

DO VERBO À IMAGEM:NOVAS TECNOLOGIAS, NOVAS LINGUAGENS E AS MUDANÇAS CULTURAIS

*Leonel Fernando Aurélio Aires **

*... você diz a verdade e
a verdade é seu dom de iludir*
Caetano Veloso

Quando o nascer é apenas uma possibilidade natural. Quando o Ser ainda não rompeu a fronteira física que o separa do espaço social. Neste mesmo momento, uma vida já é investigada e apresentada à realidade, de forma virtual, pela interferência mediática. Um aparelho ligado à barriga da futura mãe, oferece aos olhos, na tela que lembra uma televisão/monitor, as primeiras "imagens", construídas a partir de pontos luminosos e cores - de um Ser que nasce para o mundo - antes do nascimento natural - apresentado por uma máquina.

A emoção de um pai que acompanha o nascimento do filho, não raro, passa também a ser aprisionada por uma máquina. A gravação em vídeo, no momento do parto, faz com que a primeira imagem do filho seja percebida pelo pai através da lente de uma câmera. Nestes primeiros instantes, esta ligação é intermediada pelo "olhar eletrônico".

Estas *extensões da visão* provocaram, nos últimos anos, alterações no comportamento familiar, na forma de ver e esperar uma nova vida. A magia da concepção e nascimento é diminuída pela interferência dos equipamentos eletrônicos que devassam um espaço antes não conhecido. Mesmo sendo inegável a importância destes instrumentos para a medicina, como auxílio à preservação da vida, também é evidente as transformações que são produzidas por estes meios. Este papel transformador da realidade, mesmo no que se refere aos meios não-tradicionais (Ultrassom), é assim compreendido por Muniz Sodré (1996:31):

* Professor e Coordenador do Curso de Comunicação Social da UNISC. Mestrando na área de Comunicação e Cultura pela UFSM/UFRI.

A realidade virtual, compreendida como um "real" ancorado no plano da pura representação, altera radicalmente a nossa percepção e faz evanescer-se a realidade tradicional. As telas, em todas as suas formas, constituem o espaço em que imagens e dígitos criam uma nova sintaxe do mundo.

No espaço familiar, o mesmo pai que viu pela primeira vez o filho através da lente de uma câmera, continua a acompanhar o crescimento do seu herdeiro, nos seus principais momentos (o primeiro sorriso, o primeiro som, os primeiros passos...), por intermédio de um equipamento eletrônico. O produto desta observação "à distância" será mostrado para outros de seu grupo social, fascinados na contemplação da vida virtual numa tela de televisão. Ao lado, o astro deste filme doméstico continua a brincar e viver novas experiências, não percebidas pelo grupo, por que não tão brilhantes e espetaculares como as imagens luminosas e coloridas que se sucedem na tela.

Partir de exemplos não clássicos da participação dos meios de comunicação no dia-a-dia da sociedade não foi uma simples escolha, mas algo totalmente intencional. O objetivo é o de evidenciar a presença dos "media" em espaços sociais onde estes não são, muitas vezes, percebidos. A microcâmera que desvenda as entranhas do ser humano não é, na concepção clássica, uma ferramenta de comunicação social. Mas isto não quer dizer que o seu uso não seja responsável por mudanças culturais e alterações de comportamento no campo social. Em cada segundo e em cada pequeno espaço de nosso mundo real, a vida está sendo mediatizada por alguma máquina. Entre o Eu e o Outro não há somente espaço vazio de significados. Este espaço é ocupado, segundo André Parente (1993:13), pelas novas tecnologias da imagem:

As novas tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenagem da imagem estão aí, como uma realidade incontornável: o telescópio, o microscópio, a radiografia, a fotografia, o cinema, a televisão, o radar, o vídeo, o satélite, a fotocopiadora, o ultrassom, a ressonância magnética, o raio laser, a holografia, o telefax, a câmera de pósitrons, a infografia. São as máquinas de visão, que à primeira vista funcionam seja

como meios de comunicação, seja como extensões da visão do homem, permitindo-o ver e conhecer um universo jamais visto por que invisível a olho nu. Do infinitamente pequeno ao infinitamente grande, um novo universo se "descobre", se "desvela, se "cria", em seus movimentos regulares e caóticos, em suas miríades de dobras, em outras faixas do espectro luminoso, para além daquelas captadas pelo olho humano, em outros espaços e em outros tempos também.

Para que possamos melhor compreender os fenômenos produzidos pelas novas tecnologias de informação, faz-se necessário, antes, dissecarmos os vocábulos técnica e tecnologia. Estas duas palavras, utilizadas de forma insistente em todos os discursos que se referem às áreas da informação e da comunicação, trazem na sua etimologia, aspectos importantes que muito podem ser úteis no estudo da sociedade e da informação neste final de milênio. Na antiga Grécia, a *techné* (técnica) era entendida como arte, habilidade, conjunto de processos de uma arte, habilidade especial de fazer algo. Para Lucien Sfez, não há neste momento a necessidade de nenhum discurso teórico que a acompanhe e lhe dê significado. A técnica é apenas técnica.

*Num universo em que o esquema de mundo é estável, estabelecido pela tradição, não tendo nenhuma necessidade de refletir-se, mas transmitindo-se sem choque, a técnica não é objeto de um discurso autônomo. A atividade técnica sustenta-se apenas das receitas que usa e que se transmitem. Assim, nenhum discurso teórico acompanha a *techné* arquitetônica da Grécia antiga. A arquitetura é evidente em si mesma, não se envolvendo em justificativas específicas (1992:22).*

Já o termo *tecnologia* (tecnologia), cunhado na mesma época entre os gregos, no seu uso moderno, traz uma carga de discurso próprio que o distancia do seu radical *techné*. A tecnologia assume um lugar de destaque e de poder no "altar" da sociedade moderna, como uma espécie de religião de um mundo destruído, fragmentado, em que impera a desorganização nas relações sociais.

Segundo Lucien Sfez, esta mudança vocabular de técnica para *tecnologia* é fundamental para entendermos o mundo das máquinas da informação.

...a tecnologia, que não é a simples soma de técnicas particulares, mas de fato um discurso superior, que pretende dominar a sociedade e avaliar por seu parâmetro técnico a eficácia de todas as atividades do mundo terrestre, e até de outros universos habitados ou inabitados (1993:22).

O reino da máquina

Permitindo-nos uma comparação com textos bíblicos, podemos imaginar a imagem das pegadas do homem deste século no solo arenoso da história da humanidade, lado-a-lado com as marcas virtuais de todas as máquinas que o acompanham em todo o tempo e espaço.

Não há registro histórico do momento em que a técnica (arte, habilidade...) passou a assumir ares de monarca da nova sociedade que se instalava pela sua mediação. Mas há que se compreender que há muito já reverenciamos a tecnologia como um ente muito poderoso.

Esta elevação da tecnologia à categoria de Deus não é apenas sinal de um desequilíbrio da sociedade. Mas é perigosa, na medida em que modifica a noção de valores da "civilização". Um exemplo recente pode ser acompanhado - graças a mediação da televisão - nos lares de praticamente todo o mundo: a cena cinematográfica do campeão mundial de xadrez, o russo Garry Kasparov, chorando depois de ter sido derrotado na partida de xadrez por um super computador (Deep Blue). O desespero do jogador, de certa forma, revela um reconhecimento da máquina como um Ser que está ao lado e até acima da humanidade. O fato de o campeão ter perdido a sua invencibilidade para uma computador parece ter significado não a prova da evolução tecnológica, que é produto da inteligência humana, mas a derrota do homem na guerra contra a tecnologia. Ainda amparado nas idéias de Simondon, Lucien Sfez ataca:

...os objetos técnicos tendem à concretização, enquanto o vivo é concreto, sem discussão. Não se deve confundir a tendência à concretização

com o estatuto de existência inteiramente concreta. Não se deve isolar o produto mais recente da evolução técnica. Embora mais concreto que aqueles que o precederam, ele permanece artificial. Sem a finalidade pensada e realizada pelo ser vivo, a causalidade física não poderia, por si só, produzir uma concretização positiva e eficaz'... (1993:23).

As trocas de experiências, fruto do relacionamento em comunidade, que permitiram ao homem desenvolver-se para alcançar o Olimpo da vida neste planeta, estão sendo, de forma crescente, absorvidas e digeridas pela nova cultura tecnocrática. As diferenças culturais dos povos espalhados por todos os cantos da terra justificaram inúmeras guerras, mas também escreveram uma rica história da humanidade. Uma história que, em alguns momentos, justifica a afirmação - por nós mesmos cunhada - de que somos seres inteligentes superiores e os mais inteligentes, entre todos os que habitam este mundo. As tecnologias de informação reduziram distâncias, derrubaram barreiras físicas, mas não tornaram o mundo mais civilizado, tampouco minimizaram os conflitos regionais, resultado de diferenças sociais, religiosas e raciais. Entre os autores que se debruçam sobre o tema globalização e novas tecnologias de informação, encontramos opiniões divergentes, otimistas e pessimistas sobre quais mudanças na cultura contemporânea podem resultar desta revolução. Este debate é assim apresentado por Adriano Rodrigues :

Os mesmos programas televisivos, difundidos por satélite de difusão direta, chegam às mais distantes aldeias, independentemente de sua cultura e das suas concepções do mundo. É por isso que alguns autores, com um otimismo talvez exagerado, vêem, neste acesso generalizado às novas tecnologias, uma oportunidade acrescida para o desenvolvimento, para o avanço da participação das populações nas decisões políticas, para o desabrochar da economia e a promoção dos seus valores culturais, enquanto outros autores, mais reservados, consideram as mutações tecnológicas do nosso tempo como a morte das culturas tradicionais, da diversidade dos modos de vida, e

a perda da especificidade das diversas experiências do mundo que fizeram a riqueza das civilizações. ...se o desenvolvimento das novas tecnologias da informação acarreta para alguns autores a perda das solidariedades tradicionais, imediatas e espontâneas, para outros elas permitem um promissor acréscimo de autonomia individual (1994:196).

Informação X Comunicação

Os vocábulos se confundem e, não raro, são utilizados para expressar um mesmo sentido. Mas é fundamental que entendamos o conceito das duas palavras, para compreendermos os discursos que as dissecam, na tentativa de explicar os fenômenos da comunicação - informação registrados neste final de século. Adriano Rodrigues (1994:20-21) conceitua os dois vocábulos da seguinte forma:

A esfera da informação é uma realidade relativa que compreende o conjunto dos acontecimentos que ocorrem no mundo e formam o nosso meio ambiente. A informação é, por conseguinte, uma realidade que pode ser teoricamente medida pelo cálculo de probabilidades, sendo o valor informativo de um acontecimento inversamente proporcional à sua probabilidade de ocorrência: quanto menor for a probabilidade de um acontecimento ocorrer tanto maior será o seu valor informativo. Já a comunicação é, para Adriano Rodrigues, ...ao contrário da informação, um processo que ocorre entre pessoas dotadas de razão e de liberdade, entre si relacionada ... por pertencerem a um mesmo mundo cultural. A comunicação é, por conseguinte, um processo dotado de relativa previsibilidade. Da previsibilidade do processo comunicacional depende um de seus princípios fundamentais, o da intercompreensão.

Mas apesar de distintas, para Adriano Rodrigues, *a esfera informativa e o domínio da comunicação estabelecem, no mundo atual, complexas e*

específicas relações entre si.

Pensemos sobre o grande número de informações produzidas e que chegam até nós pelos mais diferentes meios. A internet, inúmeros canais de TV via satélite ou por cabo, jornais e revistas do mundo inteiro, rádio e tantos outros. Mais informação significa necessariamente melhor informação? Estamos mais ou menos informados quando somos "sufocados" por tanta informação? Dentro de nossas "limitações", o que podemos digerir de tudo o que nos é oferecido? A equação não pode ser simplificada em demasia. As novas tecnologias permitiram que fossem rompidas as fronteiras regionais que delimitavam nossa experiência de mundo. A mesma informação chega, ao mesmo tempo, em todos os confins de nosso mundo. Esta homogeneização da experiência cria uma nova cultura - comum a todos os habitantes do planeta. Mesmo assim, não estão mortos os regionalismos e fundamentalismos responsáveis por explosões de conflitos por todo o lado. Mas o que também é evidente é a transformação provocada por este fenômeno nos processos de *troca simbólica* entre as pessoas. Mesmo não adotando o pessimismo presente em alguns discursos de teóricos de comunicação de décadas passadas, há que se aceitar que a vida virtual, apresentada ao homem de nosso tempo pela mediação das tecnologias de informação, estimula a individualidade - esta um desafio para o futuro da humanidade.

O fim do mundo anunciado por uma infinidade de profetas e seitas para o ano 2000, por certo, não se concretizará. Mas com certeza já estamos assistindo o fim de um mundo e o surgimento de outro. Estamos no centro de um "Big Bang" que, a cada segundo, transforma nossas vidas, a realidade a nossa volta, nosso presente, nossa forma de ver o passado e o futuro. Artefatos técnicos já são parte do corpo humano e interferem na relações "íntimas" de nosso sistema biológico. Por outro lado, há sempre uma máquina a mediatizar a nossa relação com o meio em que estamos.

Os meios de informação agendam o dia-a-dia das pessoas e das instituições (empresas, organismos do governo e outras entidades). A publicidade constrói a nossa dieta, nosso modo de vestir e nosso jeito de falar. O réu é antes condenado pela mídia do que pelo juiz, o senador vota a reforma que foi sugerida pelos meios de comunicação. Este processo acontece de forma "natural" e acaba por criar uma nova sociedade regida pela informação. Para Muniz Sodré (1996:50), *a informação converte-se, nos termos da cibernética, num processo de administração da vida social, cujo contrário será a desordem (entrópica) ou a marginalidade.*

A tecnologia do espetáculo

O "real" simulado nas telas invade a retina do homem destes dias e assume o lugar de única realidade possível. As telas dominam os espaços públicos (lojas, bares, escolas) e fecham a cortina para o que acontece fora dos limites do seu quadro. A vida continua a se desenrolar por detrás desta névoa, mas não tem o brilho, nem as cores, nem um roteiro de fácil entendimento como o que é apresentado no espaço virtual.

Em alguns horários do dia, milhões de pessoas, como se envolvidos por uma mágica diabólica, têm diante dos olhos "embriagados" as mesmas imagens. Houve um tempo em que esta "mágica" acontecia apenas em pequenos espaços. A fronteira, hoje, é o mundo.

Aos olhos de milhões, o antigo "circo" renasce, com toda a sua grandeza, nos programas - mesmo os jornalísticos - da TV e em *Home Pages* da Internet. O *media* tem o poder de deslocar os acontecimentos do seu palco real para o ambiente virtual do espetáculo. A espetacularização da informação, promovida pela interferência mediática, escreve uma nova história, que é um simulacro da realidade. A TV reina absoluta neste campo. Mesmo que não possa ser percebido com clareza, há um poder que rege estas ações que solidificam um modelo de sociedade - muita informação e pouca participação. Muniz Sodré (1996:72) vê nos meios de comunicação o espaço *de moldagem ideológica do mundo*.

Os meios de comunicação de massa, cujos produtos podem ser descritos como uma diversidade de formas tecnoculturais, constituem o lugar primordial de construção da realidade ou de moldagem ideológica do mundo a partir da retórica tecnoburocrática de inspiração gerencial. A relativa autonomia produtiva dos Media e as singulares estratégias de negociação simbólica que mantêm com seus públicos não os deixam tornar-se mecânicas caixas de ressonância das empresas e estado. Mediações complexas intervêm na elaboração de seus códigos tecnoculturais. (...) Os meios de comunicação desenvolveram-se historicamente como um dos vários 'aparelhos

'privados de hegemonia', e Gramsci situava a imprensa exatamente nesse âmbito, ao lado dos partidos políticos (1996:73).

À categoria do espetáculo soma-se a encenação. O desenvolvimento de um fato assume caminhos diferentes quando está sendo investigados por câmeras de televisão. As notícias apresentadas na tela assumem contornos diferentes quando o meio em que estão sendo veiculadas é outro (revista e jornal). Esta afirmação não quer indicar uma manipulação dos fatos, de forma consciente, pelos jornalistas do media eletrônico. Na verdade, o fator que provoca a transformação da notícia é a presença da câmera no momento da produção da reportagem. A carga ideológica presente na tecnologia, no caso a câmera de TV, acaba por transformar a realidade que se quer retratar. Um exemplo: uma manifestação de trabalhadores em greve, muitas vezes, pode representar apenas um movimento de reivindicação por melhores salários. Quando este mesmo fato passa a ser mediatizado pela televisão, a manifestação, antes tranqüila, assume caráter de uma quase "revolução". Este processo de transformação do "real" é tão complexo que, muitas vezes, acontece sem que haja a intenção expressa dos sujeitos desta ação.

Mesmo quando não há presença clara de encenações, quando a tecnologia não interfere no "real" a ser retratado, ainda assim, a cena aprisionada pela câmera será sempre uma outra "realidade", diferente daquela que motivou a gravação. A interpretação de Umberto Eco (1984: 195) ajuda a compreender este processo:

Desde os primórdios da tevê percebe-se que também as transmissões ao vivo pressupõem uma escolha, uma manipulação. O autor deste escrito, "O caso e o enredo", havia tentado mostrar como um conjunto de três ou mais telecâmeras que transmite um jogo de futebol (evento que por definição ocorre por motivos agonísticos, onde o centroavante não admitiria perder um gol por exigência do espetáculo, ou goleiro deixá-lo passar) opera uma seleção dos eventos, focaliza certas ações e deixa de lado outras, aposta no público em detrimento do jogo e vice-versa,

enquadra o campo em função de dada perspectiva, em suma, interpreta, devolve um jogo visto pelo diretor, não um jogo em si, inatingível.

O evento, quase sempre, acontece independentemente do uso que se fará dele no espaço mediático. Isto quer dizer que a cada segundo, contrariando leis físicas, várias "realidades" estão em curso. Cabe um pensar sobre o que é o "real" e a "verdade" em meio a esta confusão de signos, interpretações e mediações tecnológicas. O mundo virtual, antes produto de ficção científica, invade o cotidiano e muda, até mesmo, a noção de espaço-tempo.

Novas tecnologias e democracia

Há, entre o grande volume de discursos sobre as novas tecnologias de informação e as transformações provocadas por estes na sociedade, os que defendem os *media* como agentes promotores da verdadeira democracia. Para estes, o acesso de um número cada vez maior de pessoas a um também grande volume de informações sobre todos os campos sociais e o desenvolvimento de modernos canais de comunicação - que permitem ao homem deste mundo mediático opinar, "diretamente", sobre temas variados, participar de debates via satélite, entrevistas em tempo real pela Internet - é um sinal de que estamos caminhando em direção de uma forma de democracia direta, produto da cultura mediática - a *Ágora Virtual*.

A dificuldade para tornar possível esta "profecia" não está na tecnologia - a informática evolui aceleradamente, hoje já falamos em *inforvias*, *cyberespaço*, *teia planetária* (via satélite) de informática, *televisão interativa* - mas em como eliminar as diferenças econômicas e da relação de poder entre os grupos sociais para que se possa conviver e decidir os destinos da sociedade pela participação direta de todos os cidadãos.

Assim como mais informação não significa necessariamente não-alienação - as vezes é exatamente isto o que é -, também o acesso aos meios, à tecnologia, à cultura dos "media" não significa a conquista da democracia direta.

Tão acostumado está o homem desta época ao mundo virtual, construído pelas novas tecnologias de informação, que, muitas vezes, este mesmo homem chega a acreditar numa espécie de democracia virtual que lhe é oferecida. Do

lado de fora da moldura imposta pela mídia, permanecem as desigualdades, o não-espaço à participação, os abusos promovidos pelo poder econômico e tantos outros problemas bem menos importantes do que o show de variedades do domingo ou do que as notícias sobre tragédias, guerras, fome, revoluções, luta pela terra em todos os cantos do planeta, estes sim problemas dignos da nossa atenção e preocupação.

Referências Bibliográficas

- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- PARENTE, André (Org.). *Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: 34, 1993.
- RODRIGUES, Adriano Duarte. *Comunicação e cultura: a experiência cultural na era da informação*. Lisboa: Presença, 1994.
- SFEZ, Lucien. *Crítica da comunicação*. São Paulo: Loyola, 1994.
- SODRÉ, Muniz. *Reinventando a cultura*. Petrópolis: Vozes, 1996.