

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

MELISSA RIBEIRO DE ALMEIDA

TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E EXPERIÊNCIA DA
TEMPORALIDADE

Do mundo analógico ao digital

NITERÓI

2010

MELISSA RIBEIRO DE ALMEIDA

TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E EXPERIÊNCIA DA
TEMPORALIDADE: DO MUNDO ANALÓGICO AO DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre. Área de Concentração: Tecnologias da Comunicação e da Informação.

Orientador: Prof^ª. Dr^ª. MARIA CRISTINA FRANCO FERRAZ

Niterói

2010

MELISSA RIBEIRO DE ALMEIDA

TECNOLOGIAS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA E EXPERIÊNCIA DA
TEMPORALIDADE: DO MUNDO ANALÓGICO AO DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre. Área de Concentração: Tecnologias da Comunicação e da Informação.

Aprovada em abril de 2010.

BANCA EXAMMINADORA

Prof^ª. Dr^ª MARIA CRISTINA FRANCO FERRAZ – Orientadora

UFF

Prof^ª. Dr^ª MARIA PAULA SIBILIA

UFF

Prof^ª. Dr^ª MARTA ARAÚJO PINHEIRO

UFRJ E UFJF

Niterói

2010

A meus pais, Maria José (Zezé) e Roberto.
Sem eles, não seria possível chegar até aqui.
De modo algum.

AGRADECIMENTOS

A meu pai, Roberto, pelo apoio incondicional. Por sempre acreditar em mim, mais do que eu mesma. Por todo amparo financeiro, indispensável para a travessia e a conclusão desta jornada. Pela força moral e o encorajamento.

A minha mãe, Zezé, minha primeira leitora. Por nossas conversas férteis. Pelo incansável incentivo e o auxílio intelectual. Pelas revisões textuais, leitura crítica e dedicação amorosa.

Ao Marco Aurélio, por todo carinho. Pela compreensão de minhas repetidas ausências, em função do estudo. Pela companhia irrestrita e contribuição silenciosa.

À Maria Cristina Franco Ferraz, minha orientadora. Pelo cuidado nas correções, pela disponibilidade e estímulo. Pela confiança em minha capacidade, pela atenção e paciência.

Às professoras Paula Sibilia e Simone Sá, pelas inestimáveis contribuições a este trabalho no exame de qualificação.

À prontidão com que a professora Marta Pinheiro se apresentou para compor a banca examinadora.

A todos os professores do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, com quem tive o privilégio de ser aluna, pelas produtivas discussões, dentro e fora da sala de aula.

Aos professores da Universidade Federal de Juiz de Fora, meu berço intelectual.

Aos colegas de mestrado, de modo especial a Pâmela Pinto, Ivonete Lopes, Jefferson Chagas, Olívia Bandeira, Priscila Rodrigues, Aline Barbosa e Gabriel Malinowski, que dividiram comigo as alegrias e os desafios desta jornada.

Ao professor Cristiano Fiorilo e ao Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES), pela fundamental contribuição às questões que dizem respeito ao campo da física neste estudo.

Aos familiares e amigos, cujos desejos de boa sorte me fizeram seguir sempre adiante.

"O tempo é a própria substância de que sou feito.
O tempo é o rio que me leva, mas eu sou o rio;
é um tigre que me dilacera, mas eu sou o tigre,
é o fogo que me consome, mas eu sou o fogo".

Jorge Luis Borges

RESUMO

A pesquisa propõe a análise de um fenômeno que tem alcançado cada vez mais relevância no século XXI: a instantaneidade das trocas informacionais. Com o intuito de compreender a relação entre tecnologias de comunicação instantânea e experiência da temporalidade, investigamos os nexos que atravessam as redes sócio-técnicas nas quais os sujeitos estão inseridos, compreendendo a modernidade como o momento perpassado pelo modo de funcionamento analógico e a contemporaneidade marcada pela lógica digital. Inspirados na metodologia de Michel Foucault, procuramos ultrapassar a concepção objetivante de causa e efeito, entendendo as tecnologias como “efeitos e instrumentos” dos paradigmas históricos e do conjunto de práticas, discursos e comportamentos que se organizam em um certo regime de temporalidade.

Palavras-chave: Comunicação instantânea. Temporalidade. Tecnologia analógica. Tecnologia digital.

ABSTRACT

This study aims to analyze a phenomenon that has reached more and more relevance in the 21st century: instantaneity of information exchange. With the intention of understanding the relationship between instantaneous communication technology and experience of temporality, we investigate the connections that cross the social-technical net in which the subjects are included, understanding modernity as the moment permeated by the analogical operation and contemporaneity as marked by the digital logics. Inspired by the Michel Foucault's methodology, we sought to take the objective conception of cause and effect further, understanding technologies as "effects and instruments" of historic paradigms and of the group of practices, discourses and behaviors that are organized in a specific regime of temporality.

Keywords: Instantaneous communication. Temporality. Analogical technology. Digital technology.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO, p. 1

1 O TEMPO E A TÉCNICA, p. 6

1.1. A MISTERIOSA NATUREZA DO TEMPO, p. 10

1.2. O HOMEM E A TÉCNICA, p. 18

2 AO SOM DO “TIC-TAC”: O MUNDO ANALÓGICO E A EXPERIÊNCIA DO TEMPO NA MODERNIDADE, p. 28

2.1. MODERNIDADE NEUROLÓGICA, p. 30

2.2. DISCIPLINA E O TEMPO COMO FORÇA PRODUTIVA, p. 40

2.3. TECNOLOGIAS ANALÓGICAS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA, p. 46

3 À LUZ DO *PIXEL*: O MUNDO DIGITAL E A EXPERIÊNCIA DO TEMPO NA CONTEMPORANEIDADE, p. 58

3.1. A CULTURA DAS REDES, p. 61

3.2. ENTRETENIMENTO E O TEMPO COMO FORÇA CRIATIVA, p. 69

3.3. TECNOLOGIAS DIGITAIS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA, p. 80

4. CONCLUSÃO, p. 101

REFERÊNCIAS, p. 107

INTRODUÇÃO

Antes que fosse confirmada oficialmente por emissoras de TV, jornais e portais jornalísticos, a notícia da morte de Michael Jackson, a maior estrela da música pop mundial, no dia 25 de junho de 2009, já havia circulado o mundo através do *Twitter*¹ e de outras redes sociais *on-line*. Em questão de segundos, os internautas foram repassando a informação divulgada em primeira mão pelo *site* de fofocas TMZ.com. Bastaram apenas alguns minutos para que termos como “Rip² MJ”, “*King of pop*” e “*cardiac arrest*” liderassem os “*trendin topics*”, ou tópicos mais usados do *microblog*.³ A quantidade de mensagens instantâneas disparadas foi tamanha que o *Twitter* não deu conta do tráfego e ficou fora de funcionamento por cerca de 10 minutos.

O congestionamento também causou pane no *Google*, durante 30 minutos, e o acesso à *Wikipedia*⁴, que chegou a disponibilizar artigo com a confirmação da morte de Michael Jackson antes mesmo da CNN, do *The New York Times* ou do *Los Angeles Times*, também ficou comprometido. No *Yahoo*⁵, a notícia sobre a morte do astro pop chegou a 800 mil cliques em 10 minutos. Na época, o comentário geral foi de que “Michael Jackson morreu na CNN 45 minutos depois de ter morrido no *Twitter*”. Após a confirmação e a divulgação oficial da morte de Jackson, milhares de pessoas espalhadas pelos diversos cantos do planeta passaram a acompanhar o velório do cantor “ao vivo”, pela TV ou pela Internet. O número de visitantes por minuto na *Web* foi recorde, ultrapassando a marca de 109 milhões, segundo a *Akamai*, companhia especializada no acompanhamento do tráfego na *Web*.

Cinco dias antes da morte de Michael Jackson, a estudante iraniana de filosofia Neda Agha-Soltan foi morta com um tiro quando assistia a uma manifestação em apoio às denúncias de fraude nas eleições presidenciais do Irã, realizadas no dia 12 de junho do mesmo ano. Antes de o

¹ <http://twitter.com/>

² RIP é uma sigla em inglês para “descanse em paz”.

³ Um *microblog* é uma ferramenta que permite atualizações rápidas e curtas, a partir de uma multiplicidade de suportes. A atualização do *Twitter* pode, por exemplo, ser feita pela *Web*, por *instant messaging* (IM), ou até pelo celular – por *short message service* (SMS) ou através da internet móvel.

⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Michael_Jackson

⁵ <http://br.yahoo.com/>

incidente ser noticiado pela imprensa ocidental, o vídeo⁶ da agonia da jovem, gravado por um celular de alguém que também estava na manifestação, já havia percorrido o planeta através da *Web*. Milhares de iranianos descontentes com o resultado da eleição presidencial recorreram à Internet para organizar manifestações dentro e fora das ruas e transmitir ao mundo o que se passava em seu país, vencendo as barreiras impostas pela censura e pela forte repressão aos protestos. O governo do Irã fechou o cerco aos jornalistas estrangeiros e bloqueou linhas de celular, na tentativa de impedir que o mundo tivesse acesso ao que acontecia no país. Mas os internautas conseguiram furar o bloqueio a *sites* de compartilhamento de conteúdo para divulgar fotos, vídeos e relatos em “tempo real” sobre os protestos e a consequente repressão das forças do governo.

A imensa velocidade com que a notícia da morte de Michael Jackson, as imagens do assassinato de Neda Agha-Soltan e os relatos dos manifestantes iranianos se espalharam pelo mundo coloca em evidência um fenômeno que tem alcançado cada vez mais relevância no século XXI: a instantaneidade das trocas informacionais. Dispersas em diferentes continentes e distintos fusos horários, milhares de pessoas conseguiram acompanhar um mesmo fato em “tempo real”, ou seja, no mesmo momento em que acontecia, sem a necessidade de atravessar fisicamente a gigantesca distância que os separava, sem nem mesmo sair do lugar.

A rápida difusão de informação, a ideia de “último minuto” e, de modo especial, a simultaneidade dos processos comunicativos proporcionadas pelas tecnologias digitais sinalizam, em nossos dias, o desmoronamento das barreiras temporais e da rigidez nos modos de se vivenciar o tempo. A possibilidade de acesso a múltiplas informações de modo imediato, simultâneo e descentralizado, sobretudo com o advento da Internet, revolucionou o campo da comunicação, abrindo espaço para inúmeras formas de interação e de sociabilidade através da Comunicação Mediada por Computador, transformando a relação do homem com o tempo.

Afinal, que relação pode haver entre a tecnologia e o tempo? Como estabelecer um vínculo entre um fenômeno que nos parece tão concreto e racional, como a técnica, e um outro que se apresenta de forma tão abstrata e incompreensível, tão distante de nossa realidade sensível, como o tempo? Seria a técnica, por si só, capaz de configurar, de alguma forma, nossa percepção do tempo? Por outro lado, seria o tempo tão suscetível de interferências? O que, de fato, organiza a nossa experiência temporal? E, ainda, a partir de quais argumentos podemos sustentar a ideia de que a instantaneidade das trocas informacionais, tão rotineira em nossos dias, vêm transformando a nossa relação com o tempo? A análise dessas questões apresentadas ultrapassa os já imensos

⁶ <http://tinyurl.com/m2qssl>

campos da técnica e da percepção temporal e nos lança em um universo muito maior, mais espinhoso e complexo: a subjetividade.

Tendo como fonte inspiradora os questionamentos elencados, buscamos neste trabalho investigar a experiência da temporalidade relacionada às tecnologias de comunicação instantânea. Com fins metodológicos, tal processo de pesquisa será realizado a partir de dois grupos de dispositivos: 1) tecnologias analógicas de comunicação instantânea e 2) tecnologias digitais de comunicação instantânea. Entendemos que essa categorização se faz necessária na medida em que cada um desses grupos reúne um conjunto de dispositivos que funcionam a partir de lógicas específicas e, portanto, implicam processos distintos de operação e de cognição. Entendemos, porém, que é impossível desenvolver qualquer investigação profícua sobre a técnica sem que se estabeleça uma relação com o conjunto sócio-político-econômico e cultural a ela vinculado. Nosso foco não será, portanto, os dispositivos tecnológicos em si, mas a rede sócio-técnica na qual os sujeitos estão inseridos. Desta maneira, nossa pesquisa tratará de investigar as relações sociais vinculadas a cada um dos dois diferentes grupos de dispositivos técnicos em análise, compreendendo a modernidade como o momento perpassado pelo modo de funcionamento analógico e a contemporaneidade marcada pela lógica digital.

Nossa aposta é a de que, embora as tecnologias de comunicação instantânea analógicas e as digitais tenham como principal característica a vivência do “tempo real” e da eliminação das barreiras espaciais, as lógicas específicas de funcionamento que constituem cada um desses modelos implicam diferentes formas de vivência do tempo, sobretudo, em função dos recursos disponíveis em cada um deles, da qualidade da comunicação e das possibilidades de interação proporcionadas. Além disso, acreditamos que o conjunto de práticas sociais, de discursos, de comportamentos e de relações de poder que marcam a emergência e a configuração de cada um desses modelos conferem diferentes significados e valores aos dispositivos a eles vinculados e, portanto, promovem distintas experiências sensoriais e de temporalidade.

Analisar a relação entre as tecnologias e as práticas sociais é levar em consideração que as máquinas são compatíveis com determinados tipos de sujeitos. A investigação centrada apenas em instrumentos pode nos conduzir a um resultado inconsistente, uma vez que desconsidera forças importantes que determinam a forma de apropriação e o modo de funcionamento de tais dispositivos, bem como suas implicações sociais e a inteligência envolvida em sua criação. Não faz sentido conceber a tecnologia como um instrumento externo ao contexto do meio em que ela está inserida. O surgimento da Internet, por exemplo, não está vinculado ao século XX simplesmente porque houve novas descobertas no campo da comunicação e da informática ao longo dos anos, trazendo uma “evolução” técnica que tornou possível tal tecnologia.

Claro que o acúmulo de conhecimento pela humanidade e as invenções que precederam a Internet foram fundamentais para o seu advento, não só por tornarem possível determinadas ferramentas, técnicas e feitos, mas também por desenvolverem nos indivíduos uma percepção intelectual da nova tecnologia. Porém, o modo de funcionamento da Internet está inteiramente relacionado à forma de organização sócio-político-econômica e à própria cognição humana e subjetividade emergentes no século XX, que a tornaram possível. Desta forma, a técnica não pode ser separada de seu contexto social, pois é o conjunto de circunstâncias e fatos a ela inter-relacionados que constitui o seu propósito e seu significado.

Ao focarmos a importância do contexto social e da ação do homem sobre a técnica, não podemos deixar de considerar, no entanto, a influência da técnica sobre o homem, uma vez que cada nova técnica exige determinadas respostas corporais e mentais, comportamentos e práticas sociais dos indivíduos, transformando a percepção e a sensorialidade humana, as formas de sociabilidade e a própria subjetividade. Reverberando o pensamento foucaultiano, não trabalhamos com a ideia de um mesmo sujeito atravessando a história, pois entendemos que os modos como os sujeitos se constroem são historicamente determinados. O sujeito não é passivo; ele é produzido e produtor e, portanto, o modo de se subjetivar se altera radicalmente na história. Cada nova tecnologia parece ser, portanto, o resultado de um processo de sincretismo. Nesse sentido, partimos do princípio de que a técnica e as práticas sociais estão envolvidas em uma relação complexa, dinâmica e de mútua interferência e que, por isso, não podem ser examinadas de forma separada.

O percurso de nossa análise sobre as tecnologias de comunicação instantânea será, assim, marcado pela tentativa de correlacionar esses dois fenômenos (a técnica e as práticas sociais), tendo a experiência da temporalidade como ponto de contato. Nossa trajetória terá início com a apresentação das concepções da técnica e do tempo que nortearão nossas reflexões, buscando adentrar nos mistérios que envolvem o tempo, a relação entre a técnica e o tempo e entre o homem e a técnica. A discussão levantada no “Capítulo 1” contará com as contribuições de autores como G.J. Whitrow, Norbert Elias, Santo Agostinho, André Comte-Sponville, Henri Bergson, Umberto Galimberti, Ernst Kapp, Marshall McLuhan e Hermínio Martins.

No “Capítulo 2”, buscamos analisar o contexto que permitiu a emergência das tecnologias analógicas de comunicação instantânea. Ao mergulharmos no cotidiano dos séculos XVIII, XIX e início do século XX, passando brevemente pelos campos social, cultural, econômico e político, pretendemos identificar alguns dos elementos que permitiram a construção de um modo de ser próprio do homem moderno. Nesse sentido, fazemos a análise de um determinado conjunto de tecnologias que acreditamos traduzir a experiência da temporalidade no mundo moderno. Para

esse propósito, tornam-se fundamentais as reflexões de autores como Hans U. Gumbrecht, Ben Singer, Tom Gunning, Georg Simmel, Richard Sennett, Jonathan Crary, Michel Foucault, Walter Benjamin, John B. Thompson, dentre outros.

De forma semelhante, o “Capítulo 3” almeja investigar a conjuntura sócio-político-econômica e cultural do mundo contemporâneo, identificando as bases que permitiram a emergência de certos dispositivos tecnológicos de comunicação instantânea e de determinado regime de temporalidade, de modo a desenvolver uma comparação entre o primeiro contexto social (moderno, analógico) e este segundo (contemporâneo, digital). Tal empreitada será realizada com o auxílio de inúmeros pensadores: Manuel Castells, Richard Sennett, Zygmunt Bauman, Jeremy Rifkin, Gilles Deleuze, André Lemos, Gilles Lipovetsky, Steven Johnson, Paul Virilio, Neal Gabler, Johan Huizinga, Henry Jenkins, Alex Primo, dentre outros.

Ao salientar as especificidades atreladas a cada um dos dois grupos em análise, acreditamos fornecer ao leitor os elementos necessários para a compreensão da experiência da temporalidade subjacente às tecnologias de comunicação instantânea. Sabemos que este trabalho não é suficiente para esgotar toda a complexidade do assunto, e por isso não coloca um ponto final nesta história. Porém, acreditamos poder contribuir para essa discussão, apresentando possíveis respostas aos questionamentos que instigam esta pesquisa e sugerindo novas interrogações. Pois, longe de ser imutável, nosso conhecimento está sujeito a constantes transformações, assim como o tempo, que é a dimensão da mudança.

1. O TEMPO E A TÉCNICA

No desdobrar da história, diversos foram os modos de se pensar a técnica. Apesar de persistirem, ainda hoje, divergentes definições sobre sua origem, seu propósito e seus efeitos, uma ideia parece sobreviver a tais discordâncias e expressar o espírito comum que há entre elas: a de que a técnica possui uma relação inseparável, intrínseca, com o *tempo*. Para Marshall McLuhan (2005), toda tecnologia, incluindo as ferramentas manuais e intelectuais e os meios de comunicação, têm como uma das principais características a aceleração. Assim, a roda acelera o movimento dos pés, a eletricidade agiliza o tempo de distribuição da informação, a calculadora torna mais velozes as operações matemáticas, o rádio permite que seu conteúdo chegue rapidamente a milhares de pessoas de uma só vez, e assim por diante.

As mais primitivas invenções técnicas, criadas há milhões de anos por nossos ancestrais, como as ferramentas de pedra lascada e o aproveitamento do fogo, já indicavam o potencial da técnica para a aceleração. As antigas ferramentas, desenvolvidas através da utilização de pedaços de galhos e de pedras, transformaram consideravelmente o tempo necessário para se aprontar o terreno para a plantação, para coletar e preparar os alimentos, tornando tais processos decisivamente mais velozes. Por intermédio da fala, há cerca de 90 mil anos, com a padronização dos sentidos gestuais e a emissão de sons por meio da linguagem, a expressão do pensamento e os mecanismos de comunicação tornaram-se mais céleres. Com efeito, a linguagem oral se constrói a partir de ritmos de fala, que, por sua vez, determinam o entendimento da mensagem. A expressão oral é marcada pelo tempo do discurso: há um tempo específico para a articulação das palavras, que varia em relação ao propósito do enunciador, seu estado de espírito, ou mesmo de acordo com as diferentes culturas. Há, ainda, o tempo de percepção dos sons e o tempo de cognição ou de assimilação do que foi dito. O diálogo pressupõe, finalmente, um tempo para a resposta, o que dá origem à interação oral.

A introdução da escrita nas comunidades humanas causou uma importante transformação na experiência temporal, registrando e conservando as ideias e os fatos que marcaram época ao

longo do tempo, liberando a mente humana para a vivência do presente e do futuro. A própria dinâmica da leitura introduziu um modelo inédito de temporalidade nas sociedades letradas. A criação do papel promoveu uma aceleração na educação e no comércio e a difusão da alfabetização, após a invenção da imprensa, popularizou os livros. Além disso, os próprios mecanismos da escrita e da leitura passaram a requerer um tempo específico para codificação e decodificação. O tempo dos gestos na escrita ocidental, por exemplo, origina um modo próprio de expressão. O movimento de pegar o lápis e desenhar as letras no papel ou a ação de correr os olhos ao longo das páginas, da esquerda para a direita, de cima para baixo, de forma linear e sequencial, são realizados em uma temporalidade específica, própria à cultura letrada ocidental, pois, para cada traço, para cada pincelada, há um movimento manual marcado pelo tempo.

Todavia, poder-se-ia argumentar que a ideia de aceleração vinculada à técnica possui algumas restrições e não deveria ser generalizada, atribuída a todos os dispositivos técnicos. De fato, a experiência de aceleração pode ser mais facilmente detectada no funcionamento de uma tecnologia e não estar tão aparente em outra. Um livro, por exemplo, permite que a resposta a um determinado conteúdo possa ser ruminada, processada ao longo do tempo e não ser, necessariamente, imediata, como, de forma geral, requer a linguagem oral, tal qual em uma conversa por telefone. É preciso, porém, levar em consideração que a relação entre tempo e tecnologia não é rígida, padronizada, inflexível; ao contrário, deve ser entendida por uma multiplicidade de situações, isto é, há diversas temporalidades envolvendo cada um dos dispositivos técnicos. Um texto impresso não demanda uma resposta imediata de seu leitor. Todavia, um texto que poderia levar um dia inteiro para ser copiado à mão, passa, naturalmente, a estar disponível em algumas horas ou poucos minutos se utilizada a técnica de impressão. Ora, não houve, nesse caso, alguma espécie de aceleração no processo de comunicação? Assim, a técnica de impressão proporciona diversas experiências relacionadas à temporalidade: se, por um lado, permite um processo mais lento de assimilação e de resposta mental de seu leitor, por outro, possibilita uma aceleração no processo de produção ou de disponibilização de tal conteúdo. O que desejamos salientar é que a aceleração está presente, de alguma maneira, na experiência temporal que envolve cada tecnologia, mesmo que ela não seja uma característica basilar do dispositivo.

A criação da fotografia, por exemplo, modificou significativamente o tempo de construção da imagem. A reprodução de um rosto poderia levar meses através da pintura. Já com o recurso fotográfico, a imagem passou a ser revelada mais rapidamente. A própria revelação implica certa duração, um tempo para o revelador agir sobre o papel e fazer surgir a imagem. Mesmo agora, com as câmeras digitais, há a supremacia do tempo, conforme Paul Virilio (1993) evidencia, já que a percepção dos pontos (*pixels*) que formam a imagem exige um tempo de sensibilização.

Além disso, a tecnologia digital acelerou ainda mais o processo de “revelação” da imagem, tornando seu aparecimento praticamente instantâneo. Conforme aponta Lúcia Santaella (2001), toda imagem é impregnada de tempo. A autora nos lembra que qualquer imagem, fixa ou em movimento, exige um tempo necessário para ser produzida e um tempo para que seu espectador a perceba e a compreenda. Há também um tempo de desgaste do próprio suporte, como aquele que torna as fotografias amareladas com o passar dos anos, e, ainda, um tempo associado àquilo que a imagem representa. O instante do corte na fotografia, por exemplo, é decisivo para determinar o que a imagem vai eternizar.

Outrossim, o desenvolvimento do cinema também influenciou significativamente a história da percepção temporal do homem. Proporcionando a sensação de movimento, a técnica cinematográfica permitiu eternizar os acontecimentos através das sequências de imagens, dos cortes, das colagens e da duração de cada ângulo e de cada movimento de câmera. Considerado a “arte do tempo”, o cinema reinventou a maneira com que o homem se orienta no mundo, ajudando a construir um novo modelo de visibilidade e de percepção espacial e temporal, apoiado, sobretudo, na velocidade. Baseando-se principalmente nos preceitos de Henri Bergson sobre o movimento, o tempo, a duração e a imagem, Gilles Deleuze (2005b) distinguiu a relação do cinema com o tempo a partir de dois tipos de imagem: imagem-movimento e imagem-tempo, sendo aquela uma representação indireta do tempo, isto é, mostrando o tempo através do movimento, e esta a apresentação direta do tempo, do tempo puro, livre do movimento⁷. Com esta categorização, Deleuze diferencia o cinema clássico do moderno, tendo como uma das principais referências a experiência temporal.

A concepção de McLuhan a respeito de que os dispositivos técnicos geram uma aceleração do tempo torna-se muito mais categórica, contudo, quando analisamos as tecnologias de comunicação instantânea, sejam elas analógicas ou digitais. Nestas, a relação com o tempo torna-se não só evidente, mas decisiva. A invenção do telégrafo, por exemplo, trouxe as primeiras experiências de simultaneidade da comunicação, transformando a forma de captação e de distribuição dos conteúdos informacionais. Pela primeira vez na história da humanidade foi possível estabelecer uma troca de informação imediata entre duas pessoas que estivessem ocupando lugares diferentes e distantes. A técnica de transmissão de informação a longa distância foi aprimorada e, mais tarde, se popularizou com a invenção do telefone e a introdução da voz na comunicação. O aparelho tornou possível falar com alguém que estivesse muito distante, a qualquer hora do dia, um fenômeno que derrubou as barreiras espaciais e temporais de

⁷ Sobre o pensamento de Gilles Deleuze a respeito da relação do tempo com o cinema ver *Imagem-Tempo* (2005b), de Deleuze, e *Deleuze e o Cinema*, de Roberto Machado (2009).

comunicação e impôs um ritmo específico para a fala (construído pela alternância entre o tempo da escuta, do silêncio e o do pronunciamento), além de um vocabulário apropriado para o diálogo não-presencial (expressões próprias de saudação para apresentar os interlocutores no início da conversa – “alô”, “pronto”, “quem fala?” – e de despedida para marcar o momento do encerramento da ligação – “até logo”, “vou desligar”) e a utilização de uma linguagem invocativa, que requer a contínua participação dos interlocutores.

O rádio, por sua vez, ajudou a construir um novo ritmo de vida na cidade, trazendo o imediatismo e a instantaneidade aos veículos de massa e aproximando, cada vez mais, o homem dos fatos noticiados. A produção e o consumo da informação se deram de forma mais veloz do que antes fora, tornando ínfima a distância entre o tempo de construção da informação e o de sua recepção. A possibilidade de levar os acontecimentos a seu público, no momento em que os fatos acontecem, transformou a própria função dos veículos de comunicação e dos comunicadores, fazendo de tal instrumento um importante espaço para a crítica, a divulgação de eventos sociais e a prestação de serviços. No rádio, a música e a fala se combinam, construindo uma programação totalmente alicerçada no tempo. Através da imagem, a TV também colaborou com a construção de uma experiência sensorial inovadora, além de estabelecer novas rédeas temporais, através da exibição de atrações restritas e de horários fixos na programação. Hoje, a Internet e as inovações nas redes de telecomunicação estão revolucionando o processo de comunicação, acelerando de forma inédita a produção, o acesso e a distribuição da informação e conectando o mundo inteiro na vivência do “tempo real”. Utilizando a *Web*, celulares, aparelhos de GPS e mensageiros instantâneos⁸, as pessoas se conectam umas às outras, conversam entre si, distribuem e recebem informações em forma de texto, voz, fotografias, vídeos, desenhos, e, apesar de fusos horários diferentes, mantêm um diálogo imediato, em praticamente qualquer lugar do planeta.

Retornaremos a esses exemplos no desdobramento deste estudo. Por ora, eles se prestam para atestar a inseparável relação que há entre a técnica e o tempo. O surgimento de cada dispositivo técnico contribui, de alguma forma, para a modulação de nossa experiência temporal, tornando o longínquo mais próximo, presente o que estava ausente e atual o que era virtual. A própria “forma homem” se modifica em função das modalidades com as quais ele se envolve tecnicamente, pois, como defende Umberto Galimberti, “toda técnica comporta uma modalidade de uso que plasma quem a usa, independentemente do uso que dela faz” (2006, p. 731). Assim, a técnica não só possibilita uma certa interferência em nossa qualidade de comunicação, produção e

⁸ *Softwares* que permitem a conversação de forma imediata, entre pessoas que estão conectados na Internet e possuem o mesmo programa instalado. A troca de informações pode se dar em forma de texto, vídeo ou voz. Entre os mensageiros instantâneos mais conhecidos estão o ICQ, o MSN, o *Yahoo Messenger*, além dos diversos tipos de *chats*, conhecidos como salas de bate papo.

distribuição de energia e de informação, acelerando tais atividades, mas, sobretudo, intervém na definição de nossos diferentes modos de experimentar e de perceber os fenômenos e as pessoas, de apreender o mundo e de nele nos lançar.

É necessário salientar que diversos fatores participam do processo de modulação da experiência temporal a partir do uso da técnica. A materialidade do dispositivo, o resultado alcançado por meio de sua ação, o grau de envolvimento do corpo no uso de tal aparato e o próprio juízo da relação do indivíduo com a técnica são determinantes em tal transformação. É preciso lembrar, ainda, que o uso da técnica não está separado do ambiente em que ela está inserida, o que a torna dependente das configurações sociais, políticas, econômicas e culturais de cada época. Dessa forma, a técnica funciona, sob a ótica foucaultiana, como “efeito e instrumento” das práticas sociais, de discursos, comportamentos e das relações humanas formatadas em cada época, construindo novos domínios do saber-poder.

Inspirados na metodologia de Michel Foucault (2007b), procuramos ultrapassar o nexo objetivo de causa-efeito e seguir uma direção que se afasta à ideia de uma causalidade que conduz a uma ordem naturalizada das coisas. Buscamos compreender os fenômenos (aqui, de modo específico, a técnica) partindo do pressuposto de que eles funcionam simultaneamente como “efeitos e instrumentos” dos paradigmas históricos. Sendo assim, concebemos os dispositivos tecnológicos e as práticas sociais como elementos de uma rede complexa de relações que se configuram como “adjacências históricas” e, portanto, não possuem entre si determinações do tipo antes-depois, causa-efeito.

Com o propósito de compreender mais detalhadamente a força que a técnica exerce sobre nossa percepção e vivência do tempo, é necessário, contudo, saber de que “tempo” estamos falando e em qual concepção a respeito da técnica nos baseamos. A seguir, apresentamos uma breve reflexão sobre o tempo, buscando, com toda a complexidade necessária para se explorar tal temática, construir as bases para a reflexão que desenvolvemos nesta pesquisa. Ainda neste capítulo, analisamos diferentes ideias sobre o sentido da técnica, com o intuito de nelas encontrar pistas para a realização da tarefa que propomos desenvolver.

1.1. A MISTERIOSA NATUREZA DO TEMPO

Tudo o que há existe no tempo. Dura um determinado período, surge ou é construído em um dado momento da história. Certamente, só há história quando existe mudança e, para que haja mudança, é preciso, pois, que haja tempo. O tempo contém tudo, envolve tudo e se apresenta como a condição do real. Nada poderia ser sem que houvesse tempo. Mas, afinal, o

que é o tempo? Como definir algo que não podemos ver, tocar, ouvir, sentir o cheiro ou o gosto? Embora tenhamos dificuldades em formatar um conceito preciso sobre a sua natureza, sabemos que o tempo nos afeta continuamente e somos capazes de citar, por inúmeros exemplos, como ele se manifesta poderosamente em nossas vidas.

A difícil tarefa de discorrer sobre o tempo é relatada por Santo Agostinho, por volta do ano 397-400, em suas *Confissões*. No décimo primeiro livro da obra, ele narra um extenso diálogo interior sobre o tempo, demonstrando sua inquietação a respeito de tal assunto. “O que é o tempo? Se ninguém me pergunta, eu sei; porém se quero explicá-lo a quem me pergunta, então não sei” (AGOSTINHO, 2002, p. 342). O tempo parece mesmo algo indefinível. Falar sobre ele é mergulhar em um mistério ainda não desvendado. É correr o risco de, por fim, se encontrar ainda mais confuso. Aceitamos, contudo, tal desafio, propondo-nos a investigar não a sua constituição, sua base científica ou física, mas sua interferência em nossas vidas, sua capacidade de nos afetar e de nos transformar.

Inauguramos esse percurso pela concepção mais corriqueira sobre o tempo na cultura ocidental: a ideia de que ele é uma espécie de movimento sucessivo que se divide entre passado, presente e futuro. Mas já aí se iniciam as inquietações. Ora, como haver um passado se ele já não existe mais, e como haver um futuro se ele ainda não existe? Da mesma forma, como pode existir o presente se ele nos escapa justamente quando o percebemos, e para chegar à consciência ele precisa estar distante de nós? Então, já não é mais presente, senão passado. Contudo, se o passado não existisse, ele não poderia ser percebido, mas somos capazes de nos referir a ele e de torná-lo presente através da lembrança; e se o futuro também não existisse, ele não poderia sequer ser almejado. De forma semelhante, se o presente não existisse, nada também haveria, uma vez que nada acontece fora dele. Eis aí uma grande armadilha para o nosso pensamento. Santo Agostinho propõe uma interessante forma de sair de tal cilada, e defende que o passado existe sim, como lembrança; o futuro, como expectativa; e o presente, como atenção. Observemos seu raciocínio:

Quem se atreve a negar que o futuro ainda não existe? No entanto, já existe no espírito a expectativa do futuro. Quem pode negar que o passado não mais existe? Contudo, existe ainda no espírito a lembrança do passado. E quem nega que o presente carece de extensão, uma vez que passa um instante? No entanto, perdura a atenção (...). Portanto, não é o tempo futuro que é longo, pois não existe, mas o longo futuro é a longa espera do futuro. Também não é longo o tempo passado inexistente, mas o longo passado é a longa recordação do passado (AGOSTINHO, 2002, p. 359).

Não obstante tal complexidade, algo, porém, parece claro: nada nunca acontece fora do presente. Ele é o próprio instante em que o tempo decorre. Nas palavras de Henri Bergson

(2006a, p. 161), “o presente real, concreto, vivido, aquele a que me refiro quando falo de minha percepção presente, este ocupa necessariamente uma duração”. O filósofo defende que o presente é a percepção do passado imediato, estando inclinado sobre o futuro imediato. Para Bergson, percebemos o passado como sensação, uma vez que essa implica a sucessão de estímulos, e o futuro imediato como movimento, ou seja, como a ação possível e iminente do corpo sobre as coisas. Quanto ao presente, ele seria constituído de um sistema combinado de sensações e de movimentos; seria, portanto, sensório-motor (BERGSON, 2006a).

Esse tempo de que falamos até aqui, o tempo vivido, experimentado, é o que André Comte-Sponville (2006) chama de temporalidade. Trata-se daquele tempo que pode ser apreendido pela consciência. É o tempo da alma, e não do mundo. Esse tempo só existe para o sujeito e somente por meio dele é constituído. Sobre esta questão, Norbert Elias (1998) nos adverte que existem duas concepções sobre a natureza do tempo. A primeira considera o tempo como um dado físico, ou seja, como um dado objetivo independente da realidade humana, que faz parte do mundo natural, como acreditava Isaac Newton, por exemplo. Segundo a outra concepção, o tempo é uma forma inata de experiência, ou seja, um dado não modificável da natureza humana, um dado subjetivo que faz parte do universo humano e da experiência de cada indivíduo. Nessa linha de raciocínio encontram-se pensadores como Descartes, Kant e o citado filósofo Comte-Sponville.

Ainda que identifique conceitos distintos sobre o tempo, Norbert Elias defende que esta reflexão não deve desassociar as duas ideias, considerando a sociedade e a natureza como mundos separados. Levando em consideração as duas concepções, compreendemos que o tempo é, assim, constituído de ambas as definições, possuindo um aspecto físico (natural) e outro social (simbólico, representativo). Porém, como já ressaltamos, não buscamos neste estudo encontrar a definição mais precisa sobre o tempo, defendendo uma ou outra versão. Nosso desejo é o de investigar de que forma o tempo, ou a temporalidade, modifica nossa percepção sobre o mundo e sobre nós mesmos.

É curioso observar como o tempo parece passar mais depressa quando nos divertimos e vivenciamos algo prazeroso e, ao contrário, insiste em passar lentamente quando sofremos ou enfrentamos uma situação de aborrecimento, de espera, de angústia ou de preocupação. Cinco minutos parecem longos demais quando aguardamos uma notícia importante ou quando experimentamos uma dor. Todavia, os mesmos cinco minutos nos escapam rapidamente se estamos ao lado de alguém que amamos, se nos encontramos envolvidos afetivamente em uma situação prazerosa ou se temos prazo para desenvolver alguma tarefa. Essa espécie de encurtamento ou de dilatação do tempo, que parece não obedecer à regularidade dos relógios

nem à homogeneidade da física, é o tempo da consciência, é a parte que nos afeta. Não estamos com isso defendendo a ideia de um tempo exclusivamente subjetivo, negando sua existência como dado objetivo e físico, mas destacamos aqui aquilo que do tempo apreendemos, pois, como aponta Comte-Sponville, não é o tempo que percebemos, mas sim a temporalidade.

Tomamos consciência do tempo a partir das mudanças, do movimento que se faz a partir de um antes e de um depois. Assim, se *antes* tenho um papel em branco e *depois*, após redigir um texto, o mesmo papel se transforma em uma carta, concluo que o tempo se passou e, entre esses dois episódios, houve uma certa duração. Mas aquilo que para alguém é um antes pode para outro ser um depois. Posso chegar, por exemplo, a um restaurante e encontrar a mesa posta para o almoço, limpa e arrumada. Após ir embora, o cliente que chegar logo em seguida encontrará a mesa suja e desarrumada. O garçom irá recolher os pratos, talheres e copos e colocar uma nova toalha. Portanto, se *antes* a mesa para mim estava limpa e *depois* ficou suja, para o novo cliente, *antes* a mesa estava suja e *depois* ficou limpa.

A percepção do tempo, ou a temporalidade, está impregnada de lembranças. De acordo com o entendimento de Henri Bergson (2006a, p.31), a memória “constitui a principal contribuição da consciência individual na percepção, o lado subjetivo de nosso conhecimento das coisas”. A memória teria, desse modo, a função de evocar todas as percepções passadas análogas a uma percepção presente, recordando o que precedeu e o que se seguiu e sugerindo a decisão mais útil. Sua tese é a de que, em contato com a percepção presente, certas lembranças se atualizam. É por isso que, para Bergson, perceber é uma ocasião de lembrar e a memória é praticamente inseparável da percepção, intercalando o passado no presente e prolongando-o em movimento.

De forma semelhante, Umberto Galimberti (2006) entende a percepção como o processo de escolher, diante dos inúmeros estímulos a que estamos expostos no todo disponível, aquilo que nos interessa. É, portanto, selecionar o que desejamos apreender do mundo, eleger o que queremos como alvo de nossa atenção. A percepção seria, então, um movimento de interesse que envolve a sensorialidade e a motricidade, pois o ato de perceber implicaria uma ação motora, uma resposta do corpo ou a antecipação de uma ação futura. É importante destacar que, na perspectiva de Galimberti, a percepção contém significados distintos para indivíduos diferentes: um mesmo copo pode significar para alguém um recipiente para se beber água ou, em uma outra situação, para uma pessoa diferente, um objeto a ser lançado contra um inimigo para causar ferimentos. Essa pluralidade de sentidos se dá justamente pela propriedade da percepção de sugerir uma ação. Da mesma forma, se desejo

beber água, mas não encontro um copo disponível, posso fazer uso de qualquer outro objeto que possua uma cavidade análoga. O que percebo, então, desse objeto é aquilo que reconheço como uma possível ação de meu corpo.

Para esclarecer melhor esta questão, recorreremos novamente a Henri Bergson (2006a). O filósofo concebe o ato de perceber como uma forma de separar da matéria aquilo sobre o qual o corpo pode agir. Ele afirma que nossa percepção é a ação virtual de nosso corpo sobre as coisas. Nesse sentido, cada objeto que percebemos no espaço solicita, de alguma forma, nossa atividade, e esta solicitação é a própria percepção. Em outras palavras, há sempre uma tendência do corpo em extrair de uma dada situação ou de um objeto aquilo que tem de útil e de armazenar a reação eventual, sob a forma de um hábito motor, para uma ação futura. Portanto, a percepção exprime a capacidade de agir de qualquer organismo, e o corpo, recebendo e devolvendo movimento, funciona como um centro de ação.

As discussões apresentados por Galimberti e por Bergson sobre a percepção serão muito úteis ao longo de nosso estudo. O principal motivo para nos atermos a esta questão neste momento é compreender bem a estreita relação que há entre percepção e tempo. Para isso, partimos do entendimento de Bergson de que “toda percepção ocupa uma certa espessura de duração” (2006a, p.285). Desse modo, a percepção está intrinsecamente ligada à experiência do tempo, ou de quanto dura uma ação. É preciso, contudo, compreender bem o conceito de duração em Bergson para poder relacioná-lo à percepção. Na forma de entendimento geral, a concepção sobre o tempo é formatada a partir de seu rebatimento sobre o espaço. É comum conceber o tempo tomando-se por base um movimento que se prolonga no espaço. Todavia, Bergson defende que o tempo não é mensurável, porque para isso seria necessário segmentá-lo, dividi-lo em partes, e o tempo, afirma, como movimento, é indivisível. Tomemos o exemplo apresentado pelo autor.

Se eu passar meu dedo sobre uma folha de papel sem olhar para ela, o movimento que realizo, percebido de dentro, é uma continuidade de consciência, algo de meu próprio fluxo, duração, enfim. Se, agora, abrir os olhos, verei que meu dedo traça sobre a folha de papel uma linha que se conserva, onde tudo é justaposição e não mais sucessão; tenho aí algo da ordem do desenrolado, que é o registro do efeito do movimento e que também será seu símbolo. Ora, essa linha é divisível, ela é mensurável (BERGSON, 2006b, p. 58).

Se o trajeto que meu dedo perfaz sobre a folha de papel desenha uma linha e esta linha pode ser dividida e medida, então falamos de uma divisão e de uma medição do espaço, e não do tempo, pois “todo movimento, enquanto passagem de um repouso a um repouso, é absolutamente indivisível” (BERGSON, 2006a, p. 219). Na verdade, o que fazemos é

distinguir pontos no trajeto traçado pela linha, momentos no curso da duração, instantes fixos, cujas posições sucessivas construiriam o movimento. No entanto, a ideia de indivisibilidade do movimento implica a impossibilidade do instante. Sendo assim, como podemos então mensurar o tempo?

O mais emblemático representante da física, Albert Einstein, acreditava que todas as medições de duração deveriam considerar a simultaneidade de eventos. Para explicar seu ponto de vista, ele toma como modelo a chegada de um trem em uma estação. “Se, por exemplo, eu disser que aquele trem chega aqui às sete horas, quero dizer mais ou menos o seguinte: o ponteiro pequeno do meu relógio marcando sete horas e a chegada do trem são eventos simultâneos” (EINSTEIN, Albert apud. WHITROW, 2005, p. 108). Henri Bergson (2006b) trabalha nessa mesma linha de raciocínio e também defende que medir o tempo significa enumerar simultaneidades, relacionar a ocorrência dos fatos.

O desenvolvimento da consciência humana sobre o tempo vai além das relações de simultaneidade. Whitrow (2005) aponta evidências de que os homens e os animais possuem uma espécie de relógio biológico⁹, um mecanismo interno que controla os processos metabólicos, determinando as atividades do organismo. Como exemplo, ele cita o caso das pessoas que são capazes de acordar todos os dias em uma hora determinada, sem a ajuda do despertador. É preciso advertir, contudo, que a concepção de relógio biológico apresenta-se como uma metáfora espacializante, que mais uma vez tende a dividir o tempo em partes, proposta que se afasta do pensamento de Bergson sobre a indivisibilidade do tempo e da linha de raciocínio que se traça neste trabalho sobre a experiência da temporalidade.

Consideramos que a dimensão temporal é também uma construção cultural e histórica, uma vez que a maneira como os indivíduos percebem o fluir do tempo, a forma como elaboram internamente a ação sucessiva dos acontecimentos e seus significados varia nas diversas culturas e momentos históricos. A percepção humana do que chamamos tempo modifica-se histórica e culturalmente, estando diretamente ligada ao conjunto de referências e de experiências que constroem a percepção do tempo em cada época ou cultura.

Há, por exemplo, civilizações que consideram formas múltiplas de temporalidade, como é o caso dos índios Hopi, que ainda hoje vivem nos Estados Unidos, principalmente no noroeste do estado de Arizona. Eles não contemplam a ideia de presente, passado e futuro tal como os ocidentais, pois acreditam que há uma pluralidade de tempos, ou seja, que “existem tantas espécies de tempo quantas são as espécies de vida” (MCLUHAN, 2005, p. 171). De

⁹ Sobre relógio biológico, ver o capítulo 3 em “O que é Tempo?”, de G.J. Whitrow.

acordo com Jorge Sousa Brito (2006), a perspectiva dos índios Hopi sobre o tempo é a de que o passado está a nossa frente e o futuro atrás de nós, isto porque se o passado está à frente é porque conseguimos vê-lo, contemplá-lo, e se o futuro está atrás é porque não podemos senti-lo, nem vislumbrá-lo, assim, ele pode nos pegar de surpresa a qualquer instante. A concepção do tempo para os índios Hopi parece não seguir um desenrolar sequencial ou mesmo circular.

Os maias se destacam na história das civilizações como um dos povos mais obcecados pela ideia de tempo. Para eles, o conceito de tempo era mágico e ligado ao divino. Por isso, todos os monumentos e altares eram construídos para marcar a passagem do tempo. Ao que parece, grande parte das civilizações anteriores à nossa e já estruturadas tendia a considerar o tempo como cíclico, baseando-se nos eventos da natureza, como o movimento do sol, da lua, das estrelas, a sucessão das estações, os batimentos do pulso e o ritmo das marés. Na antiguidade europeia, por exemplo, os dias da semana eram nomeados a partir dos principais corpos celestes (Saturn-day, Sun-day, Moon-day – dia de Saturno, dia do Sol, dia da Lua, etc). A astronomia foi, indubitavelmente, a primeira das ciências a formalizar um estudo sobre o tempo, elaborando calendários e tabelas que exprimiam a associação entre os eventos e os ciclos da natureza.

Na vivência de povos antigos, o tempo era concebido como um círculo que representava os acontecimentos recorrentes. Esperava-se que os eventos mais importantes se repetissem em um padrão pré-ordenado. Nada podia acontecer se já não houvesse acontecido. Não havia nada a se esperar senão aquilo que devesse retornar. Nessa perspectiva, não há o que se criar, futuro a se inventar, caminho a se percorrer, pois tudo se repete. A ideia de tempo cíclico, no entanto, começou a ser questionada pela influência do cristianismo sobre o conceito de tempo. A crucificação de Cristo foi considerada um evento único e, portanto, não sujeito à repetição. Para G.J. Whitrow (2005), esse foi o motivo determinante para a mudança da concepção do tempo de cíclico para linear, tornando a história progressiva e não mais recursiva. Desde então, a metáfora do tempo deixou de ser um círculo e passou a ser uma reta. Nenhum indivíduo, nenhum grupo ou momento histórico pôde mais ser concebido como uma repetição de seus predecessores.

O desenrolar contínuo do tempo está ligado a sua percepção a partir do calendário, utilizado para inserir os acontecimentos no curso do tempo, desobrigando os indivíduos a darem explicações e a entenderem fenômenos incompreensíveis para a realidade humana, como fatos passados ou futuros, que se tornam inalcançáveis. Porque eram orientadas por fenômenos naturais, as civilizações da Antiguidade não dependiam tanto da medição minuciosa do tempo. Os registradores de tempo, como os relógios de água, muito utilizados por egípcios e chineses, eram imprecisos. Os relógios de água eram feitos de uma vasilha furada da qual a água escorria em uma

quantidade razoavelmente uniforme. A escala de divisões do tempo era marcada da borda até o fundo da vasilha. Esse instrumento era muito utilizado nos tribunais romanos para limitar a oratória dos advogados. A expressão “a água está correndo” era metaforicamente empregada para falar da passagem do tempo.

Posteriormente, até o século XIV, o instrumento mais confiável para marcar as horas era o relógio de sol, que media o tempo a partir da observação da posição do sol. O problema desse mecanismo era que ele não funcionava em dias encobertos ou à noite. Além do mais, a inclinação do *gnomon* (indicador) devia estar ajustada à latitude, o que fazia com que um relógio construído para operar em Londres, ao norte, fosse praticamente inútil em Roma. Para medir o tempo independentemente dos fatores externos, como a presença ou não do sol ou a variação das estações do ano, foi preciso o desenvolvimento dos relógios de areia, a partir do século XIV. A dificuldade nesse novo instrumento era a uniformização das ampulhetas para generalizar a medição do tempo.

Já os relógios mecânicos permitiram maior controle e precisão do tempo, tornando sua divisão mais rígida e padronizada entre povos distantes geograficamente. O relógio mecânico teve sua origem e se estabeleceu como importante ferramenta para o cotidiano das sociedades nos mosteiros da Idade Média, nos quais imperavam as rotinas ordenadas e a disciplina. Mais tarde, sua utilização se estendeu para fora das abadias, sincronizando as tarefas na cidade. Como salienta Lewis Mumford (1963), o relógio construiu um ritmo coletivo para os indivíduos e regulou a vida do trabalhador, baseando-se no compasso cadencial da máquina. Por volta do século XIV, os dias passaram a ser divididos em horas e minutos, com partes iguais definidas como frações do período de uma rotação da Terra em torno de seu eixo. Contudo, a padronização precisa da medição do tempo ocorreu somente em 1675, a partir da fundação do Observatório Real de Greenwich e da criação do Tempo Universal, definido como o tempo solar médio do meridiano de Greenwich, e calculado em uma base de 24 horas, começando à meia-noite.

Na sociedade moderna, caracterizada pelo impacto da Revolução Industrial, o homem tornou-se extremamente dependente do tempo, em função da padronização imposta à produção dos bens materiais e dos comportamentos. Os relógios mecânicos tornaram-se fundamentais para o estabelecimento da concepção mecanicista do mundo. O tempo era concebido como uma força externa para disciplinar os indivíduos. Passou-se a acreditar que o controle do tempo possibilitaria que o homem se orientasse melhor no interior do seu mundo, favorecendo um domínio mais eficaz sobre os perigos que o ameaçavam. O esquadrinhamento do tempo tornou-se referência para tudo e para todos, influenciando diretamente o cotidiano das pessoas. Desde então, o relógio

passou a ditar a hora de trabalhar, de comer e de dormir, contrariando, muitas vezes, as necessidades orgânicas dos indivíduos e produzindo corpos dóceis e úteis.

Com efeito, na era industrial, na qual o ritmo de vida se acelerou e o tempo se tornou algo valioso, que parecia escapar continuamente, o tempo metrificado fornecido pelo relógio permitiu a quantificação do trabalho humano. Afinal, a produtividade dependia diretamente do tempo gasto pelos operários em cada atividade. O corpo humano precisou se adaptar ao ritmo acelerado das máquinas e, a partir de então, o homem tornou-se cada vez mais dependente da técnica. Nos tempos hodiernos é praticamente impossível viver sem estar sujeito, de alguma forma, à tecnologia. Os processos de criar e de comunicar, nosso trabalho de percepção e de cognição, os novos regimes de sociabilidade e todas as coisas que produzimos e das quais nos apropriamos tornaram-se hoje inseparáveis da técnica.

1.2. O HOMEM E A TÉCNICA

Percorrendo a história da técnica, constatamos que ela é tão antiga quanto a história da humanidade. Em nenhuma época o homem deixou de agir tecnicamente, uma vez que a técnica está presente em todo ato humano. Como veremos ao longo deste trabalho, o desenvolvimento das técnicas de comunicação e de informação está atrelado a uma série de transformações no campo da percepção e da sensorialidade do homem, pois as invenções técnicas são inseparáveis da própria constituição da subjetividade, dos modos de ver, ouvir e perceber sensorialmente os fenômenos. Assim, entendemos que as tecnologias são compatíveis com culturas e tipos de sujeitos específicos e correspondem a determinados formatos de sociedades.

De acordo com Lewis Mumford (1963), a relação entre a técnica e qualquer civilização é recíproca, de mão-dupla. Sendo assim, as invenções materiais não são apenas o resultado de um desenvolvimento de técnicas, mas também de uma mudança de pensamento. Há, portanto, uma espécie de preparação social e intelectual para a utilização das tecnologias, um “espírito” que comanda o seu processo de criação. Segundo Mumford, cada período da civilização carrega consigo o refugo das tecnologias passadas e os germes essenciais das tecnologias ulteriores. O homem moderno, por exemplo, não poderia encontrar seu próprio modo de pensar ou inventado seu equipamento técnico sem a interferência das culturas que o tinham precedido ou as que continuaram a atuar sobre ele.

Desse modo, “a conquista mais durável da máquina não está nos instrumentos em si, que rapidamente se tornam obsoletos, nem em seus produtos, que rapidamente são

consumidos, mas nos modos de vida que se tornam possíveis através da máquina”¹⁰ (MUMFORD, 1963, p. 323). O pesquisador enfatiza que os resultados práticos das invenções técnicas podem ser admiráveis ou duvidosos, mas o método que as fundamenta tem uma importância permanente à raça humana, que vai além de suas consequências imediatas. Por esta razão, para se compreender o papel das tecnologias é necessário explorar os detalhes do período que as tornaram possíveis, pois, como afirma Mumford (1963, p. 6), “o mundo da técnica não é isolado e auto-suficiente: reage a forças e impulsos que vêm de partes aparentemente remotas do ambiente”¹¹.

Nesse sentido, não nos preocupamos em tentar conceituar a técnica, visto que sua definição está vinculada a um conjunto de valores e de intenções que variam de acordo com o campo de conhecimento de que se parte para analisá-la, tais como a filosofia, a física, a engenharia, a informática, a antropologia e a sociologia. Não se trata de querer definir a técnica. Em vez de encarar a técnica como forma de execução e de obtenção de resultados práticos, como um meio para obter certos fins, pretendemos tomá-la como um objeto de reflexão, buscando entender não a sua função, mas o seu sentido. Ademais, a procura por uma conceituação definitiva sobre a técnica pode nos levar a uma encruzilhada, uma vez que as tentativas de se conceituar a técnica foram, desde sempre, marcadas por posturas contraditórias de autores que se dividiram entre entusiastas – aqueles que concebem a técnica como resultado da criatividade do homem e a satisfação de suas “necessidades” – e os críticos de toda técnica – que a relacionam à alienação e à massificação geral dos indivíduos. É preciso lançar o olhar sobre essa questão com cuidado, já que, muitas vezes, entusiastas e críticos se referem a diferentes aspectos ou distintos fenômenos que envolvem a técnica.

A fim de evitar cair em tal cilada, ensejamos relacionar o sentido da técnica à própria construção subjetiva, a partir da análise de formatações históricas da percepção e da sensorialidade dos indivíduos. Não pretendemos, no entanto, ignorar a importância de outras visões, como por exemplo, a concepção mítica da técnica, que, em alguns aspectos, pode nos ajudar nessa trajetória. Afinal, a própria maneira de se compreender o mundo, isto é, a forma pela qual se lança o olhar em direção a um fenômeno, pode funcionar como uma pista para se compreender o gesto humano de se auto-definir. Vejamos de que maneira a mitologia, como forma alegórica de entender o mundo, pode ajudar na análise sobre o sentido da técnica.

Conforme a mitologia grega, Prometeu e seu irmão Epimeteu foram encarregados de criar os homens e todos os animais. Epimeteu distribuiu a cada animal um dom diferente –

¹⁰ Minha tradução.

¹¹ Minha tradução.

coragem, força, rapidez, etc. – como meio para conservação da própria espécie. Porém, na vez do homem, todos os dons já haviam sido distribuídos. Então, Epimeteu pediu ajuda a seu irmão Prometeu, que encontrou logo uma solução para o problema: ele roubou de Efesto e de Atenas a sabedoria técnica, junto com o fogo – que era exclusivo dos deuses –, e os doou aos homens. Assim, o homem conquistaria pela técnica a sabedoria da vida e os recursos necessários para sua sobrevivência. A tradição grega, portanto, concebe a técnica como a essência do homem, a condição de existência humana, devido a seu desamparo.

A linha de pensamento da mitologia grega aproxima-se de outra forma de entendimento da técnica, que parte, todavia, da “realidade biológica” do homem. Nessa outra perspectiva, Umberto Galimberti (2006) pensa que, para sobreviver, o ser humano é obrigado a construir um conjunto de técnicas a fim de suprir a ausência dos códigos naturais, que para os animais são os instintos. Desta forma, porque a natureza não lhe deu as garras do leão, os chifres do touro e os dentes do cão, o homem necessita criar artifícios que possam garantir sua sobrevivência no mundo. Assim, ele sai da natureza para inaugurar o seu mundo. Segundo o autor, enquanto o animal se adapta ao ambiente, o homem constrói para si um ambiente. Contrariando a ideia do homem como um animal superior, dotado da faculdade intelectual, Galimberti defende que o homem se torna diferente do animal não porque tem algo a mais (a razão, a inteligência, o pensamento, o espírito ou a alma), mas porque tem algo a menos (o instinto). Então, por sua carência instintiva, o homem é obrigado a agir e a inventar meios para sobreviver, dominando a natureza.

Galimberti postula que o domínio da natureza por meio da técnica é uma obrigação biológica do homem. A técnica nasce, desta forma, como um “remédio” à insuficiência biológica humana. Sendo assim, é por não depender de condições naturais para sobreviver que o homem consegue estar em todos os lugares: no pólo norte, na água, no céu, na terra firme, na floresta, nos montes, etc. Já os animais, que segundo o autor seriam incapazes de modificar o mundo para torná-lo adequado a si, são obrigados a modificar a si mesmos para tornarem-se favoráveis ao mundo. O ser humano, diferentemente, seria capaz de adequar a si todas as condições naturais por meio da técnica. Haveria, assim, uma “pressão biológica”, que não lhe deixaria outra possibilidade de vida senão o domínio da natureza. Segundo essa perspectiva defendida por Galimberti, o homem não depende das condições naturais para viver, como os animais, porém dos resultados da sua ação transformadora sobre o mundo; portanto, da sua técnica. E é construindo um mundo para si que ele constrói a si próprio.

A compreensão de Galimberti sobre a técnica é um pouco controversa, porque ao se relacionar o gesto de dominar a natureza a uma “pressão biológica”, acredita-se que a relação do

homem com a natureza e a presença da técnica na vida humana são fenômenos a-históricos, isto é, que se estendem por toda cultura e a todos os momentos da história, permanecendo sempre os mesmos. Todavia, seguindo determinadas correntes de pensamento, a heideggeriana, por exemplo, esse impulso de domínio da natureza caracteriza a cultura ocidental e, portanto, é histórica. De qualquer forma, tanto a mitologia grega quanto a ideia de uma insuficiência biológica do homem sugerem que toda tecnologia é criada como prolongamento ou intensificação dos órgãos corporais para suprimir uma falta, uma deficiência, ou potencializar uma função – carências que variam de acordo com as diferentes culturas e formações históricas. Embora tenham origem em campos distintos, as concepções mitológica e biológica nos fornecem algumas pistas para compreendermos melhor as versões filosóficas e sócio-políticas sobre o sentido da técnica.

O entendimento da técnica como projeção dos órgãos do corpo humano foi sistematizado pela primeira vez em 1877 por Ernst Kapp (1998), que afirmou que todas as ferramentas e invenções são pensadas por analogia ao corpo humano. Ele tomou a mão como o órgão por excelência, modelo para as ferramentas mecânicas, e a comparou ao martelo. O cabo do martelo seria o prolongamento do braço e a pedra substituiria o punho apertado. Kapp também comparou a via férrea ao sistema vascular sanguíneo do organismo humano. Mostrou igualmente a semelhança entre a lupa e o olho, a corda vibrante e o ouvido, a bomba e o coração. Embora Ernst Kapp tenha publicado uma obra com essas ideias, inaugurando e disseminando a “filosofia da técnica” no fim do século XIX, foi somente a partir de Marshall McLuhan, na segunda metade do século XX, que a concepção da tecnologia como extensão do homem se difundiu e se consolidou na história do pensamento sobre a técnica (a roda como extensão dos pés, o vestuário como extensão da pele, o telefone como extensão do ouvido e da voz, etc). Em seus estudos, sobretudo no livro *Os meios de comunicação como extensões do homem*, de 1964, McLuhan defende que cada nova extensão do nosso corpo modifica nossa vida sensorial e exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos, transformando também nossa relação com o mundo.

A ideia de que “toda tecnologia gradualmente cria um ambiente humano totalmente novo” (MCLUHAN, 2005, p. 10), no entanto, pode nos induzir a tentar explicar os fenômenos sociais e históricos, tomando apenas as tecnologias como forças determinantes, reduzindo os fatores humanos e sociais a agentes secundários nesse processo, o que nos parece um equívoco. É preciso ter cuidado para não nos deixarmos levar por uma visão determinística, entendendo as tecnologias como forças autônomas, que moldam incontrolavelmente a sociedade. A perspectiva de McLuhan – “tecnologias como extensões do homem” – abre espaço para outras interpretações. Em nosso entendimento, como projeção do homem no mundo, a tecnologia pode ser concebida como o resultado de um certo regime de sensorialidade e de percepção, isto é, como a exteriorização da

subjetividade. Neste caso, as tecnologias atenderiam a uma demanda do homem, e não o contrário. Recorrendo às palavras de Deleuze (1992, p. 223): “é fácil fazer corresponder a cada sociedade certos tipos de máquina, não porque as máquinas sejam determinantes, mas porque elas exprimem as formas sociais capazes de lhes darem nascimento e utilizá-las”.

Tomando como proposta inspiradora os estudos de Kapp, o sociólogo português Hermínio Martins (1996) apresenta duas tradições do pensamento sobre o uso da técnica para o domínio da natureza, recorrendo às figuras míticas de Prometeu e de Fausto. A primeira defende o domínio técnico sobre a natureza em busca do bem, da melhoria das condições de vida e da capacidade humana. Assim, o aperfeiçoamento do corpo, com a amplificação e extensão das capacidades humanas, através de instrumentos técnicos, alcançaria o progresso. A ideia das tecnologias como extensão, como prolongamento das habilidades humanas está ligada à tradição prometéica por ter como objetivo o aperfeiçoamento. Entretanto, a tradição prometéica acredita que há limites em relação ao que pode ser conhecido, criado e modificado pelo homem. Haveria, portanto, mistérios sobre a origem da vida e a evolução biológica que pertenceriam unicamente ao campo divino.

A tradição prometéica está ligada ao pensamento moderno e ao universo mecanicista da sociedade industrial, voltada para o progresso. Já a tradição fáustica é associada à tecnociência contemporânea: critica a tradição prometéica e tem a tendência de superar as limitações humanas (de idade, de fertilidade e de sexualidade, por exemplo). Tal corrente de pensamento é marcada por um forte desejo de imortalidade, de ultrapassar os limites humanos e de exterminar as marcas deixadas no corpo pelo tempo, como rugas, manchas na pele, cabelos brancos, etc. De fato, presenciamos em nossos dias uma exaustiva tentativa de melhorar os corpos, uma vontade de ultrapassar a condição biológica do corpo e de todos os organismos vivos, de digitalizar e de imortalizar a vida, conforme nos aponta Maria Cristina Franco Ferraz (1998):

As biotecnologias, por exemplo, não buscam apenas aperfeiçoamentos cosméticos ou protéticos para organismos humanos e não-humanos, mas têm como horizonte a criação de novas formas de vida, incluindo, em sua agenda atual, a produção de formas de vida mistas, biológicas e mecânicas, e a criação de computadores orgânicos, por meio de micro-chips biológicos, e não mais feitos de sílica.

Contudo, Hermínio Martins postula que a diferença entre a visão prometéica e a fáustica não se restringe a um recorte cronológico, mas implica, na verdade, uma luta de forças. Há, portanto, uma mudança na lógica do saber, na forma de entender o comportamento e o pensamento humano, de definir as fronteiras entre a saúde e a doença, a vida e a morte. Essa transformação na lógica do saber está atrelada a uma variedade de fatores políticos, econômicos e culturais e ao próprio contexto tecnológico no qual o homem está inserido. Assim, a forma com que o homem se apropria da técnica é regulada por inúmeras razões e

não pode ser compreendida separada de um contexto histórico-cultural específico. De todo modo, Hermínio Martins compartilha a visão da técnica ligada à aceleração, defendida por McLuhan, e afirma que, em geral, “toda a tecnologia visa comprimir o tempo dos processos que ocorrem naturalmente” (1996, p. 190).

Nesse sentido, a construção de máquinas significou um salto qualitativo na aceleração dos processos de produção e de comunicação. Considerada por Álvaro Vieira Pinto (2005, p. 102) como uma ferramenta de segunda ordem, a máquina caracteriza-se por ser um “conjunto de ferramentas simples, exigindo, porém, o fornecimento de força motriz, que pode ser oferecido pelo músculo humano ou outras formas de energia”. Além de tornar os processos produtivos mais velozes, as máquinas possuem a capacidade de padronizar os produtos e de multiplicá-los, infinitamente.

De maneira geral, as máquinas são concebidas como tecnologias produzidas pelo homem. Álvaro Vieira Pinto (2005), insiste, porém, em deixar claro que o termo tecnologia guarda vários significados. O primeiro deles tem caráter etimológico e define a palavra como uma ciência da técnica, que abrange, certamente, não só o estudo e a discussão de tal fenômeno, mas também as habilidades do fazer, as profissões, enfim, os modos de se produzir alguma coisa. Já o segundo significado da palavra tecnologia é equivalente ao próprio termo técnica, constituindo o sentido mais frequente e popular da palavra. Há ainda outra concepção, que entende o conceito de tecnologia como o conjunto de todas as técnicas de uma determinada sociedade. Nesse caso, a palavra é, na maioria das vezes, usada no plural, com o objetivo de indicar as diversidades técnicas.

Por fim, a palavra tecnologia pode ser também utilizada como uma espécie de “avanço” técnico, uma forma de classificar as ferramentas e as máquinas em uma linha progressiva, em função da obtenção de resultados. É nesse sentido que afirmamos que tal nação é mais “desenvolvida” tecnologicamente em relação a outra. Embora haja diversas compreensões sobre a palavra tecnologia, seus significados não são contraditórios; complementam-se. O que, de fato, desejamos destacar é que os diferentes contextos tecnológicos estão indubitavelmente associados a diferentes seres humanos – não só porque esses possuem um tempo de vida limitado e já não podem presenciar cada nova época e inovação tecnológica, mas ainda porque a cada configuração histórica eles estão sujeitos a transformações em sua capacidade produtiva e sensorial, em suas habilidades motoras e intelectuais.

Tomando como ponto de partida a concepção da técnica como prolongamento de habilidades humanas, Lúcia Santaella (1997) elabora uma classificação dos principais níveis

existentes na relação homem-máquina, criando três categorias: nível muscular-motor; nível sensorio e nível cerebral. As máquinas musculares, segundo a autora, foram introduzidas pela Revolução Industrial e têm como principal característica a substituição da força física do homem. Nesse processo, a técnica se baseia na imitação dos gestos humanos, acelerando os movimentos, amplificando-os e padronizando a realização das tarefas. Para o desenvolvimento dessa técnica fez-se essencial a criação dos motores, inicialmente a vapor e mais tarde movidos a eletricidade. Apesar de serem um símbolo da Revolução Industrial, as máquinas musculares existem ainda hoje, sob várias aparências, como o elevador, o automóvel, um liquidificador, um aspirador de pó ou uma bateadeira.

Já as máquinas sensorias funcionam como extensões dos sentidos humanos especializados, como a visão e a audição, simulando o funcionamento de um órgão sensitivo. A câmera fotográfica se apresenta como um emblema dessa categoria, cujo fundamento técnico baseia-se em uma espécie de inteligência sensível. A técnica, nesse contexto, possibilita fixar aquilo que os olhos e os ouvidos humanos veem e escutam, amplificando, inclusive, a capacidade humana de ouvir e de ver. Ela também permite a reprodução do som e da imagem infinitamente. A última categoria apresentada pela autora são as máquinas cerebrais, representadas pela metáfora do cérebro como um computador e vice-versa. Essa concepção reforça as ideias de Ernst Kapp e Marshall McLuhan sobre a técnica pensada por analogia ao corpo humano. É como se o cérebro crescesse para fora do corpo humano e operasse dentro de uma máquina. São, nesse caso, habilidades mentais que se amplificam.

Ante a tal categorização sugerida por Santaella, é impossível não fazer referência àquela outra realizada anteriormente por Deleuze (1992), na qual o filósofo atribui às antigas sociedades de soberania o manejo de máquinas simples, como alavancas, roldanas e relógios; às sociedades disciplinares, a utilização de máquinas energéticas; e às sociedades de controle, a operação de máquinas de uma terceira espécie: as máquinas de informática, os computadores. Essas últimas podem ser comparadas ao que McLuhan (2005, p. 17) denominou de “fase final das extensões do homem: a simulação tecnológica da consciência”; podem também referir à tecnociência fáustica delineada por Hermínio Martins ou, ainda, nos remeter à figura do “sujeito cerebral”.

Segundo o filósofo Francisco Ortega¹², o “sujeito cerebral” surge na segunda metade do século XX como uma nova figura antropológica, cada vez mais presente no campo da filosofia da mente, na medicina, na psiquiatria e na cultura popular. Para perceber esse

¹² Tais ideias foram expostas durante uma entrevista concedida por Francisco Ortega ao programa Café Filosófico, do Espaço Cultural CPFL, pela TV Cultura, s/d.

fenômeno, basta notar como o cérebro tem ganhado cada vez mais espaço na mídia, transformando-se em capas de revista e temas de reportagens na TV. Ele tem sido concebido na contemporaneidade como o lugar do “espírito”, sede do emocional e também de diversas patologias. Conforme aponta Ortega, a visão do cérebro como algo invisível, ausente e inapreensível está sendo transformada com o advento das tecnologias digitais e das chamadas neuro-imagens, que permitem, supostamente, “ver o cérebro em ação”.

A concepção da técnica como uma extensão do corpo humano faz com que ela deixe de ser pensada como um instrumento nas mãos do homem para dominar a natureza e se torne a própria ação do homem no mundo. A natureza pensada como campo de domínio do homem se inscreve no horizonte teológico, no qual o homem exerce o seu direito e cumpre o mandamento de Deus. Com efeito, depois de ter criado o homem, Deus lhe conferiu o domínio de todas as criaturas: “Façamos o homem à nossa imagem, segundo a nossa semelhança, e que ele *domine* os peixes do mar e os pássaros do céu, os animais domésticos, todos os animais da terra e todos os répteis que se arrastam sobre a sua superfície”¹³. Essa visão de mundo tira o foco da natureza e de suas leis imutáveis para voltar-se para as intenções ou a projetualidade humana, com a possibilidade de modificação da natureza.

A ideia da técnica como um instrumento neutro torna-se, portanto, insustentável, na medida em que fica claro que a técnica constrói, juntamente com as práticas, discursos, comportamentos e modelos perceptivos e sensoriais a ela associados, uma determinada formação histórica e subjetiva – como as máquinas, o modelo de confinamento e as técnicas disciplinares construíram um modo de ser próprio da Sociedade Disciplinar, descrita por Foucault (2007a). Sendo assim, a contraposição homem (sujeito) versus técnica (instrumento, objeto) perde sentido. Se no mundo pré-capitalista a técnica era compreendida como instrumento para a satisfação das necessidades básicas do homem (comer, mover-se, comunicar), na sociedade industrial, paradoxalmente, é ela quem emprega o homem para as suas exigências de funcionalidade. Desse modo, se na manufatura e no artesanato o operário utiliza os instrumentos para realizar o seu trabalho, na fábrica é o homem que serve à máquina, na medida em que é incorporado a um sistema de instrumentos, peças e ferramentas, como um mero apêndice.

Essa inversão faz do homem um funcionário do aparato técnico, o que o torna totalmente alheio à dimensão final de sua tarefa. Ao trabalhador, basta, então, servir à máquina, acompanhando o seu ritmo e respondendo às suas demandas. Para Álvaro Vieira Pinto (2005, p.130.), o “trabalhador converte-se em simples peça de um maquinismo, facilmente substituível

¹³ Gênesis 1,26.

quando desgastada”. Percebemos neste contexto uma mudança de pensamento acerca da técnica, pois, se inicialmente o homem inventava as ferramentas, nas sociedades industriais, as máquinas, as tecnologias, enfim, “inventam” o trabalhador, uma vez que determinam os trabalhadores que lhes podem servir, as habilidades necessárias para operá-las e o tempo específico para o desenvolvimento de cada tarefa. Na era industrial, a técnica, como um fenômeno alienante, retira o valor subjetivo da experiência, empregando uma objetividade que anula as singularidades envolvidas na produção daquilo que irá satisfazer pretensas necessidades humanas. Não há, em relação a estas pessoas, um contexto afetivo, pois elas só adquirem significado em função do que produzem. Nesta perspectiva, a técnica inserida no mundo do trabalho industrial reduz as relações emocionais a relações racionais e impessoais.

Além disso, a visão de que a técnica nos possibilita um aperfeiçoamento, uma evolução, acaba nos levando a acreditar em um tempo que flui progressivamente. É por esta razão que Galimberti concebe o tempo da natureza como o *tempo cíclico* e o tempo da técnica, ou seja, aquele que tende a um projeto, a uma finalidade, a um progresso, como o *tempo projetual*. No tempo cíclico (*chrónos*), os acontecimentos vão e voltam e não há uma finalidade; somente conclusão. Já no tempo projetual (*kairós* - tempo oportuno), o agir técnico visa a um aperfeiçoamento, a um avanço; o tempo não volta, mas envelhece. Galimberti entende a técnica como o mecanismo que diferencia o homem do animal em relação à experiência do tempo, uma vez que a técnica possibilita uma “descolagem” em relação ao tempo presente: através de fotos e de vídeos revisitamos o passado e pelas intervenções médicas nos projetamos no futuro.

No entanto, a intensa aceleração do tempo que vivenciamos hoje consome com tamanha rapidez nosso presente e retira de forma tão veloz do futuro seu significado prospectivo que a própria ideia, dominante na sociedade marcadamente industrial, de um tempo progressivo, que visa a um fim específico, a um aperfeiçoamento, parece não mais fazer sentido em nossos dias. Contudo, reservamos a discussão sobre tal fenômeno para mais adiante, quando analisaremos a experiência do tempo na contemporaneidade. Por ora, interessa-nos ressaltar de que forma a concepção de um tempo progressivo está diretamente associada à ideia do homem como produtor. Essa especificidade do ser humano seria, como sugere Álvaro Pinto, o fator primordial que o distinguiria dos animais. Mesmo quando estes empregam alguns materiais, quando, por exemplo, as aves fazem a coleta de galhos e de folhas para a construção de seu ninho, os animais possuiriam, segundo o autor, um comportamento instintivo, assegurado por determinações e limitações genéticas e biológicas. Vejamos o exemplo apresentado por Álvaro Vieira Pinto:

A coleta do pólen pelas abelhas só admite ser chamada de técnica na perspectiva do homem, que, irrefletidamente, se substitui ao inseto na execução daquele ato. Se fosse feita pelo homem, realmente seria um ato técnico porque teria de ser previamente projetado (PINTO, 2005, p. 156).

Segundo o autor, a essência do projeto está no modo pelo qual o homem se propõe a criar novas condições de existência para si. Sendo assim, é impossível entender a técnica desprendida de seu projetor. A história da técnica, portanto, não pode ser compreendida simplesmente a partir dos instrumentos e de seus resultados. Deve, todavia, ser investigada através da análise das transformações perceptivas e sensoriais que marcam o modo de subjetivação engendrado em cada formação histórica e modelo de subjetividade. É preciso, pois, relacionar a técnica às forças materiais às quais está associada.

De forma especial, a sociedade moderna apresenta-se como um significativo campo de investigação sobre tal fenômeno. As novas experiências sensoriais e perceptivas naquele momento da história coincidem com a emergência de novos modelos de recepção coletiva de informação, possibilitadas pelas inovadoras técnicas de comunicação, sobretudo, os dispositivos de comunicação instantânea, e com o surgimento de novas formas de comportamento e de atenção inseparáveis do regime de visualidade e de sensorialidade que se formata. Os modos de percepção vigentes no século XIX são marcados por uma experiência de fragmentação, de mobilidade, de “choque” e de dispersão e se erguem pela reconfiguração da subjetividade, concernente não mais a uma experiência objetiva do mundo, mas a processos cada vez mais subjetivos, que incluem a densidade e a materialidade dos corpos. A “modernização da subjetividade” está ligada à internalização de disciplinas que modelam os indivíduos, à vivência da interioridade e a uma relação visceral da percepção com a temporalidade.

A fim de investigar como tais processos se efetivam, nos propomos a elaborar uma breve reflexão sobre o contexto da modernidade, centrando nossa análise na construção da subjetividade neste período, a partir dos modos de percepção e de sensorialidade que envolvem os dispositivos técnicos emergentes nesta conjuntura, marcadamente mecânica e analógica. Nossa tarefa será a de verificar, mais especificamente, como as práticas e discursos específicos desta formação histórica e sua relação com as tecnologias analógicas de comunicação instantânea expressam a lógica temporal própria da modernidade.

2. AO SOM DO “TIC-TAC”: O MUNDO ANALÓGICO E A EXPERIÊNCIA DO TEMPO NA MODERNIDADE

A presença da tecnologia na vida diária do homem e a grande revolução emergente no campo da comunicação, a partir da modernidade, ajudaram a formatar novos modos de ser, de viver e, sobretudo, de perceber as coisas. De modo especial, o surgimento das tecnologias de comunicação instantânea favoreceu a reorganização do domínio espaço-temporal do homem, abrindo caminho para novas formas de interação social. Neste capítulo, almejamos compreender a lógica que atravessou a modernidade e possibilitou a emergência de um conjunto específico de dispositivos técnicos e de uma determinada experiência temporal.

Tom Gunning (2004) define a modernidade como um conjunto de transformações que reconfiguraram a experiência social e sensorial humana, mais do que um período definido, com data de início e de término. Segundo ele, esse processo teve como mola propulsora as mudanças propiciadas pela Revolução Industrial. A primeira delas foi acarretada pelo impacto do capitalismo, que possibilitou a produção e a circulação de mercadorias em massa, e a segunda se deu pelos avanços técnicos, sobretudo nos sistemas de transporte e de comunicação, que tornaram possível o desenvolvimento de técnicas de circulação – de pessoas e de informação.

A invenção da estrada de ferro, da fotografia, do telefone, do rádio, do cinema, dos primeiros automóveis e dos anúncios publicitários edificou um cenário específico para a vida urbana. A cidade tornou-se o lugar da mobilidade, sobretudo, a partir da invenção das tecnologias de comunicação instantânea. Embora as cidades sempre tivessem sido movimentadas, a vida nas metrópoles nunca havia sido tão intensa. O espaço público tornou-se o lugar da passagem, e não da permanência. Richard Sennett (1988) assinala que a facilidade de movimentação no ambiente urbano gerou, contudo, um alto grau de ansiedade nas pessoas, produzindo um desejo de isolamento. O espaço público era aberto à observação de qualquer pessoa; era, portanto, um ambiente desprotegido e perigoso.

Como nos lembra Georg Simmel (1987), com o desenvolvimento exponencial da vida urbana, novas formas de exposição ao outro se tornaram possíveis: “Antes do desenvolvimento dos ônibus, dos trens, dos bondes no século XIX, as pessoas não conheciam a situação de terem de se olhar reciprocamente por minutos, ou mesmo por horas a fio, sem dirigirem a palavra umas às outras” (SIMMEL apud BENJAMIN, 1989, p. 36). Surgiam as massas de estranhos. Conviver nesse novo cenário exigia uma constante adaptação social e sensorial. À medida que as cidades cresciam, novas redes de sociabilidade apareciam, alheias, em geral, à vontade do indivíduo.

Walter Benjamin (1985) destaca as galerias na Paris do século XIX como um dos principais espaços para a circulação de pessoas. As galerias tornaram-se o cenário das primeiras iluminações a gás, constituindo-se um meio-termo entre a rua e o interior da casa e oferecendo-se como espaço privilegiado para a presença do *flâneur*. Equiparado ao “homem da multidão”¹⁴ por Charles Baudelaire, o *flâneur* circulava pelas ruas como um desconhecido, fazendo delas sua moradia e apreciando os detalhes do cotidiano, perdendo-se entre as fachadas dos prédios, os estabelecimentos comerciais luxuosos das galerias e a multidão de desconhecidos que circulava pelas metrópoles. Sem intenção prévia, o *flâneur* tornou-se uma espécie de detetive, um curioso que parecia investigar as especificidades da vida urbana, através da contemplação. O prazer de tudo observar fazia com que ele se sentisse no centro do mundo, embora permanecesse oculto.

De maneira geral, a vida nas metrópoles tornou-se um grande desafio em função de tantas novidades e circunstâncias estranhas que se apresentavam simultaneamente, exigindo uma rápida adaptação dos indivíduos. Georg Simmel (1987) enfatiza que novas habilidades sociais e sensoriais passaram a ser exigidas no contexto urbano, tais como a pontualidade, a calculabilidade e a exatidão. O estilo metropolitano de vida impôs novas referências para a dimensão espaço-temporal e requisitou o desenvolvimento de novas formas de sociabilidade e de sensorialidade, sobretudo a partir do desenvolvimento das tecnologias de comunicação instantânea.

¹⁴ A expressão “O homem da multidão” provem do conto homônimo de Edgar Allan Poe, traduzido por Baudelaire. A história tem como narrador um homem, que através da janela de um Café de Londres, acompanha o burburinho da cidade e a multidão que passa apressada em uma das ruas mais movimentadas da metrópole, no cair da tarde. Da janela do bar, o homem observava o comportamento dos transeuntes, prestando atenção nos detalhes dos movimentos dos corpos, nos gestos, nas roupas e adereços. Com um tom curioso, ele descrevia como os passantes se comportavam: “traziam as sobrancelhas vincadas e seus olhos moviam-se rapidamente; quando davam algum encontrão em outro passante, não mostravam sinais de impaciência; recompunham-se e continuavam, apressados, seu caminho. Outros, formando numerosa classe, eram de movimentos irrequietos; tinham o rosto enrubescido e resmungavam e gesticulavam consigo mesmos, como se sentissem solitários em razão da própria densidade da multidão que os rodeava. Quando obstados em seu avanço, interrompiam subitamente o resmungo, mas redobravam a gesticulação e esperavam, com um sorriso vago e contrafeito, que as pessoas que os haviam detido passassem adiante. Se alguém os acotovelava, curvavam-se cheios de desculpas, como que aflitos pela confusão”.

2.1. MODERNIDADE NEUROLÓGICA

Conforme resume Ben Singer (2004), a modernidade tem sido caracterizada, basicamente, por três conceitos: Conceito Moral e Político, que coloca em evidência o questionamento das normas e dos valores; Conceito Cognitivo, que sinaliza o surgimento da racionalidade instrumental, e Conceito Sócio-Econômico, que representa as mudanças tecnológicas e sociais. Contudo, Singer defende que a modernidade também deve ser entendida como uma nova configuração da experiência subjetiva, determinada pelos choques físicos e perceptivos produzidos no ambiente urbano moderno. A concepção neurológica da modernidade proposta por Ben Singer tem como base as reflexões realizadas por autores como Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin. A hipótese de tais autores é a de que a intensidade e a frequência de estímulos sensoriais provenientes do ambiente urbano moderno teria como consequência a transformação das bases psico-fisiológicas dos indivíduos e da estrutura da experiência, como explica Ben Singer:

A modernidade implicou um mundo fenomenal – especificamente urbano – que era marcadamente mais rápido, caótico, fragmentado e desorientador do que as fases anteriores da cultura humana. Em meio à turbulência sem precedentes do tráfego, barulho, painéis, sinais de trânsito, multidões que se acotovelam, vitrines e anúncios da cidade grande, o indivíduo defrontou-se com uma nova intensidade de estimulação sensorial (SINGER, 2004. p. 96).

Sobretudo, a modernidade foi marcada por um bombardeio de estímulos; nas palavras de Michael Davis, pode ser definida pelo “hiperestímulo”. Às experiências fragmentadas e velozes propiciadas por estímulos sensoriais efêmeros e intensos, Walter Benjamin denominou “choques”, associando tal fenômeno à dinâmica cinematográfica. Ele comparou a estrutura da montagem no cinema à experiência de vivenciar encontros aleatórios e sensações múltiplas, próprias ao ambiente urbano moderno. A experiência do choque em Benjamin equivale à ideia de uma “mudança repentina constante do cinema e da vida moderna” (CHARNEY, 2001, p.323), mensurada pela intensidade do instante.

Ao criar um ambiente de fluxo rápido no espaço e no tempo, de eventos efêmeros e de experiências fragmentadas e velozes, as metrópoles do período moderno promoveram, na visão de Benjamin, um movimento semelhante ao da montagem no cinema. Além disso, para Benjamin, o cinema funcionou como uma espécie de proteção aos “choques”, uma vez que ele fornecia “um tipo de preparação ou imunização contra os choques do ambiente moderno” (SINGER, 2001, p.118.). A nova experiência temporal proporcionada pelo cinema redefiniu os protocolos

narrativos e as expressões simbólicas, inaugurando um espaço para novas experiências no campo da visualidade, da transmissão de informações, da cognição e da percepção humana.

A modernidade propiciou um aumento na estimulação nervosa, elegendo o corpo como um sistema em permanente transformação e como agente de interferência no curso das práticas sociais. Para Georg Simmel, o excesso de estímulos promoveu um desgaste físico dos nervos humanos, exaurindo, ou incapacitando os sentidos. Dessa forma, os sentidos superestimulados e esgotados exigiriam sensações cada vez mais fortes, o que poderia ter funcionado como um dos vetores do fenômeno do sensacionalismo popular. Simmel acreditava que os nervos superexcitados e cansados criavam um modo de percepção fatigada, induzindo o homem moderno a uma atitude *blasé*. Nesse fenômeno, os nervos agitados até seu ponto de mais forte reatividade, por um tempo longo, se tornam completamente incapazes de reagir com a energia apropriada. Partilhando esse pensamento, Siegfried Kracauer (1995) afirmou que o sensacionalismo se apresentou como uma espécie de resposta compensatória ao empobrecimento da experiência na modernidade. Ele acreditava que os espetáculos que visavam à distração, sobretudo o *vaudeville*, se assemelhavam ao tecido da experiência urbana e tecnológica, reproduzindo o mundo das massas urbanas.

O estímulo fabricado era baseado no divertimento popular, através de atrações curtas, fortes e saturadas de emoções. O teatro de variedades incluía uma série aleatória de performances musicais, danças, comédias-pastelão e exibição de animais adestrados. Aos espetáculos burlescos também se somavam museus melodramáticos, dramalhões sangrentos e violentos, além de exibições mecânicas audaciosas, tais como o Redemoinho da Morte e o Globo da Morte. Por conta dos inúmeros novos estímulos visuais e sonoros – sinais de trânsito, buzinas, apitos, sirenes, cartazes, luzes, cores, automóveis, imagens fotográficas e cinematográficas –, a cidade, como espaço determinante da cultura moderna, passou a ser vista como um ambiente ameaçador e agressivo. A ansiedade no ambiente urbano estava principalmente ligada aos perigos do trânsito, sobretudo aos riscos do bonde elétrico e dos primeiros automóveis, aos perigos das máquinas e dos acidentes de trabalho, ao risco das moradias populares e das quedas de grandes alturas.

Ante esse cenário, a tecnologia passou a ser retratada pela imprensa da época como uma grande ameaça à vida. As ilustrações apresentadas em cartuns denunciavam os terrores do trânsito, através de imagens de pessoas atropeladas pelos bondes elétricos e pelos automóveis. Uma destas ilustrações analisadas por Singer (2004) mostra a colisão entre uma carroça puxada por cavalos e um bonde elétrico, tornando evidente o contraste entre duas ordens distintas de experiência – a “pré-moderna” e a moderna. Imagens como essa simbolizavam os tipos de choques nervosos aos quais o indivíduo moderno estava sujeito. Alguns jornais sensacionalistas

construíam o cenário de uma verdadeira tragédia nas ruas, com a ilustração de pedestres massacradas pelo bonde elétrico, que, em sua passagem, deixava pernas e braços espalhados pelo chão. Fazendo alusão à morte, muitas vezes os motoristas dos bondes e dos automóveis eram retratados com a aparência de uma caveira. De fato, para Ben Singer, a morte na modernidade era algo que “podia cair do céu” e todos os indivíduos estavam sujeitos ao acaso ameaçador inerente à nova vida urbana.

A presença da mulher no espaço público também se apresentava como uma importante questão da experiência moderna abordada pela imprensa. O foco era a vulnerabilidade das mulheres desacompanhadas na cidade grande. Uma ilustração de 1913, denominada “Quando motoristas sem habilitação estão à solta” (SINGER, 2004, p. 108), mostra uma mulher totalmente confusa na direção de um automóvel, que velozmente passava pelas ruas, expondo ao risco a vida de outras mulheres e de crianças. Exemplos como esse mostram porque muitas vezes a imprensa ilustrada era vista como o reflexo de uma sociedade atravessada pela ansiedade crescente. Contudo, além de funcionar como uma crítica social, havia um interesse comercial por parte da imprensa, ao apresentar as metrópoles tão dramaticamente. À procura de sensações cada vez mais fortes, o público cedia facilmente ao sensacionalismo da imprensa, alimentando esse círculo vicioso ao comprar os jornais diariamente.

A imprensa também foi imprescindível na redefinição do consumo e da independência feminina. Segundo Erika D. Rappaport (2004), as compras foram, até então, rebaixadas a um prazer feminino desperdiçador, imoral e desregrado. Porém, muitos empresários fizeram uso da publicidade e da imprensa para transformar essa mentalidade. Assim, fazer compras passou a ser um prazer legítimo, uma atividade agradável e respeitável. Na modernidade, as compras não eram mais consideradas um trabalho doméstico, mas um momento de prazer. O consumo revestiu-se com a atração do entretenimento, com o incentivo da publicidade e da imprensa. A loja de departamentos tornou-se um dos emblemas da modernidade, funcionando, conforme Sennett (1988), como uma espécie de resposta à fábrica e à lógica mecânica, através da disponibilização de artigos feitos à máquina – em maior quantidade, de forma padronizada e mais rapidamente do que os produtos feitos à mão.

Uma das pioneiras em Paris, a loja de departamentos *Bon Marché*, aberta por Aristide Boucicault, em 1852, introduziu três ideias inéditas: a disponibilização de um grande volume de mercadorias com uma pequena margem de lucro em cada item; preços fixos e claramente marcados nas mercadorias; e uma maior liberdade de movimento dos consumidores dentro da loja, a partir do princípio de que qualquer pessoa poderia entrar e sair da loja sem sentir a obrigação de comprar algo. Como esclarece Sennett, até então, a prática de olhar mercadorias sem

a intenção de comprar pertencia às feiras livres, e não ao interior de uma loja. As inovações trazidas pela *Bon Marché* incentivaram os indivíduos a gastarem mais tempo com a atividade do consumo, perdendo-se por entre o imenso volume de mercadorias.

A inauguração da loja de departamentos Selfridge em Londres, em 1909, também se tornou um marco. O evento foi manchete no *Daily Express*, que atribuiu àquele episódio o despotar de uma “nova era de compras”. O empresário Harry Gordon Selfridge introduziu várias inovações no comércio, transformando definitivamente o ato de compras em um evento social e cultural. O empresário foi o primeiro a construir um restaurante em loja de departamentos e a reservar um andar específico para as ofertas. Além disso, ele também investiu no visual da loja, transformando a vitrine em um verdadeiro espetáculo. Selfridge acreditava que o conforto, o entretenimento e a publicidade ostensiva seriam fundamentais para atrair seus clientes. Dessa forma, a mercadoria era revestida de significados que iam muito além de sua utilidade. Todos esses recursos acabavam habituando os consumidores a sair da loja com mercadorias que eles não teriam ido procurar. Essa psicologia do consumo vincula-se ao “fetichismo das mercadorias”, chamando a atenção para o fato de que os produtos eram consumidos de acordo com seu valor como objetos de status ou em associação com a personalidade do comprador, e não por seu valor de uso.

Além do prazer de fazer compras, as lojas ofereciam um verdadeiro atrativo visual, através das vitrines luxuosamente enfeitadas, das decorações internas e dos anúncios, fascinando os consumidores, que se comportavam como espectadores silenciosos, extasiados diante de tais belezas. O ato de fazer compras funcionou como um estímulo a todos os sentidos. Afora os atrativos visuais, o odor das comidas e das peças de roupas novas das lojas aguçava o olfato dos clientes; a sensação dos tecidos finos das cortinas e dos tapetes que cobriam toda a loja estimulava a tatilidade, que também era desfrutada com prazer; e a música ao vivo, em alguns departamentos, tornava a experiência auditiva inebriante.

Ademais, não raras vezes, as lojas também significavam a possibilidade de encontros amorosos. Outras vezes eram cenário para passeios em família e reuniões de negócio, reunindo homens e mulheres, famílias inteiras em um mesmo espaço físico, esbarrando-se entre um passo e outro. Em um de seus anúncios, Selfridge apresentou a ilustração de um casal vestido elegantemente, tomando um chá. A imagem foi acompanhada do slogan “compras sem pressa”, com o intuito de reforçar a ideia do consumo como algo prazeroso. A Selfridge disponibilizava, ainda, diversos serviços gratuitos para tornar a experiência das compras ainda mais agradável. Havia costureiras disponíveis para pregar botões que pudessem se perder em um dia tumultuado

de compras, além de espaços de leitura e de descanso para os clientes fazerem uso na hora da sesta.

Os atrativos sensoriais não eram exclusividade das lojas. Ao longo das ruas e das galerias, o homem moderno era constantemente fisgado por diversos outros mecanismos. Como produto de persuasão, os cartazes também exerceram grande impacto na transfiguração da cidade moderna, contribuindo para a expansão da indústria do entretenimento, favorecendo o estímulo aos sentidos, através da sedução e do apelo sexual – por meio da exibição de mulheres seminuas -, e funcionando, ainda, como moldura do espaço urbano, na medida em que passaram a orientar o olhar e a movimentação do homem, reafirmando o papel dos consumidores como espectadores. Dispostos por todos os ambientes externos, os cartazes denunciavam o grande investimento em publicidade, divulgando produtos alimentícios, serviços e, principalmente, eventos culturais e casas de show.

Alguns críticos da época chegaram a considerar a função e o fascínio exercido pelos cartazes como uma espécie de “política da atenção”, comparando-os com prostitutas, pois, como uma mulher da rua, eles faziam de tudo para chamar a atenção das pessoas, abordando os transeuntes sem nenhum pudor, investindo em seus elementos sedutores. Várias exposições chegaram a ser organizadas na época para retratar a história da publicidade, transformando tal meio de comunicação em uma espécie de expressão artística. O cartaz se tornou artigo de muitos colecionadores, que orgulhosamente espalhavam nas paredes de suas casas os exemplares retirados das ruas, utilizando-os como objetos de decoração. Aos poucos, os cartazes se transformaram em uma forte expressão da cultura de massa, conquistando a atenção de inúmeras pessoas simultaneamente, levando sua mensagem a diversos lugares e afirmando-se como uma técnica de persuasão.

Dessa forma, cercado de informações por todos os lados e conduzido pelo movimento acelerado das metrópoles, o homem moderno encontrou-se mergulhado em uma crise contínua da atenção. Um dos grandes dilemas, a partir de então, passou a ser a capacidade de síntese diante da superabundância de informações e de estímulos. Afinal, para sobreviver em um ambiente urbano caoticamente fragmentado, acelerado e repleto de estímulos, era preciso estar atento a tudo e, ao mesmo tempo, selecionar aquilo que fosse de maior interesse, o essencial diante da diversidade e multiplicidade de informações. Nesse contexto, o historiador da arte Jonathan Crary elegeu a “atenção” como um dos principais problemas da vida moderna. Observemos como ele apresenta esta questão:

Foi também no fim do século XIX, nas ciências humanas e, em particular, no campo nascente da psicologia científica, que o problema da atenção tornou-se uma questão fundamental. A centralidade deste problema estava diretamente ligada ao surgimento de um campo social, urbano, psíquico e industrial cada vez mais saturado de informações sensoriais. A desatenção, em especial no contexto das novas formas de produção industrializada, começou a ser vista como um perigo e um problema sério (...) (CRARY, 2004, p. 68).

As preocupações no campo das ciências humanas e da psicologia científica a respeito do “problema da atenção” tiveram início no fim da década de 1870 e estavam diretamente relacionadas ao novo status do sujeito perceptivo. As pesquisas sobre esse fenômeno acabaram sugerindo respostas importantes para a problemática da experiência da temporalidade e da construção subjetiva na sociedade moderna. Nesse sentido, as análises realizadas por Crary sobre a relação entre a tecnologia e o tempo, bem como seu gesto metodológico, podem fornecer grandes contribuições para nosso trabalho e tornam-se fundamentais para se compreender a lógica moderna, de modo especial, o regime de sensorialidade predominante, a força da subjetividade na produção do conhecimento, bem como a relação do homem com a tecnologia e com o tempo.

O estudo da atenção priorizou racionalizar este processo, através de métodos quantitativos, utilizando o instrumental científico da psicofísica. Nesse sentido, os cientistas buscavam entender problemas tais como, por exemplo, a quantos eventos ou objetos uma pessoa pode prestar atenção ao mesmo tempo e por quanto tempo, ou se a atenção é um ato automático ou voluntário. O observador era caracterizado não só em relação à atenção, àquilo que ele é capaz de perceber ou decide perceber, mas também àquilo que ele não percebe, à distração ou desatenção. Nessa perspectiva, a atenção e a desatenção não são considerados estados diferentes, mas que existem simultaneamente, na medida em que a atenção se manifesta como um processo dinâmico que pode se intensificar ou diminuir, a partir de determinadas variáveis. Há uma espécie de concordância entre os cientistas sobre a existência de duas formas de atenção: uma consciente ou voluntária e outra automática ou passiva.

Jonathan Crary (1992) dedicou-se ao estudo da atenção, tendo como base a mudança fundamental que ocorrera, na modernidade, na relação do sujeito com o campo do visível. De acordo com o autor, por volta de 1820 e 1830, determinados fatos e forças induziram à abstração progressiva da visão, produzindo um novo tipo de observador no século XIX, radicalmente diferente daquele dominante nos séculos XVII e XVIII. No livro *Techniques of the Observer*, Crary demonstra de que forma a presença do corpo e as formas de poder discursivo e institucional redefiniram o estatuto do sujeito observador.

O percurso realizado por Crary se dá através da análise de certos dispositivos óticos. Seu objetivo é estudá-los não em função dos modelos de representação que eles implicam, nem como

objetos materiais, mas como instrumentos de conhecimento e de poder que operam diretamente no corpo do indivíduo. Crary propõe a câmera escura como paradigma do estatuto dominante do observador nos séculos XVII e XVIII, e discute o século XIX a partir de vários instrumentos óticos, entendendo que a tecnologia está sempre ligada a diversas forças sociais. De fato, como afirma Gilles Deleuze (2005), antes de serem técnicas, as máquinas são sociais.

Como vimos até aqui, a convergência de novos espaços urbanos e das funções econômicas e simbólicas das imagens e dos produtos, as tecnologias emergentes, os novos formatos de linguagem e de redes de comunicação proporcionaram uma reconfiguração da experiência sensorial na modernidade. A mudança nas técnicas de circulação, de produção e de consumo passaram a exigir um novo tipo de sujeito no século XIX. O que Crary sustenta é que o observador no século XIX passou por um processo de modernização e que esse processo coincidiu com o esgotamento dos modelos clássicos de visão.

A câmera escura se manteve por mais de 200 anos como modelo de explanação da visão humana. Seu processo é relativamente simples: a passagem da luz por um pequeno orifício em direção a um interior fechado e escuro (quarto, caixa) produz uma imagem invertida na superfície oposta ao orifício. Durante muito tempo o modelo da câmera escura foi utilizado para representar a relação entre o sujeito observador e o mundo exterior, estabelecendo uma certa analogia com a maneira com que o indivíduo lidava com o conhecimento sobre o mundo. O modelo da câmera escura reproduzia ou sustentava a ideia de que os dispositivos óticos e o observador eram duas entidades distintas, que existiam e funcionavam de forma independente, separando a visão do corpo físico do observador, ou seja, revelando o ato da visão como um processo independente do corpo físico do sujeito. Nessa perspectiva, o mundo exterior era conhecido através de uma análise mental, desconsiderando-se totalmente o exame sensório direto dos objetos “reais”.

Sendo assim, vários pesquisadores, como Descartes, chegaram a comparar a câmera escura ao olho humano, concebendo a visão como um processo idealmente objetivo. Tal entendimento se inscreve em uma tradição cartesiana, na qual o mundo se apresenta como um conjunto de verdades encerradas em si mesmas, objetivas, definidas, que só podem ser conhecidas ou apreendidas pelo homem por meio de um processo de racionalização, sem a interferência das “ilusões” sensoriais. Assim como na câmera escura, o conhecimento (raios de luz) entraria na mente (interior) e se revelaria como verdade. O conhecimento era entendido, portanto, como um reflexo do mundo real, que se processava através de um mecanismo de transparência, análogo à câmeras escura.

Contudo, no início do século XIX, inúmeros fatores implicaram a dissociação entre o conteúdo da visão e o objeto do mundo e, aos poucos, a noção de que o próprio corpo produz

fenômenos visuais independentemente de um correlato externo foi-se tornando hegemônica. Em outras palavras, a visão passou a ser considerada suscetível de ser afetada por sensações que não possuem necessariamente ligação com um referente, o que dá abertura a novas verdades sobre as capacidades do sujeito na construção do mundo e torna possível a “fabricação” do real. Segundo Crary (1992, p. 70), “neste momento a visão escapa da ordem do modelo da câmera escura e se torna alojada em outros aparatos, com a psicologia instável e a temporalidade do corpo humano”¹⁵.

No século XIX, inicia-se um processo de autonomização e especialização dos sentidos, apoiados na visão, que passa a ser concebida como um processo realizado por um corpo dinâmico e vivo. Assim, a subjetividade corpórea do observador – suas particularidades fisiológicas e psicológicas – torna-se determinante no processo de percepção, que agora envolve os domínios psicológicos, fisiológicos e biológicos. A percepção visual, como exemplifica Crary (1992), torna-se inseparável dos movimentos musculares do olho e do esforço físico envolvido em focar um objeto ou em simplesmente manter o olho aberto. Assim, no início do século XIX, há uma insistência no fato de que a formação da representação está atrelada a uma construção subjetiva. A câmera escura não é mais concebida como sinônimo de produção da verdade.

Nesse momento, há, igualmente, uma transformação no regime de visualidade: se até o século XVIII ele era marcado por um modelo ótico regido pela mecânica, no século XIX há a predominância de um modelo fisiológico, no qual a imagem é criada no (e pelo) corpo do observador. O indivíduo torna-se o próprio objeto do conhecimento e o corpo passa a se apresentar como um importante objeto de investigação. Um dos estudos inaugurais sobre este tema foi desenvolvido por Johann Wolfgang Von Goethe, no livro *Teoria das Cores*. Ao investigar o tempo de fixação das imagens na retina, o pensador inaugurou os estudos sobre a pós-imagem e a persistência retiniana. A doutrina de Goethe sobre as cores foi publicada em 1810, após vinte anos de pesquisas, e contrapôs-se à teoria óptica de Isaac Newton, segundo a qual a cor deveria ser interpretada apenas como fenômeno físico.

Questionando os experimentos de Newton e sua visão objetiva do mundo, Goethe considerou que a percepção dos objetos – das cores, por exemplo – envolve processos químicos, físicos e também fisiológicos, e, por isso, também depende da produção ativa de um corpo. Se o processo perceptivo nos séculos XVII e XVIII foi marcado pela transparência, no século XIX há, para Goethe, a predominância de uma opacidade, pois a presença do corpo implica a interferência de uma densidade carnal. Nesse contexto, a visão e a percepção deixam de ser transparentes e

¹⁵ Minha tradução.

tornam-se processos opacos, dependentes de um sistema complexo de sentidos. Dando continuidade aos estudos de Goethe, Arthur Schopenhauer defendeu que as cores são exclusivamente fisiológicas, dizendo respeito única e exclusivamente ao corpo do observador, negando a ideia de um observador apto a receber passivamente as sensações. Ao contrário, ele colocou o sujeito como lugar da produção da sensação, radicalizando a capacidade orgânica da retina. Em sua passagem a respeito das cores, Schopenhauer descreve que

uma prova a mais da natureza subjetiva da cor, ou seja, do fato de ela ser uma função do próprio olho e, assim, pertencer diretamente a ele e só secundária e indiretamente aos objetos, nos é dada a princípio pelo *daguerreótipo* que em seu caminho puramente objetivo reproduz todo o aspecto visível de um corpo, excetuando a cor. Uma outra prova ainda mais contundente nos é dada por pessoas raras, mas por vezes encontradas, que não veem a cor e cuja retina carece da capacidade para dividir qualitativamente a sua atividade. Elas veem, portanto, apenas as gradações do claro e do escuro; por conseguinte, o mundo se apresenta a elas como uma imagem pintada ou uma gravura em cobre ou um *daguerreótipo*: ele aparece privado do verdadeiro estímulo que para nós o acréscimo da cor lhe concede. (SCHOPENHAUER, 2003, p. 112).

Tal contexto de combate às ideias newtonianas abriu um novo campo de estudos: a fisiologia ótica, que passou a dedicar-se ao exame das especificidades do olho e de suas capacidades sensoriais. Essa nova modalidade de pensamento inaugurou o que Hans Ulrich Gumbrecht chama de “observador de segunda ordem” – aquele que se observa enquanto observa o mundo. Gumbrecht (1998, p. 13) defende que,

ao se observar no ato de observação, em primeiro lugar, um observador de segunda ordem torna-se inevitavelmente consciente de sua constituição corpórea – do corpo humano em geral, do sexo e de seu corpo individual – como uma condição complexa de sua própria percepção do mundo.

Tal observador toma consciência de que o conhecimento se torna dependente do seu ponto de vista e de seu aparato sensorio. Nesse sentido, o paradigma dicotômico *sujeito versus objeto* – que se constitui pela oposição entre o homem concebendo a si mesmo como sujeito de observação e o mundo, inclusive o corpo, como pura matéria, como realidade, como objeto das observações do mundo – perde sua força.

A esse processo Michel Foucault chamou de “crise da representabilidade”, pois, nesse caso, cada fenômeno seria capaz de produzir inúmeras percepções, formas de experiências e de representações que estariam sujeitas à constituição do próprio indivíduo, uma vez que sua materialidade influenciaria o processo de percepção. Então, não haveria uma equivalência entre imagens a um determinado objeto no mundo, ou entre uma representação na mente e algo que pertencesse à “realidade”. Para Foucault, os novos modelos de subjetividade emergentes na modernidade do século XIX são inseparáveis da maneira com que dispersos mecanismos de poder

agem sobre o corpo. Para ressaltar de que forma o sujeito se torna objeto de observação, ele utiliza o modelo do panóptico, descrevendo, detalhadamente, as diferentes técnicas disciplinares a que os indivíduos estavam sujeitos, como veremos mais adiante.

O que se torna mais importante notar, nesse momento, é que a mudança na percepção implica, necessariamente, uma mudança na temporalidade. Com efeito, vários autores – Henri Bergson, por exemplo – definem a percepção como um processo que se dá no tempo, em um fluxo de temporalidade. Para esse entendimento foram fundamentais os estudos realizados sobre a pós-imagem no século XIX. Além de demonstrar que a percepção sensorial independe de uma ligação com um referente externo, ou seja, que pode haver a presença de sensação na ausência de um estímulo, os trabalhos empíricos realizados com a pós-imagem revelaram que a temporalidade se consolida como um componente inescapável da observação. As investigações de Goethe, por exemplo, confirmaram que a maioria dos fenômenos visuais envolve um desenrolar ao longo do tempo, uma intensidade e uma duração retiniana.

A ideia de um tempo atrelado à percepção também marcou as pesquisas de Jan Purkinje. Considerando o olho um campo de informação, ele se preocupava, por exemplo, com o tempo que o olho gasta para ficar fatigado, media quanto tempo leva a dilatação e a contração da pupila e qual a intensidade da força dos movimentos do olho. O estudo experimental de pós-imagem levou à invenção de vários dispositivos óticos e de técnicas de visão e de observação, por volta de 1820. Apesar de terem sido direcionados à observação científica, muitos desses dispositivos óticos tornaram-se, aos poucos, formas de entretenimento popular. O importante é que, através deles, foi possível compreender que a percepção não é instantânea; ou seja, que ela implica uma duração.

Inegavelmente, o taumatrópio tornou mais clara a ideia de persistência retiniana. O dispositivo consiste em um pequeno disco circular, com desenhos em cada um de seus lados, preso por uma corda que permite que ele seja girado com as mãos. Se o disco trazer em uma de suas faces um passarinho e, na outra, uma gaiola, como exemplifica Crary, quando girado, o movimento produz a aparência de que o passarinho está dentro da gaiola. O que acontece é que a impressão realizada na retina pela imagem do desenho de um lado do disco não é apagada antes que o outro desenho seja apresentado ao olho. Como consequência desse movimento, o olho acaba vendo os dois lados do disco de uma só vez, fundindo duas imagens em uma só.

Além desse, outros aparatos ajudaram a desenvolver tais estudos, como o fenaquitiscópio, o estroboscópio, o zootrópio, o diorama e o caleidoscópio – alguns voltados para apenas um observador, outros possíveis de serem utilizados por vários espectadores simultaneamente. Independentemente das diferentes técnicas e das particularidades de funcionamento, cada um desses aparelhos demonstrou claramente a relação que há entre percepção e tempo. A partir de

então, a temporalidade se tornou um elemento fundamental da cognição e da percepção, além de um componente essencial da técnica. Sobretudo, as inovações técnicas nos sistemas econômicos, de comunicação e de transporte na modernidade favoreceram a emergência de uma nova experiência temporal, marcada pela instantaneidade e a intensidade dos choques sensoriais. De fato, enfatiza Umberto Galimberti,

toda civilização é definida pela experiência que faz do tempo, uma experiência que oferece o horizonte a partir do qual torna-se compreensível o modo de pensar e o sentido do agir dessa determinada civilização. Pela mesma razão, toda passagem de civilização comporta uma mudança fundamental na intuição do tempo, pela qual o tempo pode ser pensado como esse fundo simbólico a partir do qual toda civilização se torna compreensível (2006, p. 571).

Nesse sentido, as mudanças nos modos de percepção e no próprio estatuto do observador inauguraram, no século XIX, a concepção de um tempo concebido como agente de mudança, como um processo linear, contínuo e evolutivo. As tecnologias foram encaradas como uma força transformadora que poderia levar a sociedade a um progresso. A construção do tempo na modernidade estava baseada na ideia de um futuro aberto para o qual ela se dirigia a partir do presente. Logo, a ação no presente seria determinante para a formação do futuro. Para Gumbrecht (1998), esse processo gerou a impressão de um curso histórico que é determinado por uma espécie de “linha do tempo”, organizada pela sequência de fatos e de épocas, em um passado que é empurrado para trás e um presente que se escorre para o futuro, prevalecendo um sentimento de expectativa, de progresso, de evolução. Opondo-se ao passado, o futuro se tornou a esperança de algo melhor, a possibilidade de libertação, de mudança e de inovação, por meio das ações realizadas no presente. Essa trajetória foi marcada por inúmeras técnicas de disciplina e de regulação para garantir, como diria Foucault, “um bom emprego do tempo”.

2.2. DISCIPLINA E O TEMPO COMO FORÇA PRODUTIVA

Os estudos de Michel Foucault (2007a) assinalam que o sistema de produção industrial, marcado pela propriedade privada e pelo lucro, foi baseado em um severo regime de vigilância e de disciplinamento, com o objetivo de extrair dos corpos o máximo de tempo e de forças. Se, no modelo capitalista, o valor de toda mercadoria é medido pelo tempo de trabalho socialmente necessário à sua produção, é fundamental a constituição de um tempo integralmente útil. Foucault compreende que as técnicas disciplinares são justamente os métodos possíveis de “fabricar” indivíduos úteis, dóceis, maleáveis, que podem ser treinados através da regulação do tempo, dos

corpos, dos comportamentos. Mais do que ser utilizado e manipulado, um corpo dócil é aquele que pode ser aperfeiçoado.

Embora em outros momentos da história tenham existido diferentes formas de se tentar “disciplinar” os corpos, como nas práticas ascéticas da antiguidade, o contexto geral da modernidade, sobretudo no que se refere a seus avanços técnicos, forneceu as bases para que tais processos fossem intensificados e se tornassem fórmulas gerais de dominação a partir do século XVIII. É importante frisar, no entanto, que as ascetes clássicas greco-romanas eram práticas de liberdade que possuíam dimensões políticas e morais, uma vez que, para governar os outros, era preciso, antes de qualquer coisa, governar a si mesmo. A meta era estar apto para conviver com o outro, ser capaz de viver uma vida pública, privilegiando a ação e a interação com os outros. A prática da ascese tinha, portanto, uma função política e se apresentava como uma maneira de se constituírem formas alternativas de subjetividade e de sociabilidade, um desafio aos modos de existência prescritos, uma espécie de resistência cultural. Já a ascese cristã possuía uma dimensão espiritual, e seu discurso concentrava-se na obrigação de conhecer-se, na descoberta da essência do “eu”. A gula, por exemplo, era concebida como uma falta de domínio do corpo e do espírito; no entanto, através do jejum (ascese corporal), o indivíduo era capaz de garantir o equilíbrio da alma (ascese espiritual). Por isso, os ascetas eram personalidades públicas respeitadas e frequentemente imitadas.

Já as técnicas disciplinares que Foucault discute, oriundas do contexto da modernidade, são baseadas em uma política das coerções, que, através do trabalho sobre o corpo, o cálculo de seus elementos, de seus gestos e de seus comportamentos, visa a aumentar suas habilidades. Na sociedade disciplinar, o interesse está voltado para o corpo humano em suas capacidades sensíveis e produtivas, tendo sempre como propósito a maior eficácia de seus movimentos, em menor tempo possível. No modelo disciplinar, a coerção dos indivíduos acontece de forma ininterrupta, estando voltada mais para o desenvolvimento da atividade desempenhada do que para seu resultado. Esse processo é garantido por meio do esquadramento do tempo, do espaço e dos movimentos e pelo emprego de máquinas. Uma das principais técnicas de regulação do tempo se dá através do controle do horário, observando ciclos de repetição, como exemplifica Foucault (2007a, p. 128): “no começo do século XIX, serão propostos para a escola mútua horários como o seguinte: 8,45 entrada do monitor, 8,52 chamada do monitor, 8,56 entrada das crianças e oração, 9 horas entrada nos bancos, 9,04 primeira lousa, 9,08 fim do ditado, 9,12 segunda lousa, etc”.

A divisão do tempo nas escolas tornou-se cada vez mais esmiuçada com o intuito de disciplinar os corpos, aperfeiçoando as habilidades dos alunos e desenvolvendo sua produção de saber. Até mesmo a postura na cadeira, o tempo para sentar ou para fazer filas passa a ser

cronometrado. Cada atividade é minuciosamente controlada, evitando-se, assim, qualquer coisa que possa distrair os alunos ou interferir no processo de aprendizagem. Além dos colégios, o rigor do tempo industrial também se fazia presente nos hospitais, no exército, nas oficinas e, sobretudo, nas fábricas. O comportamento humano submeteu-se a uma espécie de esquema “anátomo-cronológico”, no qual cada ato era decomposto em seus elementos, toda posição do corpo, dos membros e das articulações era cuidadosamente definida e fiscalizada em seus movimentos e duração. O tempo estava impregnado no corpo, assim como os mecanismos de poder.

É importante enfatizar que as técnicas disciplinares não visavam apenas ao controle ou à imposição de gestos, mas a uma melhor organização e desempenho dos mesmos para garantir maior eficácia e rapidez. O bom emprego do corpo dependia de um “bom emprego do tempo”. Assim, era preciso eliminar da cadeia produtiva tudo aquilo que pudesse ser inútil, estar ocioso ou provocar “distração”. Na concepção de Foucault, a disciplina dos séculos XVIII e XIX volta-se para a produção, tendendo a maximizar aptidões individuais, rendimentos e lucros, baseada no princípio de uma utilização sempre crescente do tempo, pois “importa extrair do tempo sempre mais instantes disponíveis e de cada instante sempre mais forças úteis” (FOUCAULT, 2007a, p. 131).

Nesse sentido, o máximo de rapidez torna-se o pressuposto para o máximo de eficiência. A decomposição do tempo da ação, através de gestos cronometrados, bem como o emprego de tecnologias mecânicas, visavam a acelerar o processo produtivo, diminuindo a perda de tempo que existia na passagem de uma operação a outra. O corpo tornava-se alvo dos mecanismos de poder, oferecendo-se, ao mesmo tempo, como novo campo de investigação para novos saberes. As técnicas disciplinares dirigiam-se a um corpo individual, trabalhando-o detalhadamente para torná-lo sempre ativo, funcionando de maneira semelhante às máquinas, com gestos e comportamentos rígidos, sincronizados e repetitivos, movidos pelo som do “tic-tac” dos relógios.

As fábricas eram locais apropriados para se atestar o funcionamento das técnicas disciplinares. Nelas, os operários estavam ininterruptamente submetidos a uma vigilância que considerava a atividade de cada indivíduo, seu conhecimento técnico, sua desenvoltura com as máquinas, sua rapidez na execução das tarefas e seu comportamento. A vigilância e o poder eram exercidos sobre os homens por meio do controle do tempo e de uma rígida disciplina dos movimentos. As portas da fábrica, por exemplo, só se abriam com o soar da sirene, que anunciava o início do período de trabalho. Naquele momento, os operários entravam e se direcionavam imediatamente para seus postos. Logo em seguida, as portas eram fechadas novamente e assim permaneciam até o fim do expediente. Depois disso, a ninguém era dado o direito de entrar ou de sair. Trancados naquele universo minuciosamente regulado, durante determinadas horas, os

operários eram forçados a retirar o máximo de eficácia possível de seu trabalho, sendo constantemente fiscalizados e, se necessário, punidos.

Não só nas fábricas, mas também nas escolas e nos exércitos imperava o que Foucault chamou de “micropenalidade do tempo”. Com efeito, atrasos, ausências e interrupções das tarefas eram categoricamente proibidos e estavam sujeitos a diversas punições, tais como castigo físico, prisões ligeiras e humilhações. Era terminantemente proibido conversar durante o trabalho, divertir os companheiros com gestos ou brincadeiras; enfim, não era permitido nada que pudesse distrair ou tornar o operário “desatento” em seu momento de atividade, pois isso significava perda de tempo no processo produtivo.

De forma geral, a ideia de “atenção”, entre os séculos XVIII e XIX, era considerada parte de uma adaptação mecânica do organismo aos novos ambientes. Como destaca Jonathan Crary (1999), os estudos da atenção neste período focavam sua origem em respostas perceptivas involuntárias e indistintas. Por meio de regras rígidas e minuciosamente cronometradas pelo relógio, os indivíduos tinham seus corpos adestrados de modo a desenvolver determinadas atividades de forma repetitiva e padronizada, através de movimentos corporais irrefletidos e de uma atenção automática.

A “atenção”, neste contexto, era concebida em termos de resposta aos estímulos produzidos pelas máquinas e como determinação quantitativa de capacidades sensoriais na percepção dos indivíduos. O gerenciamento da atenção nas sociedades modernas tinha a finalidade de definir as ações do indivíduo nos espaços de modo a maximizar sua produtividade. Nesse sentido, as posturas incorretas do corpo, a falta de zelo e a negligência durante as atividades eram motivo para ações coercitivas. O corpo era, portanto, submetido a uma disciplina rígida de movimentos repetitivos e sequenciais, que o tornava semelhante a uma máquina.

Além de estabelecer critérios rigorosos para o uso do tempo, as técnicas disciplinares preocupavam-se em distribuir os indivíduos no espaço de forma a explorar ao máximo suas potencialidades. A técnica do confinamento, ou seja, a determinação de um local específico e fechado, era utilizada para garantir a regulação dos corpos, como nas prisões, nos colégios internos e nos quartéis. Em outras situações, o controle do espaço era garantido por meio da técnica do quadriculamento, que determinava uma posição específica para cada indivíduo, não apenas com o objetivo de vigiar o comportamento de cada um deles, mas também para monitorar suas qualidades, construindo-se um saber individualizado. Outra técnica utilizada era a regra das localizações funcionais. Tal processo era claramente identificado nos hospitais, como descreve Foucault:

As distribuições da vigilância fiscal e econômica precedem as técnicas de observação médica: localização dos medicamentos em caixas fechadas, registro de sua utilização; um pouco mais tarde, é estabelecido um sistema para verificar o número real de doentes, sua identidade, as unidades de onde procedem; depois regulamentam-se suas idas e vindas, são obrigados a ficar em suas salas; a cada leito é preso o nome de quem se encontra nele; todo indivíduo tratado é inscrito num registro que o médico deve consultar durante a visita; mais tarde virão o isolamento dos contagiosos, os leitos separados (FOUCAULT, 2007a, p. 124).

Analogamente, o método se aplicava às fábricas, também segmentadas em conformidade com diversos tipos de operações, organizando cada uma das etapas da produção em grupos separados. Em *Vigiar e Punir*, Foucault narra o funcionamento de tal processo:

A produção se divide e o processo de trabalho se articula por um lado segundo suas fases, estágios ou operações elementares, e por outro, segundo os indivíduos que o efetuam, os corpos singulares que a ele são aplicados: cada variável dessa força – vigor, rapidez, habilidade, constância – pode ser observada, portanto caracterizada, apreciada, contabilizada e transmitida a quem é o agente particular dela (...). A força de trabalho pode ser analisada em unidades individuais (...). Encontramos no nascimento da grande indústria a decomposição individualizante da força de trabalho (FOUCAULT, 2007a, p. 124).

O espaço escolar também foi submetido a uma divisão serial. Cada aluno possuía seu lugar determinado, de acordo com diferentes fatores, como o rendimento nas atividades e a agilidade no processo de aprendizagem. A própria dinâmica do ensino obedecia a uma sequência temporal e espacial. Dessa forma, os alunos ocupavam salas diferentes, constituindo turmas separadas por idade e por nível de conhecimento. As etapas do ensino eram realizadas respeitando a sequência das séries, que eram distribuídas segundo a sucessão dos anos. O conteúdo transmitido era testado por meio de exames rigorosos que permitiam não só qualificar e classificar, mas, inclusive, punir. Além de manifestar o seu poder, através das provas e de testes práticos, o mestre era capaz de levantar dados sobre seus alunos de forma individualizada. Com efeito, Foucault defende com insistência que o poder implica necessariamente um saber, e vice-versa.

O poder é tradicionalmente e em geral identificado por sua manifestação visível – centrado em uma determinada pessoa ou em uma instituição específica. O poder disciplinar, o entanto, deve ser caracterizado como uma força invisível e descentralizada. As técnicas disciplinares, porém, formatam um poder que impõe um princípio de visibilidade obrigatória àqueles que a ele estão submetidos. Nessa perspectiva, o funcionamento do poder depende de um estado consciente e permanente de visibilidade, pois “é o fato de ser visto sem cessar, de sempre poder ser visto, que mantém sujeito o indivíduo disciplinar” (FOUCAULT, 2007a, p. 156). Técnicas disciplinares como as bancadas para a mesa dos inspetores em sala de aula e as meias-

portas nos banheiros servem para exemplificar como o poder vigilante se apropria de dispositivos arquitetônicos discretos, que muitas vezes passam despercebidos. As meias-portas nos banheiros, por exemplo, permitiam que o vigia observasse a cabeça e as pernas dos alunos, sem que esses percebessem que estavam sendo vigiados, o que não quer dizer que tal vigilância já não estivesse internalizada.

O princípio do poder vigilante disciplinar tem como modelo o Panóptico, proposto por Jeremy Bentham. Tal composição arquitetônica foi desenhada para funcionar como centro penitenciário, mas foi apropriada por outras instituições que tinham como base a vigilância disciplinar, tais como hospitais, manicômios, fábricas e escolas. A estrutura do Panóptico é formada pela construção de um prédio em formato de um anel, trazendo em seu centro uma torre vazada com grandes janelas. A construção periférica é dividida em celas, que, por sua vez, possuem duas janelas: uma voltada para o interior do anel e outra para seu exterior. Os muros laterais entre as celas não permitem que os prisioneiros (alunos, operários, loucos) tenham contato entre si. Nesse formato, um vigia presente na torre central é capaz de observar todos que estão nas celas, de forma individualizada, sem que aqueles percebam que estão sendo vigiados. O importante é que o prisioneiro (ou qualquer tipo de indivíduo que esteja sob a vigilância disciplinar) saiba que está sendo vigiado, mesmo que não o esteja sendo de forma efetiva.

Similarmente, o modelo do Panóptico que pode ser assim equacionado: ver sem ser visto e ser visto sem ver, pode ser reproduzido nos locais e nas circunstâncias nas quais o poder se manifesta, encontrando-se nas escolas, nos hospitais, nas fábricas e nas prisões. A distribuição dos corpos no espaço de forma individualizada e esquadrihada permite uma organização hierárquica do poder, mostrando que não é necessário recorrer à força para garantir o bom comportamento do indivíduo, seja ele um doente, um aluno, um trabalhador ou um presidiário. As técnicas disciplinares proporcionaram a existência de um poder incorpóreo e ao mesmo tempo onipresente. Na vigilância hierarquizada, o poder não está em uma determinada coisa ou em uma pessoa, não se transfere como uma propriedade, não possui uma essência, apresentando características que possam ser descritas de forma universal. Na visão de Foucault, o poder disciplinar é uma prática social constituída historicamente que se manifesta no controle minucioso do corpo, de seus comportamentos, gestos, discursos, hábitos e atitudes. Para ele, o poder disciplinar não tem o Estado como órgão central, porém se apresenta como uma rede de micropoderes, como uma tessitura de mecanismos que a tudo alcança. Dessa forma, para Foucault,

o poder não existe; existem sim práticas ou relações de poder. O que significa dizer que o poder é algo que se exerce, que se efetua, que funciona. E que funciona como uma maquinaria, como uma máquina social que não está situada em um lugar

privilegiado ou exclusivo, mas se dissemina por toda a estrutura social. Não é um objeto, uma coisa, mas uma relação (FOUCAULT, 1982, p. XIV).

Sendo assim, o poder disciplinar está voltado diretamente para o corpo, não com o propósito de reprimir ou de censurar, e sim para controlá-lo em suas ações, utilizando-o ao máximo e estendendo suas potencialidades. Na era industrial, o tempo era concebido como o fator necessário para a evolução, a fim de garantir o avanço material tão caro às sociedades modernas. A experiência de um tempo linear e contínuo que leva a um progresso e aponta para um futuro melhor constituiu uma das principais marcas do *ethos* moderno. Como procuramos mostrar, o poder disciplinar se articula diretamente com o tempo, construindo uma nova maneira de gerenciar e de experimentar a temporalidade no ambiente moderno. Ele fabrica o modelo de indivíduo necessário ao funcionamento da sociedade industrial, capitalista e disciplinar. O poder disciplinante manifesta-se por meio de técnicas, de procedimentos, de uma espécie de “anatomia política do corpo”. Em suma, podemos dizer que a disciplina controla o tempo, produz um saber, organiza o espaço e estabelece uma vigilância permanente, produzindo o sujeito adequado à situação moderna.

A fim de problematizar as questões levantadas até aqui sobre os modelos de percepção e de sensorialidade, dos discursos, comportamentos e práticas sociais da modernidade, partimos agora para a análise de um conjunto de dispositivos que acreditamos traduzir a experiência moderna, sobretudo a lógica temporal própria a esse contexto. Não podemos deixar de associar a formação do sujeito moderno à emergência de certas tecnologias de comunicação que ajudaram a moldar a nova subjetividade, funcionando simultaneamente como uma espécie de resposta às necessidades dos indivíduos em tal conjuntura. Nesse aspecto, as tecnologias de comunicação instantânea possuem uma importância enorme, na medida em que foram fundamentais tanto para a reconfiguração da dimensão espaço-temporal quanto para a criação de novas formas de sociabilidade.

2.3. TECNOLOGIAS ANALÓGICAS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA

Para compreender a relação entre as tecnologias analógicas de comunicação instantânea e a experiência de temporalidade nas sociedades modernas é preciso, antes de tudo, entender o que caracteriza os sistemas analógicos e o que diferencia os dispositivos de comunicação imediata dos demais. Em geral, as tecnologias de comunicação instantânea são entendidas como dispositivos técnicos que possibilitam a comunicação entre pessoas situadas em locais distantes, de forma imediata e simultânea. O conjunto dessas tecnologias representou um ideal de comunicação

indispensável para as novas condições da vida moderna. Até então, as experiências de troca de mensagens, de forma simultânea, entre indivíduos estavam condicionadas a um determinado local e, por isso, dependiam da visão direta entre o comunicador e o receptor. Além disso, tais sistemas dependiam do bom tempo para funcionarem, sendo técnicas de comunicação muito limitadas.

Os primeiros modelos de troca de informações de forma simultânea podem ser representados pelo bater de tambores, sinais de fumaça, pombos-correio, espelhos sinalizadores, sinais com lanternas, tiros de canhões e faróis de fogo. O sistema de semáforos foi uma das formas mais avançadas de comunicação simultânea, até ser substituído pelo telégrafo elétrico. O sistema consistia em um par de grandes braços de madeira, fixados em cima de torres dispostas em cadeia. Cada posição dos braços de madeira sinalizava uma letra do alfabeto. Os sinais enviados por uma torre eram interpretados pelo operador da torre seguinte, que transmitia a mensagem para a torre subsequente, e assim sucessivamente. Dessa forma era possível enviar mensagens a grandes distâncias, em um tempo inferior ao que era necessário para um mensageiro a cavalo. Mesmo assim, emissor e receptor precisavam estar no mesmo campo de visão.

O advento do telégrafo elétrico permitiu que, pela primeira vez, a comunicação instantânea se desse entre pessoas que estivessem em campos de visão diferentes, separadas por milhares de quilômetros de distância. O desenvolvimento de tal dispositivo dependeu, em grande parte, da ampliação dos sistemas de transporte, como as ferrovias e os navios a vapor, com a consequente facilidade de acesso a regiões antes extremamente distantes e inabitadas, e só foi possível com a evolução dos estudos sobre a eletricidade ao longo do século XIX. As descobertas sobre a corrente elétrica (movimento ordenado dos elétrons no interior de um condutor) propiciaram o descobrimento dos princípios que possibilitam a conversão de som ou de luz em ondas eletromagnéticas capazes de serem irradiadas e reconvertidas em som ou em luz.

Os primeiros meios de comunicação que possibilitaram a transmissão de informações de forma instantânea a longas distâncias, como o telégrafo, o telefone, o rádio, e mais tarde a TV, compreendiam sistemas analógicos. De forma bem resumida, um sinal analógico é caracterizado por apresentar uma variação contínua ao longo do tempo. Para se medir uma determinada grandeza física (massa, tensão, corrente elétrica, etc) de forma analógica, por exemplo, é preciso passar por todos os valores compreendidos entre o seu valor mínimo e o seu valor máximo¹⁶. Fica mais simples compreender esse processo quando visualizamos algum instrumento específico, como uma balança de ponteiro. Para medir a massa de um determinado objeto em uma balança

¹⁶ Os conceitos de sistemas e de sinais analógicos e digitais descritos neste estudo foram fornecidos em consulta ao Prof.Dr. Cristiano Fiorilo, docente do curso de graduação em Engenharia de Telecomunicações, do Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora (CES/JF). Sobre esse assunto ver Carvalho (2009) e Nalon (2009).

analógica, o ponteiro inicia no valor mínimo (zero) e vai passando por todos os valores de forma linear (4,199999... / 4,200000... / 4,200001..., etc.), até chegar ao valor máximo daquele objeto, determinando, assim, a sua massa (7kg, por exemplo). Assim, os sinais analógicos variam em função do tempo e, se por algum motivo forem perdidos, precisam começar a ser transmitidos novamente desde o seu início (porque sempre variam entre o seu valor mínimo e o seu valor máximo). A “figura 1” representa graficamente um sinal analógico: observe-se que, entre os seus valores mínimo e máximo, o sinal analógico passa por todos os valores intermediários possíveis (infinitos).

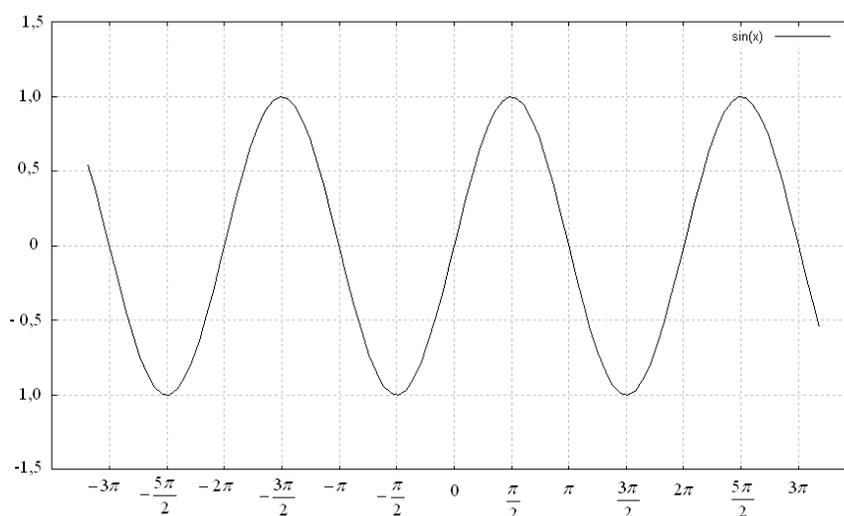


Figura 1

No campo das telecomunicações, os sinais (representações de dados, informações) analógicos são, em geral, gerados por instrumentos mecânicos ou eletromecânicos e são transmitidos por ondas eletromagnéticas através da atmosfera (sem fio) ou de forma guiada (através de fios). Tomemos como exemplo a transmissão de sinais através de um telefone analógico. Ao falarmos próximo ao aparelho telefônico, nossa voz gera uma energia (onda sonora – por variação contínua) que, dentro do aparelho, será transformada em energia elétrica (de forma contínua). A energia elétrica será convertida em ondas eletromagnéticas e estas serão transmitidas de forma guiada (através de fios). Imaginemos agora o receptor daquela mensagem que enviamos por telefone. O aparelho de nosso ouvinte-receptor receberá os sinais propagados pelas ondas eletromagnéticas de forma guiada (por fios) e fará a conversão dos sinais para energia elétrica (de modo contínuo). Tal energia será transformada (também de forma contínua) para ondas sonoras, que serão recebidas e identificadas pelo ouvido humano colocado próximo ao aparelho. Note que

todo o processo de geração e de recepção de sinais analógicos é marcado por se dar de forma contínua, ininterrupta. Essa é a lógica que atravessa todos os sistemas analógicos.

Como a variação contínua acontece em função do tempo, a transmissão de sinais analógicos exige um determinado período de tempo para ocorrer. De qualquer forma, o desenvolvimento das chamadas tecnologias de comunicação instantânea revolucionou as práticas comunicativas, aumentando exponencialmente a velocidade de transmissão das informações. Isso porque a velocidade de transmissão de mensagens tornou-se, se não absolutamente instantânea, aparentemente instantânea. O período de tempo da passagem de energia entre uma extremidade e outra do fio que liga o telégrafo, por exemplo, não é mais do que a milésima parte de um segundo de tempo. Assim, a mensagem transmitida e a recebida parecem ocorrer no mesmo instante de tempo. Além disso, com a eletricidade, pela primeira vez na história a informação se descolou de suportes sólidos, como a pedra e o papiro, tornando-se cada vez menos dependente do espaço físico.

Para John Thompson (2008), uma das principais consequências deste fato foi a desassociação entre o espaço e o tempo, na experiência humana. Ele afirma que o desenvolvimento das tecnologias de telecomunicação, ou seja, da comunicação à distância por meios eletromagnéticos, permitiu que o “transporte” das informações não fosse mais dependente do seu transporte físico, possibilitando a disjunção entre o espaço e o tempo. Até então, tais dimensões eram inseparáveis. Porém, com o advento da telecomunicação, a distância espacial passou a não mais implicar a “extensão” temporal. Segundo Thompson, tempo e espaço começaram a ser vivenciados como dimensões independentes e isso acarretou uma das principais transformações na experiência da temporalidade a partir das sociedades modernas. Zygmunt Bauman (2001) segue a mesma linha de raciocínio, enfatizando que o início da modernidade está atrelado à reconfiguração da dimensão espaço-temporal.

A modernidade começa quando o espaço e o tempo são separados da prática da vida e entre si, e assim podem ser teorizados como categorias distintas e mutuamente independentes da estratégia e da ação; quando deixam de ser, como eram ao longo dos séculos pré-modernos, aspectos entrelaçados e dificilmente distinguíveis da experiência vivida, presos numa estável e aparentemente invulnerável correspondência biunívoca. (BAUMAN, 2001, p. 15).

Como já advertimos, até o início do século XIX, a experiência de simultaneidade pressupunha uma localização específica, uma vez que eventos simultâneos só podiam ser experimentados ao mesmo tempo se ocorressem no mesmo lugar. Portanto, a simultaneidade dependia da localidade. Com o advento das tecnologias de comunicação instantânea, como o telégrafo, o telefone, o rádio e a TV, houve, entretanto, uma separação entre as dimensões espacial

e temporal no processo de simultaneidade. Os indivíduos tornaram-se capazes de agir à distância, influenciando o curso dos acontecimentos, criando novas maneiras de perceber e de experimentar o mundo.

Uma das questões essenciais do século XIX era o empenho em eliminar as “distâncias”. Com o advento das tecnologias de comunicação instantânea, o sentido do tempo (agora) desvinculou-se de um determinado lugar (aqui). Os estudos de Walter Benjamin (1994) sobre a crise da “aura” podem nos auxiliar nessa reflexão. Para o autor, a aura seria o “aqui e agora da obra de arte”; exigiria, portanto, uma relação de vínculo radical entre um determinado tempo (agora) e um espaço específico (aqui), que conferiria à obra de arte sua autenticidade. A obra de arte seria única e autêntica por estar atrelada a uma experiência espaço-temporal singular e irrepetível. Era justamente isso que a distinguiria das demais.

O valor de culto das obras de arte estaria associado a sua singularidade como objeto sagrado e, portanto, absolutamente “distante”, separado de todas as outras experiências, do que era cotidiano e tangível. Segundo Benjamin, a reprodutibilidade técnica teria feito com que o valor de culto das obras fosse substituído por seu valor de exposição. Ao se tornarem mais expostas, elas teriam ficado mais próximas, havendo, portanto, um descompasso na relação intrínseca entre o “aqui e agora”. O desaparecimento da aura estaria, assim, ligado à proximidade absoluta daquilo que antes estava distante por pertencer a uma experiência espaço-temporal singular.

Em seu célebre texto *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (1994) observa que o desejo de tornar as coisas cada vez mais próximas é uma preocupação peculiar às massas modernas. Segundo ele, a necessidade de possuir os objetos, na tentativa de obter conhecimento para alcançar um progresso, era concomitante à tendência de superar o caráter único dos fatos, através de sua reprodutibilidade. A análise que Benjamin faz da crise da aura não deixa de ser uma forma de interpretar as mudanças ocorridas no âmbito da experiência do tempo e do espaço nas sociedades modernas. Embora Benjamin tenha se limitado a fazer referências diretas às tecnologias imagéticas, como a fotografia e o cinema, e tenha focado sua análise nos efeitos da reprodutibilidade técnica, acreditamos que suas reflexões sobre a relação entre “distância” e “proximidade”, indicam, ainda que de forma implícita, a preocupação moderna com as transformações nos âmbitos da espacialidade e da temporalidade.

Com o advento das tecnologias de comunicação instantânea, a ideia sobre o que era distante ou próximo passou a depender cada vez menos do tempo necessário para se percorrer um espaço e cada vez mais das tecnologias a que se tinha acesso. Com a introdução do telefone, por exemplo, muitas pessoas deixaram de escrever cartas e de viajar a negócios, passando a resolver

seus problemas, a autorizar vendas, a comunicar ordens da própria casa ou da sede da indústria. Decisões políticas eram transmitidas instantaneamente pelo rádio para lugares distantes e muitas vezes praticamente inacessíveis, chegando à população de uma só vez.

Os jornais também passaram a receber a maioria de suas notícias por telégrafo e por telefone. Os repórteres puderam transmitir as informações para a redação da rua mesmo, mais próximos dos fatos. Como lembra Herbert Casson (2006), com a chegada do telefone, alguns dos jornalistas de rua nunca iam à redação do jornal. Eles recebiam suas pautas por telefone e seus salários pelo correio. Além disso, com o rádio, a notícia não precisava acompanhar horários fixos, como os jornais, que eram publicados uma só vez ao dia, pois ela podia ser veiculada no momento em que o fato acontecia, a qualquer hora do dia ou da noite.

Além de revolucionar os métodos de captação e de apresentação de notícias, as tecnologias de transmissão imediata exerceram grande influência sobre a linguagem da imprensa. O telégrafo, por exemplo, contribuiu para produzir a estrutura das manchetes (AÇOUGUEIRO MORRE ATROPELADO), na medida em que precisava concentrar a informação em poucas palavras para tornar mais veloz o tempo de transmissão. De modo geral, os dispositivos de comunicação instantânea exigiram um novo modelo de linguagem, mais próximo da fala cotidiana, da conversação face a face, pois, mesmo estando distantes fisicamente, os indivíduos podiam experimentar uma sensação de “presença” do outro, através de elementos como a voz, a respiração, a entonação das palavras e o retorno de informações, o que fez com que tais tecnologias fossem concebidas como mais dialógicas do que todas as outras disponíveis até então, como o livro e o jornal. Além de tornar possível a recepção imediata (ou aparentemente imediata) da informação, os dispositivos de comunicação instantânea possibilitaram o retorno também imediato dos receptores. Os participantes puderam intervir ativamente no fluxo de informação, interferindo no curso da conversa.

As operações militares também foram impactadas pelos sistemas de telecomunicação. Conforme descreveu em detalhes o filósofo francês Paul Virilio (2005), as tecnologias de comunicação instantânea transformaram a logística da percepção militar, trazendo como consequência a falsificação das distâncias, a fragilidade das aparências e a instabilidade das dimensões. Virilio aponta a Primeira Guerra Mundial (1914 a 1918) como o primeiro conflito midiaticizado da história, no qual o enfrentamento físico foi abandonado em benefício do massacre à distância. O uso intensivo da fotografia e do cinema em aviões de reconhecimento aéreo, o serviço das imagens para a representação tática e estratégica dos conflitos e as propagandas dirigidas às populações civis, como forma de persuasão, eram as principais fontes de informação durante a guerra.

À logística das imagens, tanto fotográficas quanto cinematográficas, a guerra acrescentou a logística dos sons, por meio do telégrafo e do rádio, com a transmissão instantânea de informações. Os aviões passaram a ser equipados com telégrafos sem fio, que os mantinham em contato imediato com as bases de comando. Com uma visão privilegiada das situações em terra, a aviação de reconhecimento aéreo passou a ser o principal órgão de percepção do alto comando da guerra. Como o cenário da guerra transformava-se constantemente em razão dos ataques e explosões, as referências desapareciam, tornando os mapas inúteis. Dessa forma, o reconhecimento aéreo tornou-se fundamental para descrever os acontecimentos e bombardeios, indicando os novos locais de combate e transmitindo em tempo real as manobras de guerra. Segundo Virilio (2005, p. 18), os aviões tornaram-se uma “máquina de espiar capaz de dar aos combatentes uma visão perspectiva da ação militar em curso”. Para o pensador, as revoluções técnicas permitiram que os modos de representação desaparecessem, eles próprios, na instantaneidade da informação em tempo real.

Com o desenvolvimento das telecomunicações, as salas de comando não precisavam mais estar próximas dos campos de batalha. Elas concentravam uma infinidade de informações e transmitiam as ordens via telégrafo ou rádio. Assim, durante a Segunda Guerra Mundial (1939 a 1945), Adolf Hitler podia comandar todos os seus generais de sua mesa, na sala de reuniões. De acordo com Virilio, o sistema de comunicação instantânea favoreceu o controle do chefe supremo sobre os seus subordinados, privando-os de suas iniciativas, pois o poder passou a ser exercido diretamente e a autoridade a se afirmar com o mínimo de intermediários. O alcance da visão humana foi ampliado pelas “máquinas de visão” e a representação instantânea causou uma certa confusão entre a realidade e a representação midiática.

Virilio (1996, p. 39) defende que, com a aceleração proporcionada pelo motor, há “uma confusão mental do próximo e do distante, do presente e do futuro, do real e do irreal”. Nesse sentido, ele aponta que a questão passa a ser não mais a que distância a realidade transmitida se encontra, mas a qual velocidade ela se anuncia. Para Virilio, as ferramentas de percepção, sobretudo as de comunicação instantânea, produzem um “efeito de encolhimento” na dimensão do universo, falsificando as aparências, isto é, nossa capacidade de distinguir entre o real e as imagens que dele produzimos. O filósofo francês defende que a transmissão instantânea abole a distinção clássica entre o interno e o externo, em benefício de uma “hipercentralidade”, a do tempo de um tempo “presente”:

Se antes, *estar presente era estar próximo*, fisicamente próximo do outro, em um face-a-face, um frente-a-frente em que o diálogo se torna possível através do alcance da voz ou do olhar, o advento de uma *proximidade midiática* fundada nas propriedades do domínio das ondas eletromagnéticas parasita o valor de

aproximação imediata dos interlocutores, esta súbita perda de distância ressurgindo sobre o “estar-lá”, aqui e agora. Se a partir de então pode-se não somente agir, mas ainda “tele-agir” – ver, ouvir, falar, tocar ou ainda sentir à distância – surge a possibilidade inaudita de um brusco desdobramento da personalidade do sujeito que não saberá deixar intacta por muito tempo a “imagem do corpo”, ou seja, a PROPRIOCEPÇÃO do indivíduo... Cedo ou tarde, esta íntima percepção da massa ponderável perderá qualquer evidência concreta, liquidando em um mesmo ato a clássica distinção entre o “de dentro” e o “de fora”. O hipercentro do tempo real (ou, se preferirmos, do presente-vivo) do corpo próprio – EGOCENTRAMENTO – doravante levando a melhor sobre o centro do espaço real do mundo próprio – EXOCENTRAMENTO – perdendo todo e qualquer sentido a noção essencial de ser e de agir, aqui e agora. (VIRILIO, 1996, p. 96)¹⁷

Virilio afirma que diante das possibilidades de telecomunicação e de tele-ação, ou de ação à distância, o espaço real perde sua importância, progressivamente, em benefício do “tempo real”, que permite virtualizar a proximidade de um indivíduo ou de um objeto. Assim, postula o filósofo, o progresso da velocidade leva a um “encolhimento” dos espaços geográficos, criando uma nova percepção do tempo, a de um “tempo em excesso” (VIRILIO, 1996, p. 77).

É importante ressaltar que uma das principais consequências da alteração na correlação entre tempo e espaço é a diferenciação entre a experiência vivida e a experiência mediada, tema que já havia sido abordado por Walter Benjamin (1994), nos anos de 1930, quando ele falava sobre o “esgotamento da experiência”. Para Benjamin, os tempos modernos teriam causado um empobrecimento da experiência, sobretudo, em razão da extinção da arte de narrar. Conforme Benjamin, na cultura oral, o ato de narrar era concebido como uma forma de transmitir sabedoria e a experiência vivida, tendo uma dimensão utilitária, de ensinamento moral. O narrador era aquele que sabia dar conselhos, que tinha conhecimento a ser transmitido. Dessa forma, ele retirava de sua própria experiência de vida as histórias narradas a seus ouvintes. Por isso, para Benjamin (1994, p. 205), a narrativa possuía a “marca do narrador, como a mão do oleiro na argila do vaso”. Todavia, o mundo moderno teria feito com que o homem perdesse sua capacidade de trocar experiência e isso teria resultado em uma incapacidade de narrar. Na concepção de Benjamin, o primeiro indício do processo de desaparecimento da narrativa foi o surgimento do romance e dos textos informativos, no início do período moderno. Vinculado ao livro e à invenção da imprensa, o romance, para Benjamin, já traria as histórias inteiramente prontas para o leitor, cabendo a esse apenas acompanhar, distantemente do narrador, os fatos relatados.

Para Benjamin, se a narrativa trazia uma “moral da história”, instigando o ouvinte a querer saber “o que aconteceu depois”, o romance convidava o leitor a refletir sobre o “sentido da vida”, trazendo ao término da história a palavra “fim”. Benjamin entendia que, enquanto a narrativa se

¹⁷ Grifos do autor.

caracterizava por sua abertura, o romance, em sua necessidade de resolver a questão do significado da existência, visava a conclusão. Os textos informativos, por sua vez, através dos jornais, das revistas e dos panfletos noticiosos, entregavam todas as informações prontas para o leitor. Os fatos já chegavam seguidos de explicações. Sua leitura era, portanto, efêmera e descartável, pois seu valor estava atrelado apenas ao momento em que a informação se apresentava como nova, ao contrário da narrativa, que seria capaz de deixar suas marcas no ouvinte após muito tempo e cujo valor estaria justamente no fato de seus relatos não trazerem explicações.

A diferenciação entre a experiência vivida e a experiência mediada é, contudo, relatada por Thompson (2008) como um elemento essencial do processo de comunicação. Segundo ele, todo processo comunicativo exige um meio técnico, que funciona como o elemento material através do qual o conteúdo simbólico é fixado e transmitido do produtor para o receptor. Mesmo nossa fala pressupõe elementos materiais, como laringe, pregas vocais, ondas de ar, ouvidos e tímpanos. Além disso, o processo da fala não seria possível sem que fosse mediado pela linguagem. Tanto é que a comunicação entre duas pessoas que desconhecem a língua nativa uma da outra se torna praticamente impossível.

Contudo, na concepção de Thompson, a diferença entre a experiência vivida e a experiência mediada tornou-se muito mais significativa nas sociedades modernas, com o advento das tecnologias de comunicação instantânea. Nesse sentido, a recontextualização da dimensão espaço-temporal pode ser compreendida como um dos componentes mais fascinantes dos meios de telecomunicação, pois elementos como a força da voz, a entonação, os ruídos externos e, principalmente, a emoção da transmissão imediata criam o que Paul Virilio (1996, p.130) chama de “efeito de real, ou, mais exatamente, de uma ilusão de síntese” dos fatos, envolvendo ainda mais os indivíduos no processo comunicativo mediado, por meio de uma aparente proximidade.

Com efeito, diversos autores, como Marshall McLuhan (2005), apostam no fato de que as tecnologias imediatas promovem um maior envolvimento dos indivíduos, se comparadas a outras, exigindo uma participação de todos os sentidos de forma intensa. O pensador canadense afirma, por exemplo, que, embora sejam essencialmente orais e, portanto, trabalhem apenas com a fala e a audição, o rádio e o telefone produzem um efeito visual em seus receptores, que aparece, sobretudo, em forma de imagens mentais. É interessante notar que a oralidade é uma característica marcante nas tecnologias analógicas de comunicação instantânea. Embora a televisão também trabalhe com imagens, estas estão vinculadas a um conteúdo sonoro, diferentemente de jornais, revistas, cartazes e fotografias, por exemplo, cujo conteúdo é exclusivamente imagético e não

necessita de qualquer espécie de complemento sonoro. Mesmo no telégrafo, os pontos e traços rabiscados no papel são acompanhados por sinais sonoros.

Apesar de proporcionar maior envolvimento sensorial dos indivíduos, a oralidade, segundo Thompson (2008), torna baixo o grau de fixação do conteúdo transmitido, pois como a mensagem é instantânea, ela precisa ser recebida no momento em que é transmitida. Se o ouvinte se distrai ou está envolvido com outras atividades ao receber uma informação pelo telefone ou pelo rádio, por exemplo, e não investe a atenção necessária requisitada por tais dispositivos, ele certamente irá perder tal informação, já que está ausente do campo visual do emissor e, por isso, não conta com deixas simbólicas, como gestos, movimentos corporais, expressões faciais, etc. Nesse sentido, a memória humana é altamente requisitada pelas tecnologias analógicas de comunicação imediata. Isso se torna um grande desafio nas sociedades modernas, nas quais os indivíduos recebem estímulos efêmeros a todo o momento e necessitam interpretar as mensagens instantâneas com grande velocidade, o que prejudica a sua memorização.

Embora não toque explicitamente no tema, ao falar da importância da atenção e da memória nos processos comunicacionais instantâneos, Thompson retoma o pensamento de Crary sobre a centralidade do “problema da atenção” nas sociedades modernas, em face ao ambiente saturado de informações e de sensações efêmeras. É importante destacar que os estudos de Crary tiveram grande influência de pensadores como Henri Bergson, que entendiam a sensação como sempre composta por memória, desejo, vontade, antecipação e experiência imediata. A concepção de Bergson segundo a qual a percepção é um processo impregnado de lembranças e de temporalidade torna a memória um dos elementos fundamentais da “atenção”. Nesse sentido, Crary aposta na “atenção” como aquilo que previne nossa percepção de ser uma inundação de sensações incoerentes, funcionando como uma espécie de defesa contra tal desordem, a partir de um processo seletivo prévio, auxiliado pela memória. A “atenção” nas sociedades modernas é, assim, entendida como uma espécie de proteção contra o volume excessivo de informações e de sensações ou mesmo como um tipo de orientação da percepção humana.

Sobre este aspecto, Paul Virilio (1996) acredita que a velocidade imposta pelos dispositivos técnicos, sobretudo os de comunicação instantânea, gerou uma espécie de “patologia informacional”, causando uma deterioração da recepção de sinais audiovisuais devido ao cansaço mental – algo semelhante ao que Simmel sinaliza ao falar da atitude *blasé*, na qual a superexcitação dos nervos criavam uma percepção fatigada, quase que insensível ou indiferente, devido ao excesso de estímulos. Para Virilio, a possibilidade de ação à distância, substituindo a ação imediata, gerou uma sedentaridade e passividade que exigiram um acréscimo ainda maior de excitação, criando corpos hiperestimulados, pois segundo ele, “quanto menos a força humana é

ocupada, mais ela tende ao excesso” (VIRILIO, p. 93). O uso das diversas próteses de transporte e das transmissões instantâneas teria levado a uma superexcitação artificial dos sentidos¹⁸.

Além disso, os dispositivos de comunicação instantânea foram fundamentais para promover uma maior mobilidade dos indivíduos, a partir das sociedades modernas. No entanto, as tecnologias analógicas de comunicação imediata ainda estão, em grande parte, presas a um determinado espaço. Em geral, os aparelhos são conectados a fios e aos sistemas de energia elétrica. Não obstante o rádio oferecer maior grau de mobilidade a seus receptores, por meio de aparelhos a pilha, por exemplo, a geração dos sinais por muito tempo ainda esteve condicionada a um determinado local fixo (estação geradora) e a um espaço geográfico que estivesse dentro do espectro de alcance das ondas eletromagnéticas, o que mudou somente após a chegada dos satélites, usados para permitir a transmissão de sinais a distâncias ainda mais longas.

O que, de fato, nos chama a atenção é que a modernidade parece ter desenvolvido uma maneira própria de perceber a imagem e o som. Os instrumentos ópticos descritos por Crary e as tecnologias sonoras como o telégrafo, o telefone e o rádio parecem ter criado um estilo peculiar de visibilidade e de sonoridade, de sensorialidade, enfim. As tecnologias de comunicação instantânea tornaram-se cada vez mais acessíveis e de simples utilização, o que provocou sua disseminação entre diferentes classes sociais, forças militares, grupos políticos, religiosos e ideológicos. Residências, escritórios, fábricas e sedes de governos passaram a estar conectados através da troca de mensagens de forma direta. Esse modelo de comunicação corresponde a uma sociedade acelerada, que produz muita informação e está em constante mutação.

Herbert Casson (2006) assinala, por exemplo, como o telefone se tornou uma espécie de guarda onipresente, um instrumento para emergências, chamando pelo hospital, pelos bombeiros ou pela polícia, em busca de socorro. O telefone, o telégrafo e o rádio eram usados para diversas formas de prestação de serviços, como anunciar bandidos procurados, a fuga de prisioneiros, incêndios domésticos e acidentes envolvendo bondes, automóveis e trens, além de noticiar crianças perdidas em meio à multidão de transeuntes. Tais dispositivos permitiram a circulação cada vez mais veloz de informações e foram fundamentais para tornar viável a nova civilização que se erguia. Eles corresponderam ao ritmo acelerado imposto pelas máquinas e pela lógica mecânica na vida moderna, tornando ainda mais complexa a difícil tarefa de gerenciar a atenção. Os meios de comunicação simultânea reforçavam os acontecimentos que não podiam ser esquecidos, perdidos em meio a tanta informação, sobrevalorizando alguns fatos e aniquilando

¹⁸ Virilio discute a questão da superexcitação artificial abordando também a aceleração dos reflexos, a potencialização das habilidades humanas e das faculdades mentais por meio de excitantes e estimulantes químicos e técnicos, através da “colonização” dos órgãos humanos. Esse tema, no entanto, abrange um período posterior ao que focamos neste capítulo. Sobre este assunto, ver *A arte do motor* (Virilio, 1996).

outros. Era preciso disseminar os acontecimentos, fazê-los circular. As tecnologias de comunicação instantânea estão inseridas no conjunto de fatores que permitiram o processo de mecanização do mundo, com a transformação das ações e dos movimentos humanos em processos maquínicos, formatados e velozes.

Talvez o que haja de mais comum entre as tecnologias analógicas de comunicação instantânea e a experiência moderna de temporalidade seja justamente o grande valor atribuído ao tempo, a preocupação em mensurá-lo, o desejo instigante de dominá-lo e a capacidade de transformá-lo em riqueza. Ao conseguir empregar o tempo a seu favor, o homem ocidental moderno criou novas formas de falar de si, de se ver e se mostrar, de interagir e conhecer o mundo, construindo uma forma de vida nova, própria às sociedades modernas. O padrão analógico de variação contínua e a concepção de um tempo progressivo, sequencial e sucessivo parecem marcar a experiência da temporalidade no mundo moderno, reverberando nos modos de percepção, nas práticas sociais, nos comportamentos e na própria subjetividade. O modo de operação contínuo dos sistemas analógicos parece corresponder à vontade do homem tipicamente moderno de avançar no tempo.

A noção de uma cultura hiperestimulada, intensa e sempre veloz, parece, contudo, caber perfeitamente na descrição que fazemos da sociedade contemporânea. De fato, o discurso predominante em nossos dias é justamente o de que os acontecimentos se dão de forma cada vez mais rápida e de que prevalece uma experiência fragmentada das coisas e dos relacionamentos. Que distância haveria, então, entre a experiência da temporalidade na cultura moderna e na contemporânea? É possível apontar pontos de divergências, rupturas, ou ao menos distanciamentos entre uma e outra? Se hoje falamos de um mundo agitado, sempre com pressa e saturado de estímulos sensoriais, não podemos deixar de considerar que tal cenário já se apresentava desde a passagem do século XIX ao XX. A que mudança, então, nos referimos quando falamos de uma cultura moderna e de uma cultura contemporânea?

Se as técnicas mecânicas e analógicas construíram – juntamente com um conjunto de práticas, discursos, padrões perceptivos, sensoriais e a internalização de poderes e disciplinas – um modelo peculiar de experiência temporal na modernidade (contínuo, progressivo, sucessivo), é possível vislumbrar que as tecnologias digitais dominantes no mundo contemporâneo, da mesma forma – por operarem a partir de uma outra lógica de funcionamento e por estarem inseridas em um diferente contexto social –, propiciam a emergência de novos paradigmas temporais. Para verificar tal suposição propomo-nos a analisar as particularidades da conjuntura e da subjetividade contemporânea, correlacionando-as com as especificidades das tecnologias digitais de comunicação instantânea em sua dimensão temporal.

3. À LUZ DO *PIXEL*: O MUNDO DIGITAL E A EXPERIÊNCIA DO TEMPO NA CONTEMPORANEIDADE

A cultura moderna, como procuramos mostrar, teve como uma de suas principais forças constituintes o controle do tempo. Cronometrar as atividades no trabalho, na escola, na vida como um todo, fazia parte do nexos que conduzia toda a sociedade industrial e mecânica, marcadamente sincronizada pelo relógio. O tempo funcionava como força produtiva, na medida em que ter domínio sobre ele significava poder maximizar a produção, aumentar exponencialmente o número de objetos disponíveis para o consumo, em menor tempo. A produção em massa era baseada em um regime de acumulação que, por sua vez, só era possível com a atividade ininterrupta de máquinas e o trabalho ordenado, rotineiro e racionalizado de operários.

A rigidez na vivência do tempo foi fundamental para a composição de um conjunto de práticas, discursos e comportamentos que tiveram origem na segunda metade do século XVIII e que, como vimos, foram denominados por Foucault de Sociedade Disciplinar. Tal conjuntura funcionava a partir do modelo do Panóptico e da lógica do confinamento, uma vez que as disciplinas operam em sistemas fechados e seriados. Tendo a fábrica como modelo disciplinar, a cultura moderna viu os internamentos imperarem – seja nos sistemas educacionais, criminais ou de saúde –, o que obrigava os indivíduos a passarem de um espaço fechado a outro e a se submeterem a um regime contínuo de vigilância e controle. Os trabalhos industriais reduziam as atividades humanas a movimentos simples, pré-determinados e mecanicamente executados, adestrando a atuação das faculdades mentais e sensoriais, fenômeno que se repetia na escola, no sistema penitenciário, nos manicômios, nos hospitais e em qualquer outra modalidade de confinamento.

Além da rigidez do tempo, a demarcação do espaço também tinha uma grande relevância na sociedade industrial. O sistema de confinamento prendia o trabalho ao solo e a riqueza era atribuída à conquista de territórios, à acumulação de bens e de propriedades. O tamanho dos lugares, o volume dos objetos, seu peso e extensão eram essenciais em termos de valorização

financeira e para definir o status social de um indivíduo. De fato, a lógica disciplinar, atrelada aos meios de confinamento, tinha como princípio concentrar e distribuir os corpos no espaço e ordenar as ações no tempo. Confinados em muros, paredes, grades e cercas, continuamente vigiados, os indivíduos tinham seus comportamentos balizados por referências geográficas e físicas e seu direito de movimento regulado.

O advento das tecnologias de comunicação instantânea significou, no entanto, entre outras coisas, a possibilidade de vencer as limitações espaciais, sobretudo as distâncias que acabavam fixando os indivíduos ao solo. Paulatinamente, a rigidez das coordenadas espaciais começou a ser colocada à prova, pois estar em contato com um determinado lugar não significava mais estar presente, efetivamente, em tal lugar. A possibilidade de ultrapassar fronteiras espaciais, através do telefone e do rádio, por exemplo, instigou os indivíduos a um movimento constante, curioso, desafiante e ilimitado, produzindo mudanças nos modos de interação e, conforme Gilles Deleuze (1992), no fluxo de capital.

Contudo, foi precisamente a partir da Segunda Guerra Mundial que o modelo disciplinar entrou em colapso. Segundo Deleuze (1992), a crise das disciplinas foi o resultado da emergência de novas forças que se instalaram lentamente na segunda metade do século XX, constituindo um novo modelo de sociedade, a qual ele denominou Sociedade de Controle, em diálogo com a Sociedade Disciplinar moderna descrita por Foucault. A combinação de um mercado global, da forte presença das tecnologias de informação e do imperativo da comunicação passou a produzir efeitos contínuos e ilimitados de controle. Entravam em vigor, a partir de então, novas formas de ordenamento espacial e temporal, novos contextos para a sociabilidade, outras maneiras de se produzir, consumir, armazenar e distribuir informações e produtos, diferentes regimes de trabalho e de educação, a partir de um rearranjo das relações de poder.

A rigidez das práticas disciplinares começou a ser substituída por mecanismos mais flexíveis de comportamento e de expressão. A “liberdade” na transição de um espaço para o outro, com a decadência das barreiras geográficas, por meio das experiências de telecomunicação e dos avanços nos veículos de transporte, favoreceu uma maior mobilidade dos indivíduos, das ideias e das mercadorias. A concepção de não-lugar (BAUMAN, 2001, p. 119) representa exatamente essa mobilidade incessante, que torna quase impossível a ideia de estabelecer-se. Os não-lugares são certos lugares “públicos”, como aeroportos, auto-estradas, quartos de hotéis e veículos de transporte público, que abrigam a mera presença física de “passantes”, sem que estes deixem escapar traços de sua subjetividade.

É fato que, enquanto para muitos, os muros que dão acesso às mercadorias, ao capital e às finanças foram derrubados, para outros, os controles de imigração, as leis de residência e o direito

de ir e vir ficaram mais rígidos, por meio da implantação de mecanismos severos de segurança em aeroportos e em fronteiras, por exemplo. O mais importante, no entanto, é que o poder e os mecanismos de vigilância e controle deixaram de estar vinculados a um determinado local, a um espaço delimitado, como operavam nos meios de confinamento, e passaram a funcionar de modo mais flexível e abrangente. Como explica Fernanda Bruno (2004), “se na Modernidade a vigilância precisava de algum modo imobilizar os indivíduos nos espaços fechados das instituições, hoje é a mobilidade dos indivíduos que se oferece ao monitoramento”.

Do mesmo modo, a seriedade e o rigor aos poucos abandonaram certas esferas do mundo do trabalho, nas quais as novas palavras de ordem passaram a ser satisfação, leveza, criatividade e até mesmo diversão. Todas essas mudanças ajudaram a formatar uma nova subjetividade e exigiram outros padrões de sociabilidade e de comunicação. Por outro lado, a nova modalidade de trabalho tornou o ambiente profissional muito mais competitivo. As fortes pressões e a rivalidade entre colegas têm sido causa de inúmeros casos de depressão e até mesmo de suicídios entre trabalhadores do mundo inteiro, como na onda de suicídios pela qual a *France Télécom*, principal empresa de telecomunicações da França tem atravessado. Desde fevereiro de 2008, mais de 24 funcionários da empresa já se suicidaram.

O que pretendemos mostrar é como se deram todas essas transformações e como a sociedade pós-industrial se ergueu e se formatou. Ora, se não são mais o rigor e o controle do tempo ou a demarcação rígida do espaço que contam como eixos determinantes para o comportamento humano, as práticas sociais e a organização do trabalho e do poder, de que modo, então, a dimensão espaço-temporal opera na sociedade contemporânea? Que papel as tecnologias de comunicação instantânea (como forças que alteram nossa relação com o espaço e, sobretudo, com o tempo), agora digitais, possuem nessa nova formatação? Quais são os modelos de interação social emergentes, já que as relações humanas não estão mais atreladas aos meios de confinamento e às atividades mecânicas, racionalizadas e pré-direcionadas da modernidade? Que novas regras organizam o mundo do trabalho e o setor econômico, a educação e a sociabilidade? Em suma, que lógica atravessa a sociedade contemporânea e, sobretudo, passa a regular a experiência da temporalidade?

Ao investigar todas essas questões neste capítulo, levantamos algumas pistas sobre a relação intrínseca entre a sociedade contemporânea e o conjunto de tecnologias de comunicação instantânea que agora prepondera. Acreditamos que analisar o nexos que interliga dispositivos técnicos como celulares, *smartphones*, aparelhos de GPS (*Global Positioning System* ou Sistema de Posicionamento Global), além de mensageiros instantâneos (*MSN*, *Yahoo Messenger*, *Skype*), *chats* e redes sociais (*Twitter*, *Orkut*), pode nos ajudar a compreender a experiência da

temporalidade que vigora em nossos dias. Começamos esse percurso identificando as forças sociais, políticas, econômicas e culturais que organizam as sociedades nos tempos hodiernos.

3.1. A CULTURA DAS REDES

Tomemos as reflexões de Gilles Deleuze (1992) sobre as mudanças no fluxo da história em meados do século XX como nosso ponto de partida para o estudo sobre a formatação da sociedade contemporânea. Em *Post-Scriptum sobre as sociedades de controle* – texto pequeno em extensão, mas fértil em ideias – Deleuze afirma que, após a Segunda Guerra Mundial, os meios de confinamento (fábrica, prisão, hospital, exército, escola, etc) conheceram seu declínio, a partir da crise do modelo de funcionamento disciplinar e do nexos analógico que prevalecia na modernidade. Assim, o novo discurso preponderante salientou a importância de se reformar tais instituições: no regime das prisões, por exemplo, surgiram as penas “substitutivas”; nas escolas, prevaleceram as formas de avaliação contínua e a formação permanente; nos hospitais, a nova medicina focou-se nos doentes potenciais, inaugurando a chamada “cultura do risco”; no regime econômico, foram estabelecidas novas maneiras de se tratar o dinheiro, de se fabricar e vender produtos.

Deleuze ressalta que, se nas sociedades disciplinares o poder operava em um sistema fechado, nas sociedades de controle ele passa a ser exercido ao ar livre. Afinal, o confinamento, as barreiras geográficas deixaram de funcionar como modelos para nortear as práticas sociais, na medida em que se tornaram ínfimas, quase inexistentes. O que passa a estar em jogo, portanto, não é mais o domínio das demarcações espaciais e temporais, mas, ao contrário, a destruição das muralhas que impedem os fluxos. O advento das tecnologias de comunicação instantânea contribuiu, e muito, para a realização deste fenômeno, ao separar a experiência espacial da vivência temporal, abalando a rigidez que marcava os lugares e as temporalidades.

Deleuze não discute explicitamente esta questão em sua breve passagem sobre a sociedade de controle, mas se as relações de poder pós-ponópticas não dependem mais de uma localização específica e não mais se sustentam na marcação rigorosa do tempo, operando em qualquer lugar e momento, arriscamos dizer que os sistemas de telecomunicação cumprem especial papel neste fenômeno, uma vez que possibilitam maior movimento sobre os espaços e maior flexibilidade das temporalidades. Com efeito, em *Controle e Devir*, Deleuze (1992, p. 216) afirma que as

sociedades de controle “funcionam não mais por confinamento, mas por controle contínuo e *comunicação instantânea*”¹⁹.

Sob a ótica de Deleuze, vislumbramos as novas regras que passam a vigorar nas sociedades contemporâneas. Para estabelecer o controle dos indivíduos e de seus atos, por exemplo, não são mais necessários os números de matrícula do operário, do aluno ou do prisioneiro, tampouco suas assinaturas. Agora, o código é uma senha: é ela quem permite o movimento em meio à diversidade de lugares, o acesso ou a rejeição imediata a informações, produtos e pessoas. É ela quem revela as particularidades de cada indivíduo, quando, por exemplo, nos cadastramos em um *site* e, ao inserir nossos dados, colocamos à disposição de empresas e corporações midiáticas um universo de informações sobre nossos gostos, preferências e atividades do cotidiano – que serão utilizadas em um futuro próximo (ou em um próximo acesso à rede mundial de computadores) para direcionar nosso movimento. Sem a senha do banco, do *e-mail*, do cartão de crédito ou do alarme do escritório somos privados de uma série de ações e impedidos de nos movimentar de um lugar para o outro, mesmo virtualmente.

Na sociedade pós-industrial, a flexibilidade do espaço e do tempo também se revela no sistema de produção (CASTELLS, 2003; RIFKIN, 2001; BAUMAN, 2001 e SENNETT, 2008). O modelo da fábrica é substituído pelo da empresa. Se o capitalismo do século XIX tinha como fundamento a produção em massa para a acumulação e essa era regulada por atividades minuciosamente cronometradas, o novo capitalismo é voltado para o consumo e busca “produzir” os desejos do consumidor. Na nova economia prevalece o sistema *just in time*, no qual os estoques são eliminados ou reduzidos ao máximo e não dependem mais de grandes galpões para serem armazenados. Os fornecedores realizam a entrega dos materiais no local da produção, no momento da solicitação e de acordo com demandas específicas de cada linha de produção. A organização da atividade produtiva direciona-se para o processo, e não mais para a tarefa desempenhada pelos operários, tornados muitas vezes dispensáveis.

No sistema de produção flexível, os produtos são feitos de acordo com o mercado e o processo de produção envolve tanto o produtor quanto o consumidor. Só para citar um exemplo, em setembro de 2008, usuários do *site* de relacionamento *Orkut*²⁰ criaram uma comunidade pedindo a volta do sabor tradicional do achocolatado Nescau. O produto existe no Brasil desde 1932 e, de lá pra cá, ganhou diversas versões com novas fórmulas (*light*, nutri, 2.0, etc), o que fez com que o sabor original acabasse saindo das prateleiras. Entretanto, milhares de consumidores do produto se organizaram em comunidades *on-line* pedindo o retorno do Nescau tradicional,

¹⁹ Grifo meu.

²⁰ www.orkut.com.

reclamando sua ausência no mercado. A Nestlé, empresa que fabrica o produto, cedeu aos pedidos dos consumidores e acabou mudando seus planos em relação ao achocolatado, voltando a disponibilizar o sabor original no mercado brasileiro. As comunidades na Internet chegaram a ser informadas da decisão pela empresa por e-mail. Podemos observar por este exemplo que a proximidade estabelecida na relação entre produtores e consumidores muda completamente as leis do mercado e o processo de produção. O consumidor agora intervém efetivamente na constituição dos produtos. Mais do que isso, ele se torna, muitas vezes, o próprio produto.

No sistema de produção pós-industrial, as engrenagens das enormes e pesadas máquinas são substituídas pelas tecnologias da informação, que trabalham em alta velocidade. São elas que mantêm em funcionamento a nova lógica de produção. A esse novo sistema econômico, Manuel Castells (2003) denomina Capitalismo Informacional, pois, segundo ele, “a tecnologia da informação é para esta revolução o que as novas fontes de energia foram para as revoluções industriais sucessivas, do motor a vapor à eletricidade, aos combustíveis fósseis e até mesmo à energia nuclear” (2003, p. 68). Tendo a informação como matéria-prima, o novo modelo econômico ganhou em penetrabilidade e flexibilidade, passando a operar em forma de redes, a partir do funcionamento de máquinas, e, inevitavelmente, desempregando milhares de trabalhadores.

Conforme Castells (2003), a nova economia é informacional, na medida em que a produtividade depende da capacidade de se gerar e processar informação; global, pois as atividades produtivas, o consumo, a circulação e a concorrência se dão de forma global; funciona em redes, uma vez que a produtividade se dá em uma rede global de interação. De fato, as redes são mais adequadas à natureza volátil da nova economia global. O advento das redes de telecomunicações se apresenta como um dos grandes impulsionadores deste fenômeno, uma vez que os avanços nas tecnologias de transmissão de informação permitem não só maior velocidade das trocas comunicacionais, como também ampliam a capacidade de distribuição de conteúdos.

Na sociedade informacional, a lógica das redes passa a ser aplicável a todos os tipos de atividades, conjunto de relações, contextos, ambientes, formas de interação, construções reais ou simbólicas. O sistema de redes se torna inseparável de nossas próprias atividades mentais e de nossa capacidade cognitiva. O símbolo mais importante dessa nova configuração social é, sem dúvida, a Internet – a teia mundial de computadores, que permite a comunicação instantânea entre quaisquer pontos do planeta a ela conectados. A informação passa a circular livremente pelas redes – pessoais, entre empresas, dentro de empresas, no universo cultural, político e financeiro. Através da Comunicação Mediada pelo Computador, milhares de pessoas dispersas pelo mundo se conectam e interagem em “tempo real”, formando redes de relacionamento para fins pessoais, a

trabalho, com objetivos mercadológicos, ideológicos ou apenas por diversão. Os indivíduos passam a se relacionar e a estarem juntos não só espacialmente, mas também em função de projetos, gostos, afetos, interesses e valores morais.

Na lógica do sistema de redes, o dinheiro se torna invisível em meio às operações velozes de cartão de crédito, de investimentos financeiros e de transações via Internet, caixa-rápido ou celular. O economista Jeremy Rifkin (2001) chama a atenção para esse processo de miniaturização e desmaterialização das coisas, fenômeno que ele denomina “Economia sem Peso”. O dinheiro, então, se torna imaterial, através das compras *on-line* ou com cartão de crédito, realizadas instantaneamente; os imóveis se encolhem com a substituição das casas imensas com quintais e varandas por pequenos cubículos de apartamentos; os papéis e documentos arquivados em armários e estantes passam a ser armazenados digitalmente; o giro rápido do dinheiro prevalece sobre a acumulação.

O novo mercado é regido pela velocidade e pela imaterialidade. Como a vida útil dos recursos e ferramentas tecnológicas diminui progressivamente, a economia global é movida pela aceleração acentuada na inovação tecnológica. O sistema capitalista desloca-se da economia de produção de bens à economia da execução de serviços e da geração de experiências. Como aponta Jeremy Rifkin, na rede mundial de computadores “o que o cliente está comprando realmente é o acesso ao tempo, e não a propriedade de um bem material” (2001, p.71). Segundo o economista, “o tempo e a atenção se tornaram a posse mais valiosa e a própria vida de cada indivíduo se torna o melhor mercado” (2001, p.9). Com efeito, como vimos, desde a modernidade, a atenção vem se configurando como uma das principais questões que envolvem o cotidiano e, sobretudo, o setor econômico. As múltiplas experiências oferecidas e os variados produtos colocados à disposição dos consumidores criam uma concorrência interminável pelos minutos de atenção dos indivíduos.

Na economia de redes, a atenção humana se torna escassa e a administração do tempo se apresenta como um desafio. Se, na modernidade, a rigidez do controle do tempo determinava a sequência e a duração das atividades, fazendo com que a vivência do tempo fosse regulada por forças externas altamente severas, nas sociedades de controle, a flexibilidade no gerenciamento do tempo faz com que os próprios indivíduos sejam, muitas vezes, responsáveis por organizar a sequência e a duração de suas tarefas. Nas sociedades disciplinares, a rígida demarcação do tempo – seja nas escolas, nas fábricas, nos hospitais, nos exércitos ou nas prisões – não deixava espaço para que o indivíduo pensasse ou decidisse sobre o modo de organizar ou vivenciar o tempo. Agora, entretanto, a maior “liberdade” na administração do tempo se torna uma das principais preocupações de cada indivíduo, diante do volume de atrações que o mundo oferece. O tempo e a

atenção adquirem valor monetário, transformando o mundo dos negócios e estabelecendo novas regras para investimentos financeiros.

Para entender esse fenômeno, tomemos como exemplo uma pesquisa realizada pela Nielsen Norman Group, empresa especializada em consultoria sobre usabilidade²¹. O estudo, divulgado em maio de 2008, apontou uma mudança no comportamento dos usuários ao navegarem na *Web*. Em entrevista à BBC News, o diretor do grupo, Jakob Nielsen, afirmou que as pessoas agora estão menos pacientes ao acessarem a Internet, optando por mais objetividade e por respostas imediatas às suas buscas, em relação a um passado recente. Os resultados da pesquisa foram reunidos em um relatório que traz dados sobre a usabilidade. O estudo mostrou que, em 2008, as pessoas conseguiram atingir mais suas metas ao utilizarem a *Web*, em relação a 1999 (75% de sucesso, contra 60% anos atrás) e estão deixando de navegar “à deriva” pelos *sites*, dirigindo-se diretamente à informação procurada.

A empresa responsável pelo levantamento atribui grande parte dessa mudança aos buscadores, já que, segundo o relatório, em 2004, 40% dos usuários visitavam primeiramente a *home* de um *site* para depois chegar à informação desejada. Em 2008, somente 25% das pessoas continuaram com esse hábito. A maioria preferia utilizar os mecanismos de busca para completar uma tarefa, usando *links* que levam diretamente à página de interesse. Outro dado do relatório é que os usuários estão ficando cada vez mais impacientes com *sites* que utilizam sinais sonoros e outras aplicações, como *pop-ups* e anúncios publicitários. Ferramentas que objetivariam tornar o visual do *site* mais atraente acabam funcionando como elemento de distração e de “perda de tempo”. É de olho nesse fenômeno que os criadores de *softwares* de navegação estão investindo cada vez mais em ferramentas que possam garantir mais agilidade e praticidade no acesso às informações, captando a atenção e alterando diretamente o “tempo” de navegação dos usuários.

Além dos *sites* de busca e dos sistemas de procura dentro dos próprios sites, outros elementos, como a inclusão de páginas específicas da *Web* na lista de “favoritos” ou a definição de uma determinada página como “inicial” no programa de navegação, têm contribuído para este fenômeno. Um dos recursos mais recentes são os *feeds*, também chamados de *feeds* RSS (*Really Simple Syndication*, que significa “agregação realmente simples”). Eles proporcionam o acesso direcionado ao conteúdo desejado. Quando o usuário se inscreve em um *feed*, o *software* de navegação disponibiliza o conteúdo acrescentado desde a última visita ao *site*. As informações podem ser acessadas através do menu do *software* de navegação ou recebidas diretamente no e-

²¹ O termo “usabilidade” é empregado na Ciência da Computação para definir a facilidade na utilização de uma interface, programa de computador ou *Website*. De modo geral, se refere à eficiência do *design* de objetos para realizar uma tarefa específica.

mail do usuário. Todos esses mecanismos oferecidos pelos navegadores revelam um fenômeno intrínseco à cultura digital: o tempo se apresenta agora como a principal moeda de valor.

Segundo os dados do último relatório divulgado pelo IBOPE Nielsen Online, os brasileiros passaram, em média, 66 horas e 24 minutos na Internet no mês de setembro de 2009. O tempo se refere à navegação na Internet e também ao uso de aplicativos, como comunicadores instantâneos, tocadores de música, programas de *download* e de voz sobre IP. É atento a esse mercado promissor que o setor publicitário investe cada vez mais na Internet. Um levantamento do projeto Inter-meios, que mede o faturamento dos veículos de comunicação, apontou que em 2008, pela primeira vez, a Internet recebeu mais recursos publicitários que a TV por assinatura no Brasil. De janeiro a julho daquele ano, o montante foi de R\$383,2 milhões. O último relatório do Inter-Meios mostrou que esse valor praticamente dobrou em um ano, chegando a quase 725 milhões em outubro de 2009. As empresas estão transferindo seus negócios dos limites geográficos do mercado para o ilimitado espaço-temporal da *Web*, na medida em que percebem que os consumidores gastam cada vez mais suas horas de lazer ou de trabalho, investem seu tempo e atenção na rede mundial de computadores.

Com efeito, o tempo de acesso transforma-se em um dos fenômenos mais valorizados no mercado. Esse fato pode ser exemplificado pelo grande número de empresas que passaram a doar os seus produtos para atrair clientes e, em contrapartida, cobram pela administração dos serviços relacionados ao produto, como é o caso das operadoras de celular, que oferecem gratuitamente os aparelhos, para lucrarem com as assinaturas e cobrança de planos e promoções. Outro exemplo são os desenvolvedores de *softwares*, que disponibilizam o programa para *download* gratuito na Internet para depois cobrarem pela manutenção e atualização do mesmo. A distribuição de produtos e serviços se torna uma estratégia de marketing para captar novos clientes e o lucro é obtido pelo tempo de acesso aos serviços prestados.

Na “Era do Acesso” (RIFKIN, 2001), os mercados dão lugar às redes, a noção de propriedade vem sendo substituída pela de acesso e a relação entre vendedores e compradores está dando lugar aos negócios estabelecidos entre fornecedores e usuários. As experiências humanas são transformadas em *commodity* e compradas na forma de acesso às redes. “Compramos cada vez mais o tempo dos outros, sua consideração e afeto, sua simpatia e atenção. Compramos esclarecimentos e diversão, aparência pessoal e elegância” (RIFKIN, 2001, p.8). Rifkin entende que a noção de propriedade não se ajusta à velocidade do mundo de hoje, uma vez que

a propriedade é uma instituição lenta demais para se ajustar à nova velocidade de uma cultura veloz. A propriedade baseia-se na ideia de que possuir um ativo físico ou uma propriedade em um período extenso de tempo é valioso. ‘Ter’, ‘guardar’ e ‘acumular’ são conceitos prezados. Agora, no entanto, a velocidade das inovações tecnológicas e o

ritmo estonteante das atividades econômicas muitas vezes tornam a noção de propriedade problemática. Em um mundo de produção customizada, de inovação e atualizações contínuas e de ciclos de vida de produto cada vez mais breves, tudo se torna quase imediatamente desatualizado. Ter, guardar e acumular, em uma economia em que a mudança em si é a única constante, faz cada vez menos sentido. (2001, p.5).

Com efeito, a ideia de propriedade está associada ao confinamento e às práticas disciplinares. O regime de velocidade e a lógica de descartabilidade que atravessam todos os contextos e interações na contemporaneidade geram mudanças na própria percepção do tempo, que deixa de possuir um sentido local, contínuo, linear, ininterrupto, cronológico, irreversível e mensurável, parecendo fragmentar-se cada vez mais, tornando-se flexível e manipulável. Somos guiados por uma nova lógica temporal, na qual prevalece a vivência de “temporalidades particulares”. Dessa forma, as pessoas passam a organizar os seus horários a partir de suas demandas profissionais, familiares e sociais. Além disso, há uma enorme pressão sobre os indivíduos para a constante atualização de conhecimento e a exigência de resultados a curto prazo, o que gera um estresse permanente. Para os “incluídos”, isto é, para aqueles que estão inseridos nesta nova lógica, há uma sensação de que o tempo parece passar cada vez mais rápido e de que as 24 horas não dão mais conta para todos os afazeres de um dia. Não é raro ouvir as pessoas reclamarem de falta de tempo para seus projetos pessoais, para a família, para os amigos e para o trabalho. O tempo parece dessincronizado, desregulado, não sendo mais vivenciado de forma homogênea.

A transformação da experiência da temporalidade também tem como sintoma a tendência de se prolongar a vida, superando doenças, adiando o envelhecimento e a morte, buscando a aptidão física, a otimização e a espetacularização dos corpos (ROSE, 2007; BEZERRA, 2002; COSTA, 2005; RABINOW, 2002 e ORTEGA, 2008). Num impulso fáustico para a superação das limitações físicas e mentais humanas, há uma prevenção obsessiva de doenças, através do levantamento dos riscos potenciais de grupos de seres humanos, a fim de se estender o tempo de vida das pessoas. O avanço da idade, por exemplo, não é mais um empecilho intransponível para a fertilidade das mulheres.

As preocupações sobre a saúde tendem a se orientar em torno da noção do risco. Assim, as tecnologias médicas têm permitido, cada vez mais, a monitoração dos indivíduos com predisposições genéticas a determinadas doenças, como diabetes e câncer, para sua detecção precoce e possíveis intervenções. Mais do que curar o doente, a medicina agora busca prevenir, impedir a manifestação da doença ou minimizar os seus riscos. Nikolas Rose (2007) prevê que o desenvolvimento da engenharia genética irá permitir, em breve, que sejamos capazes de desenvolver uma probabilidade futura da história de saúde de cada indivíduo, a partir de uma

pequena quantidade de sangue. Através de uma medicina personalizada, seremos capazes de tratar cada indivíduo com medicamentos específicos, proteínas manipuladas, enfim, realizar diagnósticos e tratamentos personalizados para adiar a morte e prolongar o tempo de vida.

Afinal, o que estaria por trás desse gesto do homem contemporâneo de buscar dominar o tempo? De que maneira as tecnologias poderiam influenciar nossa percepção e a nossa forma de experimentar a temporalidade? De acordo com o teórico espanhol, radicado desde 1963 na Colômbia, Jesús Martín-Barbero (2004), a quebra da dependência local promovida pela mídia resultou na perda de nossa perspectiva temporal. Já segundo Castells (2003), o surgimento dos espaços múltiplos resultou na existência de temporalidades simultaneamente vivenciáveis. Ainda nesse contexto, Paul Virilio (1993) acredita que o fim das referências geográficas fez com que a velocidade se tornasse o único vetor de representação na contemporaneidade. O que esses diferentes autores insistem em afirmar, cada um a sua maneira, é que a dissociação entre o tempo e o espaço reconfigurou o significado dessas duas dimensões da experiência humana, abrindo espaço para novos paradigmas nas interações sociais e nos processos perceptivos e sensoriais.

Utilizando uma outra expressão, resguardando, todavia, a mesma linha de raciocínio, o pesquisador Hans Ulrich Gumbrecht (1998) aposta que uma das principais características de nosso tempo é a “destemporalização”. A perda da ambição de se abandonar o passado e perseguir o futuro em busca do progresso – gesto marcadamente moderno – teria construído, segundo o autor, nas sociedades contemporâneas, a experiência de um tempo expansivo, amplo ou dilatado. Essa espécie de “suspensão” no tempo é, para Gumbrecht, justamente o resultado da dissociação entre a posição do corpo de um experimentador/agente e as zonas acessíveis à sua experiência/ação, o que vai ao encontro dos pensamentos de Barbero, Castells e Virilio, reforçando nossa tese de que há uma re-significação das coordenadas espaciais e temporais, na medida em que o tempo e o espaço já não impõem mais limites para a troca de fluxos.

Há nos tempos hodiernos um certo discurso de fixação (VIRILIO, 1993) ou de consagração (LIPOVETSKY, 2004) do presente, uma irrefreável valorização do “agora”, do “hoje”, da satisfação instantânea e hedonista, da busca da felicidade a qualquer custo e de forma urgente. A vivência linear e progressiva do tempo parece ter cedido lugar à experiência de um tempo fragmentado, aleatório, múltiplo, flexível e sempre veloz – um “tempo intemporal”, se preferirmos utilizar o termo sugerido por Castells (2003). O novo centro de gravidade temporal agora opera a partir de outras referências e são elas que aqui buscamos compreender.

3.2. ENTRETENIMENTO E O TEMPO COMO FORÇA CRIATIVA

A observação das mudanças ocorridas no mundo do trabalho pode nos auxiliar na compreensão do nexos de funcionamento das sociedades pós-industriais e as novas referências temporais tendencialmente dominantes. Uma das principais marcas da sociedade informacional parece ser o fato de que a mente humana e a energia intelectual tendem a se impor como uma força direta de produção. Em um mundo mais “leve”, marcado por transações flexíveis, fluidas, velozes e em forma de rede (BAUMAN, 2001), conceitos e ideias se transformam nas maiores fontes de lucro e o trabalho torna-se imaterial (LAZZARATO e NEGRI, 2001). Não se deve cometer o equívoco de se pensar que essa afirmação pressupõe o fim da produção de coisas materiais, objetos reais a serem consumidos, mas é que agora a fonte de maior riqueza está, cada vez mais, no próprio homem, em sua criatividade, inteligência e em suas habilidades comunicativas, e não mais, sobretudo, na potência das máquinas.

Há uma tendência de desmaterialização dos meios de produção. Isso quer dizer que o conhecimento passa a substituir a força das máquinas e que o capitalismo se torna mais cerebral, cognitivo. A economia imaterial não gira em torno de instrumentos e infra-estruturas materiais, senão de um conjunto de signos e de competências individuais. Jovens de 18, 19 ou 20 e poucos anos se tornam bilionários da noite para o dia, criando *softwares*, *games* e *sites* que são vendidos para grandes empresas por preços exorbitantes. É o caso de Chad Hurley e Steve Chen, criadores do site *YouTube*. O *site* de vídeos mais popular da *Web* foi vendido por seus fundadores para a *Google* em um negócio que envolveu US\$ 1,64 bilhão. O trabalho de *designers* de marcas, publicitários, criadores de arte visual, empresários da moda, enfim, de pessoas que trabalham vendendo ideias e “conceitos”, tem ganhado uma valorização financeira expressiva. Por conseguinte, hoje a verdadeira propriedade está nas mãos de quem possui o *know-how* e as fórmulas operacionais.

A diferença entre a produção de bens materiais e imateriais é que estes últimos podem ser produzidos uma única vez e render lucro, enquanto a rede de consumidores a eles relacionados estiver em funcionamento. Assim, a riqueza advinda de um produto não passa pela sua produção em larga escala, mas justamente pelo contrário, pela sua qualidade de ser único e de se diferenciar dos demais. A criatividade e o conhecimento humano têm sido mais valorizados, na medida em que podem produzir mercadorias personalizadas, adaptadas aos interesses individuais – o que era impossível em um sistema padronizado de produção em massa. Ora, se o que está em jogo é a propriedade intelectual, o trabalhador não necessita estar preso ao local de trabalho e a um horário pré-determinado. Não é seu trabalho braçal e repetitivo que resultará em lucro, e sim sua

capacidade criativa, o que não tem hora ou local para se manifestar. Nesse sentido, a noção de emprego está sendo substituída pela de “projetos” e de “campos de trabalho”, uma vez que se visa à capacidade de desenvolver e cumprir tarefas e executar serviços. Consequentemente, os contratos temporários têm roubado o lugar do emprego seguro, estável, com benefícios, férias pagas e representação sindical (KLEIN, 2002).

Um fenômeno evidente é o crescimento do número de trabalhadores *free-lancers*, terceirizados e temporários e o conseqüente aumento na quantidade de agência de empregos. É expressivo o número de pessoas que trabalham fora do local de trabalho durante parte do tempo ou durante todo o tempo. Richard Sennett (2008) aponta a contemporaneidade como um momento marcado justamente por novas maneiras de se organizar o tempo, sobretudo o tempo de trabalho, através de horários flexíveis e do fim das hierarquias rígidas de poder. Segundo o autor, no novo regime de trabalho prevalece o “flexi-tempo”, modelo no qual os turnos fixos de trabalho dão lugar a uma espécie de “mosaico de pessoas que trabalham em horários diferentes e mais individualizados” (2008, p. 66). De fato, o modo de funcionamento de trabalho *just in time* exige um gerenciamento do tempo de maneira flexível.

Essa nova modalidade de trabalho apresenta-se como uma possibilidade, em grande parte, por conta da introdução das tecnologias digitais, sobretudo as de comunicação instantânea, nas tarefas pessoais cotidianas. Através do celular, por exemplo, é possível que um trabalhador receba instruções de seu chefe e realize determinadas atividades sem nem mesmo possuir um escritório ou um espaço físico definido. Por meio da Internet pode-se concluir uma tarefa em um restaurante, no hotel, em casa, ou no avião, enviando o resultado do trabalho pela rede mundial de computadores de forma imediata para um colega de profissão, para um cliente ou para um aluno. Os computadores pessoais levaram as ferramentas de trabalho para dentro de casa, o que possibilitou ao trabalhador desenvolver suas tarefas entre uma atividade doméstica e outra.

No entanto, para Sennett, essa aparência de nova liberdade é enganosa: trabalhamos em horários flexíveis, porém estamos cada vez mais ocupados, levando trabalho para casa por meio do celular e do *lap top*. Nosso “tempo livre” parece estar cada vez mais ocupado. Além disso, o controle sobre o trabalhador tem sido ainda maior: atualmente é possível localizar o empregado a qualquer hora e em qualquer lugar utilizando o celular, é possível monitorá-lo através de *e-mails*, de mensagens de SMS, de câmeras de vigilância e até dos rastros deixados por ele no espaço informacional (quando aparece *on-line* no MSN ou em *sites* de relacionamento, visita e deixa comentários em *blogs*, acessa a conta de *e-mail*, etc). Desse modo, os mecanismos de controle funcionam como uma espécie de “coleira eletrônica” (DELEUZE, 1992), que permite localizar a posição exata de um elemento em espaço aberto.

A prática de rastreamento é algo inseparável da própria dinâmica da Internet e do universo digital, pois a rede que liberta é também a rede que controla, que possibilita o monitoramento do movimento dos indivíduos no universo *on-line* e mesmo no mundo *off line*, como por meio das câmeras de vigilância e dos circuitos internos de TV. O rastreamento é um fenômeno imbricado à própria estrutura das sociedades de controle e se torna algo inevitável em um modelo que não se constitui mais pelo confinamento de indivíduos em locais fechados, mas que, ao contrário, se ergue pela mobilidade incessante. O controle se dá por novas formas de captura, uma falsa liberdade, que estimula o movimento, ao mesmo tempo em que o monitora minuciosamente, através de chips informáticos, bancos de dados digitais, aparelhos de GPS e muitos outros instrumentos.

De qualquer forma, há em nossos dias uma sensação de liberdade na organização do trabalho, sobretudo, no tocante ao tempo que organiza o trabalho. Manuel Castells (2003) identifica algumas categorias do que ele chama “teletrabalho”: os substituidores (que substituem o trabalho na empresa pelo trabalho feito em casa); os autônomos (que trabalham *on-line* em sua própria casa); os complementadores (aqueles que complementam o trabalho da empresa em casa). Fato é que milhares de pessoas deixam de trabalhar em ambientes fechados e dentro de uma rotina previamente definida. O tempo de trabalho passa a ser conduzido não mais pela sirene das fábricas, que ditava o período de execução de cada atividade, mas as tarefas acontecem em função do prazo final de um projeto, que, em geral, é extremamente curto. Sem dúvida, o modelo disciplinar e os meios de confinamento não se adequam a um mundo em que o poder se manifesta de forma “leve”, fluida, móvel e escorregadia (BAUMAN, 2001). A lógica da sociedade em rede depende, portanto, de uma espacialidade e de uma temporalidade flexíveis.

Diversos autores, como Richard Sennett (2008), Zygmunt Bauman (2001), Naomi Klein (2002) e Jeremy Rifkin (2001), sinalizam o fato de que a mentalidade do curto prazo, do rápido retorno e a organização do trabalho baseada na execução de serviços e projetos parece abalar a ideia de carreira. Observa-se que a conquista cumulativa, os empregos fixos e longos não fazem mais parte da realidade de muitos trabalhadores, os quais são obrigados a mudar de emprego continuamente e a se adaptar a novos lugares e relacionamentos. Aliás, as inúmeras experiências em diversos ramos e profissões e a abertura à mudança constituem, hoje, uma das principais habilidades requeridas aos novos trabalhadores, assim como a capacidade de tomar decisões, a criatividade, a determinação, a confiança, a dinamicidade e a abertura ao risco, o que solicita, evidentemente, o investimento da subjetividade. Os trabalhadores passam a estar envolvidos no processo produtivo por meio do trabalho em equipe, através da iniciativa descentralizada e de uma maior autonomia em suas atividades. Ao mesmo tempo, o modelo mais flexível de trabalho incita

a rivalidade e a competição entre trabalhadores e uma cobrança interna cada vez maior. Sob a ótica deleuziana, todos esses fenômenos se devem ao fato de as sociedades de controle não operarem mais pelo par massa-indivíduo, mas por construir sujeitos “dividuais”, divisíveis e submetidos a um novo regime de dominação descentralizado.

Em suma, o modelo de empresa vertical e rígida parece não encontrar mais espaço na nova economia. Em sua forma de organização e gerenciamento, o regime de trabalho flexível é totalmente instável. Assim, o medo de perder o emprego a qualquer momento suscita nos trabalhadores a necessidade de se conquistarem, continuamente, novas oportunidades uma vez que ficar parado e viver passivamente é demonstrar fracasso. É interessante notar que a insegurança, a apreensão, a ansiedade e a lógica do curto prazo extrapolam o mundo do trabalho. Também como os empregos, os relacionamentos tornam-se descartáveis, porque tendem a se dissolverem perspectivas de longo prazo. Sennett (2008) observa o grande conflito vivido atualmente pelas famílias: os laços fortes, a confiança, a lealdade e o compromisso mútuo são virtudes de longo prazo, e os relacionamentos duradouros já não encontram mais sentido. Namoros, casamentos, amizades têm sido encarados como experiências efêmeras, que sobrevivem apenas enquanto há satisfação. De maneira geral, os compromissos se tornam temporários.

Muitas, talvez a maioria, das observações que se fazem aqui são referentes à realidade americana e aos países mais desenvolvidos. Isso não compromete necessariamente a reflexão que se desenvolve neste trabalho, pois, de uma forma ou de outra, essas questões parecem fazer parte da arena de discussão que envolve os principais pensadores e teóricos contemporâneos. De modo geral, essas mudanças começam a fazer parte do cotidiano dos indivíduos, ainda que de forma indireta ou mais tênue nos países “emergentes”. Talvez o que diferencie uma nação e outra seja o grau, a intensidade e a abrangência com que essas transformações acontecem. Não podemos negar, contudo, que essa nova maneira de experimentar a temporalidade é algo que faz parte da formação histórica que o homem contemporâneo vivencia, pelo menos no mundo ocidental.

Diante deste cenário, uma nova espécie de linguagem, mais “leve”, efêmera e dinâmica parece prevalecer como uma força maior que se espraia por toda a cultura do século XXI, interferindo nos nossos modos de interação e de sociabilidade, de percepção e de subjetividade: o entretenimento. Essa é uma linguagem que se adapta a um mundo flexível, no qual as múltiplas temporalidades se sobrepõem à homogeneidade de um tempo linear, a produtividade desassocia-se da força das máquinas para ser fruto da mente humana e os relacionamentos tornam-se mais efêmeros e hedonistas. O entretenimento funciona como uma espécie de argamassa na cultura

contemporânea, construindo uma liga entre os modos de operação das forças sociais, políticas e econômicas.

Em “Homo Ludens”, Johan Huizinga (2008) realiza um significativo relato sobre a importância do lúdico e dos elementos de diversão na cultura. O livro é considerado um dos trabalhos mais respeitados sobre o estudo do jogo na história da humanidade. Huizinga assinala que o jogo é anterior à cultura, uma vez que a cultura pressupõe a sociedade humana e os jogos já existiam desde as sociedades animais mais primitivas. O autor nos lembra como é possível identificar nos animais, como cachorros, gatos e ursos os principais aspectos do jogo:

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isso, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2008, p. 3).

Para o autor, a função lúdica está presente na própria constituição humana. Segundo ele, o jogo é uma atividade voluntária de lazer, é agradável e promove diversão, proporcionando um relaxamento das tensões da vida cotidiana, e funciona como uma forma de gratificação instantânea. É “fascinante” e “cativante”. Além disso, o jogo para Huizinga tem a tendência de assumir elementos da beleza, como a vivacidade e a graça, o ritmo e a harmonia – ainda que o autor faça a ressalva de que a beleza não seja atributo inseparável do jogo. Embora para Huizinga a atividade lúdica manifeste-se até mesmo nas batalhas medievais, nas competições gregas, nas lutas romanas assistidas por públicos eufóricos, na poesia, nos mitos da antiguidade, nos rituais e cultos religiosos, nas danças e cantos sagrados e nos tribunais de direito, o historiador define o jogo como uma atividade não-séria, que provoca uma evasão da vida real e cotidiana, através de uma espécie de “separação” espaço-temporal.

McLuhan (2005) aposta no mesmo sentido do termo e afirma que os jogos servem para liberar tensões particulares. Em sua investigação sobre a presença do lúdico no ativismo global, Letícia Soares (2007, 37) lembra que o termo lúdico também pode indicar a “exploração, apropriação e/ou ressignificação de hábitos, habilidades e informações, o que pode ser útil para a apreensão de novas ideias pelos indivíduos”. De modo geral, o jogo tem sido concebido como algo oposto ao trabalho – sendo este último considerado uma atividade repetitiva e entediante, laboriosa e obrigatória, e para a maioria das pessoas uma questão de sobrevivência.

Contudo, conceitos que se estendem tão amplamente acabam se enfraquecendo. Ademais, é de extrema importância apontar o risco de se conceber as práticas lúdicas como invariáveis ao

longo da história, naturalizando os processos sociais. Os sujeitos são históricos e, portanto, as práticas sociais, os discursos e os comportamentos humanos variam a cada formação histórica. Sendo assim, embora as atividades lúdicas e de entretenimento estejam presentes ao longo de toda a história e sejam, conforme Huizinga, anteriores à própria sociedade humana, as forças sociais, políticas, econômicas e culturais que as atravessam e envolvem em diferentes contextos lhes conferem distintas orientações e significados. Trata-se não de defender uma ruptura total nas práticas de entretenimento de uma época a outra, mas de se considerar possíveis deslocamentos de seu sentido, a partir da configuração de novos sujeitos.

Nesta perspectiva, Neal Gabler (1999) aponta uma importante diferença entre as práticas de entretenimento da modernidade e as dos tempos hodiernos. Segundo Gabler, se a ideia de entretenimento na modernidade era concebida como uma forma de se escapar dos problemas diários, no mundo contemporâneo o entretenimento se consagra pela sua presença constante e praticamente ininterrupta no cotidiano; ele parece se transformar na própria vida humana (GABLER, 1999). Similarmente, se na era moderna, pelo menos na tradição ocidental cristã, o trabalho relacionava-se ao dever, à obrigação, à seriedade e à responsabilidade, e jamais ao prazer – sua função tinha sido defender o homem dos males ou até mesmo do pecado (vide a expressão popular “cabeça vazia, oficina do diabo”) –, hoje o trabalho parece se confundir com o lazer e a fronteira entre tempo produtivo e não produtivo já não é mais tão nítida (LAZZARATO e NEGRI, 2001). Se a rigidez no controle do tempo funcionava como uma força determinante para a produção na era industrial, a flexibilidade do tempo se transforma em força criativa na cultura do entretenimento.

A ideia de produtividade nos tempos hodiernos não está mais relacionada a corpos disciplinados, comportamentos rígidos e ao esquadramento do tempo, como no regime moderno de produção descrito por Foucault (2007a). Na cultura do entretenimento é praticamente impossível distinguir trabalho, aprendizado e diversão. O discurso em voga é o de que o trabalho deve ser criativo e deve satisfazer ao homem. A geração ponto-com – termo utilizado por Jeremy Rifkin (2001) para designar os jovens que estão crescendo na frente das telas do computador e gastando grande parte de seu tempo em salas de bate-papo, programas de conversação instantânea, ambientes simulados e atividades múltiplas que utilizam dispositivos como celulares, *notebooks*, *smartphones* e *games* – adere à junção entre trabalho e entretenimento, desenvolvendo atividades profissionais ao mesmo tempo em que acompanha notícias, assiste vídeos no *YouTube* e conversa com amigos, através de mensagens instantâneas e *sites* de relacionamento.

Tais atividades têm sido encaradas como uma forma de se recarregar as baterias e permitir um retorno ao trabalho ou ao estudo com um melhor desempenho na concentração. Se nas

sociedades modernas a distração era concebida como o produto de uma decadência ou atrofia da percepção, nas sociedades de controle, a distração também pode operar como uma forma de se incentivar a criatividade e o raciocínio, favorecendo a abertura da mente a novas ideias. Com efeito, a atenção focada em uma só atividade, por um longo período de tempo, encontra sentido em sistemas que operam em ambientes de confinamento, que cercam os indivíduos e os mantêm sob forte pressão cronológica, obrigando a concentração em tarefas repetitivas e seriadas. Na era industrial, a distração correspondia a uma falha na cadeia produtiva, levando a uma queda na produção. Todavia, como nas sociedades de controle os confinamentos são substituídos pelos ambientes abertos, não faz sentido imobilizar os corpos e as mentes e, portanto, torna-se praticamente impossível impedir a distração. O que se procura é desenvolver táticas de captura de todo tempo e disponibilidade.

Várias empresas têm transformado seus ambientes internos, buscando encontrar um cenário adequado à criatividade e ao talento artístico. Muitas apostam na introdução de inovações divertidas no ambiente de trabalho, disponibilizando brinquedos, *games* e outros jogos para os seus funcionários durante o expediente. Outras adotam salas de meditação ou de ginástica. Em suma, a ideia é fazer do trabalho um ambiente agradável, divertido, prazeroso, transformando o entretenimento em uma forma de produção criativa. Um estudo realizado pela Universidade de Melbourne, por exemplo, revelou que as pessoas que utilizam a Internet pra fins pessoais no escritório são quase 9% mais produtivas do que aquelas que não o fazem.

Na era industrial, o tempo produtivo e o tempo não produtivo, ou a hora do trabalho e o momento de lazer, eram claramente definidos. O apito das fábricas sinalizava a hora de trabalhar e o momento de voltar para a casa e estar com a família. Essa divisão transformava a experiência do lazer em um passatempo, uma maneira de fugir das atribulações da vida e do cansaço de um dia de trabalho. Nesse sentido, o cinema tornou-se uma das principais formas de entretenimento na modernidade: 60% da classe operária ia regularmente ao cinema. Contudo, o entretenimento era entendido como uma forma temporária de escape. Chegava um momento em que as luzes do cinema se acendiam e era necessário voltar à “realidade”. A grande diferença é que hoje em dia, o entretenimento parece extrapolar as instâncias a que normalmente estava vinculado, perpassando toda a experiência diária.

Para além do mundo do trabalho, a diversão e o prazer se tornam inseparáveis dos negócios. O entretenimento hoje se apresenta como um valor agregado aos produtos. Conforme Rifkin (2001, p. 140), “na nova era de marketing, a imagem não representa o produto, mas sim o produto representa a imagem”. É neste sentido que a publicidade vende as marcas como se estivesse vendendo estilos de vida, vendendo o acesso a uma experiência que só quem adquire tal

produto seria capaz de vivenciar, como nos slogans da BMW: “Puro prazer de dirigir”; da Peugeot: “Emoção em movimento”; da Coca-Cola: “Emoção pra valer”; da Doriana: “Por um café da manhã mais feliz”; da Lacta: “Pequenos momentos de grande felicidade”; da Natura: “Bem Estar Bem”; do Pão de Açúcar: “Lugar de gente feliz”; do Quik: “Faz do leite uma alegria”; das Duchas Corona: “Um banho de alegria, num mundo de água quente”, das balas Tic-Tac: “Diversão refrescante na ponta da língua”, e muitos outros.

A vida organizada em torno do consumo é orientada pela sedução e pela tentação. Gilles Lipovetsky (2004) ressalta que o modelo de funcionamento do consumo na pós-modernidade se baseia na lógica e na temporalidade da moda, que vive da renovação permanente, da diferenciação marginal, da satisfação imediata dos desejos e da estimulação dos prazeres. Ele utiliza o termo “hiperconsumo” para definir o novo tipo de consumo, que absorve e integra praticamente todos os eixos da vida social, inclusive áreas não econômicas, como família, religião, procriação, ensino, etc. A atividade de consumir torna-se efêmera, mais prazerosa, relacionada aos desejos, mais emocional ou experiencial do que ligada ao status ou a supostas “necessidades”. Tal cenário veio se configurando desde a modernidade, principalmente a partir das lojas de departamentos do forte apelo dos primeiros cartazes publicitários, que, conforme já salientamos, transformaram o ato de compras em um evento prazeroso.

Também na área da educação, o lúdico, a brincadeira e as linguagens multisensoriais apresentam-se como mecanismos para facilitar a aprendizagem, incorporando novas técnicas de alfabetização e novos recursos midiáticos na sala de aula, como o uso de computadores, da Internet e até mesmo dos *games*. O Colégio Santa Maria, em São Paulo, por exemplo, desde 2007, oferece uma oficina de criação de *games* a seus alunos. O recurso tem sido utilizado para captar e manter a atenção das crianças, acostumadas desde cedo a ter acesso às ferramentas tecnológicas. De modo geral, o desenvolvimento de pequenos jogos para computador tem ajudado os alunos a estudar conceitos de física, como velocidade e gravidade; de matemática e de arte, como sombra, luz e perspectiva, etc, tudo de forma “divertida”. A escola utiliza ainda *blogs* para estimular o debate sobre assuntos tratados em sala de aula e incentivar os alunos a criarem seus próprios textos. Além de facilitar a aprendizagem, a inserção de atividades lúdicas e de linguagens multissensoriais no processo de ensino acaba reformulando o futuro trabalhador, seu comportamento como profissional e consumidor.

Nem mesmo as práticas medicinais escapam à pressão do entretenimento. As “terapias do riso” tornam-se cada vez mais comuns e respeitadas. A presença dos “Doutores da Alegria” já faz parte da rotina de muitos hospitais. A valorização das atividades que passam pela descontração e diversão também pode ser observada pelos altíssimos salários pagos aos profissionais da área de

entretenimento, como jogadores e técnicos de futebol, pilotos de fórmula 1, apresentadores de TV, cantores, artistas, etc. Só para se ter uma ideia, em junho de 2009, o apresentador Gugu Liberato, então funcionário do SBT, assinou um contrato de oito anos com a TV Record por um salário mensal de 3 milhões de reais. No mesmo ano, o jogador de futebol brasileiro Kaká teve o seu passe comprado pelo Real Madrid em uma negociação que envolveu 64,5 milhões de euros, o que equivale a cerca de 177,8 milhões de reais.

Em um dos setores considerados mais sérios da sociedade, o jornalismo, o entretenimento também tem se revelado uma prática para captar a atenção do público de forma envolvente. O *site Spectra Visual Newsreader*²², por exemplo, propõe um novo formato para a disponibilização e leitura de notícias na *Web*, usando recursos lúdicos e oferecendo experiências multissensoriais, ensejando tornar o hábito de ler e de se informar muito mais “prazeroso”. Além de poder personalizar a sua página, escolhendo os assuntos a serem evidenciados, o interagente pode “brincar” com os blocos de notícias, acelerando ou diminuindo a velocidade do orbital em que eles estão dispostos e optando pela visualização em forma de imagens ou de textos. O hábito de ler notícias é transformado em um momento de entretenimento. Assim, outros dois valores se somam à ideia de entretenimento vinculado às tecnologias de comunicação e informação e às práticas sociais: a customização e a interatividade.

Várias iniciativas espalhadas pelo mundo têm unido dois campos que, à primeira vista, seriam opostos: jornalismo e *games*. No *site News Games*²³, são analisados vários formatos de conteúdos jornalísticos em forma de jogos, como infográficos, notícias e fotos interativas, *games* editoriais, etc. De forma geral, o *Webjornalismo* tem encontrado seu espaço no desenvolvimento de formatos interativos de notícias²⁴, sobretudo através de interfaces divertidas e sedutoras, congregando imagens, vídeos, ícones e textos. A experiência de ler notícias amplia-se para uma atividade de diversão, indo além da mera função de informar. Nesse novo modelo de jornalismo, a leitura individual e silenciosa dos textos impressos é trocada pela experiência interativa da escrita coletiva, em tempo real, enriquecida pelas inúmeras possibilidades da conexão móvel e tendencialmente dilatada pelas novas sensorialidades da linguagem híbrida. O usuário acaba perdendo a noção do tempo, diante do volume de notícias, das possibilidades de conexões e da sensação de diversão e encantamento que a tecnologia propicia, mergulhando no universo *on-line*.

Gabler destaca que a religião, outro segmento comumente considerado como sério, tem cada vez mais se transformado em movimentos populares de grandes massas que se reúnem em

²² <http://budurl.com/hefb>

²³ <http://budurl.com/p714>

²⁴ Para conferir modelos interativos de notícia acesse: <http://darien.patch.com/>; <http://chicago.everyblock.com/>; <http://www.tenbyten.org/10x10.html>

cultos divertidos, conduzidos por bandas animadas por guitarras, baixo e bateria e baladas musicais contagiantes. Os eventos religiosos se apresentam como verdadeiros shows de entretenimento, com luzes e fumaça, telões, exibição de videocliques e performance teatral de seus líderes. Buscando disseminar sua doutrina, um número crescente de cristãos tem produzido e consumido sua própria mídia, criando *sites*, redes sociais, e colocando no mercado séries animadas, *games*, CDs e DVDs. Alguns álbuns e livros religiosos encontram-se na lista de *Best-sellers*, como os produtos midiáticos do padre Marcelo Rossi, do padre Fábio de Melo ou da cantora gospel Aline Barros, no Brasil.

Todos esses exemplos sobre a incorporação do entretenimento às atividades cotidianas, desde a economia, a religião, a educação, o trabalho e até a medicina, nos remetem ao conceito de sociedade do espetáculo, de Guy Debord (1997). Segundo o pensador francês, a experiência e a vida cotidiana passaram a ser moldadas e mediadas pelos espetáculos da cultura da mídia e pela sociedade de consumo, na qual tudo o que era diretamente vivido transformou-se em representação. Para Debord, o espetáculo se caracteriza pela relação social entre pessoas, mediada por imagens, e transforma o consumidor real em consumidor de ilusões. Contudo, embora o entretenimento tenha sido sempre o principal campo do espetáculo, Douglas Kellner (2003) observa que as formas contemporâneas de entretenimento sinalizam uma nova cultura do espetáculo. Em *A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo*, Kellner faz uma revisão do conceito de Sociedade do Espetáculo, proposto por Guy Debord, atualizando-o para o século XXI, e o relaciona a uma nova configuração da economia, da sociedade, da política e da vida cotidiana, que envolve novas formas de cultura e de relações sociais e, sobretudo, novos modelos de experiência sensorial e informacional.

Talvez o que tenha mudado seja justamente a intensidade e a abrangência com que o entretenimento se manifesta na cultura contemporânea, aderindo a setores da vida que eram até então consideradas atividades sérias e inteiramente contrárias à diversão, como o trabalho, o mundo dos negócios, a política, a religião e a educação. Neal Gabler assinala que a ideia do entretenimento não mais ligada a uma evasão da vida cotidiana, não mais como uma atividade temporária, mas, ao contrário, como uma atividade praticamente ininterrupta do homem, pode estar associada ao surgimento dos meios de comunicação, dos divertimentos em massa e da reprodutibilidade técnica dos bens simbólicos.

Para Gabler, durante grande período da história, a cultura fora associada à classe aristocrática, estando sob o domínio dos ricos e “educados”. Sendo assim, a elite da sociedade possuía a responsabilidade de determinar o valor da arte, o que era bom e o que não era, o que merecia apreciação e o que era desprezível. O surgimento dos novos entretenimentos populares

nas sociedades modernas, como o teatro de variedades, os espetáculos de comédia-pastelão, as performances musicais e o cinema teriam sido concebidos pelos aristocráticos como uma mera diversão, simples e pobre em experiência. Segundo eles, a verdadeira arte exigia o esforço intelectual para ser apreciada e devia provocar um sentimento de transcendência. Porém, conforme Gabler, os aristocráticos defendiam que o entretenimento popular não fazia exigência alguma a seu público, não provocava contemplação. De modo oposto, ele operava sobre as emoções e os centros de irracionalidade e irresponsabilidade, estando apenas a serviço dos sentidos, o que gerava uma reação passiva do público. Além disso, a ideia preponderante era a de que a arte exigia uma resposta única e pessoal à obra, enquanto o entretenimento era voltado para uma imensa plateia, para um público em massa. Gabler aponta que, na visão dos intelectuais, os novos divertimentos populares deterioravam a racionalidade do povo, tornando os indivíduos preguiçosos, burros e distraídos.

Pensadores como Theodor Adorno e Max Horkheimer (1985) defendiam que a produção de bens simbólicos em escala industrial, sobretudo através dos meios de comunicação de massa, acarretou uma homogeneização do gosto. Além disso, a exploração comercial de produções culturais teria reforçado a dominação ideológica, formando indivíduos alienados. Nesse sentido, a reprodutibilidade técnica, principalmente a fotografia, teria sido determinante para a perda da “aura” dos bens simbólicos, transformando-os em mercadorias descaracterizadas de sua forma genuína (BENJAMIN, 1994). A necessidade de tornar os produtos acessíveis a um imenso número de pessoas implicaria um rebaixamento de sua qualidade.

Para Adorno e Horkheimer, a indústria cultural impedia que os indivíduos fossem autônomos e independentes, o que os tornava incapazes de tomar decisões de forma consciente. A produção em série acabaria por coibir a atividade intelectual do espectador, atrofiando sua imaginação e sua espontaneidade. O encantamento dos sentidos gerado pelos conteúdos sensacionalistas dos meios de comunicação, incluindo toda espécie de mídia impressa, o rádio e a TV, transformaria o receptor em um consumidor passivo, já que a ideia de divertir-se estava associada a uma entrega irrefletida à satisfação imediata do prazer e à atitude de “não pensar”.

Contrariando a ideia de indivíduos passivos e alienados, uma outra corrente de pensamento entendia os meios de comunicação de massa como socializantes, democráticos e populares, uma vez que eram capazes de levar a informação a um imenso número de pessoas de uma só vez, disseminando o conhecimento como nunca havia sido possível. Os pensadores pertencentes a esse grupo foram batizados, por Umberto Eco, de “integrados”, em oposição ao outro grupo, os “apocalípticos”, mais pessimistas em relação à disseminação e aos efeitos dos meios de comunicação. A ideia de divertimento associada ao um “não pensar” é típica de

sociedades organizadas a partir da divisão entre o tempo de trabalho e o tempo de lazer. O entretenimento, nesse sentido, é entendido como aquilo que se pratica quando não se está trabalhando, abarcando atividades do tempo livre, do ócio. Quando a fronteira entre esses dois universos se desfaz, então não há mais justificativa para a separação entre um momento de se pensar e um outro de “não se pensar”, ou um momento de se divertir e um outro de “não se divertir”.

Quando as tecnologias de comunicação se tornam uma experiência diária e passam a abranger todas as instâncias da vida – relacionamentos, negócios, trabalho, família, religião, política, etc –, o entretenimento também se dissolve nas atividades rotineiras e se torna incrustado em praticamente todas as ações humanas, apontando para uma superação da dicotomia trabalho/diversão ou atividade séria/atividade não-séria. Nesse sentido, a cultura do jogo e os elementos lúdicos parecem dominar o processo de criação e de comunicação, enquanto a experiência do tempo passa a ser vivida não mais como uma força disciplinadora, mas como uma força criativa, marcada pelo prazer. A maneira de se vivenciar a temporalidade no mundo contemporâneo corresponde, assim, a um novo modelo de funcionamento. Mais uma vez recorreremos às tecnologias de comunicação instantânea, agora digitais, para compreender a lógica que distingue as sociedades contemporâneas em sua dimensão temporal.

3.3. TECNOLOGIAS DIGITAIS DE COMUNICAÇÃO INSTANTÂNEA

Do mesmo modo como nos propusemos, no capítulo anterior, a relacionar as tecnologias analógicas de comunicação instantânea ao contexto moderno de experiência temporal, investigaremos os vínculos entre os dispositivos digitais de transmissão imediata e o modelo contemporâneo de experiência do tempo. Iniciamos essa trajetória procurando compreender o funcionamento dos sistemas digitais. Esses se caracterizam por produzirem sinais discretos, ou seja, descontínuos no tempo. Isso significa que, ao contrário de um sinal analógico, um sinal digital só é definido para determinados instantes de tempo e o conjunto de valores que pode assumir é finito.

Se, para medir uma determinada grandeza física de forma analógica, é preciso passar por todos os valores compreendidos entre o seu valor mínimo e o seu máximo (como no exemplo apresentado na página 47), para mensurar a mesma grandeza de forma digital deve-se apenas verificar o seu valor mínimo e o seu valor máximo, sem passar por seus valores intermediários²⁵.

²⁵ Se em um termômetro analógico, por exemplo, vemos a temperatura ir **subindo** de um grau para outro, em um termômetro digital vemos a temperatura **saltar** de um grau para outro.

Com efeito, os sistemas digitais operam a partir de informações binárias: 0 (zero – valor mínimo) e 1 (um – valor máximo). Os sinais digitais são gerados por um circuito elétrico e gerenciados por um computador, que funciona em linguagem binária (dois dígitos). Dessa forma, nos sistemas digitais, qualquer tipo de informação (texto, som, imagem fixa ou em movimento, gráfico, ilustração, traços, etc) é convertida em linguagem binária, através da codificação 0 (zero) e 1(um), podendo assumir qualquer combinação possível, como por exemplo 01001101 ou 1100010. A “figura 2” representa um sinal digital:

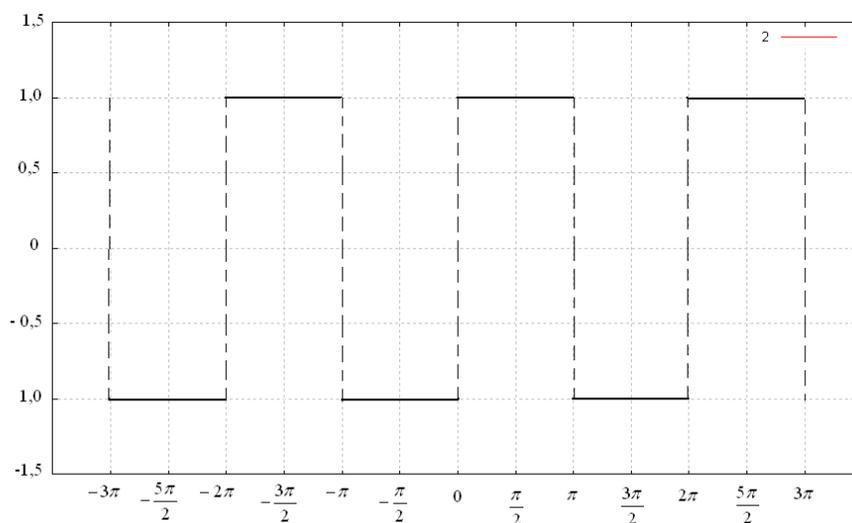


Figura 2

Os dois diagramas a seguir (“figura 3” e “figura 4”) mostram um sinal analógico e um sinal digital, respectivamente, e nos ajudam a estabelecer comparações entre ambos. Note-se que o sinal analógico possui uma variação contínua, é ininterrupto, enquanto o sinal digital possui uma variação discreta (descontínua), com interrupções. Essa diferença constitui um dos aspectos mais importantes para o nosso estudo, porque atesta que os sistemas analógicos e os sistemas digitais operam a partir de lógicas distintas.

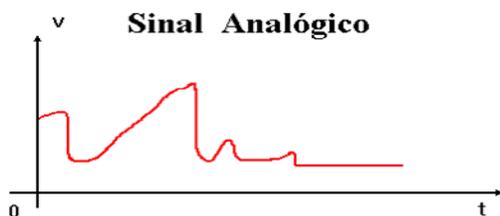


Figura 3

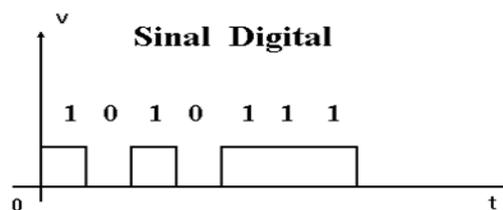


Figura 4

Para ilustrar os conceitos apresentados, vejamos como acontece a transmissão de sinais através de um celular (telefone digital), do mesmo modo como fizemos no capítulo anterior com o telefone analógico (página 48). Quando emitimos a nossa voz próxima ao aparelho celular, produzimos uma energia (onda sonora) de forma contínua (analógica). No aparelho, essa energia, será convertida em um sinal elétrico discreto que alimentará um computador (que trabalha em linguagem binária, também discreta). Na antena do celular será gerada uma onda eletromagnética que, então, transmitirá a informação através da atmosfera até o receptor. É importante notar que as ondas eletromagnéticas são sempre contínuas, independentemente de o sinal ter sido gerado de forma analógica ou digital. O aparelho da pessoa destinatária de nossa mensagem receberá os sinais propagados pelas ondas eletromagnéticas e fará a conversão do sinal contínuo da onda para a linguagem binária (digital). Esta será convertida novamente em ondas sonoras para que sejam recebidas e identificadas em forma de voz pelo nosso destinatário. A “transmissão digital” envolve tanto sinais analógicos quanto digitais, isso porque, na verdade, o que diferencia uma tecnologia analógica de uma digital é a forma com que um sinal é gerado ou decodificado nos aparelhos de transmissão (origem) e nos de recepção (destino). A transmissão através da atmosfera e dos fios é sempre realizada por meio de ondas eletromagnéticas e estas são sempre contínuas.

Vale ressaltar que os sinais analógicos são gerados por instrumentos mecânicos e eletromecânicos, que dependem de uma força externa para funcionar e, por isso, requerem mais energia, uma vez que precisam movimentar peças. Já os sistemas digitais, como são operados por circuitos elétricos, consomem menos energia e isso faz com que a transmissão dos sinais ocorra de forma muito mais rápida e econômica. Essa é uma das razões para a substituição progressiva das tecnologias analógicas pelas digitais. Além disso, quando um sinal analógico é perdido, deve ser transmitido novamente desde o seu início, uma vez que, sendo ininterrupto, precisa passar por todos os intermediários entre seu valor mínimo e máximo. Já um sinal digital, quando é perdido ou mesmo corrompido, pode ser repetido em tempo real, não interferindo na recepção dos dados, isto porque os sinais digitais são gerenciados por computadores que têm capacidade de armazenar o sinal e de manipulá-lo com grande rapidez. Assim, caso haja falha de sinal, esse não precisa ser gerado a partir de seu início. A digitalização possui, ainda, outra vantagem: a compressão de dados permite estocar e fazer circular uma enorme quantidade de informação.

Em nossa pesquisa, quando nos referimos às tecnologias digitais, reportamo-nos ao conjunto variado de dispositivos digitais e suas ferramentas, que incluem o computador, a *Web*, os celulares, os aparelhos de CD, DVD, MP3, MP4, *Smartphones*, *Palms* e instrumentos de localização geográfica, enfim, todos os tipos de dispositivos que operam a partir da linguagem

binária. Quando mencionamos tecnologias digitais de comunicação instantânea, fazemos referência àqueles dispositivos que permitem a comunicação simultânea a longas distâncias, com o diferencial de gerarem e decodificarem os sinais de forma digital (por variação discreta, descontínua). Como exemplo, podemos citar a *Web* e suas ferramentas, como mensageiros instantâneos (*MSN, Yahoo Messenger, Skype*), *chats*, redes sociais (*Twitter, Orkut, Facebook*), celulares e aparelhos de GPS. Além de se diferenciarem pela geração e decodificação de informações através da linguagem binária, as tecnologias digitais de transmissão imediata possuem uma série de outras características que as distinguem das tecnologias analógicas. Uma delas é sua interface interativa e lúdica.

Nas mídias analógicas, os recursos para a produção de conteúdos informacionais multimídia, com imagens e som, estavam restritos a profissionais especializados, possuíam um funcionamento complexo e exigiam um alto investimento financeiro. Hoje, as mídias digitais possibilitam que qualquer pessoa com o mínimo de conhecimento em informática faça experimentos com edição de vídeos e de imagens. A nova linguagem das interfaces é baseada na organização de ícones, menus e metáforas visuais que simplificam o uso da tecnologia. Steven Johnson (2001) exemplifica que, se sabemos utilizar uma lixeira no mundo real, então podemos utilizá-la também no computador. O processo é o mesmo: basta pegar o que se quer desfazer e jogar na lata de lixo (o que no computador significa selecionar o objeto/arquivo desejado e arrastá-lo até o ícone da lixeira disponível na área de trabalho). Segundo Johnson,

saber alguma coisa sobre organização de fichários nos ajudaria na organização de nossos arquivos digitais, assim como conhecer o funcionamento de lixeiras nos ajudaria a excluir arquivos. As metáforas tornariam a experiência do usuário mais intuitiva, e metáforas gráficas divertidas, animadas, tornariam a ideia de usar um computador menos intimidante. Se você sabia se sentar a uma escrivaninha e revirar papéis, podia usar a máquina (JOHNSON, 2001, p. 40).

A interface contemporânea faz um apelo à memória visual, que é mais duradoura que a memória auditiva. Além disso, os computadores podem arquivar informações, permitindo que elas fiquem disponíveis para o acesso em outro momento, desobrigando os indivíduos de armazená-las em sua própria memória. Se nas tecnologias analógicas de comunicação instantânea a oralidade era um elemento que se sobressaía, nos dispositivos digitais a ênfase na visualidade parece prevalecer. Mesmo os aparelhos voltados para a comunicação oral, como os celulares, possuem um forte apelo à imagem em seu modo de operação. Cores, desenhos, figuras, luminosidade, sons, movimento e inúmeros outros recursos lúdicos tornam a maneira de operar os dispositivos técnicos mais divertida e intuitiva.

Além disso, a manipulação direta das coisas, através do uso do *mouse* ou por *touch screen* (tela de toque) concedeu ao usuário a impressão de que a informação está mais próxima. O *feedback* visual favorece a experiência de imediatez, pois conforme Steven Johnson (2001, p. 131), “o usuário faz coisas acontecerem de uma maneira imediata, quase tátil: em vez de dizer ao computador para excluir um arquivo, ele o arrasta para a lixeira”. Johnson acredita que o advento da interface fez com que a máquina fosse imaginada pela primeira vez não como uma prótese, como uma extensão do homem, ou um apêndice de nossos corpos, conforme propunham Kapp e McLuhan, mas como um ambiente, um espaço a ser explorado. Para Johnson, a ideia de braços protéticos pode ter sido útil na era industrial, mas, com o surgimento das novas tecnologias digitais de comunicação, ela não encontraria mais sentido.

As interfaces interativas exigem um maior envolvimento mental e corporal dos indivíduos, possibilitando a modificação dos arquivos, acrescentando, “deletando” ou editando dados e, em alguns casos, permitindo a escrita colaborativa de textos, de forma simultânea, como nas plataformas *Wikis*²⁶ e em ferramentas como o *Google Docs*²⁷. A manipulação de objetos e informação por meio das interfaces interativas envolve como nunca as pessoas no processo de comunicação, colocando em xeque a definição rígida e limitada “emissor *versus* receptor” e fazendo do usuário um interagente²⁸. As interfaces dos celulares, por exemplo, são cada vez mais amigáveis²⁹ e sedutoras, por causa dos recursos lúdicos, como ícones, figuras e metáforas, e do envolvimento sensorial dos indivíduos.

A personalização das telas de proteção, a escolha dos tipos de letras, das cores, dos toques de chamadas e das imagens, torna a relação entre indivíduo e dispositivo mais afetiva³⁰. É divertido e prazeroso tornar o aparelho uma espécie de expressão dos próprios gostos e preferências. Do mesmo modo, “personalizar” o computador, mesmo nos ambientes do trabalho, se torna uma espécie de brincadeira: testar cores e planos de fundo, experimentar combinações de aparências e sons acaba funcionando como uma forma de distração, de passatempo, independente do uso que se faz do computador. De forma geral, o tom lúdico das tecnologias digitais segue a

²⁶ O termo *wiki* designa um tipo de formato de texto ou de *software* colaborativo que permite a sua criação, através da edição coletiva de documentos em hipertexto. O sistema não necessita que o conteúdo produzido seja revisto para ser publicado. A maioria dos *wikis* é aberta a todo o público ou àquelas pessoas que têm acesso ao servidor *wiki*. A Wikipédia (http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal) é um dos exemplos mais conhecidos no Brasil deste formato de texto.

²⁷ <http://www.google.com/google-d-s/intl/pt-BR/tour1.html>

²⁸ O conceito de interagente é proposto por Alex Primo, no livro *Interação Mediada por Computador*. O autor entende o termo “usuário” como reducionista, na medida em que considera a interação apenas como “uso”, consumo. Para Alex Primo, a definição mais correta seria *interagente* porque supõe uma participação ativa tanto do emissor quanto do receptor no processo comunicativo.

²⁹ O termo “amigável” tem sido utilizado popularmente na informática para designar o programa, o aplicativo, a ferramenta etc. de fácil utilização.

³⁰ A ideia de afeto, neste caso, se refere à dedicação ou apreço aos dispositivos técnicos, a eles destinando grande parte de tempo e atenção.

tendência contemporânea de supremacia do entretenimento e da organização da vida em torno do consumo como tentação, através de mercadorias sedutoras e o estímulo aos prazeres.

É importante sinalizar, embora não estejamos nos baseando em dados empíricos a este respeito, uma significativa mudança no modo como as máquinas são utilizadas. Agora elas parecem estar cada vez mais inseridas no universo pessoal dos indivíduos, confundindo-se com o vestuário e o próprio corpo. Elas se encontram disponíveis em todos os lugares e são ostentadas, cada vez mais, não como objetos de valor financeiro ou como status, mas como objetos de “estimação”, no sentido de que neles são depositados afetos, pois funcionam como porta de acesso aos diferentes ciclos de relacionamentos, à vida profissional e àquilo que diverte, encanta e traz satisfação. Tem sido assim com milhares de jovens e adolescentes que não desgrudam de seus aparelhos de celular, carregando-os 24 horas por dia – ainda que não recebam ou origem chamadas uma vez sequer ao dia.

Há, ainda, uma espécie de crença de que as interfaces digitais estão mudando a própria linguagem, a forma com que o pensamento é organizado, as frases são concebidas e a própria escrita é realizada. Acredita-se que composição digital está tornando a escrita mais veloz e permitindo o desenvolvimento de uma linguagem mais adequada a estes novos ambientes – através da utilização de uma linguagem gráfica cheia de abreviações, siglas, com o predomínio de letras minúsculas, *emoticons*³¹ e a não observância de acentos ortográficos ou sinais de pontuação. Com efeito, a prática de digitação parece estar tornando cada vez mais desgastante e demorada a escrita tradicional, com caneta ou lápis. A combinação “*control C, control V*” parece estar mudando a forma com que milhares de adolescentes “plugados” expressam em palavras o pensamento, organizam as ideias no papel. Acostumada com o uso dos polegares para digitar os números no celular e o uso das pontas dos dedos para escolher as letras no teclado do computador, a nova geração digital tende a sentir imensa dificuldade em escrever com a mão em forma de pinça. Os gestos cansativos de moldar as letras no papel começam a ser substituídos pelo movimento alternado e veloz dos dedos no teclado.

A leitura das novas interfaces tende a se dar por um novo tipo de varredura visual não-ordenada, que se encarrega de verificar apenas as informações mais importantes, de forma imensamente veloz. As novas interfaces tecnológicas permitem ao usuário uma exploração do

³¹ Segundo a enciclopédia virtual Wikipédia, os *emoticons* são uma “forma de comunicação paralingüística, um emoticon, palavra derivada da junção dos seguintes termos em inglês: *emotion* (emoção) + *icon* (ícone) (em alguns casos chamado *smiley*) é uma seqüência de caracteres tipográficos, tais como: :) , ou ^-^ e :-); ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduz ou quer transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega, por meio de ícones ilustrativos de uma expressão facial. Exemplos: 😊 (isto é, sorrindo, estou alegre); 😞 (estou triste, chorando), etc. Normalmente é usado nas comunicações escritas de programas mensageiros, como o MSN Messenger ou pelo Skype e outros meios de mensagens rápidas”.

ambiente informacional de maneira não sequencial. É o próprio leitor quem decide o percurso de leitura a ser feito em uma página da Internet, por exemplo. Se antes as ideias eram organizadas de forma linear e progressiva, como nos livros, agora, com o hipertexto, as informações se encontram fragmentadas e disponíveis de forma aleatória, cabendo ao próprio usuário definir as conexões a serem feitas para produzi-las e acessá-las. Essa mudança na organização das ideias interfere diretamente no tempo de consumo da informação, uma vez que aumenta a liberdade de movimento do usuário/leitor no espaço informacional.

O usuário se movimenta rapidamente através de metáforas visuais e ícones, acessando de forma aleatória os dados e acumulando as informações em forma de textos, imagens e sons. A estrutura de informação fragmentada e em forma de rede, presente nos dispositivos digitais, torna ultrapassadas as tradicionais sequências temporais passado-presente-futuro, antes-depois, causa-efeito, que não mais funcionam como condição para a assimilação dos fatos. Os interagentes passam a desenvolver uma série de atividades de forma simultânea, abrindo diversas janelas no computador e “distribuindo” sua atenção entre distintas mídias e ferramentas. É comum, por exemplo, encontrar pessoas que possuem a habilidade de elaborar um texto profissional ao mesmo tempo em que conversam com um amigo no MSN, ouvem música no *Windows Media Player*, recebem e enviam *e-mails* e ainda visitam *sites* na *Web*. É possível conversar sobre assuntos distintos, com pessoas espalhadas por distâncias variadas, ao mesmo tempo. As tecnologias digitais permitem o estabelecimento de vários diálogos de forma simultânea, sem que um interfira em outro.

Para a pesquisadora Paula Sibilía (2008), a habilidade “multitarefa” tem sido mais estimulada hoje em dia do que a capacidade de focar a atenção em uma tarefa contínua e duradoura. Sibilía (2008, p. 47) questiona, por exemplo, se o TDA/H (Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade) “não seria melhor compreendido como um traço característico das novas subjetividades – perfeitamente compatível com o mundo em que vivemos, e até mesmo por ele incitado –, em vez de uma estranha epidemia infantil”. Neste sentido, ela sugere que o desenvolvimento de diversas atividades de forma simultânea pode não indicar apenas a perda da capacidade de concentração, mas também sugerir novas habilidades cognitivas, como a percepção, a análise e a resposta a dados e a informações de forma extremamente veloz.

Entendemos que em vez de “diminuir” a atenção dos indivíduos, a experiência da multitarefa pode indicar a aceleração do processo de percepção, introduzindo novas formas de vivência da temporalidade nos tempos hodiernos. É como se a nova geração precisasse de menos tempo para assimilar os fatos e processar as informações, ou melhor, é como se os indivíduos fossem capazes de desenvolver atividades em períodos mais curtos de tempo, ampliando o

número de tarefas a serem realizadas em um mesmo momento e causando a fortíssima impressão de simultaneidade. A ideia de uma atenção “distribuída” estaria, portanto, diretamente associada a uma nova experiência temporal, marcada pela velocidade e pela fragmentação.

É importante ressaltar que essa concepção se afasta da visão moderna de atenção, que se baseia em um modelo de seleção/exclusão. Conforme Jonathan Crary (1999), as pesquisas predominantes sobre a atenção no século XIX apontavam para o aumento da força de certas sensações com o simultâneo enfraquecimento de outras. O processo de atenção envolvia a “suspensão” ou a supressão de certos conteúdos da consciência para que outros pudessem ser reforçados e manifestos. Para o autor, no século XIX, a atenção se tornou um problema paralelo à organização sistêmica específica de trabalho e de produção do capitalismo industrial, o qual produziu um tipo de percepção humana e se tornou um regime recíproco de atenção e distração, construindo observadores incessantemente atentos. Por volta dos anos 1880, por exemplo, os estudos empíricos da atenção eram usados para modificar os planos de ação nos espaços de trabalho como uma forma de maximizar a produtividade.

No mundo contemporâneo, a atenção continua sendo concebida como uma função normativa, cujo prejuízo é o desenvolvimento de uma gama de sintomas e de comportamentos que rompem, de várias formas, com a coesão social – como no caso supracitado das crianças com TDA/H, que não se concentram, não escutam, se recusam a prestar atenção e a seguir regras, saindo do “padrão” desejado. No entanto, a “atenção” vem ganhando novos sentidos na contemporaneidade: o interesse em seu gerenciamento mantém-se, mas está voltado para outros fins. O próprio Crary (1999, p.77) oferece pistas para que possamos compreender esse fenômeno ao afirmar que “para cada mutação na construção da atenção existem mudanças paralelas no formato da desatenção ou da distração”.

Assim, ao apontarmos a existência de deslocamentos no sentido e na própria constituição da “atenção” entre as sociedades disciplinares e as sociedades de controle, não podemos deixar de sinalizar também mudanças no sentido e na constituição da desatenção. Em outras palavras, se a ideia sobre o que é estar atento no século XXI já não é mais a mesma que vigorava no século XIX, então a concepção a respeito do que é estar desatento, sobre o que é distração, também mudou. Portanto, estudar e simultaneamente navegar na Internet, ouvir música, assistir a vídeos no *YouTube* e conversar com amigos não significa, necessariamente, estar desatento ao conteúdo que está sendo apreendido. Tal prática pode justamente indicar as transformações no campo da experiência temporal e da percepção pelas quais o homem contemporâneo vem passando e os novos modelos de “atenção” que começam a se formatar.

Crary enfatiza que uma das distinções que separam as discussões contemporâneas daquelas de dois séculos atrás é, por exemplo, a insistência de que o TDA/H não está relacionado a nenhuma fraqueza da vontade e de que não há responsabilidade da pessoa envolvida. Segundo ele, tal situação vem sendo reduzida a uma condição neurológica, tratada como um problema biológico e não tem sido considerada uma doença que tenha como causa a fraqueza de caráter ou a falta de amadurecimento. A cura, portanto, não se encontra no poder da vontade, na punição, no sacrifício ou na dor, mas se apresenta pela medicação. O comportamento agora é modelado por uma nova estratégia de administração e de controle, que passa pelo uso de neuroquímicos potentes.

Sobre este aspecto, Virilio (1996) destaca a intrusão de uma série de biotecnologias no interior do corpo humano, uma espécie de “colonização dos órgãos” pela ingestão de excitantes e de estimulantes químicos e técnicos, favorecendo uma mutação comportamental pela superexcitação das faculdades mentais. Segundo Virilio (1996, p. 94), esta tendência é uma forma de “tentar aparelhar o corpo humano para torná-lo contemporâneo da era da velocidade”. O filósofo enfatiza a necessidade que há em nossos dias de se estimularem as funções nervosas, a vitalidade da memória ou da imaginação, promovendo a aceleração dos reflexos, através da ingestão de produtos biotecnológicos, não simplesmente para vivermos melhor, mas de forma mais intensa e adaptada. Nesse sentido, ele antecipa algumas das reflexões de pensadores como Nikolas Rose (2007), Benilton Bezerra (2002), Jurandir Freire Costa (2005), Paul Rabinow (2002) e Francisco Ortega (2008) sobre a otimização dos corpos e a ideia da saúde na cultura contemporânea associada a indivíduos artificialmente superexcitados.

A concepção de corpos superexcitados está diretamente relacionada à aceleração nos processos perceptivos não só mentais, mas também motores, já que, conforme Bergson (2006a), todo ato de perceber implica uma ação motora ou a antecipação de uma ação futura. Baseando-se neste conceito, Crary (1999) afirma que a atenção é inseparável do esforço físico, do movimento ou da ação. Nas sociedades modernas, a constituição do indivíduo atento passava pelo ordenamento dos corpos no espaço e pela rigidez na sincronia dos movimentos. A “atenção” era medida pela capacidade de resposta motora e corporal instantânea, como a que o operário precisava desenvolver em suas atividades repetitivas e ritmadas no ambiente da fábrica.

Nas sociedades contemporâneas, a necessidade de respostas sensoriais precisas e velozes parece ser uma exigência ainda maior. Contudo, os processos multissensoriais contemporâneos implicam novos modelos de atenção e, conseqüentemente, de respostas motoras. Se nas fábricas, que funcionavam como modelo operacional do capitalismo material, os movimentos corporais dos operários se davam de forma praticamente automática, em função da intensa repetitividade e

da padronização das ações, e, portanto, com quase nenhum investimento subjetivo, agora os indivíduos necessitam desenvolver uma habilidade produtiva que exige um alto investimento intelectual, pois no capitalismo imaterial os processos de produção estão cada vez mais vinculados a processos mentais.

É possível também compreender os novos modelos de atenção e de resposta motora quando se examina o modo operacional multissensorial das tecnologias de comunicação instantânea. Basta observar um adolescente fazendo uso de um aparelho celular para constatar como as novas mídias evocam o uso de diversos sentidos de forma simultânea, exigindo uma atenção que combina processos mentais e motores. Em um mesmo suporte são aguçados os sentidos da visão, da audição e do tato, como nos novos modelos de celular, que permitem gravar e exibir fotos, vídeos e voz, armazenar e escutar músicas em MP3, tudo isso através do movimento dos dedos, do toque suave na tela do aparelho.

Os celulares reúnem uma série de recursos visuais, sonoros e táteis que estimulam certas sensações nos indivíduos – até mesmo por seu contato físico, como por meio da tecnologia *vibracal*, – e demandam determinadas respostas materiais do corpo. As telas *touch screen*, por exemplo, exigem uma certa habilidade tátil do usuário, que precisa encontrar a velocidade e a força certa a serem aplicadas em cada gesto. Alguns dispositivos digitais incluem até mesmo a sensação do gosto e do olfato. Cientistas Japoneses criaram um “fone de ouvido conceito” que possibilita a emissão de fragrâncias enquanto o usuário ouve música. Os cheiros variam de acordo com o ritmo da música e podem ser adquiridos através de *downloads*. A fabricante de computadores *Asus* também lançou *lap tops* com aroma. A ideia é permitir que os usuários tenham computadores que reflitam suas preferências, através das cores e dos odores. Já os britânicos colocaram no mercado um “pirulito eletrônico” que, ligado ao computador, transmite estímulos elétricos para a língua. Os estímulos não-visuais aplicados na língua se transformam em imagens e em outras sensações ao chegarem ao cérebro.

Ao contrário de ser praticamente involuntária e marcada por técnicas disciplinares, como nas sociedades modernas, a ação corporal no mundo contemporâneo requer uma intencionalidade do sujeito e um trabalho intelectual. A exposição a novas sensorialidades parece estar gerando um conjunto de transformações que podem resultar em novos padrões de percepção e de sensorialidade. Percebemos essa mudança claramente, ao verificarmos o uso do telefone celular por diferentes gerações. A chamada geração ponto-com apresenta uma facilidade muito maior em lidar com as tecnologias digitais em relação a muitos adultos. É impressionante a rapidez com que movimentam os dedos e realizam operações nos dispositivos técnicos. É como se o corpo já estivesse “treinado” para esses movimentos e obedecesse a um comando “natural”, diferente das

pessoas mais velha, que apresentam imensa dificuldade em se adaptarem a essa nova linguagem. Pesquisadores da área de mídia têm usualmente chamado a multidão de usuários de celular de *thumb generation*, em referência ao uso dos dedos polegares das mãos para a digitação de números, mensagens de texto, a navegação em jogos e na Internet, através das teclas do celular. Tal fenômeno nos parece apontar para uma reconfiguração dos regimes de temporalidade e de sensorialidade, que passam a estar vinculados a novas subjetividades.

Para Vinícius Andrade Pereira (2008), a modalidade contemporânea de comunicação se dá por meio de uma linguagem tátil-áudio-visual. As telas *touch screen*, os consoles dos *games*, os *smartphones* exigem cada vez mais a participação integral do corpo sensível do usuário na produção e no consumo da informação, demandando significativamente o envolvimento corporal e criando ambientes de imersão, de interatividade e de sociabilidade. A nova geração de *games* aposta cada vez mais na participação e no movimento corporal dos usuários. O jogador de um *game* como o *Wii*, da Nintendo, por exemplo, é forçado a combinar a racionalidade do pensamento com a sensorialidade dos gestos e dos movimentos realizados pelo corpo. Em jogos como este, o manuseio dos consoles se aproxima, e muito, da experiência física do mundo real. Recentemente, a *Microsoft* anunciou o lançamento de um novo *game* interativo, o *Project Natal*, que não necessita de consoles para os jogadores. O aparelho tem detecção de movimento de corpo inteiro, além de reconhecimento de rosto e de voz. Assim, a interatividade se dá através do movimento do próprio corpo do jogador, dos gestos e dos comandos de voz, sem a mediação de manetes, ou qualquer outro tipo de equipamento.

Ao trabalhar de forma multissensorial, as tecnologias digitais proporcionam um grau elevado de imersão dos indivíduos. De modo geral, a imersão provoca mudanças nas posições do observador e do observável, já que a posição do observador externo é deslocada para uma posição em que ele é absorvido pelo objeto (PINHEIRO, 2003). O observador passa a estar imerso no que é observado e desdobra-se em torno de si mesmo, o que torna cada vez mais complexo definir os limites entre os diferentes planos. Para Vinícius Pereira, a ideia de imersão, na contemporaneidade, ultrapassa os limites dos próprios dispositivos tecnológicos e se amplia para a espacialidade urbana. É nesse sentido que ele afirma que as práticas de comunicação hoje se efetivam “menos através de um meio e mais pela emergência de ambientes e arranjos midiáticos” (PEREIRA, 2008, p.4).

Nessa perspectiva, André Lemos (2004) salienta que os novos dispositivos tecnológicos, como celulares 3G, aparelhos de GPS, *palms*, etiquetas de identificação por rádio frequência (RFID), as redes de acesso à Internet sem fio (*Wi-Fi* e *Wi-Max*) e tecnologias como *Bluetooth*, mudaram nossa forma de conexão com as pessoas e com as máquinas, fazendo com que passemos

do “ponto de conexão” para o “ambiente de conexão” – pensamento semelhante ao que Steven Johnson defende, quando propõe a ideia de se pensar a tecnologia hoje como um “ambiente” em vez de uma prótese. A comunicação se dissemina nos lugares e nos objetos. É a chamada “Internet das coisas”³², termo que tem sido utilizado para descrever um variado conjunto de tecnologias que tornam capazes o acesso à Internet e a comunicação instantânea a partir de diversos objetos físicos, como etiquetas RFID e redes de sensor.

Por mais que as tecnologias analógicas de comunicação instantânea permitam a recepção de sinais por meio das ondas eletromagnéticas de maneira livre, ou seja, sem fios (como nos rádios a pilha ou nos telefones sem fio), de modo geral, a geração dos sinais analógicos está vinculada a um ponto fixo, ou seja, os receptores possuem maior mobilidade, mas aqueles que produzem a informação estão presos a fios e a uma localização específica. Já os dispositivos digitais de comunicação imediata possibilitam que os sinais sejam gerados e recebidos sem o uso de fios, permitindo grande mobilidade tanto daqueles que recebem quanto daqueles que produzem as informações.

Nesse sentido, Lúcia Santaella (2007) propõe o termo “hipermobilidade” para os nossos dias, com o intuito de diferenciar a mobilidade física do mundo moderno da mobilidade virtual das redes no mundo contemporâneo. Com efeito, embora as sociedades modernas e as contemporâneas guardem uma série de fenômenos comuns – como a questão da mobilidade, a centralidade do “problema da atenção”, a ideia de fragmentação e de velocidade, o excesso de informações e de estímulos sensoriais, a prática de vigilância, etc –, percebemos que há no interior dessa continuidade alguns deslocamentos, e são exatamente eles que desejamos ressaltar e tematizar.

Para Fernanda Bruno (2004), o contraste entre os dispositivos técnicos modernos, marcadamente analógicos, e os da atualidade, preponderantemente digitais, pode nos indicar um desses deslocamentos: o modo como os indivíduos se constituem e modulam sua identidade, a partir da relação com o outro. Segundo a pesquisadora, as tecnologias de comunicação digitais constituem novos dispositivos de visibilidade com diferentes implicações na sociedade e na subjetividade. Assim, *blogs* e *Webcams* promovem novos formatos de exposição da vida íntima e privada, enquanto câmeras de vigilância e programas computacionais de coleta e processamento de informações expõem os comportamentos e a mobilidade dos indivíduos a uma vigilância contínua e instantânea. Conforme Bruno,

³² Sobre a expressão “Internet das coisas”, conferir: <http://www.the-internet-of-things.org/>

se os dispositivos modernos escavavam uma subjetividade interiorizada que instaurava de si para consigo, pela introspecção ou pela hermenêutica, uma autovigilância que de algum modo continuava o olhar do Outro e a norma por ele representada, os dispositivos contemporâneos vêm contribuir para a constituição de uma subjetividade exteriorizada onde vigoram a projeção e a antecipação. Exteriorizada porque encontra na exposição “pública”, ao alcance do “olhar”, escrutínio ou conhecimento do outro, o domínio privilegiado de cuidados e controle sobre si. Nos *Weblogs* de caráter confessional e nas *Webcams* pessoais esta exteriorização é patente. É importante notar que não se trata da exteriorização de uma interioridade constituída por natureza recôndita, que passa a se expor, mas principalmente de uma subjetividade que se constitui prioritariamente na própria exterioridade, no ato mesmo de se projetar e de se fazer visível a outrem. (BRUNO, 2004, p. 116)

Segundo Fernanda Bruno, a identidade dos indivíduos que estão sob vigilância no ciberespaço é construída por meio de antecipação, a partir do cruzamento de um conjunto de dados e informações relatados em perfis nas redes sociais, em blogs e mensageiros instantâneos – perfis estes controlados por senhas de acesso ou *login* para identificação digital – ou coletados em bancos de dados processados por computador. Os perfis, construídos pelos próprios usuários, indicam preferências, gostos, hábitos, ideologias. Os rastros deixados pelos indivíduos, através de compras *on-line* e páginas acessadas, por exemplo, oferecem um universo de informações sobre cada pessoa. Assim, nas sociedades contemporâneas “é da exterioridade da ação e do comportamento que se extrai ou se projeta a subjetividade” (BRUNO, 2004, p. 117).

Outra descontinuidade apontada pela pesquisadora é que a incidência da visibilidade sobre o indivíduo tem outro propósito: não busca, por exemplo, “reformatar o criminoso”, mas impedir o crime. Desse modo, as câmeras de vigilância visam a manter a segurança de lugares públicos ou privados, atuando sobre o crime e não sobre o criminoso, como no modelo de vigilância panóptica. No caso das *Webcams* e dos *blogs*, o olhar do outro não é mais dado pelo coletivo, pela sociedade, tal como na modernidade, mas conquistado pelo próprio indivíduo. Portanto, “na ausência do grande olho público, a intimidade se volta para fora, como que em busca de um olhar que a reconheça e lhe atribua sentido, existência” (BRUNO, 2004, p. 118).

É preciso apontar, ainda, um outro contraste entre o modo de funcionamento analógico e o digital, ou entre a Sociedade Disciplinar e a Sociedade de Controle. Nas sociedades modernas, as técnicas disciplinares regulavam a mobilidade dos indivíduos pelo confinamento. Eles se limitavam a passar de um espaço fechado a outro. O poder dos internatos estava na reclusão. Já nas sociedades contemporâneas, o poder se manifesta em espaços abertos, instantaneamente, através da autorização ou da negação do acesso aos fluxos de dados e às informações, por meio de senhas e identificações digitais. O poder agora se manifesta na inclusão, ou seja, o controle funciona no sentido de determinar quem terá acesso aos lugares e às informações. A questão parece ser não mais impedir a saída, mas controlar a entrada, criando assim, uma falsa liberdade.

Segundo Maria Cristina Franco Ferraz (2007), a época atual é marcada pela “ilusão de movimento”, e esta é própria a corpos e subjetividades hiperacelerados e superexcitados.

As diferenças entre os dispositivos instantâneos analógicos e os digitais não param por aí. Vale ressaltar também que as tecnologias digitais promovem uma nova forma de apropriação do espaço. Os aparelhos de GPS, por exemplo, permitem a locomoção pelos lugares de forma instantaneamente identificada, transformando a experiência humana sobre o espaço e o tempo, expandindo, contudo, as formas de controle. O registro do deslocamento por meio de GPS, por exemplo, permite o acompanhamento do trajeto realizado pela pessoa e sua velocidade, possibilitando o controle em tempo real sobre o seu movimento. A tecnologia de localização geográfica tem possibilitado acompanhar amigos e familiares distantes, permitindo o contato por mensagens instantâneas, através do celular ou da Internet. Há programas, por exemplo, que permitem que um usuário envie SMS para uma lista de amigos cadastrados, dizendo onde ele está em determinado momento. Desta maneira, as pessoas de sua lista que estiverem por perto recebem um aviso e podem saber onde encontrá-lo. Ferramentas como estas podem ser encaradas como algo positivo ou como mais uma forma de vigilância e controle.

André Lemos (2007) nos chama a atenção para uma série de projetos que demonstram as diferentes formas de apropriação do espaço contemporâneo, através do recebimento de informações instantâneas em mapas computadorizados que contêm informações fornecidas por centenas de outros indivíduos. À medida que uma pessoa vai caminhando por uma determinada rua, ela pode receber imediatamente em seu celular equipado com GPS dados sobre restaurantes naquela região, hotéis, pontos turísticos, etc, como no projeto da HP, MScapers³³, que possibilita, através da “Realidade Aumentada”³⁴, a navegação por informações das cidades, quando se aponta o telefone celular para lugares e objetos específicos que se encontram nas ruas. Outro projeto, o *Imity*³⁵, permite a identificação de aparelhos por redes *Bluetooth*. Assim, caso duas pessoas que se conhecem apenas de forma *on-line* estejam eventualmente em um mesmo local, seus celulares reconhecerão um ao outro, permitindo que elas se encontrem presencialmente.

Exemplos como este parecem sugerir que a comunicação à distância permite que as pessoas fiquem mais próximas umas das outras. A ideia de aproximação entre as pessoas, a partir da mediação técnica, no entanto, encontra resistência em alguns pensadores. Guy Debord, por exemplo, defende que o processo técnico isola os indivíduos, construindo “multidões solitárias”. Para ele, a relação mediada apaga a autenticidade, o concreto vivido e promove a separação ou o

³³ <http://www.mscapers.com/>

³⁴ Em linhas gerais, a Realidade Aumentada se caracteriza por integrar objetos representados tridimensionalmente por computador com o ambiente real, através de um dispositivo tecnológico, criando um ambiente misto, em tempo real.

³⁵ <http://www.imity.com/blog/2008/04/22/were-joining-zyb/>

afastamento dos indivíduos, na ilusão de uma unidade. Assim, a sociedade que suprime a distância geográfica estaria ampliando a distância interior, na forma de uma separação espetacular ou de uma aparente aproximação. Debord considera o espetáculo uma estratégia de isolamento paralela àquela descrita por Foucault, que se dá por meio da produção de sujeitos dóceis. Sobre este tema, Jonathan Crary (1999, p. 73) observa que “ambos, Debord e Foucault, descrevem mecanismos difusos de poder, através dos quais imperativos de normalização ou conformidade permeiam as maiores camadas das atividades sociais e se tornam subjetivamente internalizadas”³⁶.

É preciso, contudo, compreender que os conceitos de espetáculo e de separação em Guy Debord estão associados à ideia de passividade, “de o homem moderno ser demasiado espectador” (DEBORD, 1997, p. 130), concepção que está sendo colocada em xeque nos tempos hodiernos. Ademais, a discussão sobre “proximidade” em nossos dias intenciona, muitas vezes, focar menos a ideia de uma aproximação física e mais a facilidade de contato promovida pelos dispositivos digitais, ou a maior disponibilidade de acesso dos indivíduos, seja pelo caráter ubíquo das tecnologias móveis ou pelas inúmeras formas de comunicação possíveis. É preciso ter o cuidado de observar que a ideia de “aproximação” tem sido utilizada com um novo sentido, agora relacionado à possibilidade de identificação entre indivíduos, por meio de preferências e interesses comuns. Assim, diz-se que as pessoas estão mais próximas hoje porque podem ser localizadas mais facilmente e podem estar em contato com mais frequência, compartilhando redes de afinidades. É nesse sentido que André Lemos (2004) acredita que as tecnologias digitais móveis estão nos levando a rever o significado dos termos proximidade, distância e mobilidade.

O que não se pode negar é que as novas tecnologias ampliam os níveis, ou as formas de comunicação humana. Se os modos de comunicação à distância analógicos permitem a interação um-um (telégrafo, telefone) e um-muitos (rádio, TV), os sistemas digitais abrangem os dois tipos (um-um: *e-mail*, MSN, *Skype*; e um-muitos: *blogs*, *sites* de notícias, etc), e ainda possibilitam um terceiro: muitos-muitos (*sites* colaborativos, como *Wikipédia*, *blogs*, etc), contemplando não só a comunicação interpessoal e social, mas também grupal e organizacional (ou comunitária) e até mesmo intrapessoal, quando, por exemplo, organizam-se agendas e calendários, criam-se listas de tarefas, escrevem-se lembretes no celular e desenvolvem-se planilhas para controle de despesas pessoais³⁷. Apesar de o campo de abrangência e de participação da comunicação se alargar, a apropriação das tecnologias de comunicação instantânea se dá cada vez mais de forma individual, conectando as pessoas de maneira direta no local em que elas se encontram.

³⁶ Minha tradução.

³⁷ As formas de comunicação humana aqui descritas são baseadas na classificação realizada por Jorge Pedro Sousa (2006).

A pesquisadora Luisa Paraguai (2007) observa que o uso dos dispositivos móveis remete a alguns traços importantes do comportamento humano. Um deles seria os novos padrões de comportamentos dos indivíduos ao falar ao celular em espaços públicos: alguns movem-se imediatamente para outro local, visando manter a privacidade da chamada telefônica; outros permanecem no mesmo ambiente, porém interrompem a atividade que estavam desenvolvendo. Há ainda aqueles que permanecem no mesmo local e continuam fazendo a atividade que estavam realizando quando o celular tocou. Segundo a pesquisadora, a maneira de lidar com o aparelho também teria importantes efeitos nas interações: há quem demonstre um comportamento mais extrovertido com o aparelho, fazendo gestos extravagantes; há os mais introvertidos, que procuram “esconder” o objeto, fazendo uma espécie de casulo com a palma da mão em frente ao celular; há os que usam o celular de forma discreta, concebendo-o como um intruso; há também aqueles que o ostentam como forma de exibição pessoal.

Vale registrar que as comunicações por dispositivos digitais acontecem em pequenas sessões, durante todo o dia, e através de diversas mídias, como celular, por SMS, por *e-mail* ou mensageiros instantâneos, pela *Web*, etc. As tecnologias acompanham as pessoas em seu deslocamento pela cidade e pelos diferentes lugares pelos quais transitam. Elas são portáteis e estão acessíveis de forma imediata, podendo ser requisitadas a qualquer instante. Estão presentes no ambiente do trabalho, no mundo dos negócios, nas escolas e nas residências, tornando os indivíduos conectados (ou pelo menos disponíveis para conexão) em tempo integral. Através dos celulares, por exemplo, é possível localizar uma pessoa a qualquer hora do dia e falar diretamente com ela. Pode-se optar também por enviar um recado, por meio de SMS. Isso faz com que os indivíduos estejam continuamente “atentos”, pois, a qualquer momento, podem ter o seu foco de atenção requisitado por tais tecnologias: a qualquer instante o telefone pode tocar, uma mensagem SMS pode ser recebida por seu celular.

André Lemos explica que o telefone celular tem sido concebido como uma espécie de “tele-tudo”, pois o aparelho reúne diversas funções: funciona como telefone, como máquina fotográfica, como televisão, filmadora, rádio, recebe informações jornalísticas e difunde informações por SMS e *e-mails*, é também tocador de música, localizador por GPS, carteira eletrônica, etc. Assim, o celular estaria sendo utilizado como um “controle remoto do cotidiano”, funcionando como algo muito além de um meio de comunicação para se falar com alguém que está distante. Além da conversação, o celular possibilita outros serviços, como o pagamento de contas, o acesso a bancos, a *sites* de notícias, etc. Ele se torna individualizado, portátil e personalizado. Se o telefone analógico permite somente a transmissão da voz, os novos celulares podem enviar também mensagens de texto, fotos, vídeos, desenhos, música, enfim, qualquer tipo

de informação que possa ser transformada em linguagem binária. As diversas funções e ferramentas disponíveis no telefone celular acabam fazendo com que os usuários empreguem mais tempo em sua utilização, já que podem ser utilizados para diversas finalidades, exigindo maior investimento de sua “atenção”.

Diante desse cenário, as possibilidades de transmissão de informação se ampliam largamente. Uma pessoa que está caminhando pela rua e se depara com um sapato exposto na vitrine de uma loja, por exemplo, pode, imediatamente, fazer uma foto do objeto, através do celular, e enviar para uma amiga, sugerindo uma compra. Em diversas situações de conflitos e tragédias, como em enchentes, desabamentos, assaltos, acidentes e tiroteios, o testemunho de pessoas que presenciam tais eventos têm sido registrado em vídeos e disseminado rapidamente pela rede mundial de computadores, como ocorreu no ataque às torres do *World Trade Center*, em Nova Iorque, em 2001, e com o acidente com o avião da TAM, no aeroporto de Congonhas, em São Paulo, em 2007.

O *Twitter*, por exemplo, *microblog* que permite a distribuição de mensagens curtas (no máximo 140 caracteres) entre redes de usuários conectados pela Internet, tem sido palco de uma série de debates e troca de informações em “tempo real” sobre fatos de relevância nacional e internacional. Foi assim com a catástrofe que arrasou Santa Catarina em novembro de 2008, com o transbordamento de rios, inundação de bairros inteiros, deslizamentos de estradas, de casas e soterramento de pessoas. Através do *Twitter*, milhares de pessoas se mobilizaram no Brasil para acudir a população que vivenciava aquele caos, oferecendo informações de última hora sobre os acontecimentos e criando uma rede solidária de pessoas.

O jornalismo tem sido um dos principais campos afetados pelas novas tecnologias de comunicação instantânea. Existe atualmente uma estrutura técnica que possibilita uma mobilidade sem precedentes na produção, edição, emissão e consumo de conteúdo jornalístico (*smartphones*, câmeras digitais, *netbooks*, celular 3G, redes *Wi-Fi* e *Bluetooth*). Muitas vezes, porém, as informações sobre um determinado fato são disseminadas na Internet muito antes de serem apuradas ou mesmo chegarem às redações, já que as próprias pessoas que vivenciam ou testemunham os fatos se encarregam de divulgá-los em “tempo real”, através de ferramentas como *blogs* pessoais e *Twitter*. Não restam dúvidas de que as informações circulantes na rede mundial de computadores não são plenamente confiáveis: a facilidade de distribuição de informações por qualquer pessoa torna a veracidade de seu conteúdo muitas vezes questionável. De qualquer forma, esse fenômeno coloca em debate uma série de questões políticas e sociais em torno da comunicação, como a democratização da informação, a liberdade de expressão e as mudanças nas formas de interatividade.

Sobre esse último ponto, o pesquisador brasileiro Alex Primo (2007) nos chama a atenção para o perigo de se reduzir a interação ao potencial multimídia do computador. Em geral, a ideia de participação está associada à possibilidade de inserir dados, de clicar em *links* variados e de se obter uma resposta rápida do sistema. O pesquisador esclarece, entretanto, que há diferentes níveis de interatividade e recorre à teoria da comunicação interpessoal para explicar a relação entre indivíduos e máquinas no contexto da informática. O argumento de Primo é o de que, além de transmitir informação, a comunicação implica comportamentos. Por isso ele sugere a classificação da interação em dois tipos: mútua e reativa.

Na primeira existe uma negociação entre os interagentes, há cooperação, intercâmbio de ideias, debate, discussão que se dá de forma sincrônica, como em videoconferências, em *chats*, programas de conversação instantânea (MSN, *Yahoo Messenger*, *Skype*), redes sociais e *microblogs* (*Twitter*). Já no segundo modelo, o fluxo é previsível. Há um disparo de informações pré-determinadas e as relações são marcadas pelos pares ação/reação, estímulo/resposta, como no acesso a CD-ROMs, *sites* tradicionais de notícias e a interação com a interface do computador, modelos nos quais há uma programação das possíveis respostas. Há, no entanto, contextos que oferecem a possibilidade de multi-interação, como em uma sala de bate-papo, em que existe a interação do indivíduo com outra pessoa e também com a interface do computador.

A Comunicação Mediada pelo Computador inaugurou novas formas de interação social de forma instantânea, misturando diversas experiências espaciais e temporais, construindo o que Henry Jenkins (2008) denominou de “cultura da convergência”. Para o pesquisador, a convergência midiática deve ser encarada como um processo cultural, e não tecnológico. As grandes transformações, com o advento das mídias digitais, não estariam, portanto, no processo tecnológico que une múltiplas funções em um mesmo aparelho, porém na mentalidade dos indivíduos, na forma de processar e organizar as ideias. A convergência, para Jenkins, seria a alteração na lógica da própria mídia, na forma de se produzir, distribuir e receber informações. Ele propõe o modelo da narrativa transmidiática como referencial para a noção de convergência e como forma de traduzir as mudanças nos padrões de relacionamento dos indivíduos com os meios de comunicação, defendendo que a circulação de informações depende da participação ativa dos consumidores. Segundo Jenkins, a convergência representa uma mudança de paradigma, um

deslocamento de conteúdo midiático específico em direção a um conteúdo que flui por vários canais, em direção a uma elevada interdependência de sistemas de comunicação, em direção a múltiplos modos de acesso a conteúdos midiáticos e em direção a relações cada vez mais complexas entre a mídia corporativa, de cima para baixo, e a cultura participativa, de baixo para cima (p. 310).

A era da convergência permite diferentes modos de audiência e de disseminação da informação, possibilitando o compartilhamento do conhecimento através da inteligência coletiva³⁸. Os indivíduos agora têm maior facilidade de acesso aos dispositivos de comunicação instantânea, por estes serem mais baratos e de fácil utilização, e os empregam visando aos mais variados fins. Além disso, a experiência midiática nas sociedades contemporâneas se estende a variadas plataformas. Os consumidores agora tendem a ser mais exigentes e proativos. Muitos deles produzem seus próprios textos, vídeos, *sites* e distribuem suas histórias para um grande público, através da Internet. Jenkins acredita que a nova geração tem desenvolvido novas habilidades ao utilizar as mídias digitais, sendo capaz de formar conexões entre fragmentos dispersos de informação e expressar melhor suas interpretações e sentimentos diante dos fatos.

As diversas formas de apropriação das tecnologias têm trazido novas questões sobre a experiência da temporalidade. Com efeito, a relação entre o tempo e a técnica parece tornar-se mais problemática no mundo contemporâneo. Segundo Paul Virilio (1993), a abolição das distâncias provocada pelos diversos meios de telecomunicação tem gerado o desaparecimento das referências geográficas. Para o autor, a própria noção de dimensão física estaria perdendo o seu sentido, em favor de outras fontes de avaliação do espaço e do tempo. Ele defende que o declínio das representações analógicas do espaço estaria favorecendo as figuras de representação do digital, fazendo com que a profundidade de espaço e de campo das superfícies desapareça em benefício da profundidade de tempo da gravação dos dados numéricos (*pixel*). De fato, a imagem digital, tão predominante em nossos dias, é alicerçada no tempo, e não no espaço. Ela é formada pelo tempo de duração do ponto luminoso que constitui a imagem (*pixel*). O que conta, portanto, é a velocidade da luz.

A imensa agilidade dos processos comunicativos tem sido concebida como um dos principais elementos de mudança na forma com que experimentamos a temporalidade no mundo contemporâneo. A rapidez das interações, das trocas de informação e a apropriação individual das tecnologias de comunicação parecem apontar para uma tendência de se gerenciar os horários de forma cada vez mais pessoal, adequando-os às diferentes tarefas diárias dos indivíduos. A impressão que se tem é a de que várias experiências sobre o tempo convivem simultaneamente e se cruzam em determinados momentos, sem continuidade ou homogeneidade, dessincronizando as atividades e os ritmos do cotidiano. Há uma espécie de pluralização na maneira de se gerir o tempo (LIPOVETSKY, 2004). Os novos paradigmas temporais também são expressos pela multiplicação dos contratos temporários, pelo

³⁸ Sobre “inteligência coletiva” conferir LÉVY, 2003.

crescimento dos relacionamentos não duradouros, a realização de transações financeiras em ciclos cada vez mais rápidos, o desenvolvimento de trabalhos a curto prazo, a proliferação da comunicação instantânea, a ânsia por satisfação imediata das necessidades (ou dos desejos), a realização de diversas atividades simultaneamente, a formação permanente, dentre outros.

O que nos parece mais importante destacar é que a lógica de funcionamento dos sistemas digitais parece, de alguma forma, confluir com a experiência da temporalidade no mundo contemporâneo. Assim como os sistemas digitais são caracterizados pela produção de sinais discretos, ou descontínuos (com interrupção), a vivência do tempo em nossos dias também parece perder seu vínculo com a ordem cronológica, sucessiva e linear. O tempo se fragmenta, se torna flexível e sua trajetória deixa de ser sequencial, para se tornar aleatória. Com a finalidade de não se perder em meio a essa “desorganização” temporal, o homem contemporâneo se agarra ao “agora”, ao “ao vivo”.

É nesse sentido que se fala de um “presente contínuo”. Segundo Gumbrecht (1998), por tentarmos impedir que o presente se escoe, o tempo parece mover-se mais lentamente. Ele afirma que vivenciamos um fluxo temporal mais vagaroso e um “presente mais dilatado”; porém, de forma paradoxal, essa sensação não faz com que sintamos que dispomos de mais tempo. Vejamos como o pesquisador analisa este fenômeno no livro *Modernização dos Sentidos*:

Como o presente é o ponto de convergência entre um passado que não nos sentimos dispostos a abandonar e um futuro no qual não queremos ingressar, faz realmente sentido que experienciemos esse presente como “expansivo”. (GUMBRECHT, 1998, p. 22)

O autor prossegue na mesma linha em outro trecho da obra:

O *tempo*, enquanto tempo histórico, parece ter alcançado, em um presente que se torna cada vez mais amplo, um estado de suspensão e, ao *mesmo tempo*, parece, numa multiplicidade de temporalidades simultaneamente vivenciáveis, ter-se movimentado com mais veemência do que nunca fizera antes. (GUMBRECHT, 1998, p. 289)³⁹.

Todavia, enquanto para Gumbrecht o presente parece se *expandir* e se tornar mais amplo, gerando a impressão de um estado de suspensão, para Lipovestky (2004, p. 63), “a modernização *contrai* o tempo, numa lógica urgentista”, que *comprime* a dimensão espaço-temporal, trazendo como uma das principais consequências o estresse permanente e uma série de distúrbios psicossomáticos em decorrência do clima de pressão que pesa sobre a vida das

³⁹ Grifos do autor.

pessoas e das organizações. Segundo Lipovestky (2004), essa sensação de “presentismo” tão marcante em nossos dias é resultado da *compressão* do espaço e do tempo proporcionada pela mídia, principalmente pelas tecnologias de comunicação instantânea, ao criar o efeito de simultaneidade e de imediatez através da informação em “tempo real”. Contudo, embora utilizem expressões diferentes – e até contraditórias –, Gumbrecht e Lipovestky enfatizam, cada um a seu modo, a supremacia do tempo “presente” na contemporaneidade e a nova modalidade temporal em vigência.

Paul Virilio (1993) é ainda mais incisivo. Para o autor, as tecnologias de comunicação instantânea estariam substituindo a observação direta dos fenômenos visíveis por uma “teleobservação”, na qual o observador não teria mais contato imediato com o observado. A afirmação de Virilio nos parece um pouco exagerada, pois sabemos que nem todas as sensações podem ser experimentadas à distância e nem todos os fenômenos podem ser “teleobservados” – pelo menos até hoje. O espaço continua sendo uma dimensão importante da vida humana e um fator imprescindível para a sociabilidade. A supremacia do tempo em nossos dias não esvazia o sentido do espaço e das dimensões físicas, apenas o modifica.

Ademais, as tecnologias digitais nos parecem requisitar cada vez mais a participação do corpo nos processos comunicativos e valorizar como nunca antes a materialidade dos objetos, como no caso dos novos *games interativos*, dos celulares *touch screen*, dos computadores com aromas e dos ambientes imersivos. Mesmo as comunicações virtuais exigem determinados suportes físicos, como *chips*, discos rígidos, monitores de computadores e uma série de outros elementos que possibilitam o funcionamento dos dispositivos digitais. De qualquer forma, o pensamento de Virilio nos faz ver o quanto a instantaneidade dos processos comunicativos tem transformado nossa experiência temporal, nossa sensorialidade e percepção, nossa própria subjetividade.

4. CONCLUSÃO

A concepção de “tempo real” tem sido usualmente relacionada à emergência das tecnologias digitais de comunicação e informação, sobretudo, à Internet. Contudo, no percurso que fizemos até aqui parece ter ficado claro que a experiência com a comunicação instantânea já era possível desde a utilização de tambores e sinais de fumaça nas culturas primitivas, tornando-se mais ostensiva a partir do século XIX, com o advento dos meios eletrônicos e dos sistemas de telecomunicação, como o telégrafo, o telefone, o rádio e, um pouco mais tarde, a TV. A ideia de “telepresença” e de “presença virtual” – uma espécie de projeção da ação humana em espaços físicos distantes – pode ser associada, por exemplo, à experiência de se falar ao telefone, dispositivo desenvolvido próximo ao ano de 1870. Entendemos, portanto, que a expressão “tempo real”, atribuída às mídias digitais é, na verdade, uma tentativa de expressar ou de demarcar a emergência de uma nova experiência temporal. Assim, ainda que a comunicação instantânea tenha sido possível desde a modernidade, agora ela parece estar relacionada a novos paradigmas, a outras referências e contextos e, portanto, a uma maneira distinta de se vivenciar o tempo.

No decorrer deste estudo, procuramos evidenciar que as mudanças tecnológicas não implicam somente transformações técnicas, não englobam unicamente modificações no funcionamento ou no modo de operação de dispositivos, mas agregam um conjunto de práticas, de discursos e de comportamentos que se organizam em um certo regime de sociabilidade e de temporalidade. O que nos interessa destacar é que às diferentes experiências temporais que marcaram a modernidade e agora assinalam o mundo contemporâneo correspondem determinadas lógicas de funcionamento, seja de tecnologias, da percepção ou da sensorialidade. Assim, quando nos propusemos a comparar os dispositivos analógicos e os digitais que permitem a comunicação instantânea, não tínhamos como intenção analisar apenas sistemas tecnológicos diferentes, mas as lógicas distintas de pensamento e de percepção que atravessam toda uma conjuntura histórica e demarcam as subjetividades.

Faz-se indispensável ressaltar que o fluxo da história é marcado por mudanças, mas também por continuidades. A passagem das sociedades disciplinares para as sociedades de controle não se sustenta completamente por rupturas na experiência temporal, na modalidade de “atenção” e nas formas de vigilância. Há também continuidades. A distinção entre dois tipos de sociedades e duas lógicas diferentes atuando sobre os discursos e as práticas sociais não constrói, necessariamente, cortes abruptos na história. Ao contrário de sofrerem cortes grosseiros, muitos comportamentos e práticas sociais se estendem em uma continuidade, com alguns deslocamentos significativos. Nesse sentido, as sociedades contemporâneas intensificam muito daquilo que a modernidade inaugurou – mobilidade, fragmentação, velocidade, excesso de informações e de estímulos, etc – mas também são constituídas por alguns deslocamentos. Desse modo, a administração do tempo e o gerenciamento da atenção passam a estar vinculados a uma nova rede de forças – algumas inteiramente novas, outras já completamente instaladas.

Ao fim desse percurso, compreendemos que a experiência do “tempo real” que perpassa as tecnologias de comunicação instantânea, tanto analógicas quanto digitais, não sofre rupturas, permanece a mesma: a vivência de algo no momento em que ele acontece (mesmo quando não estamos presentes fisicamente no local em que o fato ocorre). O que verdadeiramente parece ser diferente entre as sociedades disciplinares, tipicamente modernas e analógicas, e as sociedades de controle, contemporâneas e digitais, é a experiência do “tempo” em si e a maneira de se apropriar de tais dispositivos. É fato que os sistemas digitais gastam menos energia e produzem sinais com maior rapidez, em comparação aos analógicos. A aceleração despontada nas sociedades modernas se intensificou ainda mais na contemporaneidade, alcançando graus exponenciais. Contudo, esse fenômeno não se apresenta como a mudança mais significativa entre essas diferentes conjunturas, apresentando-se apenas como uma continuidade do que a modernidade inaugurou.

A cultura da velocidade e da instantaneidade está diretamente ligada à modernidade neurológica, aos inúmeros estímulos efêmeros produzidos pelo cinema, pelos cartazes, anúncios publicitários, pelos atrativos visuais nas lojas, ao consumo para o prazer e à circulação ininterrupta de pessoas e de informações pela cidade, a partir do desenvolvimento dos sistemas de transporte e de comunicação no século XIX. O sensacionalismo da imprensa, os estímulos fabricados através das atrações curtas e saturadas de emoções, os riscos do ambiente moderno, a variedade de ofertas de mercadorias, tudo isso ajudou a produzir uma sociedade marcada pela ansiedade. O “problema da atenção” na modernidade estava justamente ligado a todas essas mudanças na percepção e na forma de se experimentar a temporalidade, uma vez que toda percepção é impregnada de tempo. A velocidade das trocas simbólicas tornou-se, com certeza, mais agressiva nos tempos hodiernos,

mas o que a contemporaneidade trouxe realmente de novo na experiência da temporalidade não se restringe somente a esse fenômeno.

As distintas lógicas de funcionamento dos sistemas analógicos (contínuos), predominantes na modernidade, e os digitais (discretos ou descontínuos), que se sobressaem na contemporaneidade, serviram em nosso estudo como uma espécie de metáfora para se compreender mudanças ocorridas nos modos das sociedades vivenciarem o tempo. Assim, se o padrão analógico de variação contínua e ininterrupta parece coincidir com a vivência de um tempo progressivo, linear e evolutivo no mundo moderno, o padrão digital de variação descontínua, com interrupções, também parece concordar com a sensação de um tempo flexível, aleatório e fragmentado no mundo contemporâneo. Enquanto o século XIX é organizado pela descrição dos fenômenos em uma linha progressiva e evolutiva, o século XXI parece ser conduzido pela dinamicidade do nexos digital. A vivência do tempo no mundo moderno estava atrelada à rigidez e à padronização das leis mecânicas (analógicas), enquanto, na contemporaneidade, a experiência do tempo corresponde à fluidez e à variabilidade dos códigos informacionais (digitais).

Apesar de vivenciar experiências fragmentadas, sob a forma de “choques”, o homem moderno organizava o seu tempo em um fluxo contínuo e evolutivo, baseando-se na ideia de um movimento que caminha do passado em direção a um futuro emancipador e sempre aberto. Seu olhar estava voltado para o amanhã, para o que viria depois. Os avanços tecnológicos da sociedade industrial eram considerados imprescindíveis para a este processo. Em contrapartida, o sujeito contemporâneo foca o seu olhar no hoje, no que acontece agora, no instante que não pode ser perdido e precisa ser vivenciado com intensidade. De certa forma, a imersão promovida pelas tecnologias digitais parece sugerir justamente um “desligamento” do tempo que corre, um investimento na atividade realizada naquele momento. Há, portanto, alguns elementos próprios às tecnologias digitais que, de alguma forma, solicitam dos interagentes uma nova forma de gerenciar o tempo.

O alto grau de imersão proporcionado pelas tecnologias digitais de comunicação instantânea se deve, em grande parte, às interfaces interativas, ao apelo multissensorial dos dispositivos (com a introdução de sensações táteis, gustativas e olfativas, além da visão e da audição) e à quantidade maior de elementos de sedução. Nossa aposta é a de que, estando mais envolvidos sensorialmente, nossa percepção do tempo se altera. Com efeito, quanto maior o interesse que temos no que estamos fazendo, mais depressa o tempo parecer passar. Além disso, se a atividade que estamos desenvolvendo nos proporciona prazer, tendemos a não sentir o peso das horas. O que desejamos enfatizar é que a presença da multissensorialidade e dos mecanismos

lúdicos nos dispositivos digitais, seguindo a tendência do predomínio do entretenimento em praticamente todas as atividades da cultura contemporânea, parece fazer com que nossa relação com a tecnologia se torne mais prazerosa. Talvez tenhamos a sensação de que o tempo passe mais rápido porque é vivenciado com mais prazer. Tudo aparenta ser mais divertido, mais atraente e de fácil operação por causa das cores, sons, formas e movimentos.

Outro ponto importante é a maior interatividade permitida por tais dispositivos. Não estamos nos referindo apenas à possibilidade de “clique” mais e de acessar mais informações multimídia. Falamos de uma maior participação dos interagentes nos processos comunicativos. Embora saibamos que há sempre programas com regras pré-definidas por trás, na base da informática, regendo o campo das “opções”, não se pode negar que hoje as ferramentas de comunicação estão muito mais acessíveis e fáceis de serem utilizadas, com mecanismos simples de funcionamento. Isso faz com que mais pessoas produzam conteúdos textuais, visuais e sonoros, distribuindo-os entre amigos, familiares e uma infinidade de desconhecidos, através da Internet. Ademais, as tecnologias de comunicação instantânea privilegiam atualmente a conversação, possibilitando inúmeras formas de comunicação interpessoal. Há, ainda, a possibilidade de multi-interação. A simultaneidade da comunicação oferece alternativas nunca antes possíveis, como a realização de diversas conversas ao mesmo tempo com pessoas diferentes, em lugares distintos, através dos mensageiros instantâneos.

As novas redes sociais criadas no universo *on-line* transformaram a maneira como as pessoas recebem e produzem conteúdos, seja em formato sonoro, visual ou textual. As tecnologias digitais possibilitam que qualquer pessoa disponibilize informação de forma imediata para uma rede de receptores potenciais, diferentemente das tecnologias analógicas, como o telégrafo, o rádio e a TV, por exemplo, nas quais somente um reduzido grupo de pessoas possui o poder de decidir o conteúdo a ser transmitido. Os relacionamentos sociais parecem se ampliar, ao menos em quantidade, através das redes sociais *on-line*, e estão cada vez menos vinculados aos espaços que os indivíduos frequentam e mais aos seus interesses. Alguns sociólogos, filósofos e educadores defendem que nunca se escreveu tanto quanto agora, nunca tanta informação foi produzida e leitura realizada quanto hoje, nem tantos laços sociais com pessoas de grupos diferentes de relacionamentos foram estabelecidos. Agora pode-se relacionar diariamente com pessoas desconhecidas, nas diversas redes sociais *on-line*. Não é raro ver alguém sair do *Twitter* e se conectar ao MSN, deixar o *Orkut* para falar ao celular. Assim, passando de um dispositivo ou de uma ferramenta a outra, fica-se continuamente conectado, em “tempo real”, como nunca antes fora possível. Em vez de estar vinculado a confinamentos em série, como nas sociedades disciplinares, o indivíduo do controle estabelece conexões contínuas.

Além disso, a estrutura de redes que marca o funcionamento das sociedades contemporâneas e os modos de operação das tecnologias digitais de comunicação instantânea constitui uma maneira de organização não-linear das informações. O advento da mídia digital mudou o tempo de acesso e a lógica do consumo da informação. Agora o usuário tem mais liberdade para escolher a que hora do dia quer ter acesso à informação e quanto tempo pretende dedicar-se a ela. É claro que nem sempre – ou na maioria das vezes – ele tem disponível o tempo que gostaria de ter para realizar todas as atividades de seu interesse. Entretanto, a disseminação da informação em diferentes plataformas e sua disponibilidade em tempo integral, como é o caso da Internet, faz com que o usuário organize seus horários de acesso à informação de maneira mais flexível. Por fim, a mobilidade sem precedentes e a portabilidade permitidas pelas tecnologias digitais colocam em evidência o conceito de ubiquidade. A possibilidade da presença conectada, ou seja, de se estar praticamente conectado o tempo todo, em qualquer lugar, reforça ainda mais a importância do tempo presente, uma vez que impera a ideia de que a comunicação se torna possível “agora” e não deve ser deixada para depois.

Como podemos sintetizar, há uma espécie de paradoxo na experiência do tempo em nossos dias: se, por um lado, o presente parece se expandir, se dilatar – em razão de uma recusa de se deixar o passado e também de se lançar ao futuro, valorizando-se o “agora” –, por outro, a rapidez dos acontecimentos e dos processos comunicativos faz com que tenhamos cada vez mais a impressão de que o tempo se acelera e passa velozmente, sem que possamos percebê-lo, tornando tudo urgente. Essa ideia contraditória revela que o tempo parece se caracterizar hoje justamente pela sua “desorganização”. Ele não está mais preso à rigidez e à padronização, como nas sociedades industriais. Essa combinação de temporalidades individuais com temporalidades múltiplas e de um tempo acelerado com um tempo em estado de “suspensão”, mostra exatamente a flexibilidade temporal que agora nos envolve. Assim, se o tempo na antiguidade tinha como metáfora um círculo e, na modernidade, uma reta, talvez a melhor forma de representá-lo na cultura contemporânea seja compará-lo a uma “rede” – uma estrutura sem centro, sem começo ou fim, constituída de diversos nós que se interligam em uma arquitetura “líquida”, complexa e dinâmica.

Do mesmo modo como os dispositivos mecânicos transferiram seus ritmos, sua regularidade, rigidez e padronização temporal para os corpos e para as atividades humanas na modernidade, os dispositivos digitais impregnam sua fluidez, leveza e variabilidade nas ações desenvolvidas pelos indivíduos contemporâneos. As tecnologias analógicas, predominantes na modernidade, parecem ter um modo de operação mais “mecânico-funcional”, enquanto as

digitais, próprias do mundo contemporâneo, tendem a funcionar a partir de uma lógica “digital-diversional”. Agora, não basta que as mídias sejam eficientes e realizem sua tarefa com perfeição. Elas precisam ser agradáveis, divertidas e prazerosas. Se antes éramos conduzidos pelo som cadencial do *tic-tac* do relógio, agora caminhamos à maleabilidade da inebriante luz do *pixel*.

Capturar e manter a atenção e o tempo de alguém passa a ser uma das principais exigências para a sobrevivência de qualquer produto, serviço ou atividade na era digital. Afinal, diante de tantos estímulos sensoriais e demandas corporais, do excesso de informação e da escassez de tempo, sustentar o envolvimento mental em tarefas duradouras passa a ser um gesto trabalhoso, desgastante, tedioso. O debate sobre a economia da atenção coloca a própria mente humana como obstáculo diante dos processos comunicativos contemporâneos. Para estar inserido na lógica temporal própria do século XXI, é preciso que cada pessoa aprenda a gerenciar a atenção, administrando a capacidade de concentração e de resposta intelectual e sensorial perante o mundo. Diante da velocidade constante do universo digital é preciso, pois, fazer valer cada movimento, cada decisão, cada experiência, para que a efemeridade dos acontecimentos não nos furte o prazer de viver cada instante.

REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. "A Indústria Cultural: O esclarecimento como mistificação das massas". In: _____. *Dialética do Esclarecimento*. Fragmentos Filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985, p.113-157.

AGOSTINHO, Santo. *Confissões*. Tradução de Maria Luíza Jardim Amarante. São Paulo: Paulus, 2002.

ALMEIDA, Melissa Ribeiro; PERNISA JÚNIOR, Carlos. "Mídia Digital e a reconfiguração da experiência da temporalidade: impactos no cinema contemporâneo". In: COUTINHO, Iluska; SILVEIRA JÚNIOR, Potiguara Mendes. (Orgs.). *Comunicação & Cultura Visual*. 1ª ed. Rio de Janeiro: e-papers, 2008, v. 1, p. 137-154.

ALMEIDA, Melissa Ribeiro. "Eu fiz a cirurgia do estômago: análise da construção da bioidentidade através do Orkut". *BOCC. Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação*, v. 1, p. 1-13, 2009.

_____. "O tempo como moeda de valor na cultura digital". *Revista Contemporânea (UERJ)*, v. 12, p. 40-50, 2009.

_____. "Tecnologias digitais e a temporalidade contemporânea: análise do Spectra Visual Newsreader a partir da teoria das Materialidades da Comunicação". In: Congresso de Comunicação da Região Sudeste - Intercom Sudeste, 2009, Rio de Janeiro. *Anais do XIV Congresso de Comunicação da Região Sudeste*. Rio de Janeiro: Intercom e Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2009. v. 1. p. 1-15.

ANDERSON, Chris. *A Cauda Longa*. Versão on-line. Disponível em: <http://www.esnips.com/doc/c930f4d1-0c44-497a-a8d6-bf113fe0268a/A-Cauda-longa---Chris-Anderson>. Acesso em: 14 de junho de 2008.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BENJAMIN, Walter. "Paris, capital do século XIX". In: *Walter Benjamin: sociologia*. São Paulo, Ática, 1985. p.30-122.

_____. "O Flaneur". In: *Obras Escolhidas*. Vol. III. São Paulo: Brasiliense, 1989.

_____. *Obras Escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política*. Vol I. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 3ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006a.

_____. *Duração e Simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006b.

BEZERRA, Benilton. “O ocaso da interioridade e suas repercussões sobre a clínica”. In: PLASTINO (org.). *Transgressões*. Rio: Contra Capa/Rios Ambiciosos, 2002.

BRITO, Jorge Sousa. “TEMPO e espaço nas metáforas dos Hopi”. In: *TransdisciplinarCV*, 2006. Disponível em: <http://transev.blogspot.com/2006/05/tempo-e-espao-nas-metforas-dos-hopi-2.html>. Acesso em: 7 de julho de 2009.

BRUNO, Fernanda. “Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação”. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, v. 24, p. 110-124, 2004.

BURGIERMAN, Denis Russo. “Inteligência Artificial”. In: *Revista Superinteressante*. Julho de 2002. Disponível em: http://super.abril.com.br/superarquivo/2001/conteudo_189881.shtml. Acesso em: 18 de maio de 2009.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. *Uma história social da mídia: de Gutemberg à Internet*. Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

CARVALHO, Rogério Muniz. *Comunicações Analógicas e Digitais*. São Paulo: LTC, 2009.

CASSON, Herbet N. *The History of the Telephone*. New York, United States of America: Cosimo, 2006.

CASTELLS, Manuel. *A Sociedade em Rede*. A Era da Informação: economia, sociedade e cultura. Vol 1. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CHARNEY, Leo. “Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade”. In: CHARNEY, Leo; SCHAWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

_____. 2.ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

COMTE-SPONVILLE, André. *O Ser-Tempo: algumas reflexões sobre o tempo da consciência*. Tradução de Eduardo Brandão. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

COSTA, Jurandir Freire. “A personalidade somática de nosso tempo”. In: _____. *O vestígio e a aura: corpo e consumismo na moral do espetáculo*, Rio de Janeiro: Garamond, 2005.

CRARY, Jonathan. *Techniques of the Observer: on vision and modernity in the nineteenth century*. United States Of America: October Books, 1992.

_____. “Modernity and the Problem of Attention”. In: _____. *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. London, England. Massachusetts Institute of Technology, The MIT Press, An October Book: 1999.

_____. “A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX”. In: CHARNEY, Leo; SCHAWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

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

DELEUZE, Gilles. "Controle e Devir", In: *Conversações*. Rio de Janeiro. Editora 34, 1992, p. 209-218.

_____. "Post-Scriptum sobre as sociedades de controle". In: *Conversações*. Rio de Janeiro. Editora 34, 1992, p. 219-226.

_____. *A imagem-movimento: cinema I*. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/6296652/Giles-Deleuze-Cinema-a-ImagemMovimento>. Acesso em: 07 de janeiro de 2010.

_____. *Foucault*, São Paulo: Brasiliense, 2005a.

_____. *A imagem-tempo: cinema II*. São Paulo: Brasiliense, 2005b.

DI FELICE, Massimo. *Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social*. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008 (coleção era digital; v.1).

ELIAS, Norbert. *Sobre o tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1998.

EHRENBERG, Alain. "O sujeito cerebral". *Esprit*, 309, Novembro 2004, p. 130-155.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. "Sociedade Tecnológica: de Prometeu a Fausto". *Contracampo* (UFF), Niterói, v.4, p. 117-124, 1998.

_____. "Filosofia e dança: do movimento ilusório ao movimento total". *Revista Sinais Sociais*, v. 4, p. 86-105, 2007.

_____. "Esquecer em tempos de tecla 'save'". *Trópico*, revista online, 7 fev. 2008.

FOUCAULT, Michel. "Soberania e disciplina". In: *Microfísica do Poder*. RJ, Ed. Graal, 1982. p. 179-192.

_____. *Vigiar e Punir: nascimento da prisão*. 33ª ed. Petrópolis: Vozes, 2007a.

_____. *História da Sexualidade I: a vontade de saber*. 18ª ed. São Paulo: Graal, 2007b.

GABLER, Neal. *Vida, o filme: como o entretenimento conquistou a realidade*. Tradução de Beth Vieira. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

GALIMBERTI, Umberto. *Psiche e techne: o homem na idade da técnica*. Tradução de José Maria de Almeida. São Paulo: Paulus, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Modernização dos Sentidos*. São Paulo: Editora 34, 1998.

GUNNING, Tom. "O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema". In: CHARNEY, Leo; SCHAWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

GUTFREIND, Cristiane; SILVA, Juremir Machado. (orgs). *Guy Debord antes e depois do espetáculo*. Coleção Comunicação 41. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2007.

HIGHTON, Edward. *Electric Telegraph: the history and progress*. United Kingdom: Bibliolife, s/d.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela Memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KAPP, Ernst. "Líneas fundamentales de una filosofía de la técnica: acerca de la historia del surgimiento de la cultura desde nuevos puntos de vista". *Teorema*, revista internacional de filosofía. Vol.XVII/3. 1998.

KELLNER, Douglas. "A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo". *Revista Líbero*. Ano VI, vol.6, n.11, p.4 a 15, 2003.

KLEIN, Naomi. "Ameaças e trabalho temporário: do trabalho a troco de nada à 'Nação do agente livre'". In: KLEIN, Naomi. *Sem Logo*. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2002.

KRACAUER, Siegfried. "Cult of Distraction: On Berlin's Picture Palaces". In: _____. *The Mass Ornament*. Translated by Thomas Y. Levin. Cambridge: Harvard University Press, 1995. Disponível em: <http://people.cohums.ohio-state.edu/fisher579/264/kracauer.pdf>. Acesso em: 6 de dezembro de 2009.

LAZZARATO, Maurizio; NEGRI, Antônio. *Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

LEMONS, André. "Cibercultura e Mobilidade: a Era da Conexão". In: *Revista Razón y Palabra*. Outubro-Novembro de 2004. Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>. Acesso em: 16 de setembro de 2008.

_____. "Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM)". In: *Revista Comunicação Mídia e Consumo*. Vol. 4, n.10, 2007. Disponível em: <http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comunicacaomidiaconsumo/article/view/5016/4640>. Acesso em: 10 de setembro de 2009.

LÉVY, Pierre. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.

MACHADO, Roberto. "Deleuze e o cinema". In: MACHADO, Roberto. *Deleuze, a arte e a filosofia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2009.

MARCONDES FILHO, Ciro. "A melancolia de Guy Debord: de como os franceses chegaram tarde à sociedade espetacular". In: GUTFREIND, Cristiane; SILVA, Juremir Machado. (orgs). *Guy Debord antes e depois do espetáculo*. Coleção Comunicação 41. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2007. p. 139-147.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Ofício de cartógrafo: travessias latino-americanas da comunicação na cultura*. São Paulo: Loyola, 2004.

MARTINS, Hermínio. "Hegel, Texas: temas de filosofia e sociologia da técnica". In: _____. *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social*. Lisboa: Edições Sécuro XXI, 1996. P. 167-249.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 2005.

MIRANDA, José Bragança de. "O fim da distância: a emergência da cultura telemática". In: DI FELICE, Massimo. *Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social*. 1.ed. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008 (coleção era digital; v.1).

MUMFORD, Lewis. *Technics and Civilization*. United States of America: Harvest Book, 1963.

NALON, José Alexandre. *Introdução ao processamento digital de sinais*. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

OLIVEIRA, Rubem Mendes. *A questão da técnica em Spengler e Heidegger*. Belo Horizonte: Argumentum: Tessitura, 2006.

ORTEGA, Francisco. *O Sujeito Cerebral: identidades, neurociências*. Café Filosófico do Espaço Cultural CPFL/TV Cultura, Campinas/SP, s/d.

_____. "Do corpo submetido à submissão ao corpo". In: *O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

PARAGUAI, Luisa. "Dispositivos móveis: espaços híbridos de comunicação". In: *Anais do XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom/Unisantos/Unisantos/Unimonte*, 29 de agosto a 02 de setembro de 2007 / organizado por Sueli Mara S P. Ferreira [recurso eletrônico] – São Paulo: Intercom, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0021-1.pdf>. Acesso em: 9 de agosto de 2009.

PEREIRA, Vinícius Andrade. "Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias". *Revista Fronteira (UNISINOS)*, v. VIII, p. 93-101, 2006.

_____. “G.A.M.E.S.2.0. - Gêneros e gramáticas de arranjos e ambientes midiáticos moduladores de experiências de entretenimento, sociabilidades e sensorialidades”. In: ANTOUN, Henrique. (Org.). *WEB 2.0 - Participação e Vigilância na Era da Comunicação Distribuída*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008, v. p. 65-82.

_____. “A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação”. In: *Contemporânea*, vol.3. n°1. p.75-94.

PINHEIRO, Marta de Araújo. “Comunicação e Imersão: o problema da atenção”. *LUMINA: Revista da Facom/UFJF*. V.4, n.2 jul/dez, 2001. V.5, n.1 jan/jun, 2002, Juiz de Fora: Editora UFJF, 2003.

PINTO, Álvaro Vieira. *O conceito de Tecnologia*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005, v.1 e v.2.

POE, Edgar Allan. *O homem da multidão*. Disponível em: <http://www.modernidade.hpg.com.br/multidao.htm>. Acesso em: 19 de maio de 2009.

POLISTCHUK, Ilana; TRINTA, Aluizio Ramos. *Teorias da Comunicação: o pensamento e a prática da comunicação social*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.

PRIMO, Alex. *Interação Mediada por Computador: comunicação, cibercultura, cognição*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

RABINOW, Paul. “Artificialidade e iluminismo: da sociobiologia à biosociabilidade”. In: *Antropologia da razão*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

RAPPAPORT, Erika. “Uma nova era de compras: a promoção do prazer feminino no West End londrino 1909-1914”. In: CHARNEY, Leo; SCHAWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

RIFKIN, Jeremy. *A era do acesso: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia*. Tradução de Maria Lucia G. L. Rosa. São Paulo: Makron Books, 2001.

ROSE, Nikolas. *The Politics of Life Itself: biomedicine, power and subjectivity in the twenty-first century*. United States of America: Princeton University Press, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. “O homem e as máquinas”. In: DOMINGUES, Diana. (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

_____. *Navegar no Ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lúcia; NÖTH. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SCHOPENHAUER, Arthur. *Sobre a visão e as cores*. Tradução de Erlon José Paschoal. São Paulo: Nova Alexandria, 2003.

SENNETT, Richard. *O declínio do homem público: as tiranias da intimidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1988.

_____. *A corrosão do caráter: conseqüências pessoais do trabalho no novo capitalismo*. Tradução de Marcos Santarrita. 13.ed. Rio de Janeiro: Record, 2008.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SIMMEL, Georg. "A metrópole e a vida mental". In: VELHO, Otávio Guilherme (org.). *O fenômeno urbano*. Editora Guanabara. 4.ed., 1987.

SINGER, Ben. "Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular". In: CHARNEY, Leo; SCHAWARTZ, Vanessa. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

SOARES, Letícia Perani. "O lúdico no ativismo global". *Revista Contemporânea (UERJ)*, v. 9, p. 32-45, 2007.

SOUZA, Jorge Pedro. *Elementos de Teoria e Pesquisa da Comunicação e dos Media*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa, 2006.

THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade*. Tradução de Wagner de Oliveira Brandão. 10.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

TONIN, J. "A imagem em Guy Debord". In: GUTFREIND, Cristiane; SILVA, Juremir Machado. (orgs). *Guy Debord antes e depois do espetáculo*. Coleção Comunicação 41. Porto Alegre: EdiPUCRS, 2007. p. 43-60.

VIRILIO, Paul. "A fratura morfológica". In: _____. *O Espaço Crítico: e as perspectivas do Tempo Real*. São Paulo, Ed.34, 1993. p.22-44 e 101 a 119.

_____. *A arte do motor*. Tradução de Paulo Roberto Pires. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

_____. *Guerra e cinema: logística da percepção*. Tradução de Paulo Roberto Pires. São Paulo: Boitempo, 2005.

WHITROW, G. J. *O que é tempo? Uma visão clássica sobre a natureza do tempo*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar editor, 2005.