

# 6 propostas para os próximos minutos

Artigo publicado em revista DeSignis

## RESUMO

“6 propostas para os próximos minutos” discute alguns usos da linguagem audiovisual em mídias digitais, recuperando questões teóricas em autores como Lev Manovich, Janet Murray e Marc Lafia. O texto analisa trabalhos de Kiko Goifman, Laurie Anderson, Mark Amerika e Giselle Beiguelman, entre outros artistas que exploraram recursos audiovisuais em CD-ROM e na Internet, tanto em interfaces ainda vinculadas ao uso da tela quanto ao experimentar tecnologias que extrapolam seus limites.

## ABSTRACT

“6 proposals for the next minutes” discusses uses of audiovisual language on digital media, referring to theoretical debates proposed by authors such as Lev Manovich, Janet Murray and Marc Lafia. The text analyses works from Kiko Goifman, Laurie Anderson, Mark Amerika and Giselle Beiguelman, among other artists that explore audiovisual resources on CD-ROM and the Internet, developing interfaces still restricted to the limits of the screen or exploring technologies that going beyond its limits.

O conceito de híbrido é recorrente, quando se escreve sobre cultura digital. O termo é usado tanto para falar da mistura de linguagens quanto dos cruzamentos entre corpo e tecnologia comuns nas mais diversas manifestações da cultura contemporânea. Ainda que se tratem de fenômenos muito diferentes um do outro, há no uso repetido do conceito de híbrido uma herança difusa, que pode sucumbir ao risco do esquecimento de que, antes de tudo, híbrido é mestiço, o que impede que se encontre no híbrido uma origem, uma essência anterior à mistura.

Essa tentativa está presente metaforicamente no traço de ligação entre o marcador temporal e o conceito associado, em palavras compostas como “pós-moderno”, “pós-humano”, “pós-biológico” e “pós-urbano”. Seu uso instala um paradoxo, na medida em que busca afirmar a diferença que o presente teria em relação a um passado que, no entanto, é o radical definidor do próprio termo criado <sup>1</sup>. Nas palavras de Deleuze, “um conceito às vezes precisa de uma nova palavra para ser expresso, às vezes ele usa uma palavra cotidiana para lhe dar sentido singular”. Dizer de outra forma é construir um campo semântico em que se torna possível fazer outras coisas, por meio dessa linguagem outra.

Mas boa parte da bibliografia dedicada tema caminha em direção contrária. Um exemplo são *Writing Space*, de Jay David Bolter e *Hypertext 2.0*, de George Landow, em que a não-linearidade da escrita hipertextual é discutida em sua convergência com a literatura de Sterne e Joyce, no primeiro, ou com a filosofia de Foucault e Barthes, no segundo. O paradoxo da linguagem digital reside justamente no fato de que, ao mesmo tempo que os recursos de programação disponíveis permitem formas inovadoras de organização de pensamento, o recurso a metáforas para facilitar o uso não especializado dos computadores oculta o funcionamento da máquina por trás da mistura de manifestações culturais historicamente consolidadas, como fica claro quando se fala em páginas de Internet, clips de vídeo online e outras expressões comuns na crítica da cultura digital.

<sup>1</sup>Para uma discussão mais extensa dessa questão, ver “A cultura na sociedade pós-industrial”, em que Philadelpho Menezes lembra que, “para se evitar uma adesão pura e simples a um prefixo que, em última instância, pode apenas comprovar a vitalidade do radical, deve se dar na análise das condições que sugerem o seu aparecimento”, in: Menezes, Philadelpho. *A Crise do Passado*. 2 ed. São Paulo: Experimento, 2001.

### Lev Manovich, Janet Murray e a linguagem digital

Em *The language of New Media*, Lev Manovich mapeia os principais recursos de linguagem das interfaces digitais. Um dos fios condutores do livro é a aproximação que o autor faz entre o cinema russo (especialmente Vertov e Eisenstein) e as mídias digitais. Ao fazê-lo, Manovich corre o risco de “olhar para o futuro pelo espelho retrovisor” — na explicação sintética em que McLuhan antecipa borgeanamente o paradoxo exposto no parágrafo anterior. É evidente que livros com a complexidade do trabalho citado não podem ser reduzidos a resumos indicativos ou à discussão de aspectos isolados, mas a busca pelos antecedentes implícita na estratégia descrita pode ser alvo de um questionamento metodológico bastante objetivo: não seria necessário desenvolver uma terminologia e um contexto de análise específico das manifestações estudadas, no momento mesmo que elas já acumulam uma cultura crítica e um acervo de exemplos suficientes para tanto?

Além disso, a aproximação direta entre cinema e mídias digitais desconsidera um contexto de evolução da linguagem audiovisual em que as formas de montagem da película convivem com os ritmos e texturas da fita de vídeo. A linguagem das mídias eletrônicas é intermediária entre a linguagem das mídias analógicas e a das mídias digitais. Essa constatação não é meramente cronológica, na medida em que revela os diferentes recursos de mídia disponíveis, como, por exemplo, a possibilidade de manipulação numérica da imagem que, nas mídias eletrônicas e digitais possibilita efeitos impossíveis no negativo. Mais importante ainda é perceber como o recurso a analogias revela uma reflexão embrionária sobre a linguagem discutida. No livro de Manovich, há momentos do texto que ficam presos na armadilha

terminológica descrita por Janet Murray, quando faz seu estudo comparado dos primórdios da imprensa, do cinema e das mídias digitais:

“Os filmes narrativos foram originalmente chamados de photoplays e inicialmente concebidos como uma forma de arte meramente aditiva (fotografia mais teatro) criada quando se apontava uma câmera estática para uma cena representada teatralmente. Os photoplays foram substituídos por filmes quando os cineastas aprenderam, por exemplo, a criar suspense intercalando duas cenas filmadas separadamente (a criança queimando no prédio e o bombeiro vindo salvá-la) /.../ Cem anos após a chegada da câmera cinematográfica, temos a chegada do computador moderno, capaz de se conectar à internet global, de processar texto, imagem, som e imagem em movimento /.../ Seremos capazes de imaginar o futuro da narrativa eletrônica com mais facilidade que os contemporâneos de Gutenberg poderiam imaginar Guerra e Paz ou que os parisienses de 1895 poderiam imaginar *High Noon*?

Uma das lições que podemos aprender com a história do cinema é que formulações aditivas como “*photoplay*” ou o baluarte contemporâneo “multimídia” são um sinal de que o meio está em um estágio inicial de desenvolvimento e ainda depende de formatos derivados de tecnologias anteriores ao invés de explorar seu próprio poder expressivo”.

Essa ambiguidade entre formatos fica evidente, por exemplo, quanto o teórico russo discute a nova visualidade que o arquivo de VRML permite — por ceder ao usuário o controle do enquadramento —, ou quando discute novas formas de montagem possíveis em ambientes de múltiplas janelas. Nesses momentos, seu livro abre fendas para um debate estimulante sobre o que quer e o que pode a linguagem digital, e mostra que o diálogo com a tradição pode ser frutífero, desde que funcione como estímulo para levar adiante às possibilidades da linguagem digital.

### Montagem espacial ou recurso de interface?

Flora Petrinsularis, de Jean-Louis Boissier, é um dos primeiros CD-ROMs a usar seqüências não-lineares de vídeo. Baseado no universo de Jean-Jacques Rousseau, Boissier cria um livro multimídia, em que a descoberta dos ambientes criados por Boissier coloca o usuário diante das mesmas situações, percepções e contradições presentes na escrita do herbarium e das Confissões — livros a que o filósofo francês se dedica em seus anos de auto-exílio.

Em sua análise do trabalho, Manovich revela preocupações mais próximas do cinema que da cultura digital: “ao invés do tradicional frame isolado, Boissier usa duas imagens, posicionadas lado a lado, o que pode ser entendido como o exemplo mais simples de montagem espacial”. Adiante o autor adverte que “essa justaposição, por si só, não resulta em montagem; fica sob responsabilidade do cineasta construir uma lógica que determina quais imagens vão aparecer em conjunto, quando vão aparecer e que tipo de relacionamento vão estabelecer entre elas”. Ao fazê-lo, Manovich desconsidera que o uso de trechos de texto, assim como os recursos de interface de Flora Petrinsularis, colocam o usuário diante de uma experiência de leitura fragmentária, em que a navegação pelo aplicativo é mais importante que a montagem entre os elementos que o compõe.

Quando analisa *My boyfriend came back from war*, de Olga Liliana, o teórico russo afirma que o trabalho conduz o usuário por uma narrativa que começa com uma única tela, que se divide em mais e mais quadros conforme são disparados os links. O foco de sua atenção está nas diversas combinações de texto e imagem que o trabalho proporciona. Ele privilegia mais uma vez os recursos de montagem resultante das múltiplas janelas, ao invés da experiência dinâmica que o usuário desfruta, durante a navegação.

Em ambos os trechos, fica clara a opção metodológica de Manovich, desenvolvida a partir da hipótese de que “a

cultura visual e a arte moderna oferecem várias idéias sobre como a narrativa espacial pode se desenvolver em um computador<sup>2</sup>. Preocupado com o universo impreciso da leitura Boissier, pelo contrário, privilegia situações em que “é o leitor que dispara a enunciação”, na medida em que “ele é ao mesmo tempo interlocutor e enunciador”<sup>3</sup>.

Como o uso de janelas simultâneas, criando eventos sincronizados ou explorando os efeitos da sobreposição de seqüências audiovisuais, é um processo relativamente comum desde o surgimento dos sistemas de edição não-linear, talvez ele não seja o recurso mais pertinente para descrever as peculiaridades da linguagem digital, ainda que o fato de que esse “recurso” pode ser justamente a mistura torna a discussão bastante complexa. Além disso, o conceito de montagem espacial pode ser usado para descrever as sobreposições presentes em trabalhos audiovisuais dos mais diversos tipos — por exemplo em vídeos como *M is for Man, Music and Mozart*, de Peter Greenaway e *Parabolic People*, de Sandra Kogut, filmes como *Femme Fatale*, de Brian de Palma, *Corra, Lola Corra*, de Tom Tykwer e programas de TV como *A grande família* e *Os normais*<sup>4</sup>. Trata-se de recurso que tem uma importância reconhecida na cultura contemporânea e que, portanto, extrapola os limites da cultura digital.

### Marc Lafia e a crítica da montagem espacial

Em “*In Search of a Poetics of Spatialization of the Moving Image*”, Marc Lafia discute as nuances do conceito de montagem espacial, ao analisar soluções de montagem em trabalhos de Isaac Julian, Fiona Tan e Eija-Liisa Ahtila<sup>5</sup>. Nessas instalações, o espaço das telas distribuídas oferece ao usuário uma experiência de montagem mais complexa. Além disso, a relação entre as duas ou mais telas que compõem o trabalho cria uma sensação imersiva diferente daquela possível com cinema e vídeo, mesmo quando a tela se divide em várias janelas. A análise das possibilidades de montagem nesse contexto em que a experiência contemplativa de estar diante de uma janela pela qual se vê o mundo é substituída pela experiência da participação em que o movimento do corpo é necessário para unir as diversas janelas leva Lafia a concluir que a construção de imagem que as mídias digitais possibilitam não é tanto uma linguagem da reprodução, mas da produção<sup>6</sup>. Dessa forma, ele chama atenção justamente para os aspectos da cultura digital que desestabilizam o controle autoral dos trabalhos, o que implica em compartilhar com o espectador mais aspectos da experiência criativa do que seria possível em outros contextos.

O discurso de Lafia está em consonância com sua prática. Apesar de concentrar-se em projetos de cinema, fotografia e vídeo, sua experiência com a web é bastante pertinente para o tema em discussão. Navegar por *ambietmachines*<sup>7</sup> é experimentar um estúdio cinematográfico diferente, em que o usuário seleciona trechos de áudio e vídeo para montar seu próprio filme<sup>8</sup>. Além disso, é possível manipular os controles disponíveis na interface do aplicativo, alterando parâmetros como tamanho, opacidade, velocidade e matiz das seqüências criadas. Nas palavras do próprio Lafia, “ao sobrepor vários clips, o participante-criador pode experimentar não apenas com seqüências lineares, mas também com a possibilidade de criar imagens em movimento sincopadas”.

O site, que explora uma solução tecnológica cada vez mais comum, tem como ponto-fraco a seleção de mídias irregular e a dimensão reduzida do banco-de-dados, mas indica uma das formas em que o audiovisual aparece na interface digital de maneira orgânica. Esse modelo, que pode até gerar um arquivo semelhante ao do vídeo, lida com a participação do usuário e com situações de edição em tempo real e, por isso, se constitui em uma forma de uso do vídeo possível apenas na internet. Nesse sentido, pode ser considerada como um bom exemplo das possibilidades semióticas que o cruzamento entre vídeo e linguagem digital oferece. Outro trabalho que explora esse modelo e que, no entanto, não encontrar para o formato uma solução conceitual feliz, é o *Videomixer*<sup>9</sup>.

<sup>2</sup> Manovich, Lev. *The language of new media*. Cambridge (MA): MIT Press, 2001. p. 321.

<sup>3</sup> cf. Boissier, Jean-Louis. Boissier, Jean-Louis. “Two ways of bookmaking”, in: *artintact 1*. Karlsruhe: ZKM, 1994. p. 76.

<sup>4</sup> Uma discussão mais completa das sintaxes audiovisuais contemporâneas pode ser encontrada no livro *A televisão levada a sério*, de Arlindo Machado e no artigo “In Search of a Poetics of Spatialization of the Moving Image”, de Marc Lafia

<sup>5</sup> Os trabalhos analisados por Lafia fizeram parte da Documenta 11.

Alguns deles também participaram da exposição *Future Cinema*, organizada por Jeffrey Shaw e Peter Weibel. Em <http://www.zkm.de/futurecinema> é possível acessar a documentação de alguns dos trabalhos analisados, assim como de outros projetos importantes para o tema em discussão.

<sup>6</sup> para mais detalhes ver “In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image pt 4 (final dispatch)”.

Mensagem enviada para a lista *rhizome raw* (<http://www.rhizome.org>) em 05.11.2002.

<sup>7</sup> <http://www.ambientmachines.com/AmbientPlayer.html>.

<sup>8</sup> Mais detalhes em <http://rhizome.org/object.rhiz?2007>.

<sup>9</sup> A análise destes trabalhos foi feita no contexto do desenvolvimento do site *Paisagem0*, em parceria com Giselle Beiguelman e Rafael Marchetti. O trabalho explora o

### A interface é a mensagem

As mídias digitais recolocam o problema da materialidade das linguagens, ao se configurarem como suportes voláteis e distribuídos. Tanto em mídias on como offline, o conteúdo é contextual. A cada acesso, será reconstruído pelo conjunto de recursos à disposição do usuário, tamanho do monitor, capacidade de processamento do equipamento e, no caso da computação móvel, o entorno<sup>10</sup>. A síntese mais bem formulada desse vínculo entre conteúdo e contexto foi feita por Giselle Beiguelman, em versão 2.0 do slogan mcluhaniano: no digital, “a interface é a mensagem”.

Dois bons exemplos são *Puppet Motel*, de Laurie Anderson, e *Valetes em Slow Motion*, de Kiko Goifman. Ambos os trabalhos constroem ambientes que desafiam a lógica enciclopédica, predominante no mercado multimídia quando foram concebidos. Talvez por não manterem vínculos exclusivos com as mídias digitais, o trabalho de ambos os artistas seja capaz de explorar aspectos de interface inusitados. *Puppet* e *Valetes* são CD-ROMs em que a plástica das telas mostra que o pré-requisito para o bom uso do vídeo em interface digitais é a solução e não a resolução. Vale destacar, no contexto da discussão sobre o uso do vídeo em mídias digitais, a capacidade de integrar de maneira orgânica seqüências audiovisuais, ambientes virtuais, texto e fotografia — em combinação capaz de permitir a navegação intuitiva, sem recursos didáticos, e ao mesmo tempo capaz de tirar do usuário o controle completo da experiência, em jogo complexo de cliques ocultos e comandos de navegação automáticos. Essa dinâmica faz com que a experiência de navegação se renove a cada interação, um fator importante para a sobrevivência dos títulos em mídia digital.

Outro exemplo importante é *Filmtext*. Nele, Mark Amerika constrói um compêndio prático da narrativa digital. Além da interface, produção de mídias e programação sofisticadas, o site se organiza a partir de um discurso conceitual forte. Lembrando Godard, que considera seu cinema dos anos 70 a obra de um grande enganador, seria possível dizer que o site de Mark Amerika engana o usuário como poucos: *Filmtext* é uma das experiências mais bem acabadas de narrativa digital.

A técnica de escrita dinâmica, que Amerika chama de *Cinéscription*, mistura animação, cultura game, action scripts, literatura, vídeo e música pop. O trabalho tem fluência em todos os recursos utilizados. A alternância entre seqüências planejadas e controle do usuário faz de cada fragmento uma surpresa e um estímulo. As seqüências de vídeo que foram acrescentadas à versão 2.0 — como elemento narrativo do nível 2 no modo videogame — tem uma qualidade plástica rara, o que lhes dá autonomia. Sobreviveriam fora do contexto como trabalhos audiovisuais representativos da plástica digital. Funcionam na interface com eficiência surpreendente. E, finalmente, podem ser montados com dois tipos de opacidade: uma que transforma a janela de vídeo num pop-up extremamente bem integrado ao resto do site; outra que funde o vídeo com a foto ao fundo.

### O usuário é a mensagem

Em *Portrait One*, Luc Couchersne pesquisa o universo do retrato com recursos digitais. Lidando com a situação clássica do retrato como forma de registro, ele oferece ao usuário a possibilidade de conversar com um personagem virtual. O trabalho se constitui de uma série de vídeos que são disparados a partir de um menu composto de perguntas. Nesse diálogo simulado, há referências explícitas a *O retrato oval* — conto de Edgar Allan Poe em que a busca do pintor pelo retrato perfeito rouba a vida de sua modelo — e ao universo borgeano. O uso do vídeo cria um efeito de estranhamento, ao deslocar o universo da fotografia como momento congelado no passado (Barthes), para a experiência de um presente infinito enquanto o diálogo dure<sup>11</sup>. O trabalho de Couchersne explora de maneira inteligente as possibilidades de troca de figuras de enunciação em ambiente digitais, pois instala uma tensão entre agenciamento e participação: a sensação

formato mixer e busca solução para alguns dos problemas identificados em *ambientmachines* e *Videomixer*, como a criação de um banco-de-dados mais amplo e a formulação de um conceito de sampler que extrapola a mera utilização do recurso interativo de criar um filme a partir de um acervo de fragmentos previamente constituído.

<sup>10</sup> Cf. “Wireless Conditions”

<sup>11</sup> cf. Gagnon, Jean. “Blind Date in Cyberspace or the Figure that Speaks”, in: *in artifact 2*. Karlsruhe: ZKM, 1995.

imersiva que envolve o usuário no universo da personagem depende de que ele seja capaz de continuar a conversa. Assim, ao construir um retrato digital que mistura características das linguagens foto e videográficas, estabelece um elo entre o futuro e o passado das imagens técnicas.

Mas o vídeo nas mídias digitais pode estar completamente desvinculado das preocupações plásticas que remontam ao surgimento da fotografia. Nesses momentos, aliás, é que as experiências com linguagem audiovisual em mídias digitais se aproximam de sua essência, pois se aproximam de questões específicas da estética digital. Um bom exemplo disso é o egoscópio, de Giselle Beiguelman. O trabalho, uma intervenção no espaço público através de painéis eletrônicos controlados pela Internet, oferece ao usuário a possibilidade de transformar os sites escolhidos em arquivos de vídeo digital que serão transmitidos em meio aos anúncios e serviços que compõem a grade dos painéis.

No egoscópio, ao invés dos regimes de agenciamento que provocam a imersão, a artista explora a construção de subjetividades distribuídas, como resultado da combinação de identidades múltiplas e práticas de autoria em rede. Ao contrário da tela passiva do cinema e do vídeo, que convidam o espectador à contemplação, o painel eletrônico depende de um contexto em que a atenção é dividida entre o pedinte no sinal, o motoqueiro em velocidade e o outdoor na fachada do prédio. O projeto abre caminhos para novas estratégias de produção de audiovisual no contexto da cultura digital e obriga uma revisão de conceitos ainda em processo. Uma dificuldade para o reconhecimento desse tipo de trabalho, que responde pelo que existe de mais pertinente para o problema aqui discutido, é o fato de que a documentação gerada a partir da intervenção não é capaz de retratar com toda a riqueza necessária o trabalho. Navegar é preciso, documentar é impreciso.

### Referências Bibliográficas

BEIGUELMAN, Giselle..Disponívelem:<<http://www.desvirtual.com/egoscopio/english/about.htm>>. Acesso em 9 de fevereiro 2002.

BOISSIER, Jean-Louis. Boissier, Jean-Louis. "Two ways of bookmaking", in: artintact 1. Karlsruhe: ZKM, 1994.

LAFIA, Marc. "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image, (part 1)", CIDADE ,EDITORA, ANO.

\_\_\_\_\_. "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image, (part 1)". Mensagem enviada para a lista nettime-ne (<http://www.rhizome.org>). 18.07.2002.

\_\_\_\_\_. "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image, (part 2)". Mensagem enviada para a lista rhizome raw (<http://www.rhizome.org>). 26.07.2002.

\_\_\_\_\_. "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image, (part 3)". Mensagem enviada para a lista rhizome raw (<http://www.rhizome.org>). 18.09.2002.

\_\_\_\_\_. "In Search of a Poetics of the Spatialization of the Moving Image (part 4 final dispatch)". Mensagem enviada para a lista rhizome raw (<http://www.rhizome.org>). 05.11.2002.

GAGNON, Jean. "Blind date in cyberspace or the figure that speaks", in artintact 2. Karlsruhe: ZKM, 1995.

MACHADO, Arlindo. "O sujeito no ciberespaço". Anais do XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Núcleo de Pesquisa em Audiovisual. Intercom, 2001.

MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge (MA): MIT Press, 2001.

6 propostas para os próximos minutos. Artigo publicado em revista DeSignis

\_\_\_\_\_. "Spatial Montage, Spatial Imaging, and the Archeology of Windows: a response to Marc Lafia".  
Mensagem enviada para a lista rhizome raw (<http://www.rhizome.org>).02.09.2002.  
ZIELINSKI, Siegfried. "Orientación — Al final de lha Historia Del Cine y la Televisión.  
Prolegómenos para uma Historia de la Audiovisión", in: La Ferla, Jorge.  
Médios Audiovisuales. Ontologia, Historia y Práxis. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires, 1999.