

resenhas

texto, som, imagem, hipermídia





“Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov”

IRENE MACHADO

The Language of New Media de Lev Manovich. Cambridge: The MIT Press, 2000, 354p.

As novas gerações de aficionados pelo cinema assistem ao filme *O homem da câmera* que o cineasta russo Dziga Viertov produziu em 1924, como se fosse um videoclipe. O dinamismo da montagem ditado pelo arranjo musical, escrito pelo próprio Viertov, é o principal responsável por essa leitura e também pela atração de jovens para um filme marco da história do cinema. É como se as imagens em branco e preto fossem geradas pelo cromatismo frenético da música. Por isso é muito difícil para essas gerações entender que o filme de Viertov foi concebido numa época em que o cinema ainda não dispunha de recursos para o registro óptico do som: a música era tão somente parte da performance da exibição e era executada como acompanhamento ao longo da projeção.

A primeira cena do filme de Viertov é exatamente a performance da orquestra na sala de exibição, marcando a *mise-en-scene* e o compasso rítmico das tomadas. Somente depois, Yuri Tsivian agregou a música ao filme, e hoje ninguém pode imaginar esse filme senão como uma produção radicalmente audiovisual e, por que não?, musical. Não é à toa que para os jovens *O homem da câmera* é um clipe de “longa duração” até mesmo com imagens digitalizadas!

Seria Viertov não só um pioneiro do documentário como gênero mas também precursor desse gênero da mídia audiovisual, particularmente da televisão e do mercado fonográfico, e dos processos de digitalização inaugurado pelas novas mídias? Talvez. Ninguém duvida da genialidade do cineasta russo. Contudo, tomar

o cinematismo como a interface vital das novas mídias não tem sido uma postura comum dos estudiosos da área. Esse, contudo, é o mérito da abordagem que Lev Manovich nos oferece em seu *The Language of New Media*. Já no prólogo, o autor apresenta *O homem da câmera* como um “banco de dados” para as novas mídias.

O autor confessa que a opção pelo cinema foi uma decisão deliberada no sentido de garantir aquilo que lhe parece fundamental no estudo das novas mídias: a continuidade histórica entre novas e velhas mídias, bem como a valorização da potencialidade dessas últimas em relação às primeiras. Para Manovich, o cinema, ou melhor, o cinematismo, é a principal matriz das novas mídias e, conseqüentemente, sua grande metáfora. Por conseguinte, de um ponto de vista metodológico, a teoria cinematográfica apresenta elementos de análise muito mais relevantes para a crítica das mídias do que, por exemplo, a teoria literária. E o autor confessa: “*se tivesse de acrescentar um subtítulo ao livro colocaria: ‘Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Viertov’*”. (Como Manovich deixou seu livro sem subtítulo, eu resolvi adotar sua frase como título dessa resenha.)

Na verdade, a grande pergunta que teríamos a fazer de saída é: o que são as novas mídias e em que medida elas constituem linguagem? Por mais equívocos que uma primeira leitura do livro possa permitir, uma coisa é certa: esse não é um livro de especulação sobre o futuro. Nesse sentido, a definição das novas mídias é realizada dentro de uma perspectiva histórica. Ao tomar como compromisso a definição do que seriam as novas mídias, há um cuidado muito grande em valorizar essas novas formas culturais como síntese resultantes da intervenção do computador não tanto para a produção, mas, sobretudo, para a distribuição e, particularmente, para a transmutação entre códigos ou sistemas. Fotografia digital, web sites, realidade virtual, computação gráfica, games interativos, DVD, CD-ROM são alguns dos exemplos que nos ajudam a completar tal definição. Mais importante que nomear as novas mídias é a tarefa de mostrar em que sentido elas permitem um realinhamento das mídias existentes em relação às quais possam ser compreendidas como processos interativos, tanto de continuidade quanto de ruptura. As novas mídias são um convite à intervenção.

O cinema, entendido como metáfora das novas mídias, fornece a Manovich uma das idéias mais polêmicas de seu livro: a noção de banco de dados por meio da qual abre espaço para uma abordagem capaz de situar as linguagens artísticas e da comunicação mediada em suas regiões fronteiriças. O saldo positivo imediato é a valorização do caráter cumulativo e das interligações entre formas e sistemas culturais. É como banco de dados que as mídias anteriores ao computador podem ope-

rar diferentes modelizações da linguagem em novos suportes. Aquilo que Manovich vê no cinema, o cineasta russo Serguei Eisenstein entendeu como cinematismo: formas cinematográficas fora do cinema. Telas de El Grego, festas populares, rituais sincréticos, espetáculos teatrais, obras musicais, escrita ideográfica, enfim, a mais diversificada galeria de manifestações culturais serviram a Eisenstein como indícios de cinematismo. Não à toa que Manovich refaz o percurso e, ao entender o cinema como banco de dados, todas as formas culturais que nele estão implicadas são realinhadas.

Com isso, o que justifica o novo não é a ruptura ou oposição, mas a capacidade de processamento, de interação e de intervenção *entre* códigos e sistemas culturais existentes. Da mesma forma como Manovich toma o cinema de Dziga Vertov e Peter Greenaway como banco de dados para a análise dos processamento da navegação, por exemplo, em games como *Doom* e *Myst*, Georges Méliès é considerado o “pai da computação gráfica”. A palavra-chave para a definição das novas mídias seria, portanto, *transcodificação*: nelas, o processamento numérico ou digital não elimina os processos analógicos. Fotografias, lay out, diagramas, por exemplo, podem ser concebidos no meio digital do mesmo modo como podem ser impressos em papel, criando a interdependência entre átomos e bits. Na verdade, o banco de dados é a potência capaz de modelizar as novas linguagens. É como potencialidade que o filme de Vertov, resultado do processo foto-químico, pode ser lido como matriz do processamento digital. Além do fato de a escrita da imagem ser modelização da escrita musical. Esse é o ponto de honra da noção de cinema como um banco de dados para as novas mídias. Se no prólogo, o cinema é banco de dados, no capítulo final, ele surge como a vanguarda da cultura eletrônico digital, não tanto pelo tratamento das imagens, mas pela tendência, cada vez maior, de processamento do som, particularmente, da música eletrônica como forma de intervenção em todo o sistema audiovisual.

O conceito de banco de dados seria o suficiente para fazer de *The Language of New Media* bibliografia obrigatória não só para quem quer pensar a condição das linguagens e dos códigos em tempos de cultura digital, mas para quem entende as modelizações que animam as mídias digitais como manifestação de semiose. Seu autor soube tirar proveito da rica tradição cultural russa, acumulando experiências decisivas para uma reflexão tão acurada.

Lev Manovich é professor associado do Departamento de Artes Visuais da Universidade de San Diego, Califórnia. Após ter trabalhado com cálculo, programação, design, ilustração, computação gráfica, arte digital, escreveu uma tese de doutorado sobre as matrizes históricas das mídias digitais. Ao longo de quase duas décadas,

ocupou-se da investigação que agora se transformou em livro. E é com muita autoridade que ele introduz um campo conceitual inquietante.

Assim o trabalho de definição das novas mídias implicou uma revisão cuidadosa de conceitos, que, embora tenham se tornado paradigmáticos da crítica e da teoria sobre o assunto, são empregados um tanto indiscriminadamente. Digitalidade e interatividade são os alvo diretos de Manovich, os mitos a serem derrubados.

Em *The Language of New Media*, o termo digital é evitado sobretudo pela sua ambigüidade e imprecisão: tanto significa conversão de analógico para digital, quanto uso de um código comum de representação ou ainda representação numérica. Tirando os dois primeiros, somente o último tem o poder de definir as novas mídias. É a representação numérica que permite a constituição do banco de dados (p. 52), uma vez que a conversão é realizada diretamente sobre os códigos.

A interatividade tem sido aclamada como propriedade distintiva das novas mídias. Em nome desse pressuposto, afirma-se que moderna HCI (*human computer interaction*) é, por excelência, interativa. Para Manovich, esse é um raciocínio tipicamente tautológico. Não se pode definir uma mídia por sua constituição. Logo, esse é outro termo a ser evitado. De modo geral, toda arte é interativa. *“Quando usamos o conceito de ‘mídia interativa’ exclusivamente em relação aos dados computados pela mídia, há o perigo de interpretar ‘interação’ ao pé da letra, equacionando-a com a interação física entre o usuário e o objeto midiático (pressão de botões, escolha de links, movimentação do corpo), em detrimento da interação psicológica. Os processos psicológicos de preenchimento, de formação de hipóteses, de lembrança e identificação, que são imprescindíveis para se compreender qualquer texto ou imagem, são equivocadamente identificados como estrutura objetivamente existente de links interativos”* (p. 57), alerta Manovich. Para minimizar o domínio indiscriminado e abusivo do aspecto físico sobre o psicológico, no conceito de interatividade, Manovich distingue entre interatividade “aberta” e “fechada”: a primeira diz respeito à ação com vistas à modificação, ao passo que a segunda limita-se aos elementos previstos pela estrutura. Diante disso, um tratamento sério da interatividade não pode prescindir da contextualização cognitiva: trata-se de considerar não a externalização de uma mente individual, mas de um processo mental público – essa, sim, é a especificidade das novas mídias (pp. 60-1).

Para quem entende as mídias contemporâneas como processos semióticos, o capítulo 2 é particularmente especial. Nele, o conceito semiótico de código – código como encadeamento de mensagens culturais – é chave para a definição de interface. HCI congrega a passagem do computador como ferramenta de trabalho

para máquina de comunicação e, portanto, mídia que serve tanto para a produção quanto para a distribuição de mensagens; ainda que esses não sejam seus atributos essenciais. Como mídia interativa, o principal aspecto do computador é sua possibilidade de acesso a outras mídias, vale dizer, o banco de dados (p. 69). Desse modo, HCI concentra as possibilidades de interação com diferentes interfaces culturais como as “*interfaces usadas por designers de websites, CD-ROM, DVD, enciclopédias multimídias, museus e magazines culturais, jogos e outros*” (p. 70).

A interação com interfaces culturais é aspecto essencial na definição da linguagem das novas mídias. O exemplo citado é o CD-ROM *Myst* produzido nos anos 90. Trata-se de uma mídia que se reporta ao cinema, ao livro, sem deixar de ser um aplicativo que permite ajustes gráficos e sonoros e também jogo. Essa flexibilidade combinatória de formas culturais é fonte de alimentação do banco de dados e justificativa da própria interface.

Dentre as possibilidades operativas das interfaces nas novas mídias é preciso considerar com certo destaque o deslocamento. Webcâmeras permitem acesso a lugares distantes, e websites permitem o transporte por meio dos hiperlinks. Tais possibilidades atuam diretamente sobre a linguagem. Deslocamento é, antes de mais nada, teleação; estamos, portanto, às voltas com um novo espaço conceitual: as telecomunicações (p. 161). Diferentemente das tecnologias de representação como o filme e as fitas magnéticas audiovisuais, as telecomunicações implicam a dimensão temporal presente: telégrafo, telefone, telex, televisão, telepresença. Graças a isso é que se pode falar em teleação como intervenção na realidade física (p. 162).

Alvo de formulações controvertidas, representação é uma das categorias mais questionadas no contexto das novas mídias. De um lado, há os argumentos segundo os quais as representações digitais são incapazes de oferecer a complexidade dos modelos analógicos; de outro, a noção de que tudo que é digitalizado pode ser reproduzido ao infinito. Para Manovich, concepções como estas podem ser teoricamente válidas, mas não se sustentam na prática. Fotografias digitais são exemplos evidentes nesse sentido: as resoluções digitais são muito mais detalhadas que aquelas resultantes de processos foto-químicos tradicionais. Isso para não falar da independência da geração da imagem em relação aos objetos do mundo empírico: “a imagem sintética está livre das limitações tanto da visão humana quanto do olho da câmera. Não existem limites nem de resolução nem de detalhamento. É livre igualmente do efeito de profundidade de campo, essa inevitável consequência das lentes, que colocam tudo em foco. É livre de granulação – camada de ruído criada pelo filme e pela visão humana. Suas cores são saturadas e suas formas seguem uma geometria econômica. Do ponto de vista da visão humana, ela é hiperreal.

Mesmo assim, completamente realista. A imagem sintética é o resultado de uma visão diferente mais aperfeiçoada do que a do olho humano” (p. 202).

Até que ponto imagens sintéticas geradas digitalmente não são meros experimentos ilusionistas? Sem negar a tendência sempre crescente do ilusionismo digital, Manovich apressa-se em lembrar que “imagens sintéticas geradas digitalmente não são representações inferiores da realidade, mas sim representações realistas da realidade diferente” (p. 202).

Questões que vinculam a representação a instâncias do realismo empírico podem ser mais adequadamente avaliadas diante de uma interpretação mais coerente das formas culturais oferecidas pela câmera como realidade. Em vez de realismo, o que a câmera oferece é fotorealismo, nada mais que isso. O critério da realidade diz respeito ao filme e à foto, não ao que é simulado. Evidentemente, uma consideração minimamente conseqüente dessa formulação não pode ignorar que estamos diante de uma forma de controle. Sem negar as implicações políticas que cercam o tema, Manovich não perde de vista seu objeto – a linguagem das novas mídias. Sua discussão sobre controle é direcionada para a interação homem-computador (HCI).

No contexto das interfaces digitais, controle diz respeito também a possibilidades de seleção e manipulação – o que traz de novo a discussão sobre a importância do banco de dados. Aqui, a palavra-chave é transcodificação e o cinema é um exemplo a ser examinado graças à possibilidade de geração de cenas com a ajuda de animação em 3-D. “O computador não distingue entre uma imagem obtida pela lente fotográfica, uma imagem criada por um programa e uma imagem sintetizada em programas gráficos 3-D, uma vez que todos resultam do mesmo material – pixels. Apesar de sua origem, pixels podem ser facilmente alterados, substituídos por outros e assim por diante” (p. 300). O cinema digital resulta, assim, da combinatória de cenas vivas, pintura, imagens processadas, animação 2-D, animação 3-D (p. 300). Constrói-se, portanto, a partir do banco de dados e da transcodificação.

Ainda que a referência à importância dos códigos na linguagem das novas mídias tenha sido apenas esboçada nessa resenha, *The Language of New Media* é um livro comprometido com aquilo que tenho chamado “alfabetização semiótica” – um campo de estudos das linguagens da comunicação mediada onde estão inseridos estudos sobre software. O fato de Manovich nortear suas análises pelo cinema e, a partir dele, sistematizar suas formulações teóricas, deixa-nos livre para uma leitura das formas culturais em semiose. As novas formas podem representar diferentes tipos de desafios, contudo, uma coisa é certa, nada fica imune a redefinição e realinhamento. O desafio é manifestação de semiose, sobretudo porque não permite consolidação de uma linguagem sobre outras. Em suas palavras finais,

Manovich afirma: “a animação desafia o cinema; a montagem espacial desafia a montagem temporal, o banco de dados desafia a narrativa, dispositivos de busca desafiam a enciclopédia e, finalmente, mas não o último, a distribuição online da cultura desafia os formatos tradicionais off-line” (p. 333). Essa é uma possibilidade inusitada de “ver o mundo e o homem de modo renovado, de um modo que não foi possível ao ‘homem da câmera’” (p. 300). Isso não significa que tudo aquilo que gostaríamos de saber sobre as novas mídias não possa ser perguntado a Viertov. Basta que continuemos a ir ao cinema.

IRENE MACHADO é professora do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. Publicou, dentre outros, *Analogia do dissimilar: Bakhtin e o formalismo russo* (São Paulo, 1989) e *O romance e a voz: a prosaica dialógica de Mikhail Bakhtin* (Rio de Janeiro, 1994).
irenemac@uol.com.br