

Tecnologia, cultura e cognição: o olhar de onde olhar

Rose de Melo Rocha*

RESUMO

O artigo apresenta, de forma sintética, algumas das visões de mundo e quadros analíticos que abordam a relação entre tecnologia, cultura e cognição, propondo, como ponto de partida, a consideração da transformação do olhar nas chamadas sociedades tecnológicas. Sugere a consideração da tecnologia como questão filosófica e indica, como desdobramento, a avaliação de problemas antropotécnicos. Palavras-chave: cognição; cultura; tecnologia.

SUMMARY

This paper synthetically introduces some of the world visions and analytical scenarios, approaching the relation among technology, culture and cognition, and suggesting as a starting point, consideration of transforming the look of the so called technological societies. It suggests as well that technology should be considered as a philosophical issue to be developed through the evaluation of anthropological-technical problems.

Keywords: cognition, culture, technology.

RESUMEN

El artículo presenta, de forma sintética, algunas de las visiones de mundo y marcos analíticos que plantean la relación entre tecnología, cultura y cognición, proponiendo, como punto de partida, la consideración de la transformación de la mirada en las llamadas sociedades tecnológicas. Sugiere la consideración de la tecnología como cuestión filosófica e indica, como desarrollo, la evaluación de problemas antropotécnicos. Palabras-clave: cognición; cultura; tecnología.

As reflexões sobre as relações entre tecnologia e natureza e, especificamente, o questionamento da interferência das inovações tecnológicas na reconfiguração do que se entende por humano adquirem um forte viés antropológico. Começo essas reflexões pela análise do filme, *Tokyo Eyes*¹, de Jean Pierre Limosine, que diz respeito à construção do olhar no cenário pós-moderno. Nesta representação cinematográfica, a tecnologia aparece irremediavelmente acoplada à dinâmica da visibilidade. O olhar, por sua vez, é de fato uma “máquina de visão”, suscitando uma experiência perceptiva que Walter Benjamin², de forma visionária, notava como sendo um caminhar em duplo registro: entre o onírico e o desperto, sensação claramente mencionada por “K”, ou “quatro olhos”, personagem central do filme e, não por acaso, um produtor de jogos eletrônicos.

O olhar, sentido educado na experiência urbana, é cada vez mais “embaçado”, como se a luz da cidade se tornasse, por definição, bruxuleante. O espaço urbano é atravessado, perfurado pelo tempo, pelos fluxos de pessoas e imagens, por sons e variados ruídos. Em um tal contexto, a visão é “trucada”, compulsoriamente desvelada em sua potência de construção e em sua dinâmica de remontagem. Impossível contemplar essa paisagem babélica. Dela, emerge uma sensibilidade de “zapeador”, uma habilidade de pular de *flash* em *flash*, de cena em cena, de registro em registro. O jogo de sociabilidade é o da performance. Tampouco a noção de verdade permanece sólida. Em *Tokyo Eyes*, a palavra *TRUE* está presente em letras garrafais em um único lugar: a fachada de vidro de um salão de beleza – lugar, por excelência, de construção de imagens, de *looks*, de jogos de aparência.

Nesse contexto de trespassagem de fronteiras, de onde partirá nossa interpretação sobre o campo tecnológico? Se seguirmos a sugestão de Latour³, adotaremos uma abordagem da técnica como problema filosófico, definindo-se tanto pela mediação das relações entre os homens quanto entre homens, coisas e animais. Diz-nos o autor que em toda invenção há um choque de interpretações. Assim posto, toda inovação implica negociação, implica lidar com crise e conflitos.

A inovação técnica nada mais é do que uma série de modificações em uma cadeia de associações entre os diversos atores envolvidos. Exatamente daí provém sua complexidade. O cenário de Latour é uma redação de

jornal belga, retratada em uma tira de Gaston Lagaffe. Os atores vão desde um chefe de redação colérico, passando por um gato indisciplinado, uma ciumenta gaivota e uma porta. A metáfora para se pensar a técnica é justamente a da porta modificada para atender a interesses, desejos e sensibilidades conflitantes.

O sujeito que dispara a modificação é um engenhoso Lagaffe, que, incessantemente lidando com conflitos e soluções, flexibiliza tanto o objeto – porta – quanto os outros agentes envolvidos nessa verdadeira transmutação técnica. Em Latour, há de fato pouca distância entre arte e tecnologia. Como resultado da bricolagem técnica, vemos as distintas lógicas dos seres de madeira, carne ou espírito sendo substituídas por aquilo que o autor denomina sociológicas. Desse ponto de vista não existe técnica nem homens em si. Existe uma rede de ação e interação, um jogo cultural e social.

Contudo, a arte do *bricoleur* não é de modo algum desprezível, menos ainda imparcial. Seguindo em sua astúcia de negociador, perceberemos sem maior dificuldade como a tecnologia instala e agencia novos espaços de poder e, obviamente, campos originais de renegociação simbólica. Assim, se a tecnologia possui um aspecto material, objetivo, duro, há pois que irremediavelmente considerar seus aspectos subjetivos, sua potência – variável, sem dúvida – de flexibilização e absorção de dados e atores imprevisíveis. Ela traz impressa em si toda uma rede de afecções daqueles que a criaram e daqueles que, ao a utilizarem, modificaram-na.

Como escreve Daniel Hillis⁴, o homem por trás do projeto do computador mais veloz do mundo, o cérebro eletrônico, é uma máquina de imaginação, de projeção do pensamento, alçando nossa cognição, de forma original, a campos que ultrapassam o potencial de previsibilidade originalmente concebido. Se concordarmos com o fato de que a tecnologia agencia subjetividades, fica mais fácil perceber a natureza de sua utilização por todos aqueles que se mostram insatisfeitos com as comunidades clássicas (como a empresa, a família, o Estado), buscando, como tantas vezes destacado por autores como Pierre Lévy, uma inserção em agrupamentos alternativos, muitos criados e geridos no campo da virtualidade.

Voltemos ao olhar. Se for plausível localizá-lo igualmente no campo da bricolagem, então vejamos. Analisando o repertório ligado ao termo e às práticas de fundamento tecnológico ou informacional, podemos pensá-lo inicialmente como um conceito, ou seja, não exclusivamente como um “modo de fazer”, mas como um “modo de pensar”, um instrumental, uma maneira de se posicionar, de interagir com e de interpretar o mundo em que vivemos. É desse lugar que olhamos a tecnologia.

Lembremos de princípio que o contexto em que se insere

a prática e a reflexão comunicacional contemporânea não é de qualquer tipo. Impossível falar de comunicação, hoje, sem supor a existência de ambientes tecnológicos. Como afirmam Taylor e Saarinen⁵, “na cultura do simulacro o lugar do engajamento comunicativo são os *media* eletrônicos”. É aí que se faz, atualmente, segundo postulam, o grande questionamento do ser. Vale ressaltar que posturas como estas, ainda que pertinentes, encontram um alto grau de falibilidade, posto que, se incorrerem no risco da excessiva generalização, concebendo a malha tecnológica de forma totalizante, terminam por inviabilizar o “olhar de fora”. Tornam inexequível, em última análise, a própria crítica, levando ao paroxismo questões de natureza ontológica.

Mais do que uma abstração ou formulação teórica, pensemos agora a tecnologia como estilo de vida, lógica de pensamento (velocidade/fragmentação/visualidade, etc.) e de relacionamento interpessoal e social. Importante, para tanto, é fazer-se desde já, a título de recurso analítico, a diferenciação entre técnica (que neste momento relacionaremos a artefatos) e tecnologia (que associaremos à rede cultural, a toda uma malha, uma rede lógica e sociocultural fundada na técnica). Neste ambiente, “tempo” e “espaço” são duas categorias fundamentais. Como diz o pensador e urbanista francês Paul Virilio⁶, ao analisar a experiência do homem contemporâneo, hoje somos habitantes de um tempo, bem mais do que de um espaço.

Com os recursos tecnológicos, unidos aos mais modernos meios de transporte e de comunicação, as fronteiras territoriais e geográficas parecem estar perdendo rigidez. Já faz parte do senso comum a afirmação de que, com os computadores, sequer precisamos nos deslocar fisicamente para “viajar” por outros territórios, lugares, países.

Certo, já fazíamos isto com o cinema e a TV, mas, por exemplo, em uma navegação na Internet, a oferta de mundos a serem visitados se multiplica, o acesso se torna mais rápido. Cresce a possibilidade de decidirmos que rota seguir.

Ganhamos, sem dúvida, em termos de velocidade e escala das inovações tecnológicas, e constatamos a diminuição do intervalo entre sua criação e sua penetração no cotidiano. Mas aumenta também a necessidade de selecionar e ordenar todas estas informações, sob pena de naufragarmos e submergirmos neste grande mar de imagens e informações. O limite entre variedade de rotas e desorientação também se estreita. E, aqui, talvez nos captem no percurso os ideais ordenadores egressos da modernidade. Façamos, pois, a ressalva: selecionar não equivale a restringir. É preciso conviver com toda a dimensão do que significa liberdade.

Viajantes de uma nova era, aos navegantes cibernéticos o oceano de informação permite também que se experimente uma nova relação de tempo: o que é marcado pelo relógio, cronológico, passa a conviver com outras dimensões, como

o tempo real dos computadores. Também não parece a mesma nossa relação com o tempo histórico, definido pela relação entre passado, presente e futuro.

A velocidade das coisas nos tem ensinado a viver com intensidade absurda o aqui e o agora, ocasionando por vezes uma ruptura abrupta com nosso passado, com o mundo das tradições e da memória. Neste “presente total”, também o futuro pode perder sua consistência, como se já não mais se tivesse tempo para sonhá-lo e planejá-lo, como se já não fosse possível parar para construir projetos a longo prazo, tamanha a urgência de darmos conta das demandas do presente imediato.

A linearidade do tempo e do espaço cede sua vez. Entra em cena a descontinuidade, que torna-se visível. Precisamos, pois, usar esta fragmentação a nosso favor. Não basta ter consciência de que caiu por terra um modelo linear de progresso científico ou intelectual. Não basta saber que a ciência, a cultura, o conhecimento por si só não conduzem à “salvação”. É preciso assumir como princípio que o saber é sempre um processo contínuo.

Talvez a complexidade do mundo se tenha tornado por demais aparente. E, diante desta complexidade, os grandes modelos ordenadores (paradigmas ou meta-narrativas) da razão, da política, etc. são questionados. Entra em crise a crença em um saber capaz de abarcar a totalidade do mundo, explicando-o e oferecendo modelos analíticos universais capazes de conduzir com segurança ou credibilidade os portadores desse saber a uma verdade do mundo, única e esclarecedora.

Ao contrário, proliferam múltiplos saberes e “verdades” relativas a um dado contexto, conjuntura, ideário. Temos, a todo instante, de reconstruir nossas próprias referências, de enfrentar o inesperado, o imprevisível. Estamos em contato com uma infinidade de mundos, alguns puramente imagéticos, virtuais, nos quais a identidade se revela em toda a sua multiplicidade.

Analisemos o seguinte conceito de comunicação, sugerido pelo sociólogo alemão Manfred Fassler⁷: “Utilizo comunicação como conceito de um processo horizontal, aberto, através do qual o conhecimento pode ser organizado, mas não determinado. Nesse sentido, comunicação não é uma norma padronizada de processar informação; é uma hipótese que inclui interpretações e transformações de sentido e de horizonte. Comunicação é sempre vinculada à capacidade (tecnológica, instrumental, infra-estrutural) e a competências. Ela deve ser lida (e entendida) em duas direções simultâneas: na direção de um sistema social e na direção de um sistema físico”.

Seguindo essa sugestão, interessa-nos refletir sobre um aspecto particular: como a tecnologia interfere na cultura dos povos, na forma que se relacionam e expressam sua identidade e suas diferenças. Para debater esta questão,

pergunto: Mas o que seria cultura? Vejamos a definição que nos oferece o historiador Peter Burke⁸: “[cultura é] um sistema de significados, atitudes e valores partilhados e as formas simbólicas (apresentações, objetos artesanais) em que eles são expressos ou encarnados”.

Porém, como falar de cultura em uma sociedade que tende a ser excessivamente fragmentada, em que há, muitas vezes, uma cisão de preceitos coletivamente partilhados, na qual impera a multiplicidade de valores, comportamentos, identidades e pontos de vista? Teríamos de ponderar que, apesar de toda a multiplicidade e fragmentação, existem alguns agregadores comuns. Assim, falaríamos de cultura tecnológica ao considerar que a tecnologia é este agregador comum, é a trama compartilhada. Mas de fato compartilhamos a tecnologia a ponto de falar de uma cultura? Ou seria melhor falar de uma linguagem tecnológica? Voltemos à pergunta: O que seria, afinal, uma “cultura tecnológica”? Existem várias formas de se responder a esta questão. Vamos, por ora, examinar duas das principais tendências de leitura.

A primeira forma definiria a cultura tecnológica a partir de seu interior, ou seja, a partir de sua estrutura interna. Explicando: define-se a cultura tecnológica identificando características estruturais, a lógica e os processos referentes à adoção e à disseminação do uso – em uma sociedade, grupo social ou comunidade – de um determinado objeto.

Podemos pensar no martelo, criando uma “cultura” específica junto a marceneiros e ferreiros; podemos pensar na máquina de escrever, criando uma cultura da escrita datilografada em diversos ramos do trabalho e da vida cotidiana, com regras próprias, novas possibilidades e interdições. Podemos, ainda, pensar no arado, criando uma nova cultura do “cultivo” do solo. Cultura, nesta definição, estaria, em resumo, ligada à utilização de um artefato, que, de certa forma, condiciona as utilizações que dele serão feitas, bem como os resultados finais e os desdobramentos desta utilização.

Podemos, agora, raciocinar sobre o computador. Vamos pensar que ele nos possibilita manipular uma nova tecnologia do conhecimento. Assim como o arado para a agricultura, criamos e incorporamos a nossas vidas, ao longo da história, novas ferramentas de cultivo, de produção e de armazenamento de conhecimentos e de informação. O computador parece abarcar várias destas funções: é tanto um arado quanto um grande estaleiro, apenas para citar um exemplo. Por outro lado, este objeto imporia alguns limites, ou melhor, conformaria a prática do usuário. É como se houvesse uma certa autonomia do objeto.

E por que dizemos que, com o computador, estamos também realizando uma ação cultural? Por que com seu uso criamos uma prática coletivamente compartilhada, com regras próprias? Sim, é claro, mas também porque,

com seu uso, estamos “representando” nosso mundo, criando e compartilhando imagens, ritmos e informações que oferecem um panorama simbólico, informacional e imagético de nosso tempo, de nossa sociedade.

Falando desta forma podemos visualizar como a cultura se relaciona com as manifestações artísticas. Vamos pensar, por exemplo, em algumas pinturas que buscam “representar” o real. Há aqui uma diferença: no universo computacional, o que “representamos” não precisa mais ser necessariamente o chamado real, o real imediato, material. Nosso “referente” pode ser o próprio computador. O chamado real não precisa mais ser o modelo para o qual olhamos e que vamos representar. Uma imagem criada em computador nem mesmo precisa de um modelo real.

O que falamos é que as fronteiras entre real e virtual, entre real e imaginário e entre real e ficcional passam a ser mais fluidas. Fica mais fácil visualizar este quadro se pensarmos na TV e, por conseqüência, na cultura televisiva. Diz-se que a televisão não é mais uma janela para o mundo. Agora, seria o mundo, a sociedade que se “produziria” para a TV, inspirada em sua lógica de visibilidade, circularidade, etc. Os limites entre os mundos imaginários e o real tendem a se misturar. O mesmo se diz da cultura tecnológica.

Mas há aqui uma peculiaridade, um problema na interpretação que se centra no objeto. Isto porque o objeto computador não existe sozinho. De um lado, ele depende de processos eletrônicos e informacionais sofisticados. De outro, está ligado a processos de comunicação também sofisticados e complexos. Chegamos, assim, à segunda interpretação.

A outra tendência é definir cultura tecnológica a partir dos usos que se fazem de dado objeto tecnológico, e mais: analisar toda a gama, toda a rede de apropriações, reutilizações, incorporações e modificações que sofre o objeto ao longo de seu processo de adoção. Aqui, o foco da análise se desloca do objeto para o sujeito, ou, em outras palavras, do computador para o usuário ou produtor.

O objeto, neste caso, sofre a interferência da subjetividade do usuário. Ele não é visto como um meio “duro”, impermeável. É como se pudéssemos, ao utilizá-lo, “forçar” sua delimitação estrutural, atribuindo-lhe novos usos, criando novas possibilidades. Ou seja, é a subjetividade humana que cria, a partir do uso de um dado objeto, a rede, a malha cultural. Se imaginarmos aqui que a comunicação é uma grande teia, um grande tapete, utilizaríamos o computador como se fosse um tear. A trama, a tessitura final de nosso tapete não seria independente do objeto (tear/computador), mas seu resultado final traria igualmente as marcas do movimento, da criatividade do sujeito que o utilizou. Sujeito e objeto estão entrelaçados, mas é o primeiro que “domina” o segundo para chegar a um resultado programado. Permanece ainda um espaço de autonomia do sujeito.

Mas falar de um espaço de autonomia, de ação livre do sujeito não implica esquecer algumas questões. Há sempre uma certa delimitação imposta pelas características do objeto que utilizamos. Dificilmente, com um tear, produziremos algo muito diferente de um tecido, de um tapete. Dificilmente poderemos recriar, readaptar este objeto a uma função muito diversa desta para a qual, digamos assim, ele foi concebido. Talvez alguns destes objetos só possam ter sua função subvertida através de uma iniciativa artística. E, certamente, vários de vocês se lembrarão de um caso assim, em que um liquidificador ou uma lata de sopa se transformam em tema de um quadro ou de uma instalação.

Suponhamos, porém, que, ao invés de um tear, tenhamos em mãos algum dos famosos meios de comunicação. Foram vários os instrumentos, as ferramentas de comunicação que desenvolvemos ao longo de nossa história: lembremo-nos do telégrafo, do telefone, do rádio, da TV, dos satélites e de tantos outros. O que muda com estas “ferramentas”? Elas parecem entrar muito rapidamente em nosso cotidiano, popularizando-se e disseminando-se pelos mais diversos cantos do planeta, sendo apropriadas pelas mais diversas culturas.

Parece, ainda, que o resultado final, os produtos, os usos que fazemos destas tecnologias nem sempre correspondem aos inicialmente pretendidos. As tecnologias de comunicação tendem a ser mais flexíveis, mais permeáveis e, por outro lado, mais abrangentes e penetrantes. São, contudo, mais sujeitas à ação humana. Pensemos, por exemplo, no caso da Internet, inicialmente concebida como uma ferramenta fundamentalmente militar, estratégica, sendo depois encampada pela universidade e, a seguir, pelos mais variados setores da sociedade.

Provavelmente, neste ponto, muitos estarão se perguntando sobre quem deteve, ao longo dos anos, o direito de propriedade destes meios de comunicação. Certamente esta discussão daria muito o que falar, mas, por enquanto, vamos pensar no seguinte: Quais os usos individuais e sociais que foram feitos destes meios? Como eles, pouco a pouco, passam a fazer parte de nossa vida? Como interferem nas nossas relações de sociabilidade, na formação de nossa identidade? Como, enfim, passam a fazer parte de nossa cultura. Ou como, de outro lado, criam uma cultura própria.

Falar de cultura tecnológica significa identificar como comportamentos, sociabilidades e sensibilidades se alteram e interagem com tecnologias de comunicação. Significa também localizar como tramas, malhas culturais se constroem e são compartilhadas a partir da utilização de um determinado meio ou ferramenta de comunicação e informação, criando mensagens e experiências perceptivas específicas. Significa, além disso, avaliar como o processo

resultante da utilização deste meio ultrapassa os limites do objeto e do sujeito (produtor e/ou usuário) e se dissemina ou causa impactos em toda a sociedade.

Voltando ao exemplo do arado, podemos pensar em como sua adoção, com o passar do tempo, impacta a relação de produção, cultivo e armazenamento de alimentos, interferindo na organização econômica da sociedade, modificando a relação campo/cidade e o próprio consumo do que era produzido, permitindo, por exemplo, o desenvolvimento e consolidação de novas relações de trabalho e de práticas alimentares.

Em relação ao computador, podemos voltar à idéia de que não se concebe a cultura tecnológica separadamente de uma sociedade midiática ou da comunicação. Cultura tecnológica, portanto, implica considerar que computadores, redes, satélites, TVs, etc. compõem, conjuntamente, um ambiente de comunicação. Este ambiente é multimidiático, ou seja, nele convivem, interagem e se hibridizam, se misturam vários meios, vários ritmos, várias informações e várias linguagens. Este ambiente de comunicação, por sua vez, interage e interfere em outros processos sociais. Na atualidade, consideramos que as culturas são cada vez mais multiculturais, e os indivíduos, multiidentitários.

Se partilharmos, ao analisar a tecnologia contemporânea, da pergunta “mas o que, afinal, as pessoas estão fazendo com todo esse aparato?”, é importante ressaltar que o dito impacto tecnológico não é sentido, vivenciado e incorporado de forma linear, homogênea ou unidirecional por todos os indivíduos, segmentos sociais, territoriais e mundiais.

Quando se pensa, por exemplo, em uma sociedade tecnológica ou pós-industrial, não se pode esquecer que novas formas de exclusão e inclusão fazem parte de sua lógica, de sua dinâmica, de seu modo de funcionamento. Nem todos os indivíduos, gerações, grupos sociais, países, etc. irão receber e adotar uniformemente ou manipular igualmente tais recursos.

Mais ainda, nem todos estarão, *a priori*, na condição de produtores destes recursos, sejam eles materiais ou simbólicos. Contudo, pode-se considerar que a informação é, hoje, nossa grande mercadoria, compartilhada independentemente do “lugar” que ocupamos neste intrincado mercado tecnológico e comunicacional.

Além disso, constata-se que a “lógica” das tecnologias ultrapassa a posse do objeto tecnológico. Elas, de um lado, propagariam um “estilo de vida”; de outro, tenderiam a firmar e assegurar, se não o monopólio, a hegemonia de uma linguagem, assim como ocorreu, em momentos anteriores, com a oralidade e a escrita.

Pode-se, finalmente, avaliar que a dispersão das redes tecnológicas e midiáticas em nossas sociedades acaba atingindo, mesmo que indiretamente, um grande montante de pessoas. Cada vez mais lidamos, manipulamos ou

recebemos informações que têm relação com processos tecnológicos: ao assistir à TV, ao ler jornais, ao falar ao telefone, ao acessar a Internet, ao ir ao banco, ao usar um cartão de crédito, na escola, no trabalho, nos shoppings, nas ruas e, até mesmo, em nossa alimentação e vestuário.

Tecnologia, então, não seria apenas um processo material, objetivo, que resultaria em produtos igualmente materiais e objetivos; seria parte, peça fundamental de um grande xadrez, composto tanto de uma dimensão física quanto de outras “imateriais” e subjetivas, bastante inter-relacionadas, com várias saídas e entradas.

É exatamente a complexidade deste quadro que dá origem a algumas importantes tendências de leitura acerca de como muda nossa possibilidade de produzir e receber informações, de criar e repassar conhecimento e, ainda, de conceber o que é o saber, tanto o saber fazer quanto o saber pensar.

Algumas interpretações consideram que, diante do patamar, do corte tecnológico, há um estreitamento de nossa capacidade cognitiva e, grosso modo, um deslocamento, uma transferência de funções essencialmente humanas para os objetos e redes tecnológicas. É como se, em linhas gerais, estivéssemos transferindo a computadores, a máquinas “inteligentes” e a meios informacionais boa parte de tarefas ligadas ao gerenciamento e processamento de informação, bem como se também a eles cobesse um enorme montante do agenciamento dos processos de comunicação social e, em menor escala, interpessoal.

O chamado estreitamento cognitivo também se daria pelo fato de haver, em tal contexto, um “sucateamento” de nossa memória, individual e coletiva. É importante considerar que, em uma interpretação desse tipo, tecnologias informáticas, computacionais, caminhariam lado a lado com o campo midiático, dos meios de comunicação de massa – fundamentalmente a televisão – ambos funcionando como receptáculos, como armazenadores da memória coletiva e como propagadores de uma “visão de mundo” específica.

Ou seja, também estariam processando, produzindo e veiculando imagens, narrativas, discursos, etc. que oferecem a homens e mulheres panoramas e modelos interpretativos do mundo em que vivem, bem como referências lingüísticas, modos de “falar” e de “ver” também peculiares.

Finalmente, chama-se a atenção, nessa leitura, para uma suposta hegemonia, em nossa cultura, dos signos visuais, das imagens. Estaríamos, hoje, nos educando mais pelas imagens do que pelas abstrações, mais pelo que vemos do que pelo que lemos, mais pelas informações “destrinchadas” do que por aquelas que exigem um esforço de interpretação. Este vício da visualização teria algumas características.

As imagens mencionadas nessas análises não seriam de qualquer tipo. Nem sempre, por exemplo, seriam aquelas apreendidas, captadas diretamente através do olhar em contato direto com o chamado real. Seriam, sim,

imagens apreendidas a partir de interfaces ou mediações (veículos automobilísticos e audiovisuais: carros, televisão, tela do computador, etc.).

Seriam, além disso, de certa forma auto-explicativas. É como se essas imagens, em si, já contivessem uma explicação, dispensando-nos de interpretá-las. Ou, ainda, como se diante do seu excesso, da rapidez com que chegam a nós e também são substituídas por outras, não houvesse de fato muito tempo ou disposição para refletir sobre elas. Em resumo, estaríamos nos acostumando a olhar para as imagens apenas no que têm de aparente, de imediato, deixando de lado o que ficou apenas sugerido, do que pode ser apreendido através de associações. Retorna, nesse ponto, o dilema de “K”, personagem de *Tokyo Eyes*, que deu início a nossa narrativa.

Ainda que a leitura que sintetizamos acima não implique necessariamente a rejeição dos meios tecnológicos e comunicacionais, ela tende a ser bastante crítica em relação ao modelo lingüístico e às possibilidades de comunicação existentes nas sociedades mediáticas, tecnológicas, que estariam muito condicionadas por uma dinâmica marcada por vetores como a velocidade de circulação e substituição das diversas informações, a lógica do excesso e do descarte, os signos auto-explicativos, entre outros.

Leituras mais otimistas em relação aos recursos oferecidos pelos meios e pelas redes tecnológicas vão incidir basicamente em dois aspectos: o grandioso potencial reflexivo e criativo das imagens e os novos meios de ampliação de nossa capacidade cognitiva oferecidos por meios e pela linguagem tecnológica.

Também em linhas gerais, vemos neste caso os recursos informacionais sendo utilizados como instrumentos, ferramentas de alargamento de nosso modelo de conhecimento. Tal possibilidade se daria, em resumo, pelas características descentralizadas, multimidiáticas e hipertextuais dos meios e redes tecnológicas. Poderíamos, assim, dispor de mais elementos para “representar” nosso conhecimento e exercitar nosso raciocínio.

Seria ainda possível, por exemplo, obter através das redes, conhecimentos que de outra forma não estariam disponíveis, rompendo-se alguns monopólios (da escola, das universidades, do Estado, etc.) e algumas barreiras (de espaço geográfico, institucional, entre outras).

O modelo de conhecimento seria aqui o de uma grande rede, com múltiplos nós, cada qual se desdobrando em novas conexões. Nesta rede, os *links* possíveis são vários e, ainda que o seu conjunto total seja limitado, não haveria um percurso definido para aquele que entra na rede. Este, ao entrar, também deixaria nesta rede suas marcas, podendo interferir, com sua própria produção, nesta estrutura, posto que ela seria permeável e fisicamente capaz de acolher novas intervenções.

Segundo o teórico e pesquisador francês Pierre Lévy, estamos diante da possibilidade de criação de uma “inteligência coletiva”. Não se trata, segundo Lévy, de pensar exclusivamente em termos de impacto, mas também de projeto: “A forma e o conteúdo do ciberespaço ainda são especialmente indeterminados. Não existe nenhum determinismo tecnológico ou econômico simples em relação a esse assunto. Escolhas políticas e culturais fundamentais abrem-se diante dos governos, dos grandes atores econômicos, dos cidadãos. Não se trata apenas de raciocinar em termos de impacto (Qual o impacto das ‘infovias’ na vida política, econômica ou cultural?), mas também em termos de projeto (Com que objetivo queremos desenvolver as redes digitais de comunicação interativa?)”⁹.

Finalmente, avaliando estes recursos de leitura, pode-se observar que ambos tendem a considerar que mudaram: o patamar e a concepção de

saber; os meios de adquirir, selecionar, produzir, armazenar e trocar conhecimento; os processos físicos e sociais de produção, processamento e veiculação de informação; as relações de poder, pedagógicas e estratégicas, relacionadas ao saber, ao conhecimento e à informação; as possibilidades e o contexto de exercício dos processos de cognição humana.

Notas

¹ Agradeço à Professora Marlivan Moraes por ter sugerido esta conexão.

² Benjamin, Walter. *Obras escolhidas – Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

³ Latour, Bruno. “Retrato de Gaston Lagaffe como filósofo das técnicas”. *Petites leçons de sociologies des sciences*. Paris: La Découverte, 1993. – Mais uma indicação valiosa, dessa vez feita pelo Professor Silvio Barini Pinto.

⁴ Hillis, Daniel. *O padrão gravado na pedra*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

⁵ Taylor, Marc e Saarinen, Esa. *Imagologies – Media philosophy*. Londres: Routledge, 1994.

⁶ Virilio, Paul. *L’horizon négatif*. Paris: Galilée, 1984.

⁷ Fessler, Manfred. *Cybernetics or remote control? Hybrid forms and eletronic democracy*. São Paulo: Super Cyber, 1997.

⁸ Burke, Peter. *Cultura popular na idade moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

⁹ Lévy, Pierre. *As tecnologias da inteligência*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

* Rose de Melo Rocha é professora da PUC/SP, onde também fez seus estudos de pós-doutoramento em Ciências Sociais. Doutora em Ciências da Comunicação pela ECA/USP. Membro do Filocom (ECA/USP). Docente das Faculdades de Comunicações e Artes do Senac/SP, lá coordena o Grupo de Estudos do Design.