

De que falamos quando nos referimos ao conceito de

MULTIMÉDIA

A arte e o design, não indiferente ao desenvolvimento tecno-cultural contemporâneo, tem procurado responder às necessidades postas pela Net e pelo multimédia.

Mas o conceito "Multimédia", central na reconfiguração do paradigma cultural e comunicacional em curso com as novas tecnologias da comunicação e informação, possui um significado profundo raramente compreendido em toda a sua amplitude e natureza social.

A "comunicação" e o "conhecimento" encontram-se na base da mutação operada pelas novas tecnologias. A "rede digital" representa o desejo de um mundo utópico de saber global, surgindo vista como um depósito da totalidade da informação. Em suma, uma máquina com todas as respostas e (teoricamente) acessível a todos.

O multimédia, conceito tendencialmente omnipresente em todas as aplicações e serviços, diz respeito a uma nova natureza de conteúdos, resultante da fusão dos diversos tipos de informação em formato digital (o prefixo multi refere-se precisamente à união de distintas formas de informação pelo denominador comum do bit, recombináveis e transferíveis pela rede através do terminal), permissor de um contacto com a informação interactiva que promete alterar radicalmente as formas comunicação, abordagem e conhecimento.

GONCALO FURTADO

ARQUITECTO

O formato "multimédia", generalizado no seguimento dos espectáculos audiovisuais nos anos 80 e 90, reporta para o "hipertexto" de Ted Nelson (anos 60) e para a "hiperimagem", possibilitadores de programas interactivos e ligações multi-lineares que, como proclamou a Microsoft, pode significar uma revolução semelhante ao papiro e uma ruptura com a linearidade convencional da informação livresca.

Como refere J. Everard as "tecnologias modernistas da imprensa e relógios formataram os processos de pensamento conduzidos para a revolução industrial. Mas as redes estão reformulando esses processos de pensamento", pelo menos para alguns.⁽¹⁾

Aquilo a que podemos chamar a "revolução multimédia" foi impulsionada pelo desenvolvimento da interface (após o texto e números dos anos 50 seguiam-se os gráficos digitais promovidos em jogos que, nos finais dos anos 70 estavam combinados com som num multimédia interactivo e actualmente possibilitam animações de cortar a respiração) mas também pela democratização na década de 80 dos PC e posteriormente do CD Rom (inspirado no Cd musical da Sony e Philips) que oferecia a capacidade de armazenamento necessária. Agora temos o DVD; apesar de que venham a ser as auto-estradas da informação o suporte que verdadeiramente dinamizará a indústria dos serviços multimédia interactivos on-line (comercial, entretenimento, educativo, etc.).



Teresa Wennberg no "VR CUBE"

(1) De facto, depois da imprensa ter servido para standardizar a linguagem e a produção textual de valores e os relógios para regular temporalmente os indivíduos, a Net tem diferentes interferências no conhecimento. "Aqueles habilitados tiraram vantagens da Net e do hipertexto, vantagens do mundo pós-moderno, onde a linear e hierárquica estrutura modernista do passado efectivamente colapsou".
J. Everard, "Virtual states".



Programa interactivo "Urban 5" do Mit

Acentuemos que o termo "Multimédia" está frequentemente conotado com a fusão de médias de comunicação. Médios estes que sobretudo nas últimas décadas têm imposto termos de comunicação uma recepção passiva e predominantemente acrítica.

Mas os novos meios de comunicação globais tendem a substituir os anteriores sistemas de radiodifusão unidireccionais e lineares (como a World Service Rádio da BBC). Pensemos nas possibilidades da TV cabo de banda larga ou no "periódico electrónico personalizado" confeccionado selectivamente a partir do universo noticioso disponível na rede-Net.

Tal significa um novo tipo de relacionamento entre o individuo e o crescente fluxo de informação e também um reequilíbrio dos papeis emissor-receptor em prol de um ambiente de confronto "on-line"⁽²⁾ Tal interactividade, segundo Fernando Terceiro "altera o velho critério de concentrar a inteligência no transmissor e não no receptor"⁽³⁾.

(2) A "rede das redes digitais" e multimédia suscitam outras questões paralelas. Por exemplo, na opinião de Peter Lunenfeld "com a Web o computador transforma-se num instrumento único na história das comunicações audiovisual. Pela primeira vez uma mesma máquina funciona como local de produção, distribuição e recepção." Isto é, o conceito autor-editor é revisto pois a rede (como refere Linares) possibilita uma "fábrica multimédia", capaz de redefinir os conteúdos digitais através de aplicações de criação-adaptação. Mas, a nosso ver estas são manifestações a montante da problemática central.

(3) Fernando Terceiro, "Sociedad digital, Relógio d'Água.

Recordemos que esta transferência de controle encontra-se bem expressa nas manifestações contemporâneas de arte. Pensemos como o happening, a performance e a instalação resolveram em plena "crise artística" aspectos como a unicidade da obra concluída, a autoria, o papel-interferência do receptor, e como a recente arte digital aparece caracterizada por uma natureza mutante e interactiva.

Também no campo da arquitectura, a estética da interactividade se encontra presente em realizações como o Pavilhão "H2O" dos holandeses Nox. Os Nox caracterizam o pavilhão como uma fusão do corpo, envolvente e tecnologia. "O projecto foi baseado na agregação de arquitectura e informação. A forma em si é conformada pela deformação fluida (...) a deformação do objecto estende-se à constante metamorfose do ambiente, que responde interactivamente."⁽⁴⁾ Ao contrário da mediática casa de Bill Gates (onde qualquer consideração que não respeite a uma utilização da tecnologia "per si" é profundamente banal), a estética da interactividade estende-se aqui ao nível da experiência e pretende dar um lado humano-cultural à técnica

A experiência multimédia tem de facto como característica mais importante a "interactividade", e como ideia fundamental a ideia de aproveitar as capacidades humanas para comunicar num novo meio dotado de interactividade - do hipermedia à vivência multisensorial interactiva de ambientes virtuais ⁽⁵⁾.

Derrick de Kerckove entende o "computador", na continuidade do desejo humano de tele-comunicação. Após o vídeo anunciar a democratização da produção, o computador (como meio privado e solitário que ao fundir-se com a TV ganha capacidade de atingir a colectividade) permite superar a anterior redução da interactividade ao controlo remoto televisivo.

Não podemos no entanto ocultar que "Infotainment" e "Edutainment" doméstico (prática mista de educação e entretenimento), termos que se afirmam como chavões dos anos 90, assentam numa fragmentação que por si só não constitui sabedoria ou produz conhecimento ⁽⁶⁾.

Para além deste "impasse formal", fomentam-se outros receios que não devemos ocultar. Autores como Bacelló afirmam-se incapazes de distinguir benefícios qualitativos reais para além das suas razões base comerciais ⁽⁷⁾.

(4) L. Spuybrock em "John Beckmann (ed), "The virtual dimension:architecture, representation and crash culture", Princeton Architectural Press, 1998.

(5) Ainda que a instauração universal de uma verdadeira capacidade reactiva necessite de uma "revolução". De facto Derrick de Kerckhove não deixa de referir que no actual panorama, o poder-potencial de informação-comunicação parece apoiar sobretudo o controle governativo e as multinacionais.

(6) Devemos pois questionar se a biblioteca electrónica não acumulará apenas dados aleatórios para consumo passivo mais do que sabedoria, no seguimento da ideia de que uma informação-conhecimento surge apenas da análise, processamento e aplicação dos dados de forma significativa.

Em discurso mais complexo, como o desenvolvido por Derrick de Kereckhove, a Net é o embrião cerebral onde partilharemos a mente colectiva que a TV anteriormente elaborava, o que a nosso ver requer questionar se, paralelamente à "extensão electrónica do cérebro" humano, não ocorre a desintegração do eu e a emergência de um novo "colectivo" a que todos nos comprometeremos (8).

Ainda que das novas tecnologias multimédia digitais surja uma margem de pluralidade tolerante e um poder de expressão individual, essa não é uma garantia per si, pois estas igualmente dotam os poderosos grupos de pressão de um meio de manipulação, na continuidade da modelação de comportamentos pela TV (9).

A título de resumo, constatamos que, paralelamente às promessas e benefícios proclamados, o fluxo informativo global das redes digitais que possuem o poder de ditar poderosamente a cultura e estruturar a política e a economia, provocam já colapsos (nos estados, na legislação, na identidade) sem que possamos ter poder de reacção. Por isso o filósofo-arquitecto Paul Virílio frequentemente denuncia a "aceleração do tempo mundial e do ciber-mundo", e "deixa de fantasiar sobre a democracia virtual que alguns desejam".

Por nosso lado, esperamos ter contribuído para uma clarificação do conceito de "Multimédia" e exposto as questões por ele levantadas. Ao Design Multimédia, às Artes e à Arquitectura, disciplinas que se encontram no cerne da reconfiguração da sociedade em termos culturais-comunicacionais, competirá fazer uso dos seus "objectos" disciplinares em prole de um serviço ético e da democratização proporcionada pelas suas propostas de design.



Símbiose homem-máquina

(8) Nos anos 60 Mchulan afirmou que o impacto dos meios electrónicos superam o próprio material comunicado. O seu discípulo, Derrick de Kerckhove investiga a comunicação e o efeito dos média electrónicos, vendo-os como extensões do corpo mas igualmente da psicologia colectiva humana.

Como refere, a telegrafia fora a primeira tecnologia de processamento informativo e comunicação instantânea, alheia aos constrangimentos espaço-temporais, e também o primeiro condutor do pensamento colectivo. A TV pré-condiciona o processamento informativo no exterior da mente humana, e a computação interactiva, prossegue a exteriorização da consciência privada, tornando-a colectiva

(9) Como didaticamente refere Buick num livro juvenil "Um optimista poderia ver isto como uma forma bem vinda de anarquia, mas a (aparente) responsabilidade decrescente dos eleitos no governo central não reduz o seu poder e controlo. (...) Tanta gente a introduzir informação das mesmas fontes torna fácil a manipulação da população".