

Percepção e pobreza: a disputa pela atenção e o fim da experiência

Percepción y pobreza: la disputa por la atención y el final de la experiencia

Perception and poverty: the dispute for attention and the end of experience

Rodolfo Rorato Londero

Professor do Departamento de Comunicação e Membro Permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Estadual de Londrina

Contato: rodolfolondero@hotmail.com

Submetido em: 27.07.2020
Aprovado em: 20.01.2021



Creative Commons



Atribuição



Não Comercial



Compartilhe Igual

Resumo

O objetivo deste ensaio é repensar o argumento benjaminiano da atrofia da experiência como decorrência da modernidade, mas a partir do problema da percepção, compreendido no atual contexto de disputa pela atenção e suas consequências (excesso de imagens, estímulos e informações). Entende-se que, como propõe a fenomenologia merleau-pontyana, a percepção é o ponto de partida da experiência. Entretanto, se a própria percepção está ameaçada devido ao excesso e à velocidade das imagens, então como é possível a experiência? Pode-se dizer, como hipótese de pesquisa, que o tipo de atenção produzido pelas atuais condições impossibilita a experiência.

Palavras-chave: Percepção. Atenção. Experiência.

Resumen

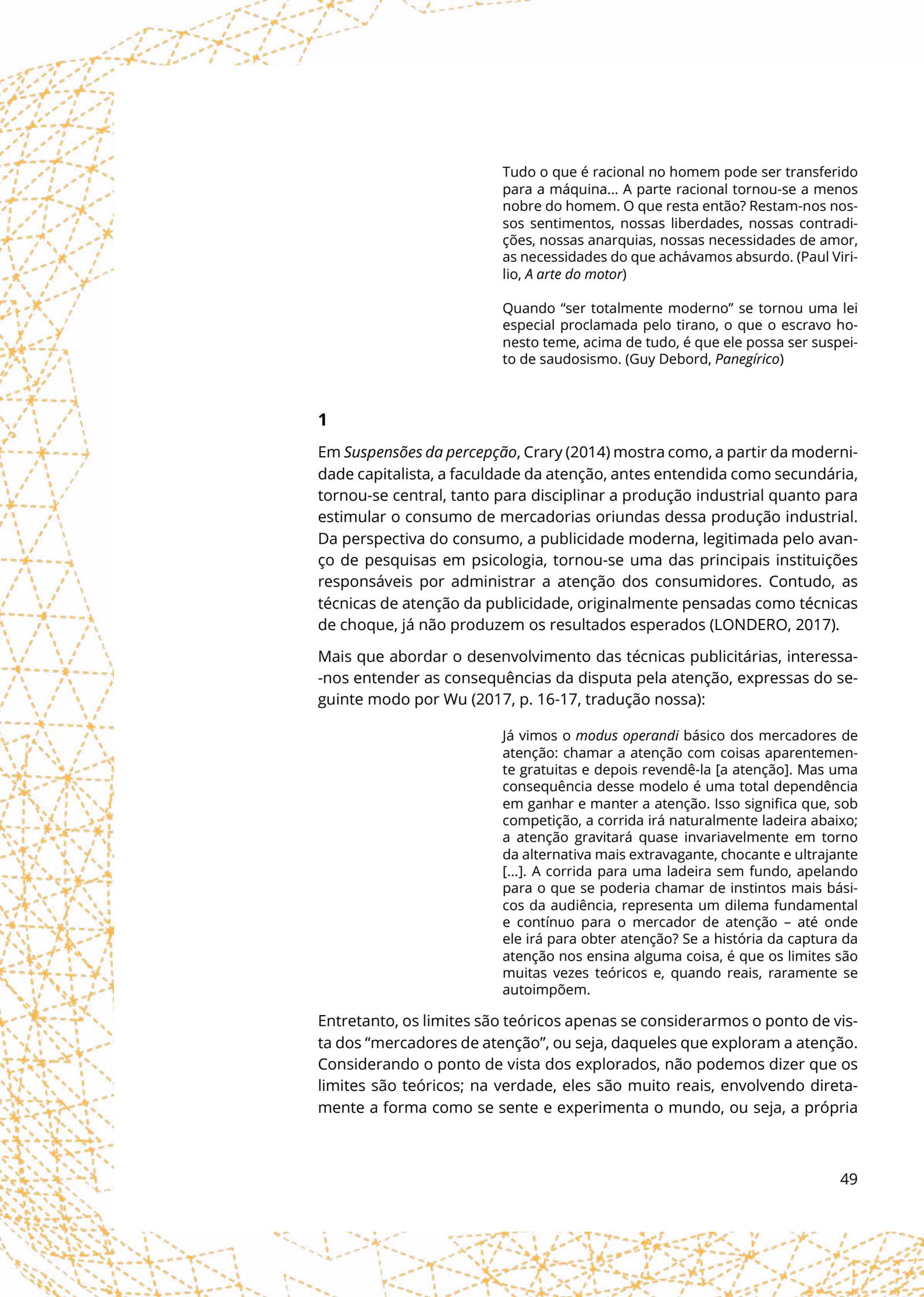
El objetivo de este ensayo es repensar el argumento benjaminiano de la atrofia de la experiencia como resultado de la modernidad, pero basado en el problema de la percepción, entendido en el contexto actual de disputa por la atención y sus consecuencias (exceso de imágenes, estímulos e información). Se entiende que, como propone la fenomenología de Merleau-Ponty, la percepción es el punto de partida de la experiencia. Sin embargo, si la percepción misma se ve amenazada debido al exceso y la velocidad de las imágenes, ¿cómo es posible la experiencia? Se puede decir, como hipótesis de investigación, que el tipo de atención producida por las condiciones actuales hace que la experiencia sea imposible.

Palabras clave: Percepción. Atención. Experiencia.

Abstract

The aim of this essay is to rethink the Benjaminian argument of the atrophy of experience as a result of modernity, but based on the problem of perception, understood in the current context of dispute for attention and its consequences (excess of images, stimuli and information). It is understood that, as Merleau-Ponty's phenomenology proposes, perception is the starting point of experience. However, if perception itself is threatened due to the excess and speed of images, then how is the experience possible? It can be said, as a research hypothesis, that the type of attention produced by the current conditions makes the experience impossible.

Keywords: Perception. Attention. Experience.



Tudo o que é racional no homem pode ser transferido para a máquina... A parte racional tornou-se a menos nobre do homem. O que resta então? Restam-nos nossos sentimentos, nossas liberdades, nossas contradições, nossas anarquias, nossas necessidades de amor, as necessidades do que achávamos absurdo. (Paul Virilio, *A arte do motor*)

Quando “ser totalmente moderno” se tornou uma lei especial proclamada pelo tirano, o que o escravo honesto teme, acima de tudo, é que ele possa ser suspeito de saudosismo. (Guy Debord, *Panegírico*)

1

Em *Suspensões da percepção*, Cray (2014) mostra como, a partir da modernidade capitalista, a faculdade da atenção, antes entendida como secundária, tornou-se central, tanto para disciplinar a produção industrial quanto para estimular o consumo de mercadorias oriundas dessa produção industrial. Da perspectiva do consumo, a publicidade moderna, legitimada pelo avanço de pesquisas em psicologia, tornou-se uma das principais instituições responsáveis por administrar a atenção dos consumidores. Contudo, as técnicas de atenção da publicidade, originalmente pensadas como técnicas de choque, já não produzem os resultados esperados (LONDERO, 2017).

Mais que abordar o desenvolvimento das técnicas publicitárias, interessamos entender as consequências da disputa pela atenção, expressas do seguinte modo por Wu (2017, p. 16-17, tradução nossa):

Já vimos o *modus operandi* básico dos mercadores de atenção: chamar a atenção com coisas aparentemente gratuitas e depois revendê-la [a atenção]. Mas uma consequência desse modelo é uma total dependência em ganhar e manter a atenção. Isso significa que, sob competição, a corrida irá naturalmente ladeira abaixo; a atenção gravitará quase invariavelmente em torno da alternativa mais extravagante, chocante e ultrajante [...]. A corrida para uma ladeira sem fundo, apelando para o que se poderia chamar de instintos mais básicos da audiência, representa um dilema fundamental e contínuo para o mercador de atenção – até onde ele irá para obter atenção? Se a história da captura da atenção nos ensina alguma coisa, é que os limites são muitas vezes teóricos e, quando reais, raramente se autoimpõem.

Entretanto, os limites são teóricos apenas se considerarmos o ponto de vista dos “mercadores de atenção”, ou seja, daqueles que exploram a atenção. Considerando o ponto de vista dos explorados, não podemos dizer que os limites são teóricos; na verdade, eles são muito reais, envolvendo diretamente a forma como se sente e experimenta o mundo, ou seja, a própria



experiência. Parafraseando o famoso ensaio de Benjamin sobre a pobreza da experiência como decorrência da modernidade, o título deste ensaio remete a um problema semelhante, mas pensado a partir da percepção. Até porque, da perspectiva fenomenológica, a percepção é o ponto de partida da experiência (MERLEAU-PONTY, 2011).

É conhecida a distinção entre experiência (*Erfahrung*) e vivência (*Erlebnis*) que Benjamin (2000) estabelece ao refletir sobre a presença do choque na obra de Baudelaire. Reinterpretando os conceitos freudianos de memória e consciência, Benjamin mostra como a consciência nos protege dos choques da modernidade, transformando-os em vivências. Por sua vez, o que escapa à consciência é transformado em marcas ou pegadas da memória, posteriormente recuperadas enquanto experiências. Portanto, para Benjamin, a experiência não é o que se vive, mas o que se experimenta sem a tutela da consciência. E, justamente porque não se vive enquanto dados imediatos e efêmeros da consciência, a experiência é também o que se transmite. Essa noção dupla da experiência – o que se experimenta e o que se transmite – fundamenta o argumento de “Experiência e pobreza”: os choques da modernidade, em especial a guerra, ativam os mecanismos de defesa da consciência que os transformam em vivências. Daí que os veteranos de guerra não possuem uma narrativa, uma experiência, para transmitir (BENJAMIN, 1987a).

Na introdução de *Fenomenologia da percepção*, ao criticar os prejuízos clássicos da percepção, ou seja, os juízos que antecipam o fenômeno da percepção, Merleau-Ponty (2011) mostra como a percepção não se limita a dados da consciência (intelectualismo) ou a sensações absorvidas pelo corpo (empirismo). Mais adiante, ele apresenta a seguinte definição: “se eu quisesse traduzir exatamente a experiência perceptiva, deveria dizer que se percebe em mim e não que eu percebo” (MERLEAU-PONTY, 2011, p. 290, grifo do autor). O que “eu percebo” é o que eu transformo em dados da consciência. Mas o que “se percebe em mim” é o que acontece em meu corpo sem que eu o transforme em dados da consciência. Ainda que Benjamin e Merleau-Ponty partam de referências diferentes (a psicanálise e a fenomenologia, respectivamente), ambos parecem apontar para uma mesma saída: a experiência não resulta de um sujeito consciente ou *cogito* cartesiano. Contudo, enquanto Benjamin prefere pensar a experiência nos desdobramentos das narrativas, Merleau-Ponty privilegia o seu ponto de partida: a percepção.

Na verdade, mesmo sem destacá-la, Benjamin considera a percepção em suas reflexões sobre a atrofiação da experiência. Em seu ensaio sobre a reprodutibilidade técnica, Benjamin discute o choque cinematográfico nos seguintes termos: “A associação de ideias do espectador é interrompida imediatamente, com a mudança da imagem. Nisso se baseia o efeito de choque provocado pelo cinema, que, como qualquer outro choque, precisa ser interceptado por uma atenção aguda” (BENJAMIN, 1987b, p. 25). Ou



seja, por meio do choque, o cinema não produz experiências, associações, mas vivências. Contudo, Benjamin não enxerga o choque cinematográfico como um problema, pois o espectador distraído corresponde de forma exemplar a “um conceito novo e positivo de barbárie” que o autor busca em suas reflexões sobre a pobreza da experiência (BENJAMIN, 1987a, p. 116).

Entre os pensadores contemporâneos da teórica crítica, TÜRCKE (2016, p. 33) afirma que “o choque da imagem se tornou o foco de um regime de atenção global, que insensibiliza a atenção humana por meio da sobrecarga ininterrupta”. Essa condição de excitação contínua produz o que o autor chama de “cultura do déficit de atenção”: “Seu emblema é ‘dispersão concentrada’: concentrar por meio de bilhões de mínimos choques audiovisuais a atenção humana sobre algo que a está desgastando. Essa é a lei do déficit de atenção, cuja dinâmica se propõe penetrar nossa inteira cultura” (TÜRCKE, 2016, p. 79). É por isso que, ao contrário de Benjamin, TÜRCKE não pode extrair um conceito positivo do choque: a banalização das telas não é capaz de galvanizar o espírito revolucionário, justamente porque o próprio choque perdeu sua eficácia (TÜRCKE, 2016).

Do mesmo modo, ao questionar a aceleração social contemporânea, Rosa (2016, p. 169, tradução nossa) mostra como o consumo midiático não produz “pegadas na memória”, sendo que “esta tendência [...] é bastante útil em uma sociedade de aceleração na qual a experiência é, em sua maior parte, anacrônica e inútil, e onde é preciso estar preparado para o novo e imprevisto”. Estamos de volta ao argumento benjaminiano: a modernidade, sua exigência pelo novo, empobrece a experiência, torna-a inútil e anacrônica.

2

O problema da percepção, como colocado pelos pensadores contemporâneos, nos impõe o seguinte desafio teórico: podemos ainda confiar na fenomenologia merleau-pontyana para compreender o problema da percepção quando estamos cada vez mais cercados de imagens técnicas? Em *The Vision Machine*, Virilio (1994, p. 7, tradução nossa, grifo do autor) apresenta a seguinte crítica:

Tudo o que eu vejo está, a princípio, ao meu alcance, pelo menos ao alcance de minha visão, marcado no mapa do “eu posso”. Nesta formulação importante, Merleau-Ponty destaca precisamente o que se encontrará provavelmente arruinado devido à banalização de uma certa teletopologia. De fato e a princípio, grande parte do que eu vejo não está mais ao meu alcance. E mesmo se está ao alcance de minha visão, não está mais necessariamente inscrito no mapa do “eu posso”.



Ainda nos comportamos como se “o que eu vejo” estivesse ao meu alcance (portanto, como se fosse uma possibilidade) quando, na verdade, “o que eu vejo” está cada vez mais distante, cada vez mais impossível. O impossível refere-se aqui a uma distância espaço-temporal, mas também (e principalmente) a uma distância ontológica (fotografias retocadas, imagens editadas etc.). A mão que se estende quando digo “deixa eu ver” exemplifica muito bem esse princípio da percepção; contudo, agora, somente há uma tela para tocar. Sem o tato, sem a possibilidade, a visão se empobrece, se arruína. Em *Teoria da não conceitualidade*, Blumenberg (2012, p. 44) afirma que

o ver representa apenas a possibilidade do tato, da sensação, com isso da posse. A presença ótica antecipa a tátil, mesmo quando se satisfaz sem essa. A visibilidade é a falta de tatibilidade devido à distância do objeto. Se concebermos a distância sempre maior – espacial e temporalmente – permanecerá apenas o conceito, que, de sua parte, representa toda a escala do que é sensivelmente alcançável.

Quanto maior a distância entre visão e tato, mais o mundo se transforma em conceito e menos em experiência. Entretanto, ainda segundo o autor, mesmo o mais distante dos conceitos ainda é sensivelmente alcançável, ou seja, ainda é possível reverter a distância e torná-lo mundo novamente. A crítica à sociedade do espetáculo também parte de premissa semelhante, mas sem apontar para uma reversão possível: “o espetáculo [...] encontra normalmente na visão o sentido humano privilegiado que noutras épocas foi o tato; o sentido mais abstrato, e o mais mistificável, corresponde à abstração generalizada da sociedade atual” (DEBORD, 2005, p. 13). Na verdade, para Debord, o capital resume a abstração generalizada: a mercadoria não abstrai apenas as relações entre as pessoas, mas as relações entre as pessoas e o mundo.

Podemos compreender esse processo a partir da definição de imagem técnica: segundo Flusser (2011), trata-se de imagem derivada de textos, portanto, de conceitos. O paradoxo da imagem técnica é: *nós não vemos uma imagem técnica, nós a interpretamos*. Ou seja, a percepção é inoperante aqui: trata-se de extrair conceitos dessas imagens. Como não há visão, não há experiência estética, não há *estesia*, não há sensação. Portanto, não há retorno ao “sensivelmente alcançável”, ao tato. Resumindo: as imagens técnicas são imagens que não vemos.

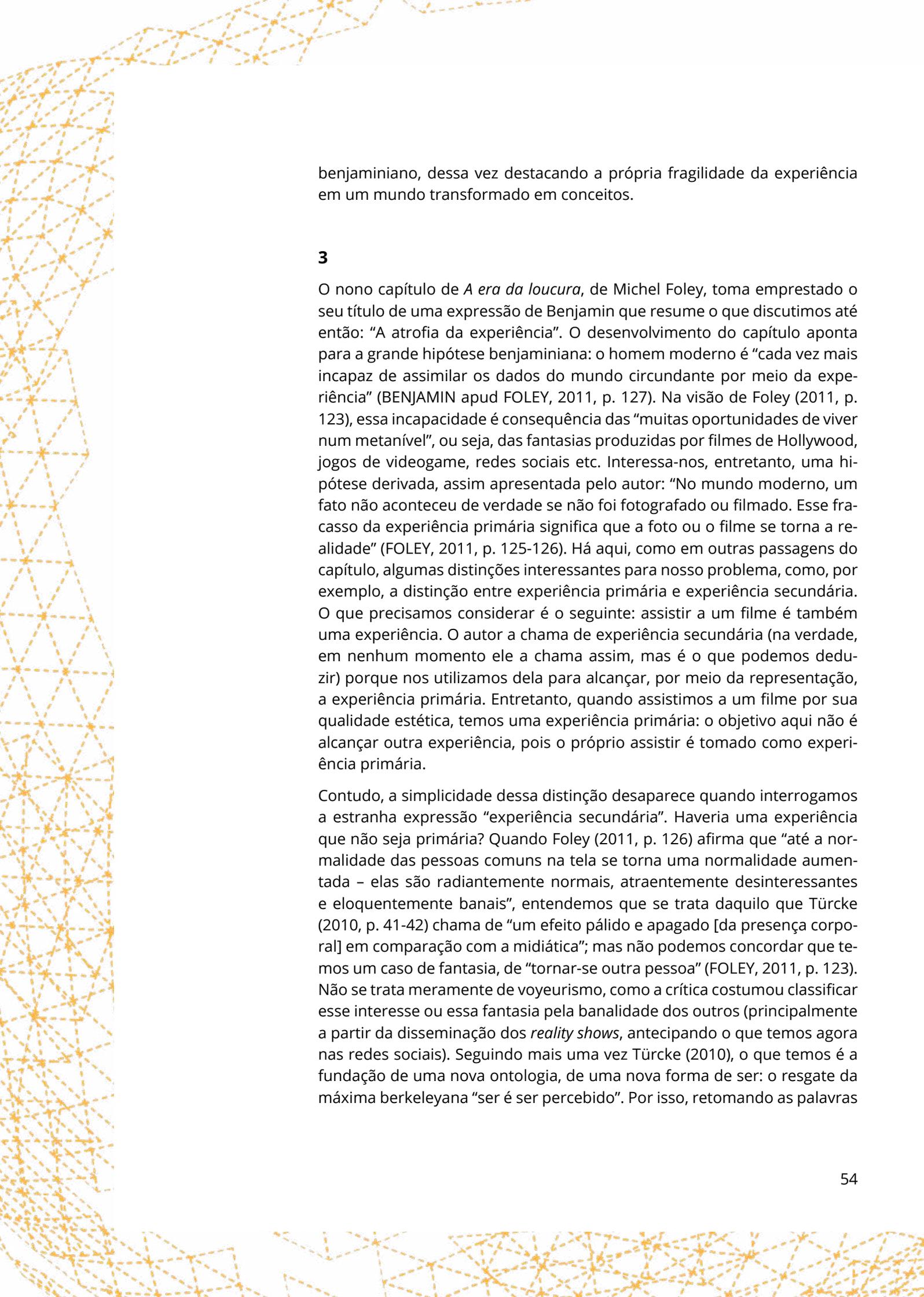
O que se oferece é justamente informação, mas não sensação; é *apatheia*, essa impassibilidade científica que faz com que, quanto mais informado é o homem, mais se estenda ao redor dele o deserto do mundo e mais a repetição da informação (já sabida) desregule os estímulos da observação, captando-os de forma automática e sumamente veloz não só na memória (luz interior), mas, antes de tudo, no olhar (VIRILIO, 2016, p. 53).



Para esclarecer esse aspecto paradoxal da imagem técnica, seria interessante retornar ao argumento de Virilio (1994) e mostrar esse mesmo aspecto naquilo que ele chama de “máquina de visão”. Ele cunhou esse termo para se referir a uma tecnologia que hoje, 25 anos depois, nos é bastante familiar: aparelhos ou programas que fazem reconhecimento de imagens. É claro que essas máquinas de visão não enxergam (daí o termo bastante apropriado “reconhecimento”), mas elas parecem cumprir uma função semelhante à da visão. Isso leva Virilio a falar em “cegueira”, ou melhor, em “visão cega”: “A cegueira está, então, bem no centro da emergente ‘máquina de visão’. A produção de visão cega é, ela própria, meramente a reprodução de uma cegueira intensa que se tornará a mais recente e última forma de industrialização: *a industrialização do não olhar*” (VIRILIO, 1994, p. 72-73, tradução nossa, grifos do autor). Ou seja, as máquinas de visão reconhecem e analisam o mundo para nós, tornando assim desnecessária nossa capacidade de olhar. Contudo, essa industrialização do não olhar somente ocorre porque somos incapazes de acompanhar o fluxo contínuo de imagens ao qual somos diariamente submetidos. Em vez de a nossa incapacidade refrear esse fluxo de imagens, ela parece alimentá-lo ainda mais: o anseio da publicidade por chamar atenção exemplifica muito bem essa lógica circular. Virilio (1994, p. 61, tradução nossa, grifo do autor) explica essa incapacidade do seguinte modo:

Qualquer *take* (mental ou instrumental), sendo simultaneamente uma tomada [*take*] de tempo, envolve necessariamente algum grau de memorização (consciente ou não) de acordo com a velocidade de exposição [...]. Se ver é, de fato, prever, não é de admirar que a previsão tenha se tornado uma indústria por si só, com o rápido crescimento de simulações profissionais e projeções de empresas e, mais recentemente, com o advento de “máquinas de visão” projetadas para ver e prever em nosso lugar. Essas máquinas de percepção sintética serão capazes de nos substituir em certos domínios, em certas operações de alta velocidade para as quais nossas próprias capacidades visuais são inadequadas, não por causa da limitada profundidade de foco do nosso sistema ocular, como era o caso do telescópio e do microscópio, mas por causa da profundidade de tempo limitada de nosso “*take*” fisiológico (VIRILIO, 1994, p. 61, grifo do autor).

Virilio fala em “operações de alta velocidade”, mas a verdade é que nosso “*take*” fisiopsicológico, nosso grau de memorização, é lento demais até mesmo para o curto tempo de exposição demandado pelas imagens efêmeras que compartilhamos em nossas redes sociais. A aceleração das imagens exige uma “visão cega” que somos incapazes de oferecer. Enquanto buscamos suprimir a distância entre visão e tato, entre conceito e mundo, a técnica nos exige o oposto, o impossível: literalmente perder de vista o mundo e transformá-lo em conceito. Assim, voltamos mais uma vez ao argumento



benjaminiano, dessa vez destacando a própria fragilidade da experiência em um mundo transformado em conceitos.

3

O nono capítulo de *A era da loucura*, de Michel Foley, toma emprestado o seu título de uma expressão de Benjamin que resume o que discutimos até então: “A atrofia da experiência”. O desenvolvimento do capítulo aponta para a grande hipótese benjaminiana: o homem moderno é “cada vez mais incapaz de assimilar os dados do mundo circundante por meio da experiência” (BENJAMIN apud FOLEY, 2011, p. 127). Na visão de Foley (2011, p. 123), essa incapacidade é consequência das “muitas oportunidades de viver num metanível”, ou seja, das fantasias produzidas por filmes de Hollywood, jogos de videogame, redes sociais etc. Interessa-nos, entretanto, uma hipótese derivada, assim apresentada pelo autor: “No mundo moderno, um fato não aconteceu de verdade se não foi fotografado ou filmado. Esse fracasso da experiência primária significa que a foto ou o filme se torna a realidade” (FOLEY, 2011, p. 125-126). Há aqui, como em outras passagens do capítulo, algumas distinções interessantes para nosso problema, como, por exemplo, a distinção entre experiência primária e experiência secundária. O que precisamos considerar é o seguinte: assistir a um filme é também uma experiência. O autor a chama de experiência secundária (na verdade, em nenhum momento ele a chama assim, mas é o que podemos deduzir) porque nos utilizamos dela para alcançar, por meio da representação, a experiência primária. Entretanto, quando assistimos a um filme por sua qualidade estética, temos uma experiência primária: o objetivo aqui não é alcançar outra experiência, pois o próprio assistir é tomado como experiência primária.

Contudo, a simplicidade dessa distinção desaparece quando interrogamos a estranha expressão “experiência secundária”. Haveria uma experiência que não seja primária? Quando Foley (2011, p. 126) afirma que “até a normalidade das pessoas comuns na tela se torna uma normalidade aumentada – elas são radiantemente normais, atraentemente desinteressantes e eloquentemente banais”, entendemos que se trata daquilo que TÜRCKE (2010, p. 41-42) chama de “um efeito pálido e apagado [da presença corporal] em comparação com a midiática”; mas não podemos concordar que temos um caso de fantasia, de “tornar-se outra pessoa” (FOLEY, 2011, p. 123). Não se trata meramente de voyeurismo, como a crítica costumou classificar esse interesse ou essa fantasia pela banalidade dos outros (principalmente a partir da disseminação dos *reality shows*, antecipando o que temos agora nas redes sociais). Seguindo mais uma vez TÜRCKE (2010), o que temos é a fundação de uma nova ontologia, de uma nova forma de ser: o resgate da máxima berkeleyana “ser é ser percebido”. Por isso, retomando as palavras



de Foley, devemos insistir no “fracasso da experiência primária” ocasionado pelo excesso de telas e imagens em vez de nos contentar com uma distinção simplista entre experiência primária e secundária (daí porque Foley jamais fala propriamente em experiência secundária). Livremo-nos então do pleonasma “experiência primária” e perguntemos tão somente: o que significa o fracasso da experiência?

Foley (2011) nos fala sobre a dificuldade em prestar atenção diante dos processos de edição cada vez mais frenéticos. Na verdade, acompanhando Crary (2014), em vez de dificuldade em prestar atenção, o que ocorre são ciclos cada vez mais rápidos entre atenção e distração: prestamos atenção em uma imagem, distraímos-nos, prestamos atenção em outra imagem, distraímos-nos novamente etc. Isso resulta não em uma dificuldade em prestar atenção, mas em uma atenção fragmentada, ou melhor, em uma atenção multitarefa. Essa ressalva é importante para não cairmos em um único conceito de atenção. Desse modo, faz mais sentido quando Foley propõe a distinção entre atenção ativa e atenção passiva, pois esta última também é um tipo de atenção, que, aliás, nem sempre corresponde à atenção fragmentada (o estado hipnótico é um exemplo de atenção passiva produzida por um único estímulo, ao contrário dos múltiplos estímulos da atenção multitarefa).

Foley (2011, p. 127) diz: “a qualidade da experiência depende da qualidade de atenção”. Essa hipótese é fundamental para nosso argumento, pois ela mostra que *a experiência depende de um tipo específico de atenção*. Esse tipo específico de atenção é, na verdade, uma atenção ativa que depende de uma qualidade do tempo não mais disponível nos dias de hoje – se falamos em qualidade para nos referir ao tempo, é porque o próprio tempo encontra-se poluído, como nos lembra Virilio (1993) ao falar em “poluição dromosférica”. Enfim, para arrematar nosso argumento, podemos dizer que *o tipo de atenção produzido por nossa qualidade do tempo impossibilita a experiência*.

Diante do quadro acima, a solução proposta por Foley (2011) para recuperar a experiência primária é simples demais: precisamos nos entregar à leitura dos romances dos “escritores autênticos”. Foley apresenta várias justificativas para essa solução, como, por exemplo, o estranhamento do mundo ocasionado pela literatura: a literatura nos permite enxergar o mundo sempre com novos olhos, criando experiências a partir do que já está aí, sem a necessidade de recorrer às fantasias de consumo. Não queremos nos aprofundar nessa justificativa, pois ela nos levaria para o campo da crítica literária; o que podemos dizer é que Foley emprega uma definição de literatura bastante questionável, oriunda do formalismo russo (COMPAGNON, 2010). Entretanto, há outra justificativa com a qual devemos concordar: a experiência literária é extremamente vagarosa, capaz de evocar uma qualidade do tempo que julgamos indisponível nos dias de



hoje. É revelador ouvir as pessoas reclamarem de seus devaneios quando estão lendo algum romance: elas se incomodam por não conseguir atingir o nível de concentração adequado para a leitura de romances. O que elas não percebem é que esses devaneios são frutos da qualidade do tempo proporcionada pela experiência literária. Enfim, esses devaneios são a própria experiência literária.

Foley (2011, p. 133) escreve: “Esse potencial para o *insight* distingue a leitura da visão. O ritmo da leitura pode ser variado de acordo com a vontade do leitor, mas o ritmo da visão é determinado por um editor (e essa edição tem se tornado cada vez mais frenética)”. Mesmo no caso das redes sociais, nas quais supostamente podemos impor nosso ritmo de leitura, acabamos por ler no ritmo da visão, como se fossemos nosso próprio editor. Isso ocorre porque, ao contrário da monótona página de livro, o ambiente das redes sociais é repleto de estímulos, obrigando-nos a fazer uma edição frenética. Por isso reclamamos do “textão” nos e-mails e redes sociais, que pede um tipo de leitura inadequado para o ambiente no qual se encontra. Entretanto, podemos dizer que esse ambiente específico é hoje o nosso ambiente geral: não apenas porque navegamos cada vez mais, mas também porque estamos cercados de muitos estímulos (TÜRCKE, 2010). Logo, a saída apontada por Foley é bastante problemática: quando nos entregamos à experiência literária, se não encontramos a ocasião adequada, dificilmente teremos devaneios. Na verdade, o que certamente teremos são irritação e inquietação: como a qualidade do tempo disponível não é a mesma exigida pela leitura, o que sentimos é um deslocamento incômodo, uma exigência de adaptação que nos parece impossível e insuportável. Isso exigiu transformações da própria literatura: para não irritar ou incomodar seu leitor, os atuais romances apresentam parágrafos curtos, capítulos pequenos e muitos diálogos. Existe até uma expressão em inglês para esse tipo de literatura: *page-turners*. A expressão é bastante reveladora sobre o que aconteceu com a literatura: do mesmo modo que a televisão precisa “sacudir” o espectador a cada minuto (KERCKHOVE, 1997), a literatura deve fazer o mesmo a cada pequeno capítulo, transformando o leitor em um “virador de página”, ansioso para o próximo capítulo. É claro que, como não experimentamos devaneios diante da televisão, também não os experimentamos diante dos *page-turners*. Eles jamais conseguem oferecer o que estamos chamando aqui de experiência literária. Portanto, não podemos considerar o resgate da experiência literária como solução, sendo tão somente um exercício de fuga limitado a poucos privilegiados: é impossível imaginar um leitor de metrô ou de fila de espera experimentando devaneios, pois tanto o tipo de literatura quanto a ocasião impedem essa experiência (aliás, essa é outra característica reveladora dos *page-turners*: podemos lê-los em qualquer ambiente, mesmo os mais movimentados). A suposta solução de Foley parece a famosa solução do avestruz: em vez de modificar o mundo, devo enterrar minha cabeça em um grande romance. Não é apenas



ingênuo, como também elitista: quem hoje consegue reunir as condições necessárias para se entregar à experiência literária? E não estamos falando apenas de tempo, mas também de isolamento: quem pode (ou deseja) desligar o celular e cortar o acesso a e-mails por um longo final de semana?

4

É mais interessante testar nosso argumento a partir de algumas reflexões sobre o cinema e as plataformas de *streaming*. No caso do cinema, o que realmente surpreende é como naturalizamos esse tempo criado pelo aparelho cinematográfico, a começar pelo tempo de 24 quadros por segundo. Não queremos abordar detalhes técnicos, mas é preciso esclarecer que os 24 quadros por segundo são uma convenção, apesar de muitos ainda acreditarem que essa medida é a mais “natural” para a visão humana. Em primeiro lugar, já existem filmes rodados em 48 quadros por segundo, como a trilogia de *O Hobbit* (2012-2014). Em segundo lugar, como sabemos graças à fenomenologia da percepção, não existem medidas naturais, apenas conceitos que nos afastam do mundo da percepção (MERLEAU-PONTY, 2004). Portanto, da mesma forma que Merleau-Ponty questionou a visão em perspectiva, devemos também questionar a visão em quadros por segundo:

O ensinamento clássico da pintura baseia-se na perspectiva – ou seja, no fato de que, diante de uma paisagem, por exemplo, o pintor decidia só transportar para sua tela uma representação totalmente convencional do que via. Vê uma árvore perto dele, depois fixa seu olhar mais adiante, na estrada, por fim, leva-o ao horizonte e, de acordo com o ponto que fixa, as dimensões aparentes dos outros objetos são a cada vez modificadas. Em sua tela, dará um jeito de representar apenas um compromisso entre essas diversas visões e irá esforçar-se por encontrar um denominador comum a todas essas percepções, atribuindo a cada objeto não o tamanho, as cores e o aspecto que apresenta quando o pintor o fixa, mas um tamanho e um aspecto convencionais, os que se ofereceriam a um olhar fixado na linha do horizonte num certo ponto de fuga para o qual se orientam a partir de então todas as linhas da paisagem que vão do pintor ao horizonte. [...] Porém, não é assim que o mundo se apresenta a nós no contato com ele que nos é fornecido pela percepção. A cada momento, enquanto nosso olhar viaja através do espetáculo, somos submetidos a um certo ponto de vista, e esses instantâneos sucessivos não são passíveis de sobreposição para uma determinada parte da paisagem (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 12-14, grifo nosso).

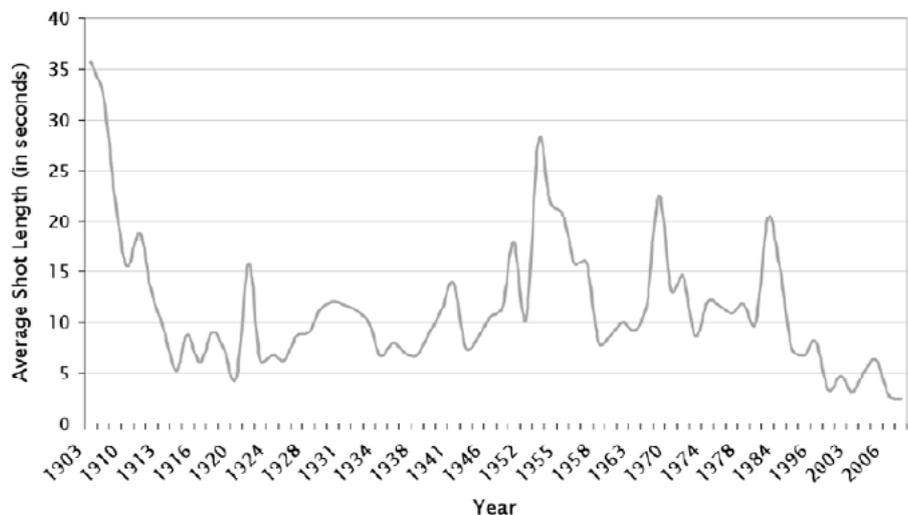
O que nos interessa nessa citação são dois pontos: (1) a fixação do olhar causada pelo perspectivismo e (2) os “instantâneos sucessivos” da experiência do olhar. Sobre o primeiro ponto, podemos dizer que, antes do surgimento do observador (CRARY, 2012), sua imobilidade já vinha sendo pro-



gramada pelo perspectivismo. David Hockney (2001) mostra isso de forma belíssima em seu livro/documentário *O conhecimento secreto*, ao traçar uma longa trajetória desde a câmera escura até o cinema e a televisão. Sobre o segundo ponto, é conhecida a admiração de Merleau-Ponty pelos quadros de Cézanne e pelas vanguardas modernistas (principalmente o cubismo), mas a expressão que destacamos – “instantâneos sucessivos” – mostra como a influência igualmente moderna do cinema pesou em sua descrição da experiência do olhar. Contudo, antes de acusar Merleau-Ponty de naturalizar o “olhar” da câmera, é importante frisar que, ao falar de “instantâneos sucessivos”, sua intenção era descrever a multiplicidade de perspectivas, vistas e não vistas, implicadas no ato de olhar (por sinal, muito bem descrita na abertura do primeiro capítulo de *Fenomenologia da percepção*). Ou seja, não se trata de descrever a experiência do olhar como a sucessão de quadros fragmentados, mas, pelo contrário, como um único quadro visto por todos os ângulos ao mesmo tempo. Se isso remete aos cubistas, é porque o experimentalismo das vanguardas sempre visou ao realismo: Picasso não distorceu suas representações para que pudéssemos vê-las por todos os ângulos, mas para que entendêssemos que o que estava distorcido era o nosso perspectivismo. Entretanto, ainda assim a expressão “instantâneos sucessivos” é reveladora, principalmente se confrontada com a defesa que Virilio (1993) faz da perspectiva mais de quatro décadas após a descrição de Merleau-Ponty. Enquanto Merleau-Ponty denunciava a perspectiva como o que nos afasta da experiência do olhar, Virilio defende a perspectiva, pois atualmente ela se encontra ameaçada pela “poluição dromosférica”. É como se o olhar inquieto, de “instantâneos sucessivos”, se transformasse naquilo que inviabiliza o olhar contemplativo da perspectiva. Mas essa transformação ocorre por causa do excesso de estímulos: “curioso” por natureza (muitas vezes as mãos precisam intervir para que possamos fechar os olhos), o olhar não consegue resistir aos estímulos, aumentando seu ritmo de “instantâneos sucessivos”. O paralelo é claro aqui: da mesma forma que Türcke (2016) propõe a retomada da disciplina ritualística como antídoto para a cultura do déficit de atenção, poder-se-ia propor a retomada da perspectiva, do olhar contemplativo, como antídoto para o olhar inquieto contemporâneo. Pois perspectiva é, antes de tudo, disciplina. Mas uma questão persiste: essa disciplina seria suficiente diante da corrida dos mercadores de atenção?

Enquanto a quantidade de quadros por segundo afeta o grau de realismo de um filme (do mesmo modo que poderíamos associar o irrealismo ao efeito de “câmera lenta”), a técnica do corte afeta a experiência do tempo. Na verdade, podemos utilizar a evolução do tempo de corte como medida empírica do que estamos chamando de qualidade do tempo. Existem dados abundantes (HAH *et al.*, 2008; CUTTING; DELONG; NOTHELFER, 2010) que demonstram como a evolução do tempo de corte ao longo da história do cinema decresceu (Figura 1):

Figura 1 – Evolução do tempo de corte ao longo da história do cinema. Fonte: HAH et al., 2008.



1. FOLLOWS, S. How many shots are in the average movie? **Stephen Follows Film Data and Education**, 03 jul. 2017. Disponível em: <https://stephenfollows.com/many-shots-average-movie/>. Acesso em: 18 abr. 2020.

2. DERBYSHIRE, J. Netflix threatens to blunt auteurs' 'scalpel of boredom'. *Financial Times*, 01 nov. 2019. Disponível em: <https://www.ft.com/content/aa-2df038-fbc7-11e9-a354-36acbbb0d9b6>. Acesso em: 18 abr. 2020.

Em uma pesquisa recente¹ comparando os três filmes da franquia *O Homem de Ferro*, percebeu-se que a média do primeiro filme (2008) é de um corte a cada 3,7 segundos; no segundo filme (2010), de um corte a cada 3,0 segundos; e, no terceiro filme (2013), de um corte a cada 2,4 segundos. Ou seja, temos cada vez menos tempo para “contemplar” as imagens do cinema (isso se realmente podemos contemplar uma imagem que desaparece após dois segundos e meio). Entretanto, mais que a (in)capacidade de atenção profunda, própria de uma qualidade do tempo específica, o tempo de corte também parece criar uma atmosfera do tempo, uma sensação do tempo. Por exemplo, caso sejam divididos por gênero cinematográfico, os filmes com menor tempo de corte são os de ação (média de um corte a cada 4,0 segundos) e os com maior tempo são os de terror (média de um corte a cada 15,7 segundos). Isso confirma o que já sabíamos intuitivamente: enquanto cortes muito frequentes produzem a sensação de rapidez, cortes pouco frequentes produzem a sensação de inércia. É claro que essas sensações são fundamentais para a estética de cada gênero: a tensão dos filmes de terror, por exemplo, somente é possível por causa dessa sensação de inércia. Contudo, isso não impediu que a plataforma de *streaming* Netflix colocasse em fase de teste uma ferramenta para acelerar o tempo de exibição dos filmes em 50%². Houve quem defendesse a ideia, como Michael Kirk, criador do site *Efficiency is Everything*, que comemorou: “mais piadas, mais risadas, mais drama, mais suspense – mesmo tempo”. Não é preciso dizer que as piadas, o drama, o suspense, todos eles dependem de uma qualidade do tempo específica. No caso das piadas, há o famoso *timing*. No caso do drama, há a pausa catártica para absorver a tragédia. No caso do suspense, há o aumento gradativo da tensão, oferecendo em pequenas doses um final inesperado. Ou seja, caso se altere a qualidade do tempo originalmente pensada pelo artista, simplesmente se atropela a experiência estética por ele pretendida. Não é por acaso que diversos diretores reclamaram dessa iniciativa da Netflix.



Essa polêmica nos leva a outra que envolve a Netflix: quando o filme *Roma* (2018) recebeu vários prêmios, questionou-se se um filme distribuído exclusivamente pela Netflix é cinema. Da perspectiva da atenção, estamos diante de dois regimes diferentes: a experiência do cinema é construída para nos colocar em um estado de atenção disciplinar, hipnótico, principalmente porque suprime os demais estímulos não relacionados ao filme – uma técnica anterior ao cinema, introduzida por Wagner em suas óperas (CRARY, 2014); por outro lado, quando assistimos a um filme em nossos *notebooks*, *smartphones* ou *smart TVs*, a atenção torna-se rasa, dispersa, justamente porque estamos abertos a outros estímulos provenientes do ambiente externo ou mesmo do próprio aparelho. Se a qualidade da experiência depende da qualidade da atenção, como já vimos, então é por isso que nos referimos à “magia” do cinema; se considerarmos nosso atual estado de atenção, de quem é incapaz de acompanhar um *story* por 10 segundos, é realmente um milagre que ainda consigamos nos prender a um filme por duas horas ou duas horas e meia.

Vale lembrar aqui a famosa divisão de McLuhan (1969) entre meios quentes e meios frios para perceber como ela é quase inteiramente baseada nos já mencionados regimes de atenção. O principal exemplo de mídia quente é o livro, pois exige atenção total e, conseqüentemente, nenhuma participação dos demais estímulos. Para McLuhan (1969), a última das mídias quentes é o cinema, pelas mesmas razões já mencionadas. O rádio começou como mídia quente, mas a televisão acabou por esfriá-lo ao “roubar” as notícias: transformado em estação de música, o rádio esfriou completamente, tanto que conseguimos “acompanhar” as músicas enquanto fazemos outras atividades (dizemos “acompanhar”, pois a “regressão da audição” nos impede de escutar). As notícias eram o que esquentava o rádio, pois elas exigiam atenção. Na verdade, na ecologia das mídias mcluhaniana, a nova mídia tende a esfriar a mídia anterior: é o que a TV fez com o rádio, e o que a Netflix está fazendo agora com o cinema (aliás, o cinema vem sendo esfriado desde a exibição televisiva de filmes e a introdução do vídeo). Não é preciso dizer que, para McLuhan (1969), a televisão é a mídia fria por excelência, pois exige pouca atenção e, conseqüentemente, possibilita a participação dos demais estímulos (por exemplo, é possível acompanhar ao mesmo tempo o telejornal e as mensagens do celular).

Agora podemos retornar ao milagre do cinema: comparado a uma mídia quente como o livro, o cinema é glacial. Na verdade, poderíamos pensar que, ao contrário do cinema, o livro exige atenção disciplinar, mas isso é um engano: como já vimos, o livro nos convida a uma atenção profunda. É justamente esse aspecto convidativo do livro que nos permite relaxar, devanear, enquanto o aspecto disciplinar do cinema nos petrifica com seus choques produzidos por cortes constantes. Daí que alguns filmes revolucionários são como livros, ou seja, nos convidam a uma atenção profunda (a filmografia de Tarkovsky é exemplar nesse sentido). Então a “magia” do

cinema não é tão milagrosa assim, pois a atenção que nos faz acompanhar um filme por duas horas não é uma atenção livre, mas condicionada por técnicas similares à hipnose (CRARY, 2014).

Portanto, não devemos atribuir exclusivamente aos meios de comunicação a deterioração da qualidade do tempo que, por sua vez, exige um tipo de atenção que torna impossível a experiência. Os meios de comunicação exigem de suas audiências o mesmo que a produção capitalista exige de seus trabalhadores: que se tornem máquinas. Antes que as máquinas de visão nos substituam, é bem provável que nós mesmos nos tornemos máquinas de visão. E assim empenhamos a peça mais cara do patrimônio humano: a experiência. “Podemos agora tomar distância para avaliar o conjunto. Ficamos pobres. Abandonamos uma depois da outra todas as peças do patrimônio humano, tivemos que empenhá-las muitas vezes a um centésimo do seu valor para recebermos em troca a moeda miúda do ‘atual’” (BENJAMIN, 1987a, p. 119). Benjamin sempre soube: o preço da transmutação pós-humana será pago em experiência.

Referências

- BENJAMIN, W. Experiência e pobreza. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987a.
- BENJAMIN, W. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**, v. 1. São Paulo: Brasiliense, 1987b.
- BENJAMIN, W. Sobre alguns temas em Baudelaire. In: BENJAMIN, W. **Obras escolhidas**, v. 3. São Paulo: Brasiliense, 2000.
- BLUMENBERG, H. **Teoria da não conceitualidade**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2012.
- COMPAGNON, A. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.
- CRARY, J. **Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- CRARY, J. **Suspensões da percepção: atenção, espetáculo e cultura moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- CUTTING, J. E.; DELONG, J. E.; NOTHELPER, C. E. Attention and the Evolution of Hollywood Film. **Psychological Science**, v. 21, n. 3, p. 1-8, 2010.
- DEBORD, G. **Panegírico**. Rio de Janeiro: Conrad, 2002.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Lisboa: Edições Antipáticas, 2005.
- FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Annablume, 2011.
- FOLEY, M. **A era da loucura**. São Paulo: Alaúde, 2011.



HAH, E.-J. et al. Cinematographic Techniques in Architectural Animations and Their Effects on Viewer's Judgment. **International Journal of Design**, v. 2, n. 3, p. 29-41, 2008.

HOCKNEY, D. **O conhecimento secreto**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

KERCKHOVE, D. de. **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

LONDERO, R. R. "Bem-vindo à próxima fase": a cultura do choque e o fim do tédio. **Ação Midiática**, n. 14, p. 291-305, 2017.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

MERLEAU-PONTY, M. **Conversas**: 1948. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MERLEAU-PONTY, M. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

ROSA, H. **Alienación y aceleración**: hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía. Madrid: Katz, 2016.

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

TÜRCKE, C. **Hiperativos!** Abaixo a cultura do déficit de atenção. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

VIRILIO, P. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

VIRILIO, P. **The Vision Machine**. London: British Film Institute, 1994.

VIRILIO, P. **A arte do motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996.

VIRILIO, P. **Estética da desapareição**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

WU, T. **The Attention Merchants**. New York: Penguin, 2017.