

# A emergência do observador

---

ARLINDO MACHADO

Techniques of the Observer de Jonathan Crary. The MIT Press, 1992, 171p.

Com um atraso de dez anos, finalmente se anuncia o lançamento no Brasil (pela Contracapa Editora, do Rio de Janeiro) da tradução ao português de um dos livros mais influentes no campo dos estudos relacionados com as mídias. Trata-se de *Techniques of the Observer*, no qual o autor Jonathan Crary redireciona a abordagem do espectador e de sua inserção na imagem. Crary vê diferenças radicais entre o modo como o sujeito se posicionava no modelo figurativo do Renascimento e as novas figuras da subjetividade que começam a ser esboçadas no começo do século XIX e que alcançam a plenitude em nosso tempo. No modelo anterior, baseado no modo de funcionamento da *camera obscura*, o efeito de subjetividade derivava de uma operação de individualização, em que o observador era isolado do mundo, graças a um dispositivo que o enclausurava num cubículo escuro e o deixava diante da presença exclusiva da imagem. "A camera obscura *produz uma nova forma de askesis, ou de afastamento do mundo, de modo a regular e purificar a relação do sujeito com os múltiplos conteúdos de um mundo agora considerado exterior*" (p. 39). Desse modo, o dispositivo básico da figuração renascentista, embora não exclusivo, tornou-se o modelo mais amplamente utilizado, até finais do século XVIII, para explicar o processo de visão ou para representar a relação do sujeito com o mundo e, nesse sentido, teve larga aplicação tanto na observação do mundo, na investigação científica, como no entretenimento de massa e na prática artística. Mais do que um simples aparato óptico ou dispositivo técnico, a *camera obscura*

subsistiu também como uma metáfora filosófica do sujeito e um modelo conceitual em ciências físicas.

Com a hegemonia da *camera obscura*, o ato de ver é separado do corpo físico do observador, que não tem mais nenhum papel a desempenhar no processo de significação. O dispositivo impede, pela sua própria arquitetura, que a posição física do observador possa fazer parte da representação. A visão, portanto, descorporaliza-se. Inúmeros textos científicos e filosóficos dos séculos XVI e XVII, como os de Newton e Locke (comentados no livro de Crary), revelam claramente o modo como a *camera obscura* traduz a idéia de um sujeito descorporalizado e interiorizado, que pode observar o mundo de fora dele e, ao mesmo tempo, de forma introspectiva, auto-centrada.

Ora, o que vai acontecer no século XIX é o aparecimento de dispositivos de visualização que, segundo Crary, reposicionam de forma diferente o observador. Neles, a visão se materializa e se torna ela própria também visível, além de mostrar-se inseparável das possibilidades e aptidões de um sujeito observador. O corpo que observa torna-se ele próprio um componente das novas máquinas. Se a *camera obscura* havia sido o paradigma do modo de visualização dos séculos XV ao XVIII, o *estereoscópio* – o aparelho produtor de visão binocular e tridimensional – será agora o instrumento que irá dar forma ao estatuto transformado do observador. Não que o dispositivo óptico em si tenha tido esse poder de produzir tamanha ruptura, mas ele é o “*ponto de intersecção*” (p. 08) onde os discursos filosóficos, científicos e estéticos em circulação no começo do século XIX se encontram com as forças socioeconômicas, institucionais e tecnológicas do mesmo período. *Techniques of the Observer* busca detectar justamente o momento e as razões que determinaram a ruptura com os modelos de visão e de subjetividade do Renascimento e o surgimento de uma nova espécie de observador.

Note-se que Crary não usa mais o termo *espectador*, cuja raiz latina *spectare* restringe a atividade do sujeito apenas a atos relacionados com o olhar, além de carregar conotações específicas, vinculadas à passividade e à mera assistência, conforme se pode constatar no modo como se concebe o espectador do teatro clássico e das artes performáticas em geral. Crary prefere substituir *espectador* por *observador*, cujo campo semântico é muito mais amplo, embora inclua também o ato de olhar. Entre as várias acepções do verbo *observar*, a que interessa mais particularmente a Crary é aquela que tantos os dicionários ingleses como os portugueses definem como “*cumprir ou respeitar as prescrições ou preceitos; obedecer a; praticar*” (*Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa*) e que se pode encontrar em expressões como “observar as regras, os códigos, os regulamentos, as práticas, os cos-

tumes". O observador, portanto, embora seja obviamente alguém que vê, é também e mais propriamente alguém que vê no âmbito de um conjunto de possibilidades, alguém que está constringido por um sistema de convenções e limitações.

De fato, os novos dispositivos colocados em circulação no começo do século XIX passam a envolver, além da visão, o arranjo dos corpos no espaço e a codificação ou regulamentação da atividade do observador dentro de sistemas de consumo bastante definidos. O estereoscópio é um aparelho que se encaixa no rosto, à altura dos olhos, como se fosse uma prótese. Deve-se apontá-lo para uma fonte de luz, segurá-lo com uma das mãos e utilizar a outra para girar o mecanismo de arraste das próximas imagens. Isso é também o que acontece nos diversos dispositivos de síntese do movimento que antecederam a invenção do cinema, os chamados "brinquedos filosóficos", de que o taumatrópio, o fenaquistiscópio e o zootrópio são os exemplos mais conhecidos. Neles, o corpo tinha de ser alinhado com a máquina e colocado a operar em conjunto com as suas partes: a mão era requerida para girar o disco, o carrossel ou a manivela, o rosto deveria se dispor de tal maneira a contrapor-se a um espelho (no caso do fenaquistiscópio), o olho deveria se posicionar o mais próximo possível das fendas. Com o diorama de Louis Daguerre, o observador por inteiro é colocado numa plataforma móvel que gira em torno de seu próprio eixo. "*Como o fenaquistiscópio e o zootrópio, o diorama era também uma máquina constituída de rodas em movimento, de que o observador era um componente*" (p. 113). Vista sob esse prisma, a subjetividade aparece como uma *interface* (termo utilizado por Cray) entre sistemas racionalizados de trocas e redes de informação.

O que vai acontecer, portanto, a partir de mais ou menos 1910 é um desenraizamento (*uprooting*) da visão com relação às relações fixas e estáveis encarnadas na *camera obscura*. Mesmo que este dispositivo óptico tenha subsistido como base técnica para um grande número de máquinas semióticas posteriores (as câmeras fotográficas principalmente, assim como seus derivados), todo um conjunto de práticas e discursos fizeram deslocar a sua determinação e abolir a sua hegemonia no começo do século XIX. Digno de menção é o fato, negligenciado nos discursos habituais sobre a história da fotografia, da forma dominante de difusão e consumo da fotografia no século XIX ter sido a estereoscopia. O que se buscava então era a visão binocular e tridimensional, com todas as suas implicações psicológicas e cognitivas, mais que propriamente a perpetuação do modelo figurativo do Renascimento. O estereoscópio representa, nesse período, uma completa reconsideração do papel do indivíduo como observador.

A estandardização da iconografia no século XIX deve ser vista não apenas como parte de novas formas de reprodução mecanizada, mas em relação a um processo muito mais amplo de normatização e subjetivização do observador. Se for possível falar de uma revolução na natureza e na função do signo no século XIX, essa revolução não pode ser pensada independentemente desse processo de reconstrução do sujeito (p. 17).

Crary considera a estereoscopia a mais importante forma de iconografia do século XIX, logo seguida pelas sínteses pré-cinematográficas do movimento. Pares de imagens estereoscópicas eram encontrados aos milhares nos mercados emergentes da época, aparelhos visualizadores ocupavam lugar de destaque em quase todas as casas, as lâminas para alimentar esses aparelhos eram disputadas como agora se disputa os lançamentos de fitas de vídeo nas locadoras.

Hoje se ignora completamente o quão penetrante foi a experiência do estereoscópio e como por décadas ele definiu o modo majoritário de experimentar imagens fotograficamente produzidas. (...) A estrutura conceitual [do estereoscópio] e as circunstâncias históricas de sua invenção são inteiramente independentes da fotografia. Embora diferente dos aparatos ópticos que representavam a ilusão de movimento, o estereoscópio é sem dúvida alguma parte do mesmo processo de reorganização do observador, das mesmas relações de saber e poder que estes dispositivos implicavam (p. 118).

A imagem tridimensional que o estereoscópio produz é, segundo Crary, radicalmente diferente de tudo o que se viu antes na pintura e na fotografia. Ela nos dá a insistente impressão de estar organizada como uma seqüência de planos dispostos em direção ao fundo do quadro. De fato, a imagem estereoscópica, mais do que tridimensional, é *multiplanar*. Os seus elementos individuais são *planos*, no sentido de formas achatadas, bidimensionais, que aparecem a distâncias variadas com relação ao lugar do observador: alguns mais longe, outros mais perto. Não há passagem gradual de um plano a outro, mas antes um vertiginoso abismo separando-os. "*Comparado com a estranha ausência de substância dos objetos e figuras que aparecem na cena, o espaço absolutamente vazio que os separa tem uma palpabilidade perturbadora*" (p. 125). Ao contrário da perspectiva renascentista, que implicava um espaço homogêneo e contínuo, a imagem estereoscópica dispõe um campo constituído de elementos desunificados e simplesmente agregados.

Na verdade, a imagem estereoscópica é o resultado de uma fusão, operada no cérebro do observador, de duas imagens quase semelhantes, mas vistas de ângulos ligeiramente diferentes. Essa divergência do ângulo de visão é interpretada pelo cérebro como efeito de profundidade. A imagem estereoscópica, portanto, não tem um ponto de fuga único, como a pintura renascentista e a imagem fotográfica. Por

conseqüência, ela modifica o conceito tradicional de “ponto de vista”, ou seja, aquela particular relação de um observador com o objeto de sua visão, em torno da qual a significação foi estabelecida durante muitos séculos. Não havendo ponto de fuga ou ponto de vista únicos, não há também hegemonia de um código perspectivo unilocular, como aquele que norteou toda a história da iconografia ocidental a partir do século XV.

A relação do observador com a imagem já não é mais a de um objeto quantificado em relação a uma posição no espaço, mas antes a de duas imagens dissimilares cujas posições simulam a estrutura anatômica do corpo do observador (p. 128).

Para Crary, a imagem estereoscópica tem também algo de *obsceno*, no sentido mais literal do termo. Ao contrário da separação física entre observador e objeto da visão que marcava a experiência da *camera obscura*, o estereoscópio os aproxima de forma radical. O próprio funcionamento do estereoscópio depende de uma proximidade máxima entre o olho e a imagem, sem nenhuma mediação entre eles. Essa proximidade dá à imagem estereoscópica um caráter verdadeiramente *sensual*. Ademais, é preciso ainda considerar (fato não notado por Crary) que o modo de visualização exigido pelo estereoscópio sugere o ato de espiar individualmente algo secreto ou íntimo, como a atividade do *voyeur* ao bisbilhotar pelo buraco da fechadura. Inúmeros outros dispositivos ópticos do mesmo período, basicamente máquinas de espiar através de fendas e buracos, como o fenaquistoscópio, o zootrópio e sobretudo o quinetoscópio (primeiro modelo de cinema), também invocavam essa espécie de erotismo do olhar. Não por acaso, o estereoscópio, logo depois de sua disseminação massiva em meados do século XIX, começou a se tornar sinônimo de erotismo e pornografia. Alguns autores (como Florence de Mèredieu) chegaram mesmo a explicar o declínio posterior da estereoscopia e o seu quase desaparecimento no século XX devido à sua crescente associação com a pornografia, que a teria transformado em objeto de rejeição por parte da sociedade europeia moralista. No final do século XIX, compradores e portadores de aparelhos visualizadores de estereoscopia já eram encarados como suspeitos de comportamento “desviante” ou “indecente”.

Que teria a ver a discussão de Crary com toda a discussão atual sobre as mídias digitais e o ciberespaço? Malgrado o foco principal de *Techniques of the Observer* seja a reorganização da visão na primeira metade do século XIX, ele encara esse processo como o fundo histórico de grande parte das mutações midiáticas, tecnológicas, econômicas e epistemológicas de nosso tempo. Na verdade, Crary abre o seu livro com a explicitação de seu verdadeiro propósito:

embora se restrinja principalmente a eventos e desenvolvimentos que se dão antes de 1850, ele [o livro] foi escrito no bojo de uma transformação na natureza da visualidade provavelmente muito mais profunda que a ruptura que separa a iconografia medieval da perspectiva renascentista (p. 1).

Para o autor, os atuais progressos no campo da modelação e animação, bem como da simulação e visualização em ambientes digitais fazem parte dessa impetuosa reconfiguração das relações entre um sujeito observador e os modos de representação que se iniciaram no século XIX. A gigantesca difusão, em nosso tempo, de uma iconografia gerada em computador anuncia a implantação de espaços “artificiais” radicalmente diferentes tanto dos espaços visualizados nas projeções perspectivas do século XV em diante, quanto das propriedades miméticas da fotografia e seus derivados (cinema, vídeo, televisão). Essa nova iconografia recoloca a visão numa situação de rompimento com um observador humano deterministicamente localizado num espaço dado. Muitas das funções historicamente mais importantes do olho humano estão sendo suplantadas por práticas nas quais as imagens visuais já não têm uma referência a um observador definido em um mundo “real” opticamente percebido. Naturalmente, essa nova forma de ver coexiste ainda de forma conflituosa com formas mais antigas e mais familiares que teimam em persistir, embora rapidamente elas estejam se tornando os modelos dominantes de visualização, a partir dos quais processos e instituições passam a funcionar.

De fato, a imagem gerada em computação gráfica tem pouco a ver com aquela forjada pelos meios tradicionais, mesmo quando o resultado visualizado na tela do monitor é semelhante a uma imagem produzida no quadro de um pintor ou registrada na câmara de um fotógrafo. As formas geradas pelo computador não são o resultado de uma ação física de um agente enunciativo (como no caso da pintura), nem de uma conexão fotoquímica ou eletrônica de um objeto físico com um suporte de registro (como no caso da imagem técnica: fotografia, cinema, televisão). No universo do computador, o que nós chamamos de “imagem” são amiúde apenas *matrizes* matemáticas, ou seja, ordens retangulares de números que podem ser transformadas de infinitas maneiras. Colocados em relação a um sistema de coordenadas  $x$ ,  $y$  e  $z$ , esses valores numéricos podem ser ampliados, diminuídos, invertidos, comprimidos ou dilatados nos mais variados sentidos, deslocados de posição, girados, somados com outros ou deles deduzidos, tudo através de operações matemáticas. O resultado de todos esses cálculos pode ser visualizado numa tela de monitor, da mesma forma como um conceito abstrato (uma equação, por exemplo) também pode ter uma expressão geométrica visível. Assim, o modelo que o computador guarda no interior do programa pode gerar imagens em qualquer posição, de

qualquer tamanho, coloridas com quaisquer das cores disponíveis no sistema e iluminadas com os mais variados efeitos de luz. E pode gerar imagens diferentes se os coeficientes com que opera forem alterados entre uma atualização e outra. Essas imagens são, portanto, manipuláveis *ad infinitum*; tudo é uma questão de operar os cálculos corretos. Mas deve sempre ficar claro que a atualização de uma imagem não esgota as possibilidades de visualizá-la, pois o programa, na maioria da vezes, tem sempre infinitas maneiras de exibir cada objeto. Philippe Quéau sugere que se deva considerar a imagem gerada em computador como uma *metaimagem*, ou seja, a atualização provisória de um campo de possibilidades, portanto, algo necessariamente parcial, metonímia de um universo plástico potencial.

Nada disso, evidentemente, está isento de implicações. Vejamos a questão do "ponto de vista". No sistema figurativo renascentista, tudo se constrói em torno dele, a cena inteira é consequência fatal de sua eleição, mais exatamente uma paisagem que se descortina aos olhos daquele (o sujeito) que está no lugar da "câmera". Na *Última Cena*, de Tintoretto, por exemplo, a posição estratégica da instância vidente desloca as figuras sagradas para o segundo plano e privilegia os mercadores que eram, até então, personagens marginais à cena. Não há como "ler" um quadro como esse a não ser a partir da hierarquia imposta de uma vez por todas pelo ponto de vista. Não sem motivo, a primeira coisa que se deve decidir quando se vai fotografar ou filmar é qual será a posição da câmera com relação à cena. A expressividade do quadro depende basicamente dessa escolha. Nos sistemas digitais, entretanto, a determinação do ponto de vista sob o qual será dada a imagem é a última coisa que se faz e apenas quando se faz. Não se trata mais de um ponto de vista no sentido clássico, pois ele é sempre móvel, provisório e infinitamente modificável. No seu estado propriamente digital, ou seja, enquanto conjunto numérico depositado na memória de um computador, ele é um campo de possibilidades definido por variáveis. O objeto é dado na sua inteireza, com todas as suas faces externas e até mesmo na sua dimensão interna, mais completo, portanto, que um holograma. Mesmo quando se elege um ponto de vista para exibi-lo, simulando a presença de uma "câmera" fictícia, as outras possibilidades de angulação não desaparecem, continuam lá, na memória, prontas para saltar ao monitor ao primeiro comando do interator. Por essa razão, num videogame, o ponto de vista é, em geral, móvel e intercambiável. A qualquer momento ele pode ser modificado, de modo a permitir rever novamente uma mesma cena de outro ponto de vista. Quer dizer: numa estrutura móvel como essa, essencialmente permutativa e manipulável, o ponto de vista não pode mais ser restituído como a condição fundante do discurso figurativo.

Apesar de perceber os vínculos entre o surgimento de um novo tipo de observador e a atual iconografia do computador, Crary não percebe o mais importante, que é o ressurgimento da estereoscopia nos dispositivos de realidade virtual. Trata-se, sem dúvida alguma, de um acontecimento digno de atenção que o dispositivo óptico hegemônico na primeira década do século XIX retorne com toda a sua carga simbólica no interior dos aparatos digitais de imersão. Isso parece dar uma credibilidade extra aos argumentos de Crary com respeito à relação entre as iconografias do começo do século XIX e do fim do século XX. Ademais, se ainda poderia parecer um pouco forçada a idéia de que o corpo observador, nos antigos aparatos de visualização, estaria se tornando um componente desses aparatos e economias, não há como discordar do fato de que o novo observador, ligado umbilicalmente ao computador, nos dispositivos de realidade virtual, e com o corpo literalmente coberto de próteses, encarna até as últimas conseqüências esse novo sujeito alinhado às máquinas, colocado a operar como uma de suas partes e cujas atividades dependem de processos automáticos de codificação e regulamentação.

ARLINDO MACHADO é professor do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, autor, dentre outros, de *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges* (2001), *Televisão levada a sério* (2000), *Pré-cinemas & pós-cinemas* (1987), *Máquina e imaginário* (1996).  
arlimach@uol.com.br