunicação. O ponto de tensão dessas tecnologias é apresentado, em especial, com a introdução da computação. Os mesmos mecanismos que permitem o contato do usuário com um amplo volume de informações digitalizadas, simultaneamente fornece acesso a um imenso acervo de informações sobre as particularidades de cada indivíduo (CRARY, 2001, p. 136).

Jonathan Crary reafirma os argumentos de *McLuhan* e *Flusser* que observam que a velocidade e a quantidade de estímulos acabam por levar o indivíduo à padronização na produção de respostas. Ele passa a estar constantemente alerta à necessidade de algum tipo de resposta imediata. *“In these technological environments, it’s questionable whether it is even meaningful to distinguish between conscious attention to one’s actions and mechanical autoregulated patterns”* (CRARY, 2001, p. 140)². A intensidade da informação presente nos ambientes das cidades pode ser estendida para os ambientes digitais. O volume de informações é potencializado em uma travessia, que se torna cada vez mais fluida, entre ambientes físicos e digitais nas situações cotidianas dos espaços urbanos.

Na cidade atual, as palavras sofreram uma banalização e as imagens massivas criam uma inércia anestésica, tomam conta do nosso trajeto e nos olham, do alto de sua escala monumental, buscando uma identificação com a nossa vida cotidiana. (MARQUEZ, 2005, p. 05)

Uma hipótese possível é que: estando os sujeitos habituados ao volume de informações das cidades, as mensagens dos dispositivos levariam a uma sensação de continuidade. A atenção estaria voltada para seguir em um processo contínuo de busca por imagens e textos, tanto nos ambientes físicos quanto nos digitais. O que a autora chama de “inércia anestésica” seria o suficiente para construir tais tráfegos contínuos da percepção entre os ambientes físicos e virtuais. O transitar entre camadas de informação aponta para um condicionamento que faz com que o sujeito urbano siga os estímulos. O tráfego se dá no compasso de um rastro, ou indício, de novo conteúdo informativo — presente em espaço físico ou digital.

² Nesses ambientes tecnológicos, é questionável se faz sentido distinguir entre atenção consciente para a ação de alguém e padrões mecânicos autorregulamentados.

Mostrou-se que a sensação corresponde a todo um complexo de elementos. Em primeiro lugar, algo subjetivo: a percepção; depois, sua intensificação: percepção daquilo que chama a atenção; em seguida, algo objetivo, aquilo que chama a atenção; e, por fim, a interpenetração e a intensificação recíprocas do subjetivo e do objetivo. Ambos são momentos de uma compulsão generalizada a emitir, que tanto faz com que a luta pela existência seja cada vez mais estetizada em uma luta pela percepção quanto torna “o que chama a atenção” um sinônimo para sensação, e sua percepção em percepção *tout court*.

(TÜRCKE, 2010, p. 77).

As relações estabelecidas entre ambiente e experiência, no sentido apresentado por John Dewey, permite avançar um pouco mais na discussão apresentada.

A experiência é o resultado, o sinal e a recompensa da interação entre organismo e meio que, quando plenamente realizada, é uma transformação da interação em participação e comunicação. Visto que os órgãos sensoriais, com o aparelho motor que lhes está ligado, são os meios dessa participação, toda e qualquer invalidação deles, seja de ordem pática ou teórica, é, ao mesmo tempo, efeito e causa de um estreitamento e um embotamento da experiência de vida. (DEWEY, 1934/ 2010, p. 88)

O volume de demandas que surgem para a atenção faz com que a cognição passe a operar cada vez mais através do reconhecimento de padrões. A atenção, nessa perspectiva, vai se tornando preparada para um jogo que reconhecimento e respostas imediatas. Uma analogia pode ser criada através do apertar de botões nos programas televisivos nos formatos “*quiz*”, nos quais, ao tocar a sirene, o competidor é estimulado a acionar a resposta imediatamente. A ansiedade de dar respostas em tempo suficientemente rápido não permite que a percepção eleja um foco de atenção por escolha deliberada.

Pode haver interferência pelo excesso do fazer ou pelo excesso da receptividade daquilo a que se é submetido. O desequilíbrio em qualquer desses lados embota a percepção das relações e torna a experiência parcial e distorcida, com um significado escasso ou falso.

(DEWEY, 2010, p. 123).

A atenção, que poderia engajar em situações novas e levar o indivíduo a fazer o esforço subjetivo de análise e formulação, tende a ignorar aquilo que causa estranhamento para focar nas possibilidades de reconhecimento imediato. Para uma percepção constantemente ocupada o “deslizar pelas superfícies” (Flusser, 2011, p. 22) se torna quase um imperativo. Partindo do que *Flusser* chama de “agir contra o programa dos aparelhos no “interior” do próprio programa” (FLUSSER, 2008, p. 34), conseguir o deslocamento do ritmo imposto pelos dispositivos digitais móveis de comunicação e conquistar algum tempo de “desprendimento da atenção” pode ser útil na relação dos sujeitos com os ambientes públicos urbanos.

Extraviar torna-se importante tanto no sentido de perder-se geograficamente, como no de deixar uma certa ociosidade da percepção para que ela possa engajar em descobertas. Este tipo de argumento parece ir ao encontro das preocupações que aparecem no artigo “O mapa como relato” de Renata Marquez:

Extraviar-se é perder-se para poder encontrar-se, distrair-se para poder concentrar-se, aventurar-se para poder voltar à casa. Extraviar-se como o ato de negar-se duplamente: aos sentidos geolocalizadores e aos sentidos dos nomes preestabelecidos às coisas, construindo nesse processo uma geolocalização e uma taxonomia próprias. (MARQUEZ, 2013, p. 20)

A autora, fazendo referência ao livro *A Invenção do Cotidiano* de Michel de Certeau, destaca a importância de uma abordagem cartográfica diversa, que se converta em possibilidade de relato e não se encerre como uma prescrição normativa sobre o espaço.

A escala do corpo desvela a dimensão subjetiva da experiência geográfica. Sendo assim, o que ocorre quando o mapa se transforma em coisa-em-ação, para além da sua função instrumental de ser legível? Aí, a sua propriedade comunicacional desdobra-se de leitura cartográfica para uma densidade perceptiva ou uma prática espacial. Em vez de manifestação territorial singular, o mapa pode ser reinstrumentalizado como manual, dispositivo de novos relatos, guia para navegações cotidianas que vão além do seu lugar-matriz. (MARQUEZ, 2013, p. 19).

Com o que é expresso com o termo “desobediência cartográfica” (MARQUEZ, 2013, p.9), é encontrada a potência do relato. A preocupação com a prescrição dos traçados cartográficos, que possuem inquestionáveis funcionalidades, pode ser estendida aos mapas virtuais e ferramentas de georreferenciamento. Há utilidades

e qualidades claramente observáveis nos aplicativos e ferramentas oferecidos pelos aparelhos digitais, contudo não é possível ignorar que a abundância de seus recursos tende a levar ao obscurecimento da experiência presencial se utilizados de forma acrítica. É importante utilizá-los sendo também “desobediente” em relação aos seus procedimentos.

A relação entre os termos “atenção” e “dispersão” apresenta uma aparente incompatibilidade. Embora pareçam contraditórios, há um ponto a ser investigado. A dispersão pode ser entendida como um estado no qual a atenção torna-se difusa, por divagar entre uma profusão de estímulos sensoriais. Esses estímulos convidam o sujeito a responder às suas demandas. Porém, devido à instabilidade e à variedade dos chamados, os objetos não chegam a se tornar focos plenos para a atenção. A proliferação e a intermitência das demandas cria as condições para um estado dispersivo. A atenção, por sua vez, parte da necessidade de um certo desprendimento inicial e de uma estabilidade para que haja o engajamento em um fenômeno.

É possível que as imagens e estímulos que transbordam nos ambientes físicos e virtuais criem dispersões também por seu caráter tautológico. Por circularem amplamente como “imagens-técnicas”, boa parte do conteúdo veiculado parte de informações re-inseridas em circulação. As imagens publicitárias, de sinalização urbana e de demais tipos utilizados na comunicação visual, tendem a não trazer informações divergentes do que se é esperado de suas funções fundamentais. E são esses tipos de imagem que povoam os ambientes físicos urbanos e virtuais. Despertam o interesse pela familiaridade, no entanto, pela ausência de estranhamento fazem com que a promessa de atenção se perca rapidamente para outra superfície que a demande. E assim, sucetivamente, a percepção migra de estímulo em estímulo — mantendo o sujeito exaustivamente ocupado “deslizando pelas superfícies” (FLUSSER, 2011, p. 22) entre ambientes físicos e digitais.

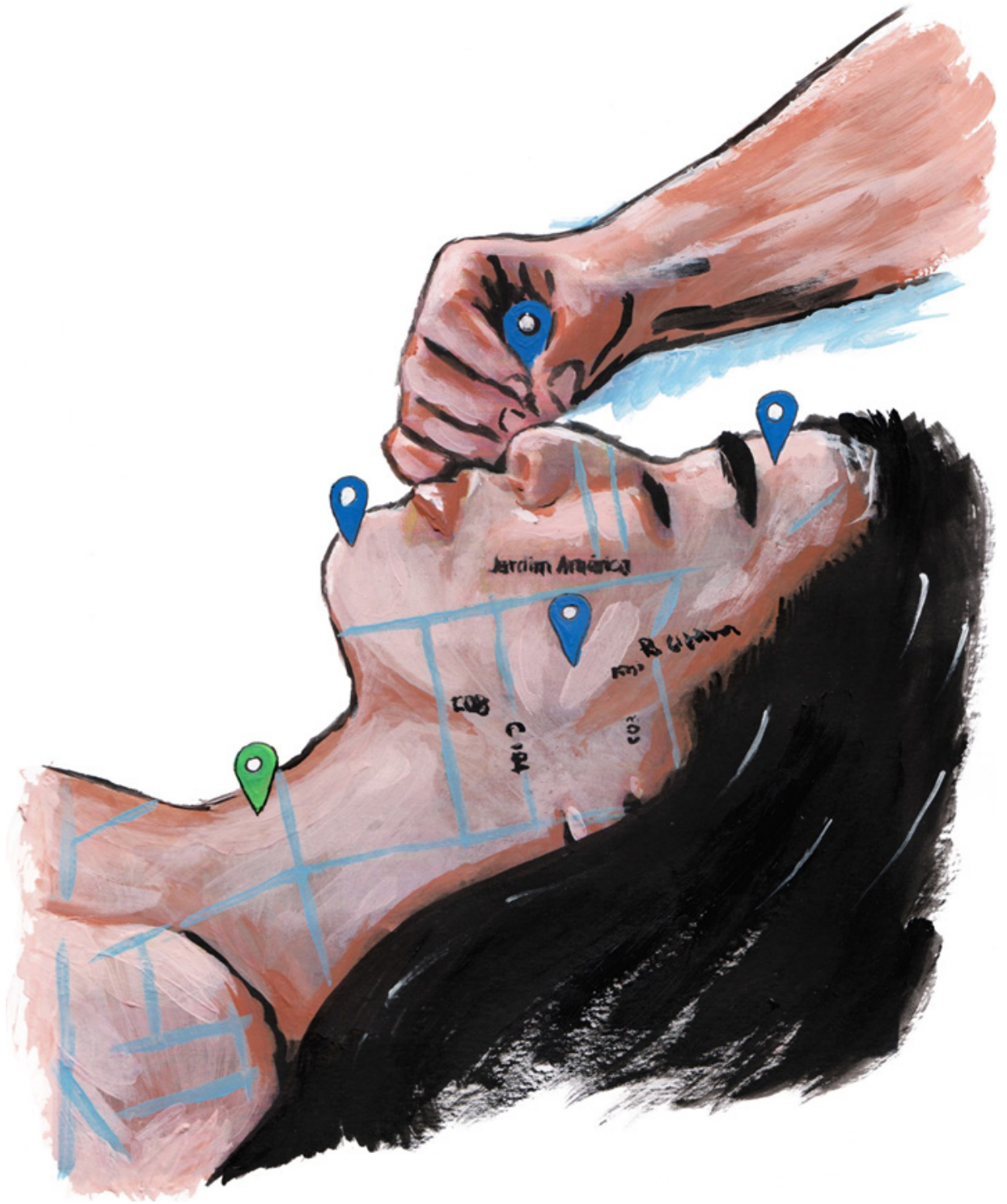
Só podemos dizer tautologicamente “*vejo o que vejo*” se recusarmos à imagem o poder de impor sua visualidade como uma abertura, uma perda — ainda que momentânea — praticada no espaço de nossa certeza visível a seu respeito. E é exatamente daí que a imagem se torna capaz de nos olhar. (DIDI-HUBERMAN, 2013, p. 104)

A proximidade entre os termos atenção e dispersão apresenta-se como um dos eixos para se analisar a relação entre os dispositivos digitais móveis de comunicação e os espaços públicos urbanos. A dispersão em relação aos ambientes públicos no cotidiano teria como umas das principais causas o excesso de demanda para a atenção dos

indivíduos. O sentido de urgência e o forte poder de atração dos conteúdos e operações dos dispositivos faz com que “estar conectado” e no fluxo de informações pareça ser um estado inevitável. Cabe observar ainda que, de acordo com a leitura do livro *Understanding Media* de *Marshall McLuhan* (1964/94), fica evidente que ao se falar em mídia não se trata meramente de um meio, mas de uma forma de ambientação que perpassa diversos campos da experiência humana.

Figura 4.1 a 4.8 – Desenho em tinta acrílica sobre papel.
Fonte: elaborados pelo autor.

















Capítulo 5

Considerações Finais

A partir da metáfora inicial da dissertação, *Parangolé, parafernália*, é possível refletir sobre as relações entre dispositivos, corpos e espaços. O artigo “Masks and Dancers: Cybernetics and Systems Theory in Relation to Flusser’s Concepts of the Subjects and Society”, de Phillip H. Gouchenour, traz uma análise, a partir das teorias de *Flusser* e de teóricos ciberneticistas, que se aproxima das questões discutidas. A pergunta de fundo da dissertação recai sobre a qualidade das trocas intersubjetivas tendo em vista a construção social do espaço, especificamente do espaço público urbano no contexto do uso massivo dos dispositivos digitais de comunicação. As “máscaras”, citadas no artigo, possibilitam fazer um paralelo com os “avatars” e aos “perfis” por meio dos quais os usuários se apresentam nos ambientes digitais. A ideia de rede, e dos “nós” que a sustentam, é presente na comunicação através da computação remota e no artigo derivado do texto de *Flusser* e dos ciberneticistas.

Apesar do termo “dança” aparecer nos textos de Vilém Flusser, a ênfase em seu argumento é sobre as “máscaras”. A referência dos cibernéticos aproxima-se mais dos aspectos relativos à “dança”. O artigo de Gouchenour, entretanto, faz a aproximação entre ambos buscando complementaridades e diferenças.

A metáfora da “dança” sugere a inter-relação de movimentos dos indivíduos no corpo social (GOUCHENOR, 2005, p. 4). Com relações dialógicas, na “teoria dos sistemas”, a sociedade poderia se ajustar a partir das trocas intersubjetivas entre os sujeitos que a compõem. Essas trocas aconteceriam em encontros entre diferentes sujeitos, levando em consideração os ambientes em que estivessem presentes. Ambientes se tornam agentes ativos nas relações dialógicas. A metáfora da “dança” traduz-se como um grupo de indivíduos, cada qual interpretando o ritmo com seus movimentos, criando um sistema de cooperação com o todo (GOUCHENOR, 2005, p. 4).

É possível interpretar a somatória de ambientes físicos e digitais e suas múltiplas camadas de informação como um sistema altamente complexo. Os “inputs” de informações nos sistemas podem ocorrer com diversos atores como os indivíduos, os ambientes físicos e os ambientes digitais. Uma hipótese que na dissertação é desenvolvida é a de que esses “inputs” transformam-se em um coquetel informativo que exerce forte influência nos modos de vida dos sujeitos contemporâneos. Um pensamento análogo é apresentado através da metáfora de uma pista de dança

lotada, em que, em função do excesso de movimentos, os passos da “dança” não possam ser satisfatoriamente coordenados.

As a consequence, a media theorist like Marshall McLuhan can say that, because media constitute part of our sensory environment and give us almost superhuman powers of perception, they constitute part of our nervous system. Though all systems see only themselves and the environment from which they distinguish themselves, the world is in fact composed of multiple systems in constant interaction with one another, and the functioning of one system inevitably alters the functioning of all systems with which it is connected – consider the image of a crowded dance floor, in which each individual must adjust their movements to mesh with the other dancers, but whose movements also influence the movements of those around them. (GOUCHENOR, 2005, p. 5) ¹

Tendo em mente a ideia de uma rede, conectada com “nós de interseção”, cada “nó” equivaleria a um indivíduo. *Vilém Flusser*, em seu texto *Shamans and Dancers with Masks* (FLUSSER, 1999), apresenta cada um desses indivíduos como uma máscara. A máscara representa o seu papel social. O autor ressalta que, na verdade, não se trata de uma apenas, mas de múltiplas camadas de “máscaras” – uma para cada aspecto atribuído socialmente ao indivíduo pelo grupo. Estas “máscaras” direcionam como os outros indivíduos também se relacionam no contexto social. O conjunto de interações entre as “máscaras” determina a dinâmica do sistema social, ou nos termos apresentados nos referidos textos: “a dança”.

As “máscaras” são importantes para que ocorra a comunicação, ajudam a circunscrever os indivíduos e seus papéis no conjunto social. *Flusser*, contudo, sugere a possibilidade de outros tipos de experiências, ou “danças”, em que as “máscaras sociais” seriam deixadas de lado favorecendo trocas intersubjetivas de melhor qualidade.

¹ Como uma consequência, um teórico de mídias como Marshall McLuhan pode dizer que, porque as mídias constituem parte do nosso ambiente sensorial e nos dá quase poderes de percepção quase super humanos, elas constituem parte do nosso sistema nervoso. Entretanto, todos os sistemas enxergam apenas a eles mesmos e aos ambientes pelos quais eles se distinguem, o mundo de fato é composto por múltiplos sistemas em constante interação com um outro, e o funcionamento de um sistema inevitavelmente altera o funcionamento de todos os sistemas com os quais ele está conectado — considere a imagem de uma pista de dança lotada, na qual cada indivíduo deve ajustar seus movimentos para entrosar com os outros dançarinos, mas os seus movimentos também influenciarão os movimentos de todos ao redor.

As Flusser writes slightly later in the same essay “The new civilization should no longer identify humans as individuals with masks or in masks. Instead, using our creative accumulation, it should project the specifically human out of these intra- human relationships.”. This seems to describe a kind of immanent bliss that would be found in the act of dialogue itself, rather the discovery of transcendent truth, and it is this process of exchange that marks the “specifically human” action. We return, in other words, to that initial dance, where individuals move in their own way in relation to their multiple partners, together creating the form of a dance that is uniquely their own, which will not survive their parting, but gives them joy and companionship while it takes place. In this way, we recognize each other as humans, rather than as masks. (GOUCHENOR, 2005, p. 16) ²

Mesmo pensando que a posição de *Flusser* pode parecer pouco sustentável, na medida em que se tornaria difícil pensar nos sujeitos sem suas “máscaras sociais”, o artigo não perde validade como caminho para reflexões sobre os comportamentos e os ambientes digitais. Pensando nos referidos “avatares” e “perfis”, cabe perguntar se não seriam um novo grau de mediação. Além das “máscaras” tradicionais relacionadas aos papéis sociais não estariam sendo sobrepostas mais camadas de “máscaras” com as autodefinições em perfis digitais? Seriam estas “máscaras” simulacros de identidades, programadas através das “imagens técnicas”? Por outro lado, a intensidade da comunicação computacional pode vir a desnudar as “máscaras” através de uma superexposição midiática – na qual, de tanto emitir informações, algo de intrínseco acabaria por ser revelado; ou talvez o “sujeito contemporâneo”, tenha se tornado uma somatória indissociável dos tradicionais personagens sociais com os avatares digitais.

O que parece tomar relevância é que os espaços cotidianos tendem a se tornar menos perceptíveis devido ao ruído proveniente do volume informacional. Em outros termos, a espessura do acúmulo de “máscaras sociais” e a intensidade do número de dados emitidos continuamente tende a afastar o sujeito de perguntas básicas como: o que é este espaço, como ele é constituído e como interagir melhor com ele? A constante ocupação da percepção e o automatismo das respostas pode trazer como efeito colateral a falta de tempo para que a atenção avance em questões de um nível maior de subjetivação.

Contudo, também é provável que estejamos, como é apresentado na alegoria de *Vilém Flusser*, tão voltados para as “rachaduras na superfície de gelo que não percebamos o submarino que está emergindo” (FLUSSER, 2008, p. 63). Pode-se chegar ao entendimento que, ao tentarmos entender o ritmo informacional da atualidade, não sejamos capazes de ver um novo tipo de mentalidade que surge por trás dele. Talvez o hibridismo de espaços físicos e digitais esteja caminhando para uma coexistência em que o que teremos será um novo tipo de cidade e de espaço compartilhado, com uma nova, e não necessariamente pior, noção de sociabilidade e coletividade. Possivelmente sejamos capazes de olhar atentamente para essas “fissuras” e tentar perceber seus deslocamentos – agindo e refletindo juntamente com o despontar do “submarino” que é sugerido por Flusser.

Existe a probabilidade de que nesses novos espaços híbridos, os dispositivos assumam mais decididamente um papel de catalizador dos encontros. É possível vislumbrar uma etapa em que as tecnologias deixem de centrar nos próprios aparelhos e suas funcionalidades e passem a promover encontros de maior engajamento nas trocas intersubjetivas. Nesse sentido, teríamos uma abordagem com os aparatos mais voltados para o que mencionamos como usos do tipo “*Parangolé*” — espécie de “dança” em que os usuários utilizem dos ambientes físicos por causa de facilidades promovidas pelos digitais. Seria substituído o “transe” pelo dispositivo para um “*transe*” a partir do dispositivo, gerando experiências ricas de intersubjetividade. A apropriação dos recursos tecnológicos dependeria, nesse sentido, de um aprofundamento nos seus mecanismos — não no sentido de dispersar-se no quantitativo de suas funções, mas em um enfrentamento crítico de suas potencialidades. Romper com a opacidade da “caixa-preta” não traduz-se em negá-la, mas sim propor uma inversão — atentando para os resultados que se pretende obter com a utilização dos dispositivos.

² Como Flusser escreve um pouco mais tarde, no mesmo ensaio “A nova civilização já não deve identificar os seres humanos como indivíduos com máscaras ou em máscaras. Em vez disso, usando a nossa criatividade acumulada, ela deve projetar o humano especificamente fora destas relações intra-humanas.”. Isso parece descrever uma espécie de bem-aventurança imanente que seria encontrada no ato de diálogo em si, em vez da descoberta da verdade transcendente, e é este processo de troca que marca a ação “especificamente humana”. Voltamos, em outras palavras, para aquela dança inicial, em que os indivíduos se movem em seu próprio caminho em relação aos seus múltiplos parceiros, juntos criando a forma de uma dança que é exclusivamente deles, que não vai sobreviver às suas despedidas, mas que dá-lhes alegria e companheirismo enquanto ocorre. Desta forma, reconhecemos uns aos outros como seres humanos, e não como máscaras.

Por certo, os entorpecidos se divertem com os *gadgets* revolucionários, com os circuitos fechados e com os diálogos eletrônicos programados. Mas começa a despertar neles a consciência, por enquanto difusa, de que está se tornando imaginável determinada situação na qual as imagens podem servir de mediação para troca de informação, e para criação de informação em conjunto com todos os homens dispersados pelo mundo afora. Começa a aparecer, no horizonte de suas consciências entorpecidas, uma visão de sociedade na qual eles deixam de contemplar, passivos, as imagens divertidas, para passarem a usar as imagens como trampolim rumo a relações intra-humanas. (FLUSSER, 2008, p. 94)

O novo engajamento político, entretanto, não se dirige contra as imagens. Ele procura inverter a função das imagens, mas admite que elas continuarão a formar o centro da sociedade por todo o futuro previsível. Ele procura fazer com que as imagens sirvam a diálogos mais que a discursos, mas não pretende aboli-las. (FLUSSER, 2008, p. 95)

Este tipo de dança, de jogo que resulta em experiências vívidas para os participantes, já acontece de forma bastante ampla — porém pouco expressiva se comparada ao número de usuários e ao alcance dos dispositivos digitais de comunicação. É possível perceber, em algumas ações intermediadas via dispositivos móveis de comunicação, uma amostragem do seu potencial como facilitador de experiências libertadoras. Um exemplo são mobilizações populares, de caráter lúdico, que ocorrem em diversas cidades brasileiras, promovendo maior participação nos espaços públicos urbanos e buscando a realização, mesmo que momentânea, da demanda por uma menor prescrição nos usos dos corpos e ambientes. Algo nesse sentido é apontado em uma mesa redonda transcrita no catálogo da exposição *Escavar o Futuro* (Palácio das Artes, 2014).

Existe uma dimensão que está em todo esse movimento, que é a dimensão da experiência e do afeto. É um ponto muito forte, que tem marcado e acompanha esse movimento e esse momento que a gente vive: o poder do contágio. (MARQUEZ, 2014, p. 149).

Afeto parece ser a chave para um tipo de socialização que transforme, não a partir de palavras de ordem e princípios universalistas, mas do contato com as experiências sensíveis. Os encontros presenciais permitem a sinestesia que deriva da imersão do corpo em um ambiente. Partindo da definição de Foucault de dispositivo, comentada por Agamben, podemos recorrer ao texto de Deleuze sobre os afetos em Spinoza,

para relacionar afeto e dispositivo. Os trechos destacados abaixo, são úteis para relacionarmos dispositivos e tipos de afetos.

(...) qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. (AGAMBEN, 2009, p.13)

Até agora eu defini unicamente o aumento e a diminuição da potência de agir, ou que a potência de agir aumenta ou diminui, sendo o afeto (*affectus*) correspondente sempre uma paixão. Seja ele uma alegria que aumenta minha potência de agir ou uma tristeza que diminui minha potência de agir, nos dois casos trata-se de paixões: paixões alegres ou paixões tristes. Ainda uma vez Spinoza denuncia um complô no universo daqueles que têm interesse em nos afetar de paixões tristes. O sacerdote precisa da tristeza de seus súditos, ele precisa que seus súditos se sintam culpados. Mas eu ainda não defini o que é a potência de agir. As autoafecções ou afetos ativos supõe que nós estejamos de posse de nossa potência de agir e que, neste ou naquele ponto, tenhamos saído do domínio das paixões para entrar no domínio das ações. É o que nos resta ainda para ver.
(DELEUZE, 1978, p. 12)

O termo dispositivo, no pensamento de *Foucault*, relaciona-se com “despositivar” — tornar negativa uma ação, uma potência. Dispositivo, nesse sentido, possui uma conotação de desarticulador das potencialidades subjetivas. Não se pode reduzir o conjunto de possibilidades de usos dos aparatos tecnológicos a uma única possibilidade perversa — entretanto, esta é uma terminologia que precisa ser olhada com cuidado.

O texto de Spinoza, através da leitura de Deleuze, nos traz a reflexão sobre os tipos de afetos e os mostra como responsáveis pelas oscilações subjetivas — os afetos são condutores das ideias ao longo do tempo. Nesse sentido, a partir da “ampla categoria dos dispositivos” (AGAMBEN, 2009, p. 13), pode-se deduzir que eles são capazes nos conduzir a diferentes tipos de afetos. Podemos estar sujeitos aos afetos que subtraem e encarceram e os tipos que libertam e, no dizer de Spinoza, nos “aumentam a potência de agir”³. Os afetos são a interpretação que o corpo dá aos efeitos a que está submetido. Cabe olhar para os diferentes usos dos dispositivos e quais afetos

³ PROPOSIÇÃO XI — Se uma coisa aumenta ou diminui, facilita ou reduz a potência de agir do nosso corpo, a idéia dessa mesma coisa aumenta ou diminui, facilita ou reduz a potência de pensar da nossa alma. (SPINOZA, 1983, p.190)

têm sido resultantes de cada encontro a partir deles. Para tanto, é necessário que haja tempo de escuta e reflexão suficiente sobre as formas com que ocorre cada relação com os dispositivos. O alerta que parece relevante é que justamente este espaço para reflexão individual parece se tornar, gradualmente, mais escasso.

Quando algum dos dispositivos móveis de comunicação é utilizado, a tendência é que a relação entre dispositivo e usuário se torne mais íntima e que, progressivamente, algumas das tarefas cotidianas sejam levadas para o “interior” do aparelho – atividades que anteriormente exigiam outros meios de interação como: enviar correspondências, escutar músicas, assistir a filmes, utilizar agendas. Tarefas triviais tendem a se tornar mais formatadas nos esquemas de funcionamento dos programas, trazendo consequências diretas para a relação do usuário com o próprio corpo e com o espaço. A superação do espaço físico pelo digital significa a introdução de um filtro através do qual a experiência passa a ser convertida a um arranjo de possibilidades previamente programadas.

O acaso e a indeterminação tendem a ser mais abundantes nos espaços públicos, onde o contato com a alteridade e a necessidade de constantes adaptações, para possibilitar o convívio, tendem a levar o indivíduo a fazer deslocamentos não previamente imaginados. No ambiente digital, é possível a criação de círculos por afinidade e edições de conteúdo. A partir do número de variáveis presentes nos aparelhos é possível circunscrever mais os seus alcances, criando situações de conforto e familiaridade — mesmo que se apresentem como opções aleatórias de conteúdo (*shuffle*).

Recentemente, com a introdução dos “assistentes pessoais virtuais”, como é o caso de programas como o *Google Now*, uma combinação de algoritmos consegue antecipar escolhas e fazer sugestões. Nesse caso, há uma programação para oferecer sempre “mais do mesmo” a partir dos *inputs* dos usuários – provavelmente reduzindo drasticamente a possibilidade do contato com imprevistos nos ambientes digitais (e possivelmente também nos ambientes físicos, como com os cruzamentos prévio entre trajetos e compromissos – tornando cada jornada mais assertiva). Enquanto no espaço físico eventualmente pode ocorrer a necessidade de deslocamentos pessoais, no espaço digital da internet a tendência é um reforço às identidades fazendo uso das repetições de conteúdos calculadamente combinados.

O uso constante dos dispositivos altera significativamente as formas da vida em sociedade. É possível fazer associações relacionadas com o objeto da presente pesquisa com o trecho destacado de Sherry Turkle sobre a introdução do relógio na idade média.

The historian of technology Lewis Mumford examines how the invention of the clock by monks in the Middle Ages transformed social life and subjectivity. Clocks produced time as discrete units, making possible a new way of thinking. Before clocks, there was a day and night, morning, mid-day, and evening. Soldiers showed up for battle at dawn. After clocks, there were minutes and seconds. Industrialization needed a clock-produced world of measurable sequences and synchronized action. Capitalism depends on regimenting human time and human bodies. Our clocks and datebooks do more than keep us on time. Objects function to bring society within the self. (TURKLE, 2007, p. 310) ⁴

É possível refletir sobre possíveis transformações que os dispositivos de comunicação digital introduzem na cultura atual. Independente de um juízo que procure distinguir rigidamente os aspectos positivos e negativos, faz-se necessário criar um mapeamento crítico que ajude a explicitar o tema. Acredita-se que olhar atentamente para os aparatos capacita-nos a entender melhor as maneiras com as quais eles interagem e modificam a dinâmica social. *“We forget that objects have a history. They shape us in particular ways.”* (TURKLE, 2007, p. 311) ⁵

É notada uma certa magia presente nas tecnologias digitais, que se faz mais evidente através do fascínio que os dispositivos despertam. Há uma delicada relação entre o mito e as promessas de funcionalidade desses aparelhos.

Com o surgimento das tecnologias digitais, a conexão entre magia e tecnologia passa a ser invocada com muita frequência, devido ao fato de que a funcionalidade dos aparatos digitais cada vez mais desafia a compreensão do observador comum, tanto pela escala minúscula de seus componentes quanto por sua capacidade de alterar a percepção espaço-temporal. (BALTAZAR; CABRAL FILHO, 2010, p. 14)

⁴ O historiador da tecnologia Lewis Mumford examina como a invenção do relógio por monges na Idade Média transformou a vida social e a subjetividade. Relógios produzem tempo como unidades distintas, possibilitando uma nova forma de pensar. Antes de relógios, havia diurno e noturno, a manhã, ao meio-dia, e à noite. Soldados apresentavam-se para a batalha ao amanhecer. Depois dos relógios, havia minutos e segundos. A industrialização precisava de um mundo produzido pelo relógio de sequências mensuráveis e ações sincronizadas. O capitalismo depende de arregimentar tempos e corpos humanos. Nossos relógios e calendários fazem mais do que manter-nos no tempo. Objetos funcionam para trazer a sociedade dentro de si.

⁵ Nós esquecemos que objetos têm uma história. Eles moldam-nos de maneiras particulares.

Boa parte do fascínio exercido pelos dispositivos digitais de comunicação relaciona-se a essa parcela mágica, que despercebidamente acaba acoplada às promessas de funcionalidade. É possível relacionar a magia, enquanto “caixa preta”, presente nas “imagens técnicas” com a pintura de perspectiva desde o *Renascimento*. Provavelmente, a busca pela superação da ilusão, encontrada na pintura de perspectiva sobre o plano, com a qual Oiticica esteve profundamente envolvido, relacione-se com uma tentativa de transformação de uma “magia” oculta em algo aberto e sujeito à subversão e à profanação.

Apoderar da magia inerente aos dispositivos capacita ao usuário, que então passa a ser mais do que “mero usuário”, a conseguir atravessar de uma relação de uso dos dispositivos enquanto “parafernália” para uma do tipo “Parangolé”. Olhar para o componente mágico associado às funcionalidades faz parte do processo de abrir a “caixa-preta”. É transformá-la a partir de algo que fascina pela ignorância dos seus processos em algo que seduz pelas possibilidades de abertura. No lugar do usuário se ver limitado pelos mistérios da “caixa-preta”, ele passa a ser estimulado em um movimento de expansão. Entendendo os mecanismos de produção das “imagens técnicas”, ele se torna capaz de apropriá-las em função das trocas intersubjetivas.

É possível, também, abordagens mais favoráveis sobre as relações entre dispositivos digitais e os corpos. Em artigo de Michaela Busenkell que trata da juventude de Tóquio, os dispositivos digitais móveis de comunicação fazem parte de uma geração que opta pela libertação do ambiente doméstico rumo ao uso dos espaços públicos e das trocas coletivas. No artigo, os telefones móveis aparecem no contexto em que levar o dispositivo consigo se converte na possibilidade de melhores experiências corporais frente à utilização do computador de mesa em ambiente doméstico.

Para os jovens de Tóquio morar na cidade significa acima de tudo, tirar vantagem das possibilidades oferecidas pelo lugar, com o objetivo de ficar ativo e viver sem vínculos. Para esse fim, uma arquitetura provisória é suficiente. A cidade torna-se uma extensão do apartamento (nem mesmo o computador continua no quarto, agora é possível estar online com telefone móvel). (BUSENKELL, 2011, p. 130)

De acordo com a análise apresentada no texto, o fator principal para os jovens de Tóquio é estarem em contato com a vida social. “A vida social acontece fora, na cidade, e a cobertura da casa deve se abrir para a cidade; as fronteiras entre casa e cidade se tornam permeáveis.” (BUSENKELL, 2011, p. 130).

Por permitir o deslocamento mais facilmente e possibilitar a simultaneidade dos ambientes físicos e virtuais, o celular participa ativamente do estilo de vida escolhido pelos jovens de Tóquio. Estar, ao mesmo tempo, na cidade e conectado, para esses jovens, amplia as possibilidades de experiências nos ambientes públicos urbanos. “Morar na cidade significa, acima de tudo, tirar vantagem das possibilidades oferecidas pelo lugar, com o objetivo de ficar ativo e viver sem vínculos.” (BUSENKELL, 2011, p. 130).

O artigo, que trata de um estudo que tem como recorte geográfico a cidade de Tóquio, leva a refletir se esta não é uma realidade nos mais diversos centros urbanos do mundo. Nesse sentido, a rigidez, tanto nos ambientes domésticos como nos comerciais, seria relativizada com a possibilidade do deslocamento para os espaços públicos com o usos dos dispositivos digitais móveis de comunicação. A expectativa é que os ganhos se sobreponham, com a maior mobilidade que os dispositivos permitem e uma utilização menos acrítica e mais aberta e expansiva de suas funcionalidades.

A pesquisa trouxe mais relevância para o fato de que entender como as tecnologias afetam a vida em sociedade possibilita uma maior liberdade em sua utilização. Contrariamente ao maior esclarecimento sobre os dispositivos ocorre seu uso corriqueiro, que avança nas mais banais ações cotidianas — com elas as tecnologias móveis tornam-se fato aceito e aparentemente inquestionável, embora tenham se popularizado há pouco mais que uma década na sociedade brasileira. Os dispositivos digitais de comunicação estarão gradualmente mais presentes e algumas de suas funções ganharão maior utilidade e sofisticação com o tempo. Não é o caso de negá-los, mas de ter atenção para que o fascínio não se sobreponha a aspectos extremamente importantes para a vida coletiva, mais especificamente tratando-se dos espaços públicos urbanos. É possível que as ferramentas digitais tragam incomparáveis benefícios para o entendimento e a utilização dos espaços urbanos, entretanto, as chances de que convertam, cada vez mais, em veículo para o desinteresse e o abandono pelas observações cotidianas já é visível.

A expectativa é que a sociedade consiga desenvolver a relação com os dispositivos em via dupla: tomando maior consciência da utilização dos dispositivos digitais móveis de comunicação e, com eles, avançar nos debates e ações coletivas com a finalidade de buscar melhorias para utilização dos espaços públicos urbanos — como é observado em ações de coletivos urbanos, iniciativas autônomas e participação em decisões institucionais (que em proporção ao volume da população têm um alcance ainda limitado). E continuar exercendo funções que ajudem a vencer algumas das

asperezas cotidianas: dos trajetos congestionados, da precariedade do serviço público, do horizonte verticalizado e do sentimento de opressão que a lógica da praticidade urbana impõe sobre os habitantes — no entanto, sem permitir que que esses alívios temporários se convertam em escapatórias que acabem por impedir de olhar, refletir e participar ativamente dos ambientes.

Justamente pelo fato do fenômeno dos dispositivos digitais móveis de comunicação serem relativamente recente, é possível acreditar em sua melhor apropriação e que eles podem se tornar extremamente úteis como fomentadores de uma melhor utilização dos espaços públicos urbanos. A velocidade com que eles se popularizam e se tornam presentes nas vidas urbanas faz com que seja necessária esta atenção.

Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ANDRADE, Oswald de. *Manifesto antropófago e Manifesto da poesia pau-brasil*. São Paulo, 1928. Encontrado em: <http://www.ufrgs.br/cdrom/oandrade/oandrade.pdf> (último acesso em 18/10/2015).

BALTAZAR, Ana Paula. A sedução da imagem na arquitetura: Materamoris como alternativa pós-histórica, in: DUARTE, Rodrigo Antonio de Paiva; FREITAS, Romero Alves; SERRA, Alice Mara. *Imagem, imaginação, fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser*. Belo Horizonte: Relicário, 2014, p. 9 - 19.

BALTAZAR, Ana Paula; CABRAL FILHO, José dos Santos. *Magia além da ignorância: virtualizando a caixa preta*. Festival de Arte Digital (FAD), 2010

BALTAZAR, Ana Paula; KAPP, Silke. Against determination, beyond mediation. In: Florrian Kossak; Doina Petrescu; Tatjana Schneider; Renata Tyszcuk; Stephen Walker. (Org.). *Agency: working with uncertain architecture*. Abingdon: Routledge, 2010.

BARRICHELO, Eugenia Mariana da Rocha; CARVALHO, Luciana Menezes. *Mídias sociais digitais a partir da ideia mcluhaniana de medium-ambiência*. 2013. Encontrado em: <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/332> (último acesso em 18/10/2015).

BEY, Hakim. *TAZ: Zona autônoma temporária*. São Paulo: Conrad, 2011.

BUSENKELL, Michaela. O Fluxo de Tóquio. In *Micro planejamento: práticas urbanas criativas*. ROSA, Marcos L. (org.). São Paulo: Editora de Cultura, 2011.

CABRAL FILHO, J. S. Digital Art - a field of enquiry for contemporary architecture. *International Journal of Architectural Computing*, Londres, v. 3, n. 3, p. 355-372, 2005.

_____. Flip Horizontal: Gaming as Redemption. *M C A Journal Of Media And Culture*, Austrália, v. 3, n. 5, 2000.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CASTORIADIS, Cornelius. *A instituição imaginária da sociedade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

_____. *Janela sobre o caos*. São Paulo: Ideias e Letras, 2009.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1- artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2014.

CRARY, Jonathan. *Suspensions of perception: attention, spectacle, and modern culture*. Cambridge: MIT Press, 2001.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. *Spinoza por Gilles Deleuze*. Aula ministrada à Vincennes no dia 24/01/1978. Encontrado em: <http://intermidias.blogspot.com.br/2011/10/spinoza-por-gilles-deleuze.html> (último acesso em 18/10/2015).

DEWEY, John. *Arte como experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DIDI-HUBERMANN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 2010.

DUARTE, Rodrigo. *Dizer o que não se deixa dizer: para uma filosofia da expressão*. Chapecó: Argos, 2008.

_____. *Pós história de Vilém Flusser: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Anablume, 2011.

DUARTE, Rodrigo Antonio de Paiva; FREITAS, Romero Alves; SERRA, Alice Mara. *Imagem, imaginação, fantasia: 20 anos sem Vilém Flusser*. Belo Horizonte: Relicário, 2014.

EKMAN, Ulrik. Interaction Designs for Ubicomp Cultures. In: *The Fibreculture Journal: Issue 19 2011 - Ubiquity*. Sidney: Fibreculture Publications/The Open Humanities Press, 2011.

FIGUEIREDO, Luciano. *Lygia Clark - Hélio Oiticica: cartas, 1964-74*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Anablume, 2011.

_____. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Naify, 2007.

_____. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Anablume, 2008.

_____. *The shape of things: a philosophy of design*. Londres: Reaktion, 1999 / 2012.

_____. *Vampyroteuthis infernalis*. Nova York: Atropos, 2011.

GOUCHENOUR, Phillip. *Masks and dancers: cybernetics and systems theory in relation to Flusser's concepts of subject and society*. 2005

Disponível em: <http://www.flusserstudies.net/person/phillip-gochenour>
(acesso em 21/04/2015)

GEHL, Jan. *Cidades para pessoas*. São Paulo: Perspectiva, 2013.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org.). *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica, 2013. p. 33-118.

HISSA, Cássio. Diálogo: tempo e temporalidade na cidade. In: CAMPBELL, Brígida (org.). *Arte para uma cidade sensível*. São Paulo: Invisível Produções, 2015. p. 100-132.

HUCHET, Stéphane Denis Albert René Philippe. *Intenções espaciais: a plástica exponencial da arte, 1900-2000*. Belo Horizonte: C/ Arte, 2012.

KAPP, Silke. De Simmel ao cotidiano na metrópole pós-urbana. *Cadernos Metrópole*, Vol. 13, 2011 (n.º 26), 439-450.

KAPP, Silke et al. Arquitetos nas favelas: três críticas e uma proposta de atuação'. In: *Anais do CTHab 2012 – IV Congresso Brasileiro e III Congresso Ibero-Americano Habitação Social: ciência e tecnologia – Inovação e Responsabilidade*, Florianópolis: Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo – PósARQ/UFSC e

Associação Catarinense de Engenheiros – ACE/SC, 2012.

LATOURE, Bruno. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994.

MARQUEZ, Renata Moreira. A palavra tatuada. Artigo publicado na revista *Vivência*. Natal, Ed. UFRN, v.29, 2005, p. 441-449.

_____. Hélio Oiticica: desdobramentos do corpo no espaço. Artigo publicado na revista *Vivência*. Natal, Ed. UFRN, v.33, 2009, p. 67-75.

_____. O mapa como relato. Artigo publicado na revista *Ra e Ga*. Curitiba, v.30, p.41-64, abr/2014

MARQUEZ, Renata Moreira et al. *Escavar o futuro*. Belo Horizonte: Fundação Clóvis Salgado, 2014.

MARQUEZ, Renata Moreira; Cançado, Wellington. Índice de Miopia. Artigo publicado em *Vigilância, segurança e controle social*, PUCPR, Curitiba, p. 4-6, março/ 2009

MCLUHAN, Marshall. *Forward through the rearview mirror: reflections on and by Marshall McLuhan*. Cambridge: MIT Press, 1997.

_____. *Understanding media*. Cambridge: MIT Press, 1964 / 1994.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *The medium is the message*. Londres: Penguin, 1967 / 1996.

MILLER, Paul D. *Sound unbound: sampling digital music and culture*. Cambridge: MIT Press, 2008.

MINTZ, André Góes. *Visão computacional e visualidades contemporâneas: composições do ver e do visível entre a técnica, a ciência e a arte*. Dissertação (mestrado em Comunicação Social).UFMG, 2015.

NORTON, Peter D. *Fighting Traffic: the dawn of the motor age in the american city*.

Cambridge: MIT Press, 2008.

QUÉAU, Philippe. O tempo do virtual. in: Parente, André (org.). *Imagem máquina*. São Paulo: Editora 34, 2011. p. 91-99.

OITICICA, Hélio. Esquema Geral da Nova Objetividade. In: BASVALDO, Carlos. (org.). *Tropicália: uma revolução na cultura brasileira*. São Paulo: Cosac e Naif, 2007.

OITICICA FILHO, Cesar; VIEIRA, Ingrid (org.). *Hélio Oiticica: encontros*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. *A Partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Ed. 34, 2009.

_____. *The emancipated spectator*. Londres: Verso, 2009.

_____. *The future of the image*. Londres: Verso, 2009.

SANDER, August; SANDER, Gunther. *August Sander: citizens of the twentieth century*. Cambridge: MIT Press, 1997.

SHULER, Carly; WINTERS, Nai; WEST, Mark. *O futuro da aprendizagem móvel: implicações para planejadores e gestores de políticas*. Brasília: UNESCO, 2014.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Comunicação digital e a construção do commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2007.

SIMMEL, Georg. *A metrópole e a vida mental*, in velho, Otávio Guilherme (org.), *O Fenômeno Urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SOUZA, Marcelo Lopes de. Ação direta e luta institucional: complementaridade ou antítese?, Lastro, UFSC, 2012. (originalmente publicado em jornal *Passa Palavra* em 27 de abril de 2012).

_____. 'Together with the state, despite the state, against the state - social movements as "critical urban planning" agents'. *City*, Vol. 10, No. 3, dezembro de 2006.

_____. *ABC do desenvolvimento urbano*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

_____. *Os conceitos fundamentais da pesquisa sócio-espacial*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SPINOZA, Benedictus de; CHAUÍ, Marilena de Souza (org.). *Os pensadores*. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

THRIFT, Nigel. A hyperactive world. In. MILES, Malcolm; HALL, Tim; BORDEN, Lain (org.). *The city cultures reader*. London: Routledge, 2000.

TÜRCKE, Christoph. *Sociedade excitada: filosofia da sensação*. Campinas: Unicamp, 2010.

TURKLE, Sherry (org.). *Evocative objects: things we think with*. Cambridge: MIT Press, 2007.

VIRILIO, Paul. *A máquina de visão*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

WEISER, Mark. The computer for the 21st century. *Scientif American UbiComp Paper*, 1991. Disponível em: <https://www.ics.uci.edu/~corps/phaseii/Weiser-Computer21stCentury-SciAm.pdf> (último acesso em 18/10/2015).

Filmes:

FARGIER, Jean-Paul. *Bill Viola: Experience of the infinite*. Grand Palais. Paris - FR, 2014. 52 min.

WENDERS, WIM. *Notebook on cities and clothes*. West Germany/France, 1989. 81 min.

Agradecimentos

Agradeço ao meu orientador, José Cabral Filho, que com grande dedicação e interesse contribuiu para o desenvolvimento deste trabalho. Sua capacidade de leitura do processo e os agudos apontamentos foram e têm sido admiráveis. Destaco ainda a sua generosidade em perceber meus potenciais expressivos através da produção de imagens e sempre me incentivar a ousar e inovar na pesquisa.

À querida Lorena Melgaço, que, através da delicada observação das minhas inquietações, incentivou e apoiou a entrada no mestrado.

Agradeço à contribuição da professora Regina Mota, por quem possuo uma profunda admiração. Ao professor Stéphane Huchet pelas preciosas observações na banca de qualificação.

Agradeço também aos professores da Escola de Arquitetura, em especial à Ana Paula Baltazar e ao Roberto Eustáquio, pelos importantes comentários durante os encontros. Incluo neste agradecimento os colegas da pós-graduação com os quais tive trocas valiosas.

Agradeço imensamente à companheira Luana Melgaço, que fez com que o percurso se tornasse mais leve através das conversas despretensiosas e da nossa agradável convivência. Agradeço também à Delza Marques pelo carinho.

Faço uma dedicação especial à minha mãe, Leda Barreto, cuja memória remete à delicadeza e à imensidão da vida. Sei que ela estaria muito orgulhosa desse momento.

Dedico ao meu irmão, Rodrigo, e ao meu sobrinho e afilhado, Pedro, que nasceu na mesma época em que eu iniciava esta pesquisa. Dedico também ao meu afilhado Theo e sua carinhosa família.

Dedico algumas linhas à equipe e aos alunos da escola *Oi Kabum BH!* com os quais muito tenho aprendido nos últimos anos. Tive o privilégio de ser professor e aluno ao mesmo tempo e com isso vivenciar diferentes lugares de experiência.

Estendo este agradecimento a todos com os quais tive trocas importantes e por ventura não mencionei. Peço desculpas aos amigos pelas eventuais ausências nesse período. Espero retribuir as gentilezas com as quais tenho sido recebido.

