

Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

David Serras Pereira



**Trabalho de Projeto / Mestrado em Cultura
Contemporânea e Novas tecnologias.**

Departamento Ciências da Comunicação

DATA 18.09.2012

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Ciências da Comunicação, variante de Cultura Contemporânea e Novas Tecnologias, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Jorge Martins Rosa, Professor Auxiliar do Departamento de Ciências da Comunicação da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas

[RESUMO]

[Documentary Database “Homem com a Base de Dados de Filmar”]

Entender os novos *media* não é tarefa fácil. Na era da informação e da computação, os media colocam-se em cenários de constantes *updates* – metamorfoses tecnológicas. Estes novos *media* (ex. YouTube, Vimeo, filmes de bases de dados, etc.) não são impermeáveis à mutação. Se somarmos a este ponto de partida a digitalização do mundo em dados e a sua distribuição em rede, compreendemos facilmente que se levantam questões sobre a identidade, narrativa e poder.

Recorrendo a uma medialogia, mediação tecnológica entre arte e computador, procura-se através da ferramenta Korsakow transgredir o K-filme: *experienciar o filme não só como a mera escolha de conteúdos audiovisuais mas também o tipo de interação que se tem com cada conteúdo* (i. e, os conteúdos com características de jornal como o *I, Público*, expresso e outros são apresentados como se fosse o próprio jornal – o jornal é folheado). O objetivo deste trabalho é explorar uma nova arte de ver no império do olhar, uma resistência da resistência de Stéphane Hessel, “*uma insurreição pacífica contra os meios de comunicação em massas que só apresentam uma sociedade de consumo*”. Para isso, o filme que serve de base ao ensaio como um “transmediador” aborda a atual visão da crise económica de Portugal tanto pela saturação dos *media*, como pela crise de identidade e de poder: uma Geração à Rasca.

PALAVRAS-CHAVE: Documentário Base de Dados, cibercultura, novos media

[David Serras Pereira]

[ABSTRACT]

[Documentary Database “Man with a movie database”]

Understanding new media is no easy task. In the age of information and computing, the media put themselves in scenarios of constant updates - technological metamorphosis. These new media (eg YouTube, Vimeo, films databases, etc.) are not impervious to mutation. If we add to this starting point the digital data in the world and its distribution network, we understand easily questions about identity, narrative and power.

Using medialogy, technological mediation between art and computer, and looking up through the tool Korsakow it is expected to transgress K-film: *the film experience not only as a mere choice of audiovisual content but also the kind of interaction you have with each content* (i.e. the contents of newspaper with features such as I, Public, Express and others are presented as if it were your own newspaper - the newspaper is plated). The objective of this study is to explore a new art of seeing the empire look, a resistance of the resistance, like Stéphane Hessel describes a "*peaceful insurrection against the media for the masses who only have a consumer society*". For this, the film serves as basis for testing a "transmediator" likely addresses the current vision of the economic crisis in Portugal by both the media saturation, as the crisis of identity and power: Generation “Rasca” (meaning in Portuguese paltry, bad quality or bad taste).

KEYWORDS: Documentary database, cyberculture, new media

[**David Serras Pereira**]

Always with you, always with me
Mãe.

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto de trabalho de Mestrado só foi possível graças à colaboração e ao contributo, de forma directa ou indirecta, de várias pessoas e instituições, às quais gostaria de exprimir algumas palavras de agradecimento e profundo reconhecimento, em particular:

ao Prof. Doutor Jorge Martins Rosa, pela disponibilidade manifestada para orientar este trabalho, pela preciosa ajuda na definição do objecto de estudo, pela exigência de método e rigor, pela incansável orientação científica, pela revisão crítica do texto, pelos profícuos comentários, esclarecimentos, opiniões e sugestões, pela cedência e indicação de alguma bibliografia relevante para a temática em análise;

Ao Prof Mestre Jorge Carvalho pelos oportunos conselhos, pela acessibilidade, cordialidade e simpatia demonstrada, pela confiança que sempre me concedeu e pelo permanente estímulo que, por vezes, se tornaram decisivos em determinados momentos da elaboração desta tese, pelo interesse evidenciado, incluindo o benéfico acompanhamento ao longo do meu percurso académico ao longo do qual transmitiu pistas de reflexão úteis para eventuais temas a estudar;

à instituição Hemeroteca pela disponibilização de alguma bibliografia pertinente para o tema em causa em especial a Emilia Paula Cardoso , pela ajuda técnica personalizada nas inúmeras pesquisas efectuadas;

ao meu pai, irmãos, avó Helena e Vanda Simões pelo apoio, compreensão inestimável e pelo constante encorajamento para este trabalho.

A todos o meu apreço e a gratidão.

1 OBJETIVOS	7
2 INTRODUÇÃO.....	8
3 DOCUMENTÁRIO BASE DE DADOS	10
Princípios do documentário.....	10
Princípios de interacção no documentário	12
4 O HOMEM COM A BASE DE DADOS DE FILMAR.....	14
5 K-FILME: UMA EXTENSÃO DO CORPO	16
6. MEDIAÇÃO.	18
“Medium is a Mass-age”	20
7 A EXPERIÊNCIA HÍBRIDA.....	21
8 IDENTIDADE	25
A identidade pessoal/narrativa	25
Indexação como motor da transmissão de identidade	28
9 LINGUAGEM.....	30
10 NARRATIVA	32
11 K-FILM: O DISPOSITIVO.....	35
12 REMEDIAÇÃO	38
CONCLUSÃO: O PUNCTUM.....	41
BIBLIOGRAFIA(S).....	43
ANEXO I	45

1 OBJETIVOS

Este trabalho consiste na produção e realização de um K-filme, filme documentário sobre a Manifestação Geração à Rasca de 12 de Março de 2011, intitulado “O Homem com a Base de dados de filmar”. Este filme tem características multimédia e é inspirado na obra “Soft Cinema”, de Manovich, e “Planeta Galata”, de Florian Thalhofer. O projeto foi desenvolvido na plataforma Korsakow, onde se pretende que cada espetador veja uma narrativa diferente do tema manifestação “Geração à Rasca” em função da sua própria existência e permanência no filme. Para isso, a partir de uma base de dados, o espetador interage no filme e constrói a sua própria narrativa do mesmo. O objetivo deste trabalho é sobretudo explorar uma nova arte de ver no império do olhar.

Através de medialogia, mediação tecnológica entre arte e computador, procura-se com a ferramenta Korsakow transgredir o K-filme. Na forma como no conteúdo, o K-filme aborda a atual visão da crise Económica de Portugal e a saturação dos media num cenário de crise de identidade, narrativa e poder: uma Geração à Rasca.

2 INTRODUÇÃO

“Indignai-vos ... criar é resistir e resistir é criar.”- Stephane Hessel

Se Kittler fundava na modernidade os media *Gramofone, Filmes e Máquina de escrever* (Kittler, 1997), Bruce Clarke faz a mediação pós-humana para a *hubris* tecnológica em *Mediando A Mosca: Metamorphosis Posthuman*. Clarke neste livro descreve-nos a metamorfose Pós-humana traçando semelhanças entre a teoria narrativa e sistemas. Este livro é em parte uma continuação do livro anterior de Clarke, *Allegories of Writing: The Subject of Metamorphosis*, onde se lê a ficção da transformação do corpo como alegorias de transformação em narrativas inspiradas por tecnologias da nova escrita (o código do computador). Um dos aspetos mais marcantes *Mediando A Mosca: Metamorphosis Posthuman* de Clarke é que trata da metamorfose não apenas como literária mas também sugere transformações metamórficas. A ambição global teórica de Bruce Clarke é combinar o estudo da "narrativa" (*narratology*) com a teoria de sistemas de comunicação de McLuhan, de modo a chegar a um modelo superior teórico para o estudo de textos literários. Cada um dos quatro primeiros capítulos de *A Metamorfose Posthumana* destaca diferentes aspectos desta fusão oferecendo perspectivas interessantes e desafios quanto à representação e evolução do pós-humano – o Telefone, o Teletransporte, a Máquina de escrever e Ruído como fantasma, matéria do reino informático.

“Noise is the ghost of the material in the realm of the informatic. Technological media operate against a background of noise because their data travel along physical channels,” Kittler writes, “as in blurring in the case of film or the sound of the needle in the case of the gramophone” (p. 45)” (Clarke 2002, pp. 169-191).

Esse ruído é fruto da linguagem dos novos *media* que contém poder cognitivo e que deriva da interação Homem-máquina. Com a saturação atual dos *media* “Medium is a mess-age”, a remediação parece ineficaz para a modernidade líquida: o mundo é de constantes mudanças e entender os *media* passa por entender a transgressão. A

noção de Transmedia permite que a narrativa não esteja num só *médium* (Filme), mas em vários *media* (*trailer, comic books, jogo do filme*). Deste modo, os *media* são como *Media Matrioskas*, faces de uma só narrativa, uma narrativa modal. Korsakow Films (k-films) são filmes “documentary database” com regras que permitem navegar por uma narrativa não-linear. Se o olhar dos irmãos Lumière teve impacto no cinema, a crescente criação de obras com poder cognitivo, como *Soft Cinema – movie database* ou *Planeta Galata, documentary database* (Doc-DB), serão certamente pontos de viragem para a expansão da própria noção de arte e de cultura contemporânea.

Segundo Lev Manovich, criador de *Soft Cinema*, “A hundred years after cinema’s birth, cinematic ways of seeing the world, of structuring time, of narrating a story, of linking one experience to the next, are being extended to become the basic ways in which computer users access and interact with all cultural data” (Manovich, 2001, p. 15). Podemos dizer que a introdução do computador na nossa cultura é fundamental para se entender a metamorfose tecnológica da sociedade. Sem a existência do computador seria difícil de recriar ou prever o tipo de interações possíveis de acontecer no ambiente cibernético (*Hiperlinks*)

O Homem com a Base de Dados de Filmar é uma espécie de “filme-retrato” da sociedade portuguesa em crise. O filme combina uma panóplia de dispositivos (telemóvel, máquina de escrever, caixa de música, rádio, TV, Internet), para que sejamos desafiados a desenhar a identidade e a mudar. A ideia por trás do documentário é sugerir que “the most beautiful art form is all the art forms combined”- Christy Dena (Dena, 2011). Na medida do contemporâneo, o tempo é de “DAREtoPROVOKE” – Sietse Bakker (Baker, 2011) e, por conseguinte, o filme é um ruído, uma resistência que divide o *Documentary database* em três atos: espetador, espeta-ator, sinfonia database. (linear, não linear, jogo).

3 DOCUMENTÁRIO BASE DE DADOS

Numa definição ampla de documentário, podemos dizer que *Documentary Database* é um documentário feito a partir de registos de imagem, som e filme, que são arquivados e indexados numa Base de Dados. O K-filme intitulado *O Homem com uma Base de Dados de Filmar* pretende reproduzir a realidade da manifestação “Geração à Rasca” com recurso a diversos pontos de vista deste acontecimento – uma atualidade.

PRINCIPIOS DO DOCUMENTÁRIO

“Documentary is a clumsy description, but let it stand. The French who first used the term only meant travelogue.” J. Grierson (1932)

Grierson usa a expressão “o tratamento criativo da atualidade” para fazer referência ao material que é filmado ou gravado. O mundo acontece num tempo e lugar e desloca-se na superfície da imagem gravada. Portanto, o que vemos é um conteúdo audiovisual integrado num espaço e tempo, diretamente indexado a um dispositivo, e a quantidade de dados digitais armazenados. Esta realidade não é a “atualidade” de que Grierson fala no seu artigo “First Principles of Documentary”. A “atualidade” significa uma singularidade, uma configuração efémera de material que fora gravado e que nos é testemunhado por um instrumento tecnológico.

Grierson afirma como primeiro princípio que só a ação de sair e observar o que quisermos é já um filme – uma nova forma de arte e crítica. Na sua essência, “We believe that the cinema’s capacity for getting around, for observing and selecting from life itself, can be exploited in a new and vital art form”. É isso que torna um documentário diferente dos filmes que nos habituámos a ver e que movem uma indústria produtora de estrelas de cinema (estúdios de Hollywood): o terem ignorado a possibilidade de filmarem como cenário o real. Os filmes de estúdio eram gravados em décors artificiais, enquanto os documentários “would photograph the living scene and the living story.” No segundo princípio, John Grierson argumenta que ter atores originais (ex. pescador) e a localização certa e real onde o acontecimento ocorreu ou está a acontecer (sítio onde o pescador está a pescar), é mais eficaz do que treinar atores para agirem como um pescador:

“We believe that the original (or native) actor, and the original (or native) scene, are better guides to a screen interpretation of the modern world”. (J. Grierson ,1932).

O poder de interpretar e compreender os acontecimentos como eles são é muito superior ao de um filme de estúdio, isto porque em boa parte representa ou se aproxima da ilusão. Grierson indica no seu livro que os documentários têm *“power of interpretation over more complex and astonishing happenings in the real world than the studio mind can conjure up or the studio mechanician recreate”* (J. Grierson ,1932).

Por conseguinte, existe na génese do documentário a necessidade de gravar o naturalismo das coisas para ganhar esse poder de interpretação e reduzir o espectro de imitação ou realidade falseada.

Estes princípios estão no projeto de trabalho “O Homem como uma Base de Dados de Filmar”. Na sua essência, o material é capturado no sítio onde ocorre, a manifestação, ou capturado através da esfera de distribuição dos *media*: jornais, rádio e TV. Todos os atores sociais neste “palco” são originais e, por isso, tanto o jornalista José Rodrigues dos Santos como os manifestantes que descem a Av. da Liberdade em protesto estão a desempenhar as funções que lhes eram esperadas. Outro facto a considerar por Grierson é a realidade que se está a viver naquele momento. Isto significa que usar sujeitos reais que realmente passaram por esses eventos particulares revela mais sobre uma época vivida. Sobre o dia 12 de Março, João Labrincha, um dos organizadores do protesto, faz um balanço muito positivo da manifestação, apelidando-a de “dia histórico” em que cerca de 400 mil pessoas estiveram nas ruas.

Embora seja polémica a questão de considerar ou não o dia 12 de Março como um dia histórico, o argumento é mais genuíno do que a mesma frase lida por um ator no décor artificial. Segundo Grierson,

“We believe that the materials and the stories thus taken from the raw can be finer than the acted article.” This means that having real subjects who have actually went through those particular events is more resourceful than having those who are pretending to be those people

because things are no longer genuine” (J. Grierson, 1932, pp).

João Labrincha goza por isso do contexto sociopolítico, económico e cultural que marca a presente época do nosso estado-nação: em crise.

O Documentário de Base de Dados ganha assim um carácter epistemológico, na medida em que assistimos ao filme para “conhecer”. O indivíduo experiencia e experimenta o filme. Este K-filme com base no tempo que é o som (MP3), filme (MOV), imagem (PDF) e interatividade (HTML), ganha uma nova relação entre “conhecer” e saber. O espetador ao assistir a este filme não coloca em questão porque é que o filme é assim, fragmentado e interativo. Antes, preocupa-se com questões como “como é que se viaja no filme”. A possibilidade de ele navegar pelos conteúdos é o que nos traz de uma mera reprodução da realidade (filme) para uma atualidade da realidade (filme interativo).

PRINCIPIOS DE INTERACÇÃO NO DOCUMENTÁRIO

“Eu sou o cinema-olho, eu sou o olho mecânico, eu sou a máquina que mostra o mundo como só ela pode ver. Doravante serei libertado da imobilidade humana. Eu estou em movimento perpétuo, aproximo-me das coisas, afasto-me, deslizo por sobre elas, nelas penetro...”
manifesto dos Kinoks [cinema-olho], VERTOV (1923)

Na obra *Man with a Movie Camera*, Vertov organiza um trabalho coerente sem a ajuda de um script: o homem com uma câmara de filmar estabelece a montagem como uma metodologia, um algoritmo para a descodificação da vida tal como ela é. O que interessa são os factos e não propriamente a arquitetura narrativa. O Documentário de base de dados enquadra-se nesta visão do documentário experimental de Vertov: não precisa de intertítulos, de guião ou de uma sala de cinema para acontecer e ser compreendido. Numa outra obra, *Kino Pravda* (também conhecido como kino-eye), Vertov estabelece uma ligação direta entre o olho da câmara e o evento filmado. Dziga Vertov evoca a possibilidade de utilizar o meio audiovisual como um “saber” de uma máquina capaz de transportar os espetadores para o meio do acontecimento. O filme é um conjunto de fragmentos da realidade que

seguem uma linha de montagem parecida com um “pisar de olhos”. Este efeito de piscar, semelhante ao zapping da TV, conduz os espetadores para a tomada de consciência da sensação de viajar pelo real. Embora em estado embrionário o documentário de Vertov remete o nosso olhar para a concretização duma certa interatividade: o espetador reage ao filme interagindo o seu olhar com a tela a fim de absorver o conteúdo e, mediante a sua participação criativa ao assistir, entendê-lo. O espetador “monta” o sentido da história com o seu olhar.

O *Homem com um Base de Dados de Filmar* é um filme onde vigora este tipo de características interativas. Tal como o kino-pradva, o k-filme é um caleidoscópio de conteúdos, dados, sobre a realidade. Ao assistirmos à manifestação, interagimos o olhar para conhecer outras perspetivas: manifestantes, jornalistas, políticos, etc. É no entanto a capacidade de programação que leva o espetador a acompanhar os protestos desde o hino da “Geração à Rasca”, cantado pelo grupo Deolinda, até às consequências da manifestação (ex. o nascimento do Movimento 12 de Março ou a demissão do Primeiro-Ministro José Sócrates¹). Ao navegar por este universo de conteúdos, o espetador está a assistir ao protesto mas também a participar na construção de uma história – ele torna-se num manifestante silencioso cujo protesto é procurar sentido no filme. O espetador ao assumir esta tarefa não funciona como um editor de fragmentos. Em vez disso, ele ignora o que não quer escolhendo o conteúdo que quer seguir.

O K-filme é um filme que se aproxima dos pontos de vista de Grierson e Vertov. Por um lado, o facto de ter atores originais, décors reais dos acontecimentos, contribui para um princípio documentarista. Por outro lado, é também esse dispositivo *kinético* de fragmentos sobre o protesto e um raciocínio interativo, que transformam o olhar do que foi filmado numa atualidade. O K-filme não é só um filme documentário. É um documentário de Base de Dados que vive da condição de filme, mas também de dispositivo programável: *o espetador não é mais um Homem com a base de dados, mas sim um Homem com uma base de dados de filmar.*

—

¹ Conforme a consulta do artigo que se encontra disponível na internet sobre o tema “Geração à Rasca”
Fonte: wikipedia: <http://pt.wikipedia.org/>

4 O HOMEM COM A BASE DE DADOS DE FILMAR

Neste processo em que tudo se torna informação, Korsakow é um dispositivo programado “easy-to use” para criação e visualização de Documentary database, os chamados K-filmes, e que publicam a informação (som, texto, clips). A aplicação Korsakow de Florian Thalhofer deixa para o *Media Artist* dois papéis:

- “The master of the story”: o autor pré-determina a experiência do espectador;
- “The medium of the story”: autor prepara o material de conteúdo digital e cria as regras do filme sem pensar no resultado criado no espectador.

A existência deste tipo de *medium*, no conjunto social, depende da nossa conexão a uma base de dados, mais concretamente a uma rede, e também a de inúmeras redes conectadas entre si. A predominância destas redes, rede de relações informáticas, coloca em risco categorias e conceitos tradicionais de propriedade, de individualismo e de relações de poder.

“O Homem com a Base de Dados de Filmar” põe em evidência ao espectador a lógica dos *media*: o filme gravado em 2011 *media*, remedia e transmedia a informação – o retrato da sociedade portuguesa na manifestação “Geração à Rasca”. Dito de outra forma, o K-filme *media* na medida em que funciona como uma extensão do outro *media* (i.e SIC, RTP, *Expresso*, TSF), remedia uma vez que articula os conteúdos no ecrã e por conseguinte assume papel de transmediador uma vez que incorpora os diversos universos mediáticos registados da Manifestação num só filme interativo.

No primeiro filme a que assistimos, o sujeito é um mero espectador. O conteúdo referencia o início do movimento que levou à manifestação de 12 de Março de 2011. O *medium* aqui é mecânico no sentido em que não interage, a menos que o homem escolha primeiro outro filme da base de dados. Ao optar por um conteúdo o espectador torna-se um protagonista do Documentário. Altera a linguagem do filme e participa na experiência da manifestação “Geração à Rasca”.

Neste episódio, o filme transforma-se numa espécie de microfilmes para macrocausas, onde os *media* passam de “um-para-muitos” para “muitos-para-muitos”. O Homem da câmara de filmar (master of the story) transforma-se num Homem com a base de dados de filmar (medium of the story) e o espectador num utilizador ativo.

Numa terceira fase, como resultado da programação, os conteúdos mediáticos adquirem uma nova dimensão: o espetador contempla em “tempo real” o que selecionou derivado da sua escolha de *médium* (MP3, MOV e PDF). Um exemplo seria o consultar, no *Documentary database*, os recortes de jornal. Aqui verificamos que o jogador/espetador adquire no seu olhar as ações normais de quem lê o jornal: as páginas viram-se como se o *médium* estivesse diante de nós. O mesmo acontece quando se consulta a rádio TSF ou os álbuns de fotografia. Uma realidade aumentada que entrega assim uma nova visão do mundo, novos significados na arte de ver. Uma transmediação que procura dar ao Homem uma identidade múltipla de si.

5 K-FILME: UMA EXTENSÃO DO CORPO

“In a culture like ours, long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control, it is sometimes a bit of shock to be reminded that, in operational and practical fact, the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium – that is, of any extension of ourselves – result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology”
McLuhan (1964)

As máquinas são mediadoras de uma natureza destinada a tornar o corpo orgânico. Na entrevista de McLuhan à *Playboy*, este define os *media* como: *“any technology that ... creates extensions of the human body and senses”*. Para McLuhan, a roupa era uma extensão da pele, a roda uma extensão do pé, o livro uma extensão do olho. O próprio corpo é apenas um meio e é na especificidade dos meios tecnológicos que encontramos a transformação do nosso olhar.

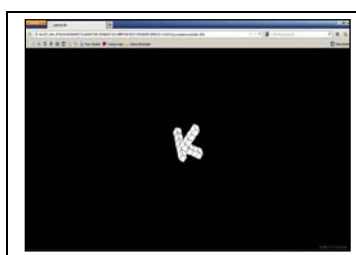


Fig 1

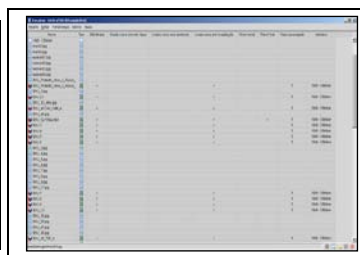


Fig 2

Ao olharmos para o K-filme, entendemos que se trata de um *Documentary Database* (doc-db). Um filme que incorpora uma base de dados de diversos registos *media* e que desse modo funciona como uma extensão à nossa memória e, nesse sentido, assumindo papel de arquivo (fig. 1 e 2). Contudo, a forma como este filme apresenta os dados é o que determina a sua função artística: ao assistir ao filme, o

espetador depara-se com um mosaico de filmes, come se este fosse um *layout* construído para navegar entre conteúdos interativos. (fig. 3)



Fig 3

Esta tecnologia interfere com o indivíduo na medida em que conduz a uma conversão do sujeito em dados. O espetador caminha agora por uma “Electronic Superhighway” de Nam June Paik ², onde a base de dados aparece como fonte de arquivo mas também como um mundo de conexão de dados em que podemos viajar (fig 4).



Fig 4

—

² ver cap. 10 Identidade.

Pouco a pouco, o espetador ganha a sensação de visitar uma “aldeia global” de conteúdos sobre a manifestação.

McLuhan acreditava que o facto de estas extensões tecnológicas permitirem navegar por uma base de dados ter o efeito de amplificação:

“Because all media, from the phonetic alphabet to the computer, are extensions of man that cause deep and lasting changes in him and transform his environment.”
(McLuhan 1964).

No entanto, é essa possibilidade de existir comunicação interativa entre a base de dados e o Homem que leva o Homem a usar a tecnologia não só como extensão do corpo (Base de dados), mas como expansão do ser no mundo virtual (Eu a Navegar/Filmar por uma Base de Dados). Nam June Paik indica-nos em *“Media Planning for the Postindustrial Society”* a ideia de um medium expandido para abordar as tecnologias interativas entre Homem-máquina.

“Video-telephones, fax machines, interactive two-way television (for shopping, bibliographies, opinion polls, health care, bio-communication, data transfer from office to office) and many other variations of this kind of technology are going to turn the television set into an “expanded-media”-.”(Paik, 1974).

Trata-se, portanto, de uma perspetiva onde os *media* se podem expandir sob condições elétricas e na base da comunicação de fluxos simultâneos de informações. O espaço e tempo deixam de ter significado e são substituídos pela noção de onnipresente: tudo em todo o lado.

6. MEDIAÇÃO.

A Galáxia de Gutenberg vai pelo menos tentar alcançar aquela “única coisa que não sabemos”. Mas mesmo que o faça, poderá muito bem deixar evidente que existem outras mais! McLuhan (1987)

A mediação ocorre sempre num contexto social, o qual condiciona e é condicionado pelos próprios meios. O meio é aquilo que permite estabelecer uma comunicação e a quem se atribui a função de mediação. McLuhan dá-nos o retrato de toda a época usando como ponto de partida a emergência da escrita e da tipografia para reconfiguração da Galáxia Gutenberg face aos novos meios de comunicação. Ao colocarmo-nos dentro da galáxia, como quem lê um livro, compreendemos que a tipografia não é apenas tecnologia, mas sim um recurso natural ou um produto, como uma caneta ou um rádio que modela as relações do indivíduo. O que está escrito no livro, a palavra impressa, transforma o diálogo: a comunicação de ideias é feita pelo comércio de informações que são empacotadas em livros.

McLuhan considera a palavra impressa como “a primeira máquina de ensinar”, aquela que detém a posse do saber e de um olhar. O facto de a tecnologia tipográfica ter mobilidade e portabilidade tal e qual uma mercadoria deu à linguagem dos *media* uma distorção que se pode definir como um bem comerciável ou, segundo Shakespeare, uma *Commodity* (*interest, profit*).

*“Commodity, the bias of the world,
The world, who of itself is peised well,
Made to run even upon even ground,
Till this advantage, this vile-drawing bias,
This sway of motion, this Commodity,
Makes it take head from all indifferency,
From all direction, purpose, course, intent:
And this same bias, this Commodity,”*

W. Shakespeare King John

No século XX, com o advento de meios de comunicação como rádio, cinema, TV, McLuhan, propõe-nos a definição de uma nova galáxia – a Galáxia de Marconi. Nesta galáxia os meios de comunicação de massa influenciam de forma marcante o

homem contemporâneo. Anulam as distâncias entre as comunicações e transformam a sociedade numa “aldeia global”, globalizando as informações, a economia, o comércio, a arte. Perante Marshall McLuhan, podíamos dizer que passámos de “Medium is a mass-age” para “Medium is a Mess-age”. Este conflito entre duas culturas (Gutenberg, Marconi) provoca uma crise de poder, de narrativa e de identidade.

Em “O Homem com a Base de Dados de Filmar”, tanto encontramos essa estrutura do livro da “Galáxia de Gutenberg” como encontramos este conceito de “aldeia global”, explorado por Marshall McLuhan, e que detém a ideia de uma cultura-mosaico, multifacetada, dispersa, onde a informação surge de forma desconexa e paradoxal. No K-filme o filme ocorre de forma fragmentária e recorre ao sistema não linear de comunicação onde o leitor (espetador) salta de um filme para outro como se estivesse a viajar pelo mundo da Manifestação.

“MEDIUM IS A MASS-AGE”

A massificação dos *media* é feita pela via eletrónica. Primeiro a rádio, que inaugura a comunicação em direto, depois o cinema pela via do entretenimento, e a televisão, que instala o consumo da informação. Mas com o aparecimento do computador a produção em massa tornou-se uma experiência inteligível, na medida em que as inovações da automação (a programação, a hiperligação) levaram ao fim do método fechado e limitado (processo mecânico ou analógico dos *media*) para um campo aberto, uma rede (a internet). Por conseguinte os *media* tornam-se essa “Mass-age” uma Galáxia Marconi onde a sociedade vive rodeada de informação: a nossa vida privada e pública tornam-se informação e deslocada em rede (Internet) com velocidades de grande amplitude.

Apesar de nos afastarmos da Galáxia de Gutenberg, estamos integrados nela: continuamos a utilizar a escrita tipográfica sem ser interativa, mas teremos alternativas para usarmos outro tipo de escrita, como o hipertexto.

“A revolução da tecnologia da informação e a reestruturação do capitalismo introduziram uma nova

forma de sociedade, a sociedade em rede” Manuel Castells (2002, p. 17)

Com a Internet, a dependência generalizada do consumo de produção de informação combina a massificação, o direto e o entretenimento. Numa sociedade em rede, substituímos o analógico pelo digital e, através dos aparelhos, dispositivos que nos moldam, assistimos à conversão do mundo real em virtual: um mundo feito de bases de dados onde é visível a era de informação e o seu universo criado de bytes, dados e metadados. Na base da argumentação de Castells, está a transformação do capitalismo e a revolução tecnológica. Castells foca as formas de construção de identidade e o desenvolvimento dos movimentos sociais em paralelo ao que ele denomina como a destruição das fronteiras do Estado-nação e a reestruturação das formas e relações de poder, no âmbito da Sociedade de Informação:

“a globalização induzida pela tecnologia, o poder da identidade (em termos sexuais, religiosos, nacionais, étnicos, territoriais e sociobiológicos) e as instituições do Estado”. (Castells, 2002, p. 18).

No Documentário de base de Dados, o Homem, enquanto base de dados, é um homem fragmentado de Gutenberg. Mas a proximidade de diálogo com o *médium*, através de uma interface cultural, eleva-o à condição de homem integral de Marconi.

O Espetador recria esse mundo (ex. filme Matrix 1999) e passa a ter um duplo de si próprio, uma espécie de identidade feita de dados que nos segue a toda e qualquer interação. Enquanto vê o filme, toda a informação é apresentada no ecrã: ele assiste ao filme e mergulha num oceano de referências de hipertexto, intertítulos, legendas.

7 A EXPERIÊNCIA HÍBRIDA

“The visible world is no longer a reality and the unseen world is no longer a dream.” – W. B. Yeats

No início da Introdução de “Understanding Media”, McLuhan cita Yeats para fazer a análise entre o nosso tempo e a época que o precedeu, introduzindo conceitos de

“explosão” e “implosão”. Após séculos de explosão, provocada pelos meios mecânicos, a sociedade está a implodir, por efeito da tecnologia elétrica.



Fig 5



Fig 6

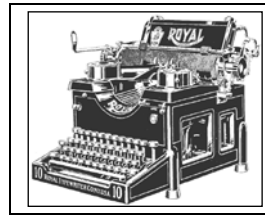


Fig 7

Podemos encontrar referência a isto se considerarmos própria a evolução tecnológica dos dispositivos gramofone, máquina de filmar e máquina de escrever do início do século XX com um iPhone do século XXI (fig. 5,6,7 e 8).



Fig 8

Friedrich Kittler analisa as três tecnologias que vingam na modernidade de Walter Benjamin e que questionam a obra de arte na época da sua possibilidade de reprodução técnica. Através de *Gramophone, Film, Typewriter* de Kittler, entendemos melhor o panorama cultural do século XX, o recurso a estas tecnologias para a captura do real e um início, um caminho de diferenciação: *“On the one hand, we have two technological media that, for the first time, fix unwritable data flows, on the other, there is an ‘intermediate’ thing, between a tool and a machine”*(Kittler, 1997, p 14) Kittler chama-lhe de “so called man”:

“once the technological differentiation of optics, acoustics and writing exploded Gutenberg's writing monopoly, the fabrication of so-called Man became possible. His essence escapes into apparatuses. Machines take over functions of the central nervous system, and no longer, as in times past, merely those of the muscles”(Kittler, 1997, p 16).

O K-filme é esta interface, *“coisa intermédia entre a ferramenta e a máquina”* de Kittler, um caderno onde vamos escrevendo e que executa ações por si mesmo de forma finita ou infinita se assim for programada.

Ora essa possibilidade da reprodução técnica não depende só da indexação e do número de conteúdos disponíveis na base de dados. Este tipo de filmes precisa de uma linguagem e narrativa para fazerem sentido, já que a possibilidade de “ser tudo a mesmo tempo”, ou seja, ver todos os conteúdos em simultâneo, é como despertar para uma percepção fragmentada, descontínua e irrefletida – um declínio na experiência.

No texto “Experiência e pobreza”, Benjamin coloca-nos no cenário de guerra onde as máquinas são concebidas para destruir. Armas, tanques, aviões de combate levam a questionar a experiência num quadro de destruição dos valores da ética. A sociedade é estruturada em função da técnica, onde a experiência na modernidade é uma experiência diminuída. O filósofo alemão considera:

“Uma nova forma de miséria surgiu com esse monstruoso desenvolvimento da técnica, sobrepondo-se ao homem”
(Benjamin, 1987, p 116).

Os combatentes da guerra regressaram silenciosos ou pobres em experiências comunicáveis. As formas de experiência que eram comunitárias, gestos, sentimentos, ações (rito), eram alternativas não entendidas agora pela sociedade. Benjamin explica que essa “pobreza de experiência” é uma nova “barbárie”:

“Pobreza de experiência: não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências. Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência, aspiram a um mundo em que possam ostentar tão pura e tão claramente sua pobreza externa e interna, que algo de decente possa resultar disso” (Benjamin, 1987, p 114)

. A experiência já não é de boca em boca e sim transmitida pela técnica: os combatentes deixaram de falar para a técnica (livros, jornais, rádio) para falar sobre eles. No Documentário “O Homem com a Base de Dados de Filmar”, os depoimentos

de todos os intervenientes são registos de experiências. O declínio verifica-se pela arte de narrar do espetador: a possibilidade de escolher o percurso dessas mesmas experiências.

Trata-se por isso de uma consequência ou característica da modernidade, onde se junta a decadência da arte de narrar, de partilhar experiências. A solução para a miséria da experiência passa por um novo e positivo conceito de barbárie. E compreender uma nova barbárie significa que os homens:

“Nem sempre eles são ignorantes ou inexperientes. Muitas vezes, podemos afirmar o oposto: eles “devoraram” tudo, a “cultura” e os “homens”, e ficaram saciados e exaustos.” (Benjamin, 1987, p 116).

Benjamin propõe-nos uma galvanização em vez de uma renovação e recorre ao quadro de “James Ensor e as máscaras” (1899) para refletir:

“a pobreza de experiências é apenas uma parte da grande pobreza que recebeu novamente um rosto, nítido e preciso como o do mendigo medieval” (Benjamin, 1987, p 115).

Esse novo rosto surge na modernidade com a aparência de Rato Mickey ou qualquer outro tipo de simulacros. E com isso a experiência ganhou outra amplitude nas sociedades modernas: as pessoas vivem ao seu jeito, individualizadas e enquadradas na sociedade, ao mesmo tempo que estão virtualmente conectadas com o seu mundo na Internet.

O conceito de Walter Benjamin de experiência (*Erfahrung*) pressupõe oposição ao conceito de vivência (*Erlebnis*). O termo *Erlebnis*, de origem alemã, significa estar em vida quando qualquer coisa acontece, ou seja, uma presença viva e testemunho a um evento. A *Erlebnis* tem um estar presente e um devir que se produz (ex Maria Callas a cantar opera) enquanto *Erfahrung* (ex. ouvir através do iPhone a opera de Maria Callas num jardim). Mas a “*Erlebnis*” dos K-filmes, filmes em rede, essa experiência é simultânea e interativa. Durante o percurso do filme, o espetador

escolhe conteúdos de utilizadores que participaram na manifestação – e ao escolher, ele joga o jogo. O resultado desse jogo é um filme editado em “tempo real”.

Dito de outra forma, o percurso em si não é vivido pelo Homem: é apenas experienciado através de um Graphical User Interface (GUI). Esse GUI é um constante “tornar-se” do evento – um devir do viver vivido.

Tal como Soft Cinema de Manovich, a experiência aqui é construída de forma híbrida. É uma mistura entre o homem que experiencia uma máquina e uma identidade narrativa que nasce do outro lado do *screen*. O objeto jogado passa por ser o próprio espetador, elevando a sua identidade a novos paradigmas.

8 IDENTIDADE

A tecnologia, neste recente aparelho de informação, tornou-se tão íntima da produção de identidade que já não consegue separar-se do sujeito Homem. O sujeito torna-se, também ele aqui, um *cyborg*. Neste novo cenário, o Homem é entendido como um ser em continuidade com os animais e máquinas. O *cyborg* é a figura híbrida de animal e máquina, habitante da realidade e ficção, que define as questões do Homem e suas novas experiências com o mundo.

Anteriormente, se Kittler fundava na modernidade a troika *media* “gramofone, filmes e máquina de escrever” e Bruce Clarke nos demonstra um novo paradigma de ambiente tecnológico para a mediação pós-humana (o Telefone, o Teletransporte, a Máquina de escrever e o Ruído como fantasma) então colocamos a questão do que será da identidade do individuo se uma vez que interage com a máquina também ele é feito de “ruídos”.

A IDENTIDADE PESSOAL/NARRATIVA

Mas é efectivamente sobre a pergunta QUEM? que reaparece a impulsão. Questão que se divide em duas perguntas gémeas: de quem falamos quando se designa sobre o modo referencial a pessoa como distinta das coisas? E quem fala designando-se a si-mesmo como locutor (Soi-même comme un autre. Paris: Seuil, 1990. RICOEUR, 1990, p. 28)

Segundo Ricoeur, dizer a identidade de um indivíduo é dizer quem é o agente, o autor da ação. Responder à pergunta “QUEM?” é naturalmente narrar a história de uma vida. No momento em que perguntamos por esse agente, perguntamos por “*quem fez isto e não o quê fez isto ou aquilo*” (RICOEUR, 1988, p. 297). Assim consideramos que “a ação é de posse daquele que a pratica”, e que a ação pertence ao seu agente. Dito de outra forma, é a partir da história narrada dessa vida que perfilamos o “QUEM?” da ação. No K-filme, quando observamos a navegação do espetador pelas fotos, vídeos, , etc, construímos esse QUEM?. Mas será que somos a mesma pessoa durante a vida, na real e na virtual ?

Por um lado, sim. A modernidade pós-Humana em que vivemos tornou essa distinção cada vez mais reduzida.

“How is it possible in the late twentieth century to believe, or at least claim to believe, that computer codes are alive- and not only alive but natural? The question is difficult to answer directly, for it involves assumptions that are not explicitly articulated.”- Hayles (1999, pp224)

Através de Katherine Hayles em “How we became post-human”, entendemos melhor esta “plasticidade” como um Aparelho de Tecnologia de Informação (ATI). O K-filme é mais uma referência de que somos pós-humanos pois estamos perante um interface com uma tecnologia que não é passiva. É como um caderno onde vamos escrevendo, mas com a diferença de que pode executar ações por si mesmo de forma finita ou infinita. Participamos numa tecnologia que tem um “cognizer” activo.

In the process, our assumptions about behavior, in particular our thinking of it as independent action undertaken by purposive agents, are transported into the narrative. Further encoding takes place in the plot. Narrative tells a story, and intrinsic to story is chronology, intention, and causality. - Hayles (1999, pp224)

Portanto, aquilo que é cognitivo, de aquisição de conhecimento, já não está só no homem mas distribui-se também pelas máquinas e em rede através de um info-sujeito. A identidade aqui é um híbrido.

Por outro lado, não. Ricoeur faz-nos a distinção entre:

- *Idem* - identidade no sentido de igual, o mesmo, a qual é nomeada de mesmidade;
- *Ipse* - identidade no sentido de mutável, variável, chamada ipseidade.

Contudo, as duas cruzam-se, precisamente, quanto ao modo de permanência no tempo. A *ipse* não se define pela determinação de qualquer coisa, mas sim por uma forma de permanência no tempo e que responda à questão QUEM sou eu? – sendo este quem a identidade narrativa do perfil do espetador que navega pela base de dados da manifestação de 12 de Março, uma alteridade. O perfil criado no K-filme, este si-mesmo virtualmente representado como da identidade própria, só é pensável como alteridade. Significa dizer que a identidade e a diferença constituem-se aqui como uma dupla inseparável.

A resposta para a distinção reside no modo como se concebe a noção de ipseidade, ou seja, a forma como nos identificamos no K-Filme *O Homem com a Base de Dados de Filmar*.

Portanto, com o computador, a Tecnologia da Informação consegue adquirir novas configurações a partir da interação com o homem. A Info-subjectividade e suas linguagens sugerem uma nova expressão para a arte, inserindo um novo contexto de obras abertas: uma reconstrução cibernética onde o limite da criação é estabelecido num diálogo prévio entre a máquina e o homem. Isto é, entre a própria programação e quem o construiu, conduzindo o criador e o objecto criado a uma relação onde os papéis parecem inverter-se: a máquina assume algum protagonismo de criação. Um ruído onde esse ruído é fruto da linguagem dos novos *media* a que Katherine Hayles se refere como poder cognitivo – *cyborgs*.

Central to the construction of the cyborg are informational pathways connecting the organic body to its prosthetic extensions. This presumes a conception of

information as a (disembodied) entity that can flow between carbon-based organic components and silicon-based electronic components to make protein and silicon operate as a Single system. When information loses its body, equating humans and computers is especially easy, for the materiality in which the thinking mind is instantiated appears incidental to its essential nature. - Hayles (1999, pp224)

Estes *cyborgs*, o mesmo “so called man” de Kittler são os aparelhos de tecnologia de Informação (ATI) do pós-humano de Katherine Hayles. No Pós-Humano as pessoas encontram ATI’s onde os mundos são reconstruídos como informação. Isto propõe uma questão da nossa relação com o que não é humano – começa a atingir uma relação constitutiva com o maquínico mas, mais do que isso – com o não-vivente e o não-humano.

INDEXAÇÃO COMO MOTOR DA TRANSMISSÃO DE IDENTIDADE

“O meu cérebro morrerá, não estas notas escritas a tinta num papel que durará mais que eu”, “o homem é um ser de mediação técnica. O homem envolve-se como mundo da vida concebendo ambientes artificiais. Concebe uma cultura que se baseia numa mediação técnica. Concebe a técnica e esta concebe-o a ele. A história das suas concepções é também a história da revelação progressiva do humano a si. Concebe a escrita e é concebido nele um certo tipo de racionalidade” - Régis Debray (1991 p75)

Debray propõe um estudo pragmático do pensamento e suas relações com as técnicas de transmissão. Uma abordagem que dará origem ao método e indexação mediológica, de forma a analisar, caso a caso, como atos e sentidos são estabelecidos a partir de práticas que envolvem atividades simbólicas de um grupo humano. Em suma, como determinadas formas simbólicas se tornaram forças materiais.

A produção em massa dos conteúdos sobre a manifestação “Geração à Rasca” torna-se uma experiência impraticável se considerarmos o método fechado e limitado do que é mecânico (K7’s, Vídeo, Cinema, TV analógica). É preciso compreender como age aqui o “poder das palavras” e a “eficácia simbólica”, pois não se trata só de comunicar mas também de como se transmite o conteúdo. A transmissão passa pela indexação e programação dos conteúdos da manifestação. E é por isso necessário ir mais longe do que escrever um guião para documentário. A construção da obra requer também a elaboração de um plano mediológico. Esse método viável passa por entender a obra como um campo aberto.

“Technology exists; it is only waiting to be pressed into service, and it would cost very much less than ferrying kids around by bus. Video-telephones, fax machines, interactive two-way television (for shopping, bibliographies, opinion polls, health care, bio-communication, data transfer from office to office) and many other variations of this kind of technology are going to turn the television set into an “expanded-media”- Paik (1974)

Em 1974, Nam June Paik usou o termo “Super Highway” aplicado às telecomunicações quase vinte anos antes da comercialização da Internet, e que deu origem à opinião pública de ser autor da frase “Information Superhighway”. Na sua proposta “Media Planning for the Postindustrial Society – *The 21st Century is now only 26 years away*” dirigida à Fundação Rockefeller, Paik usa uma frase diferente embora com o mesmo sentido “Electronic Super Highways”. Esta expressão capta a natureza do nosso mundo interconectado e as enormes implicações que teve na nossa forma de interagir e pensar:

“The building of new electronic super highways will become an even huger enterprise. Assuming we connect New York with Los Angeles by means of an electronic telecommunication network that operates in strong transmission ranges, as well as with continental satellites,

wave guides, bundled coaxial cable, and later also via laser beam fiber optics: the expenditure would be about the same as for a Moon landing, except that the benefits in term of by-products would be greater.”(Paik, 1974)

O K-filme é uma experiência da nova era eletrónica onde a linha de montagem dos *media*:

- *cyborg* que soma as tecnologias anteriores,
- Perde a sua constituinte mecânica para padrões de informação (dados) sincronizados por um computador.
- Um info-sujeito que transmedia a informação transmitindo os conteúdos que indexou

9 LINGUAGEM

“The identity of media has changed even more dramatically than computer...” Manovich (2001)

Se com as GUI (graphical user interface) o espaço físico migrou para os ecrãs de computador, hoje as convenções das GUI estão a migrar de volta à nossa realidade física, afirma Manovich. A primeira forma é a base de dados, usada para armazenar qualquer informação (dados e metadados). A segunda é um espaço virtual 3D, interativo, usado em jogos, na realidade virtual, na animação e nos user-interfaces homem-computador.

Logo, a forma como acedemos à informação, essa “comunicação com design”, seja o acesso aos dados de um PC (trabalho) ou de soft cinema (entretenimento) tornou-se também em si uma experiência, uma forma cultural na lógica de cultura computacional. Encontramos isto regularmente nas páginas de Internet, que nos fornece interfaces para aceder à informação. Se pesquisarmos na página do YouTube por “Lisboa”, em vez de avaliar a imagem pelo que é percetivo, ou seja uma cidade, as imagens adquirem o seu valor pela ligação (*link*) com outras numa base de dados, emergindo portanto um interface com uma panóplia de conteúdos vídeo sobre o tema

“Lisboa”, mas também outros relativos a publicidade, assistência técnica em Lisboa, etc. Com o K-filme, essa experiência cultural começa no momento em que se clica no poster interativo do filme “O Homem com a Base de Dados de Filmar” e se navega pelos conteúdos.

Segundo Lev Manovich, os novos *media* surgem na convergência entre as tecnologias *media* já existentes e o aparecimento do computador, teorizando cinco princípios para os novos *media*: Representação numérica, Modularidade, Automação, Variabilidade e Transcodificação.

Lev Manovich indica que nem todos os objetos dos novos *media* obedecem a todos estes princípios, concluindo, no seu livro *The Language of New Media* uma nova dimensão que a tecnologia informática veio trazer à divulgação, produção, distribuição, percepção e receção.

Neste K-Filme, encontramos as seguintes características em torno dos princípios que Manovich teoriza:

- Uma montagem algorítmica como princípio da representação numérica: conjugação do conteúdo das imagens (localização no diegético) com os seus aspetos formais (cor dominante, linha de orientação, contraste, movimentos de câmara, etc.). A montagem do filme resulta de uma pré-programação com uma interação do espetador pelo manuseamento do rato
- Macrocinema como princípio da modularidade: trata-se do princípio do splitscreen. Aqui a narrativa é como no filme *Inception*: a viagem do herói que passa por uma série de espaços sem linearidade nem ligação e de efeitos especiais que quebram o tempo. Manovich diz que o design do espaço funciona como uma metáfora dos principais temas da cultura dos computadores: interatividade, falta de hierarquia e modularidade (Manovich, 2001).
- Arquivo narrativo como princípio da automação: a narrativa é gerada pelo arquivo. Semelhante à prática de trabalho dos video jockeys (VJs) nas discotecas, que misturam imagens armazenadas em bases de dados, chegando mesmo alguns a contar histórias de uma história. Nos conteúdos de “O Homem com uma Base de Dados de Filmar”, o utilizador tem acesso aleatório a

diferentes objetos multimédia: escolhe um filme e a máquina seleciona aleatoriamente os conteúdos. A forma de narração do filme é temporal e autoral porque o autor organizou a informação a priori. Enquanto interface de arquivo, a narração é espacial e interativa, ou semi-autoral. “O Homem com uma Base de Dados de Filmar” é um filme de arquivo (*database film*).

- Cinema Multimédia como princípio da variabilidade: trata-se do resultado da mistura de *motion graphics*, fotografia e animação 2D e 3D.
- A Transmediação como princípio da transcodificação. Os computadores transformam os conteúdos *médium* em informação digital, e por isso os novos *media* consistem em dois aspectos distintos: aspecto cultural que diz respeito ao conhecimento e elementos culturais; e o do computador que é constituído de funções e propriedades matemáticas. Estes aspectos são interdependentes, influenciando-se uma na outra contribuindo para o avanço de cada uma, formando uma nova sociedade digital e dos novos media – um transmediador.

10 NARRATIVA

“Digital isn’t really new, but its possibilities are just beginning. Right now digital is still linear, with a beginning, a middle and an end. The possibilities beyond linear form have yet to be explored.” DBOX, Jan Sebening (1999)

Na entrevista “Documentary in the Age of Digital Reproduction”, Jan Sebening responde quanto ao futuro dos *media* digitais: “One change we’re seeing are highly manipulated documentaries that use aftereffects, filters, and effects like the multi-screen images in our film. These effects will give documentary film a big push because they’re visually very attractive, although at some point, people will be overfed and not want any more effects”(Jan Sebening,1999). Desde os anos 90 que o cinema documentário tem evoluído. Isto coincidiu com o “boom” da Internet e o desenvolvimento das capacidades do computador o que permitiu a evolução de mercado analógico de cassetes Beta e VHS (Video Home System) para o digital (Laser disc, CDi’s, DVD’s, CD-ROM). Como consequência da evolução para o digital, surgem as

possibilidades de menus interativos e de conteúdos extras (i.e. “Behind the scenes” – bastidores de como o filme foi feito) melhorando a própria dinâmica de experimentação do género filme documentário. A narrativa de um filme VHS já não é a mesma que a de um dvd pois está repartida entre linear (filme) e não-linear (conteúdos extra).

No K-filme o espetador assiste primeiro a um videoclip onde o *zapping* e o *jump cut* são mediadores dos diferentes tipos de *médium* (Telemóvel, TV, Youtube, Facebook) e que corresponde ao período antes da manifestação. Na segunda parte, o espetador é convidado a interagir com o K-filme para ver conteúdos adicionais (desde vídeos de utilizadores que estiveram no evento para uma sinfonia database) e joga uma experiência em tempo real.

O filme é construído com sentido apesar da narrativa ser não-linear. Isto acontece porque existe uma estética que une todos os conteúdos: a ideia de um transmediador.

Esse transmediador é uma espécie de narrativa modal se compararmos o termo Modal à Musica Modal (ex: Miles Davis). Em 1957 Miles gravou, improvisando perante as imagens que passavam no ecrã, a banda sonora do filme *Fim de Semana no Ascensor* de Louis Malle, obra que contém antecipações de uma nova viragem da música para a modalidade. Este conceito, derivado da antiga música grega e eclesiástica medieval, improvisa-se em torno das escalas e não dos acordes o que dá liberdade na construção melódica e maior linearidade. Em 1959, entre Março e Abril, Miles Davis grava o álbum *Kind of Blue*. Nesta obra, ele improvisa, usa os modos contidos numa escala musical como pontes de passagem para outras escalas, o que permitiu assim percorrer todas as notas do instrumento – música modal. Dito de outra forma, é como se estivéssemos a tocar num piano, conseguíssemos percorrer todas as teclas e soasse sempre bem interpretado. Se tomarmos em consideração este princípio modal aplicado ao Doc-db cada SNU não indexa só o que é (ex. um clip ou uma montagem de clips da manif), mas também os modos como pode ser montado (ex. i am, i am looking for / nº de vidas). Por conseguinte, uma vez programada a forma modal, o novo *médium* sabe entregar conteúdos com que o espetador possa

improvisar ou interagir, diminuindo assim a falha na sua interpretação do documentário (fig.9).

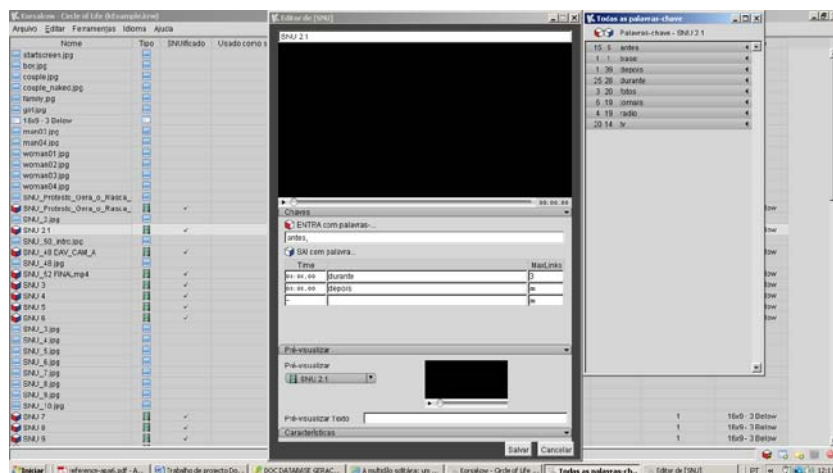


Fig 9

11 K-FILM: O DISPOSITIVO

“O indivíduo é sem dúvida o átomo fictício de uma representação “ideológica” da sociedade; mas é também uma realidade fabricada por essa tecnologia específica de poder que se chama a “disciplina”. Temos de deixar de descrever sempre os efeitos de poder em termos negativos: ele “exclui”, “reprime”, “recalca”, “censura”, “abstrai”, “mascara”, “esconde”. Na verdade o poder produz; ele produz realidade; produz campos de objectos e rituais da verdade. O indivíduo e o conhecimento que dele se pode ter se originam nessa produção” Foucault (1984, pp 172).

Michel Foucault aborda o dispositivo como um sistema de poder e de saber enquanto que Gilles Deleuze ao analisar o caso do cinema enquanto “imagem-movimento” e “imagem-tempo” permite pensar o dispositivo como um sistema de produção de subjetividades. O dispositivo é produtor da nossa sociedade e caracteriza-se pelas palavras, imagens, corpos, pensamentos e afetos de todo e qualquer indivíduo. Existe dispositivo quando elementos heterogêneos, arquitetônicos, tecnológicos, políticos ou institucionais, consentem uma construção seja de um efeito de subjetivação (Foucault), seja de um efeito de territorialização e desterritorialização (Gilles Deleuze).

Mais recentemente, Giorgio Agamben, em “Qu’est-ce qu’un dispositif? (Rivage poché, 2007), propõe, também a partir do trabalho de Foucault, a seguinte definição:

“Eu chamo dispositivo a tudo o que tem, de uma maneira ou de outra, a capacidade de capturar, de orientar, de determinar, de interceptar, de modelar, de controlar e de assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos” (Agamben, 2006, p31)

É por isso que, segundo Agamben, os dispositivos existem desde o aparecimento do *Homo sapiens*, e não existe nenhum instante sem que o indivíduo seja modelado, contaminado ou controlado por um dispositivo.

“Tomemos como exemplo o dispositivo telemóvel, onde poderíamos pensar que a sua novidade viria acarretar uma nova subjectividade nos indivíduos. Na verdade, ele restitui apenas e só um número através do qual o sujeito poderá, provavelmente, ser vigiado. Assim com o espetador televisivo, que julga apropriar-se de programas televisivos, mas que de facto dispõe apenas e só a máscara frustrante do zappista e a sua inclusão num índice de audiências em troca de uma dessubjectivação aparente” - Agamben (2007, p.p 44-45).

A necessidade de se estar conectado a uma Base de Dados é uma “privatização por meio da mobilidade” o que nos dias de hoje, serve para nos transformar numa espécie de grandes multidões solitárias. David Riesman escreve sobre três tipos de personagens muito diferentes em seu livro *The Lonely Crowd*. O primeiro tipo, a tradição dirigido, é impulsionada por demandas culturais para agir de uma forma aprovada, e é aplicada através do medo de ser humilhado ou perder a honra. O segundo tipo, com orientação interna, é impulsionado por um “giroscópio interno” que é definido principalmente por seus pais. A pessoa com orientação interna comporta de acordo com esta “internos” de pilotagem e sentimentos muitas vezes sentidos de culpa, em vez de vergonha, se seu comportamento muda a partir desses valores pai-instiladas. O terceiro tipo e final, orientada para os outros, é o grupo que Riesman tem apelidado de “multidão solitária”. De acordo com Riesman, orientada para os outros indivíduos têm um “radar” interno para detectar e responder a seus pares e os torna “capaz de uma rápida intimidade que às vezes superficial e resposta à todos” Com a Internet (ferramenta que expande o “radar” interno) o mundo está mais acessível e as pessoas estão mais isoladas umas das outras. A inundação da informação no “radar” do individuo torna difícil de relação com outros e pode levar à solidão. Isto não é a consequência mecânica do progresso o técnico e antes o produto

das relações de força que moldam a sociedade. Os dispositivos sociais antigos (rituais ancestrais, festas folclóricas, etc.) estão em declínio ou desaparecem e a sociedade em rede constitui-se pelas comunicações eletrónicas instantâneas aproximando as pessoas e afastando-as ao mesmo tempo – multidão solitária.

Em termos gerais, o dispositivo k-filme seria essa disposição particular que caracteriza a condição do utilizador, próximo de um estado onírico e de alucinação. O espetador ou está passivo, assistindo apenas ao filme, ou está “zombie” participativo – característica de quem se conecta e interage com os computadores. O K filme pode induzir à solidão do indivíduo uma vez que este permanece fechado num universo “infinito” de possíveis formas de ver e se relacionar com os conteúdos da manifestação.

12 REMEDIAÇÃO

In this last decade of the twentieth century, we are in an unusual position to appreciate remediation, because of the rapid development of new digital media and the nearly as rapid response by traditional media. Older electronic and print media are seeking to reaffirm their status within our culture as digital media challenge that status. Both new and old media are invoking the twin logics of immediacy and hypermediacy in their efforts to remake themselves and each other. BOLTER (1999, p 5)

Na obra conjunta *Remediation: Understanding New Media* de Jay David Bolter e Richard Grusin apresentam a questão da remediação numa lógica formal onde os *media* se renovam face aos *media* anteriores: a fotografia remediou a pintura, o filme remediou a fotografia, a televisão remediou o filme, e a Internet, com a sua base de dados, remedeia-os a todos e a si própria. A remediação é por isso uma relação entre os novos *media* (*Internet, DVD, k-filme*) e os *media* tradicionais (*rádio, TV, Jornais*). Quando uma forma de mediação é remediada por outra há sempre uma mistura de rivalidade e herança – as práticas de representação migram dos *media* tradicionais para os novos media, criando uma linha de continuidade:

“New media present themselves as refashioned and improved versions of other media. Digital media can best be understood through the ways in which they honor, rival, and revise linear-perspective painting, photography, film, television, and print.” BOLTER (1999, p15).

Assim os *media* digitais funcionam numa relação dialéctica com os meios anteriores. O computador surge como um novo meio de aceder a materiais mais antigos (fotografia, pintura, manuscritos), como se o conteúdo de um *médium* antigo existisse novamente. O *médium* digital “esconde-se” na técnica, de modo a que o espectador mantenha a mesma relação com o conteúdo que tinha com o *médium* original. Idealmente, não deveria haver diferença entre a experiência de ver uma

pintura numa galeria ou no ecrã do computador, tal nunca se verifica uma vez que a presença do *médium* é sentida (clicar com o rato, fazer deslizar a barra ou aumentar o tamanho da imagem, cores incorrectas)

Ao olharmos para este K-filme “O Homem e a Base de Dados de Filmar”, assistimos a conteúdos da TV, rádio, etc. Seria muito mais óbvio e comum ver no respetivo canal de televisão ou rádio. O mesmo se passa com canais do tipo do Youtube (www.youtube.com) ou Vimeo (www.vimeo.com), que vivem na rede e se alimentam também de conteúdos audiovisuais em Bases de dados. Mas o facto de ser um *médium* dentro do outro levanta também problemas de ordem técnica. As linguagens de computação dos dados por vezes não conseguem comunicar. E o K-filme tem por isso as suas limitações na remediação (não é *open source* em termos de programação e não permite *hyperlinks* com outras bases de dados).

É neste ambiente de *médium* representado dentro de outro *médium* que no quadro teórico de Bolter e Grusin encontramos a tensão entre imediácia e hipermediácia própria dos fenómenos de remediação. A era do digital e o progresso tecnológico trouxe a possibilidade de o computador ser também uma máquina que simula todas as outras formas de mediação. O jornal, a fotografia, Internet, a rádio, a televisão, todos eles conseguem estar articulados dentro do computador. A revolução que o computador traz no campo da mediação é a possibilidade da simulação. As diferentes formas de mediação são simuladas num único dispositivo. Mas o *médium* digital pode ser mais agressivo na sua remediação. Pode tentar remoldar inteiramente o *médium* antigo (ex. experiência de folhear o Jornal ou de galeria de fotografias com o olhar no K-filme), deixando perceber a sua presença mas assegurando um sentido de multiplicidade ou de hipermediácia. O documentário “O Homem com uma Base de dados de filmar” torna-se assim um mosaico, em que estamos simultaneamente conscientes das peças individuais (conteúdos sobre a manifestação) e do seu novo e inesperado ambiente. Neste tipo de remediação, os antigos media são apresentados num espaço em que as descontinuidades, como a colagem ou a fotomontagem, são claramente visíveis.

A proposta deste K-filme, na sua génese, procura entregar ao espetador a seguinte reflexão: entender este novo *médium* não só como “remodelador de

conteudos *mediáticos*” mas também como transmediador sendo este um resultado da interação do Homem com a Base de Dados (experiência).



Fig 10

O filme por isso explora um novo ângulo, um novo olhar, uma transgressão enquanto desvenda as origens da “Manifestação” e o modo como o evento aconteceu(Fig 10). Na sua essência é feito de registos de depoimentos, entrevistas, fotografias, reportagens de diversos *media* e tem por isso poder de ser testemunho do real não só para (re) realidade presente, momento em que o protesto foi capturado, mas também de influenciar o sujeito a múltiplas interpretações pela forma como é mostrada – um transmediador. A obra nasce num ambiente virtual e manifesta-se tal e qual o princípio de uma revelação fotográfica.

CONCLUSÃO: O PUNCTUM

“the essence (of a wound), what cannot be transformed but only repeated under the instances of insistence (of the insistent gaze)...the effect is certain but unlocatable, it does not find its sign, its name; it is sharp and yet lands in a vague zone of myself.” Barthes (1980 p81)

Em *A Câmara Lúcida*, Roland Barthes tenta decifrar o enigma que é a fotografia e os motivos pelos quais as fotos são teoricamente objetivas, mas na prática tornam-se subjetivas e passíveis a múltiplas interpretações. Roland Barthes descreve-nos a experiência do punctum como o detalhe dentro daquilo que foi configurado (capturado) como fotografia. Ao vasculhar pelo arquivo de fotografias o punctum acontece quando Barthes finalmente reconhece, entre inúmeras outras imagens da mãe, o seu olhar: “that exorbitant thing which induces from body to soul”. Tal como Barthes que procura no seu próprio arquivo fotográfico pela foto da sua mãe (fotografia do jardim de Inverno), o viajante de base de dados procura por esse punctum na manifestação. O espetador ensaia e explora diferentes possibilidades combinatórias, deslocando-se de um estado de espera para uma dinâmica de ansiedade (a procura pelo punctum). O punctum passa por ser uma intrusão não-intencional da configuração específica da realidade, um momento de prova documental, onde o espetador é a testemunha da sua própria presença histórica e temporal: ele vive a manifestação como ser encarnado. Num espaço imersivo e interativo “o Homem com a Base de Dados de filmar” não é muito diferente de “Soft Cinema” (Manovich), “Lost Book Found” (Jem Cohen), ou “First Person Plural” da serie The Electronic Diary onde Lynn Hershman confessa suas histórias na presença exclusiva de uma câmara – o sujeito tem a liberdade de entrar em diálogo com ele próprio. Este estilo único de sujeito ser transformado em objeto de si mesmo – parte ator, parte espetador – permite com que o K-filme seja uma espécie de desmultiplicação do Eu e uma multiplicidade do ser. O facto de podermos navegar numa base de dados com conteúdos sobre a manifestação indica à partida já essa multiplicidade mas é a virtude de navegar que permite o espetador de desmultiplicar-se e experienciar de forma diferente os mesmos conteúdos. Em *Lost Book Found*, o

narrador anda com a sua câmara pelas ruas de Nova York, esforçando-se por lembrar o conteúdo de um livro. Esse livro contém listas de referências, agrupados em títulos enigmáticos, e que servem como tentativa de reconstruir o sistema indexação para o livro “perdido”. O narrador mergulha no seu próprio projeto para “pescar” conteúdos negligenciados de Nova York – espaço temporais itens, as únicas configurações acidentais de ser material – e classifica-los de acordo com sua própria lógica enigmática (poética). Do mesmo modo acontece no K-filme: o Homem mergulha numa base de dados sobre manifestação de 12 de Março, procurando e assistindo aos conteúdos afim de se filmar a si próprio – o *punctum*.

O K-filme por si só não é um criador do pensamento mas “alguém” que procura e descreve como a Manifestação “Geração à Rasca” ocorreu. O filme permite por isso idealizar e formar aquilo que chamamos de espírito moderno: uma visão global e em rede do nosso modo de ser e existir enquanto cultura.

A programação deste k-filme assume um papel de transmediador da crise de identidade, narrativa e poder que a tecnologia dos media nos tras. Trata-se de um filme em que o punctum é tipo vivência do individuo no documentario. Ele tanto pode iniciar uma nova viagem como reiniciar a sua anterior viagem pela base de dados.

Ao assistir ao filme o espetador assume uma nova experiência hibrida onde tanto encontramos e a estrutura da “Galáxia de Gutenberg” como “aldeia global”, de McLuhan. O K-filme aqui produzido contém um ideia de uma cultura-mosaico, multifacetada, dispersa, onde a informação surge de forma desconexa e paradoxal. No K-filme o filme ocorre de forma fragmentária e recorre ao sistema não linear de comunicação onde o leitor (espetador) salta de um filme para outro como se estivesse a viajar pelo mundo da Manifestação.

Numa era de massificação dos media este filme está programado para diminuir o efeito de ruído da tecnologia em prol do reconhecimento de qualquer experiência que se tenha das tecnologias (jornal radio, Tv, etc) ou do conteúdo (informação). E de uma forma sucinta esta obra assume assim o seguinte punctum: ou o espetador reconhece o conteúdo da informação ou reconhece a experiencia que tem com o media que lhe dá/deu essa informação.

BIBLIOGRAFIA(S)

- AGAMBEN, Giorgio *O que é um dispositivo*, Rivages Poche/petite bibliothèque, 2006
- BAKKER, Sietse *Transmedia – “DAREtoPROVOKE” -TEDXTALKS* (Evento a 20 Outubro de 2010.) Retirado a 18 Setembro, 2012,
http://wn.com/TEDxTransmedia__Sietse_Bakker__DAREtoPROVOKE#/videos
- BENJAMIM, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. In: LIMA, Luiz Costa (org.)
- BENJAMIM, Walter. *Sobre a arte. Técnica, linguagem e política*, Relógio D'Água 1992
- BENJAMIM, Walter. *A Modernidade trad_ João Barrento, Assírio & Alvim*, 2006
- BENJAMIM, Walter. *Magia e Técnica, Arte e Política*. Trad. Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1986
- BIZZOCCHI, Jim “Film as Narrative Database” MIT-4 Simon Fraser University, 2005
- BOFFI, Guido *Os caminhos do Jazz*, edições 70, 1999
- BOLTER e GRUSIN, *Remediation Understanding New Media*, First MIT edição Paperback 2000, c-1999
- BOLTER, Jay David , “The double logic of remediation in Remediation, Mass.”
- BUSH, Vannevar “As We May Think”, Julho 1945, revista The Atlantic Monthly.
- CLARKE, Bruce, *Configurações “Mediating the fly: Metamorphosis Posthuman”* Volume 10, Número 1, Inverno 2002, pp 169-191
- CASTELLS, Manuel. *O poder da identidade*. Tradução Klauss Brandini Gerhardt. 2. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- DEBRAY, Régis, *Cours de Médiologie Générale*, ed. Paris, éditions Gallimard, 1991
- DELEUZE, Gilles, *Logique du sens*, Minuit, Paris 1969
- DELEUZE, Gilles “what is a Dispositif “ *Deleuze, Gilles. O mistério de Ariana*. Ed. Vega – Passagens . Lisboa, 1996. Tradução e prefácio de Edmundo Cordeiro
- DENA, Christy *Transmedia – TEDxTALKS* (Evento a 30 Setembro de 2010.) Retirado a 18 Setembro, 2012, <http://www.ted.com/tedx/events/245>
- DENNETT, Daniel “The Self as a Center of Narrative Gravity in F. Kessel, P. Cole and D. Johnson, eds, *Self and Consciousness: Multiple Perspectives*”, Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1992.
- DESCOMBES, Vincent *The Barometer of Modern Reason: On the Philosophie of Current Events*, Oxford University Press, 1993.
- DESCOMBES, Vincent *The Mind's Provisions: A Critique of Cognitivism*, Princeton University Press, 2001
- DERRIDA, Jacques *A voz e o fenómeno*, 1993 (Rio de Janeiro : Jorge Zahar, 1994
- DOBSON, Stephen “Remediation. Understanding New Media – review_remediation” _ www.seminar.net – jornal internacional de Media, Tecnologia e aprendizagem a longo da vida, 2006
- DOMINGUES, José António – *O paradigma meio lógico Debray depois de mcluhan*”, LABCOM, 2010
- FOUCAULT, M. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. 1987. Petrópolis, Vozes.
- FUKUYAMA, F. *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution.*, Londres, Profile Books, 2002.
- GRIERSON, John *First principles of Documentary, 1932-34 Nonfiction Film Theory and Criticism* editado por Richard Meran Barsan, Thomas Waugh.

HAYLES, Katherine, *How we became posthuman: virtual bodies en cybernetics, literature, and informatics*, Universidade de Chicago – press , pp xi-xiv e 1-24

HAYLES, Katherine – “Print Is Flat, Code Is Deep – The Importance of Media-Specific Analysis.” 2004 , instituto Porter para poética e semiótica, Universidade de Tel Aviv

HESEL, Stephane, *INDIGNAI-VOS*, Editora Objectiva, Indigène Éditions, Lisboa, Dezembro 2010

KARVALICS, László Z. *Information Society – what is it exactly .The meaning, history and conceptual*, Publicação LEONARDO DA VINCI – NETIS, 2007

KITTLER, Friedrich Kittler – “The world of the symbolic A world of the machine” tradução de Stephanie Harris.

KITTLER, Friedrich, *Gramophone, Film, Typewriter* traduzido por Geoff Winthrop-Young e Michael Wutz, Universidade de Stanford, Press, 1997

LAFONTAINE, Céline, *O Continente Cibernético, in o Imperio Cibernético: das máquinas de pensar ao pensamento da máquina*, pp.21 -54

LACAN, Jacques *O Seminário – Livro 8 – A transferência*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Edit. 1992

LACAN, Jacques *Seminário 16 – De um Outro ao outro (1968-69)*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Edit. 2008

LACAN, Jacques *Seminário 11 – Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*, Rio de Janeiro, Jorge Zahar Edit. 2008

LICKLIDER, J.R – *Man-Computer Symbiosis Im memorian*, Digital Systems Research Center. 7 de Agosto, 1990

PAIK, Nam June *Media Planning for the Postindustrial Society – The 21st Century is now only 26 years away* (n.d.). Retirado a 20 Março 20, 2012, <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/>

MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001

MARZI, Bruna, *Manifestazioni attuali del tabù del toccare: chat, sms, mms, blog, etc.*, Scienza e Psicoanalisi, 3 de Maio, 2006

McLUHAN, Marshall – *Understanding Media – “Os meios de comunicação como extensões do homem”* Editora Cultrix. tradução: Décio Pignatari

McLUHAN, Marshall *Understanding Media: The Extensions of Man*, London and New York- Ark Paperbacks, 1987

RICOEUR, Paul *O si-mesmo como um outro*. São Paulo: Papyrus, 1991.

RICOEUR, Paul *Metáfora Viva* Coleção Leituras Filosóficas, Loyola 2000

SCHNEIDER, Donna *Haraway: Live Theory*. London: Continuum, 2005

SEBENING, Jan retirado de uma entrevista 1999 exclusive (n.d.). Retirado a 12 Setembro, 2012,

VIVEIROS, Paulo, *Cinema e tecnologia: novas interações*, Livro de actas 4º SOPCOM 1045, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.

VIVEIROS, Paulo, *A Imagem do Cinema: Historia, teoria e estética*, colecção 4 Edições Universitárias Lusófona. 2003

ANEXO I

Em anexo encontra-se a obra em DVD “O Homem com a Base de Dados de Filmar”.

Para a devida consulta:

- Inserir o leitor no Pc/ Laptop;
- Abrir a pasta “O Homem com a Base de Dados de Filmar”;
- Dentro da pasta encontra-se o ficheiro “index.html”;
- Executar esse ficheiro;

Bom Filme !