

Fluxo de Dados: Imagem Corpo, Realidade Virtual e o audiovisual que se atualiza na experiência cultural.¹

William Mayer²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, São Leopoldo, RS

Resumo

Este artigo visa fazer uma observação do videoclipe *Just a Reflektor* e da experiência audiovisual do restaurante *Ultraviolet*, a partir do conceito de fluxo de dados ensaiado por Manovich. A intenção é realizar atravessamentos entre a ideia de Imagem Corpo e realidade virtual. Na construção do sentido da imagem corpo teremos alguns conceitos de Hansen, imbricados também pelas proposições de Bergson sobre memória. Na realidade virtual, diferentes autores darão pistas sobre como imaginar esta nova interação dos usuários com as mídias, incluindo até mesmo alguns conceitos de jogabilidade da teoria dos games.

Palavras-chave

Convergência; tecnocultura; imagem; corpo; audiovisual.

Introdução

Na pesquisa audiovisual em banco de dados há ainda muito que ser compreendido sobre o audiovisual que se desenvolve a partir das potencialidades do arquivo, todavia, surgem outras possibilidades de discurso que não vislumbram unicamente observar objetos provenientes do uso da memória audiovisual como fonte de materiais para novos audiovisuais dados. Com o aperfeiçoamento da internet, o surgimento dos smartphones, das avançadas tecnologias focadas em realidade aumentada, e mesmo através do simples modo que interferimos na experiência audiovisual, surgem inúmeras mudanças no modo dos seres humanos interagirem com a imagem e o som. A partir de experiências de influência mútua do usuário em obras de museus, em programas de televisão, e em experiências de realidade aumentada, percebemos que é preciso explorar os dados disponíveis além do seu conceito de arquivo como espaço de resgate de materiais, mas também como banco de dados

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando em Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Email: mayer.william@gmail.com

enquanto memória. Neste caso é preciso reconhecer que ele está não somente, sempre em movimento, mas também ganhando novos significados. É importante analisar o digital enquanto repositório, mas o que dá a ver o fluxo de dados é a atuação constante sobre o audiovisual enquanto ela acontece. Como se trata de uma experiência em construção, a memória neste caso está sempre em devir, sempre em movimento: “Agora podemos realmente ‘quebrar’ a tela: não há mais a mediação, não há mais separação - ver, sentir, tocar: ‘o mito do cinema total’, como Bazin colocou.” (CHUN; KEENAN, 2006, p.14, tradução nossa).³

Portanto, se acreditamos que existe a possibilidade de uma distinta experiência audiovisual que emerge do fluxo de dados, não estamos buscando unicamente utilizar uma metodologia que enquadre os objetos em uma linha narrativa. Imaginamos que assim como há possíveis mudanças no modo que absorvemos e interagimos com as imagens e os sons, haverá também de serem pensadas novas maneiras de pesquisar estes audiovisuais. Trata-se de um ensaio em fluxo que tentará identificar traços do que é potente nestes dados em constante mudança.

Isto supõe, portanto, olhar “a arte” a partir de sua função vital: urgente, ardente tanto como paciente. Isto supõe primeiro, para o historiador, ver nas imagens o lugar de onde sofre, o lugar de onde se expressam os sintomas (o que buscava, com efeito, Aby Warburg) e não quem é culpável (o que buscam os historiadores que, como Morelli, identificaram seu ofício com uma prática policial). Isto implica em que “em cada época, é preciso arrancar de novo a tradição ao conformismo que está a ponto de subjugar-la” – e fazer desse arrancar uma forma de aviso de incêndios por vir. (HUBERMAN, 2012, p.214)

Dentre os incêndios, os objetos que iremos observar talvez não passem de cinzas, mas o que está sendo levado em consideração nesta primeira mirada sobre eles é principalmente atentar para materiais que são escolhidos por afecção. Por alguma memória em devir, que dá a ver o fluxo de dados atuando sobre estes objetos.

³ Now we can really "break through" the screen: no more mediation, no more separation - see, feel, touch: 'the myth of total cinema', as Bazin put it.

O Corpo e o Reflexo: O usuário que atua sobre o audiovisual

Lançado em 2013, o videoclipe/curta-metragem “Just A Reflektor”⁴ traz o novo single da banda *Arcade Fire* em uma experiência em HTML5 e Javascript, além de gráficos 2D e 3D. Para assistir, é necessário usar o navegador Chrome, da empresa Google. O filme foi feito em Jacmel, no Haiti, e a história mostra a jornada de uma jovem entre um mundo espiritual e o real. Contudo, a principal diferença do clipe para os demais, é que ele possibilita a interação direta do usuário com o material, durante todo o processo, o que acaba tornando a experiência de cada indivíduo, única. Através do celular, do tablet, ou do mouse, é possível interferir no resultado final do vídeo. Contudo, não trata-se simplesmente de um videoclipe interativo. É preciso levar em consideração que houve o interesse de utilizar a plataforma digital da internet para criar não só a interatividade entre o audiovisual e o usuário, mas principalmente demonstrar que novas realidades, e novas potencialidades audiovisuais são catalisadas a partir deste meio.

Cada meio de expressão artística representa a realidade em função dos processos (estéticos e sociotécnicos) de modelagem que lhes são próprios em cada época, gênero ou autor. Com isto devemos ser capazes de mostrar que, se a arte busca uma ilusão referencial à realidade a qual remete, esta ilusão muda sem parar. (PARENTE, 1999, p.17)

Contudo, não estamos presumindo que projetos como este modificam a realidade como um todo, mas eles dão as primeiras pistas sobre novas realidades. Há sim o videoclipe clássico que existe em sua forma tradicional na internet, mas também vemos traços das *eticidades* de Kilpp (2009) provenientes de audiovisuais do cinema e de curtas-metragens que se atualizam no formato final do vídeo. Assim como é possível perceber o convite à participação do usuário, desligando-o de sua tradicional passividade de quem apenas assiste ao material. Da criação do material até a sua exibição há uma preocupação em evidenciar tanto a plataforma, quanto a interferência. Esta inserção do corpo na ação demonstra não somente uma necessidade de propor novos modelos audiovisuais, mas também o próprio fato de que em uma cultura tátil na qual estamos nos imbricando, nossos modos de nos comunicar começam a influenciar nossa própria maneira de experimentar os audiovisuais, assim como eles automaticamente interferem em nossa cultura. “A internet modifica não

⁴ <https://www.justareflektor.com/>

apenas a experiência, mas também a linguagem audiovisual. Toda imagem é ‘linguagem’, ou seja se faz em função de processos de modelagem que constituem mundos possíveis.” (PARENTE, 1999, p.18).

Além do videoclipe enquanto obra audiovisual, no site de divulgação do projeto é possível interagir com os diferentes efeitos da plataforma antes ou depois de assistir ao material. A interface criada para o videoclipe no Chrome fornece instruções de como foi realizado o processo, e até mesmo fornece um convite para outros programadores/realizadores criarem projetos semelhantes. Essa tentativa de elucidar o processo de realização do objeto, de evidenciar a caixa preta de Flusser (2007), não traz a tona somente o *making of* da produção do vídeo, mas é por si só um estímulo à reprodução destes novos formatos. Colocando em debate conceitos sobre as audiovisualidades. Segundo Baudrillard, “A imagem tem se tornado cada vez mais virtual – pouco importa o meio de produção – na medida em que ela é uma encenação da ficção como ficção, em que a imagem só remete a si própria.” (PARENTE, 1999, p.21).

Esta colocação demanda um pouco mais de compreensão, pois não se trata aqui do virtual como digital, mas sim de um virtual sem referencial, que se atualiza sem remeter a algo. O que não é o caso deste material. Há toda uma gravação que vislumbra apresentar um pouco da tradição do Haiti. Uma história simples, sobre pessoas comuns, apresentando aspectos religiosos, de culto, questões bem auráticas no que diz respeito à cultura local deste país. Gerando inclusive esse contraponto entre a realidade deste país, e a digitalização de uma cultura que ainda não se perdeu através da homogeneização das mídias digitais, Lembrando que “à medida em que as obras de arte se emancipam do seu uso ritual, aumentam as ocasiões para que elas sejam expostas.” (BENJAMIN, 1969, p.4).

Outra curiosidade é que em um dos momentos do clipe, que funciona através da interação com a webcam, podemos nos ver no reflexo dentro do vídeo. Segundo Parente: “O desdobramento produzido pela tecnologia do tempo real equivale a um estado de paramnésia, em que ao real atual se acrescenta um real virtual, um real em espelho que vem a ele se substituir.” (PARENTE, 1999, p.23). Por isso, se considerarmos que trata-se de um processo onde nossa ação sobre o clipe interfere no material final, e que assim sendo a experiência se reflete no nosso ser, mas que também nossas referências estão ali como um espectro no espelho, talvez possamos inferir que a nossa imagem atualiza o objeto, assim como nós atualizamos o audiovisual.

Com a paramnésia, tem-se uma imagem-tempo, na qual o virtual é uma imagem em espelho que forma um curto circuito com a imagem atual, sem que se possa dizer qual das duas é a verdadeira: eu já vivi este momento antes? Sim, mas em um tempo sempre por vir. (PARENTE, 1999, p.25)

Este tipo de experiência cria uma espécie de realidade virtual, onde a interação propõe um debate ainda dicotômico no que diz respeito ao valor da experiência simulada. Trata-se de uma experiência que retira o usuário da posição de apenas espectador e incita pensar sobre a sua própria realidade, ou há apenas uma interação que propicia um movimento irreflexivo de diversão?

Para uns, a realidade virtual é o sintoma, negativo, de uma imagem sem referente, de uma imagem virtual que se substitui ao real, fazendo do referente uma pura miragem. Para os outros, as tecnologias do virtual exprimem o regime de visibilidade em que vivemos, no qual não se trata mais de pensar como a imagem representa a realidade, mas sim de pensar um real que só existe em função do que a imagem permite visualizar. [...] É nesta capacidade de simulação, sustenta Rheingold, que a mente humana e a realidade artificial do computador compartilham um potencial para a sinergia: “dar ao simulador hiper-realista de nossas cabeças o controle de um simulador hiper-realista computadorizado faz com que algo de extrema importância esteja prestes a acontecer.” (PARENTE, 1999, p.28-30, 1999)

Acreditando no potencial catalisador de projetos como este, e ainda insistindo no debate sobre o espelho dentro do material audiovisual. Tratando-se de um experimento, gostaria de levar em consideração que muitas artes olham para si ao procurar observar algo de potencial naquilo que estão produzindo. Autorretratos, imagens especulares, são alguns dos exemplos que evidenciam uma tentativa de se ver no material ali proposto. Identificando o corpo em ação dentro do processo de criação, em especial no ambiente digital, onde o mesmo parece desaparecer. Por isso, acredito que no caso proposto não falamos apenas de um reflexo, mas principalmente um espaço de duração do usuário como autor da obra. “Podemos perceber que a nossa é uma época de espelhos virados, como propõe Flusser, ou de imagens técnicas que são antes não-espelhos, (des) espelhos ou espelhos-janela, como no caso analisado.” (KILPP, 2003, p.16)

Estes não espelhos que evidenciam um corpo metafórico também trazem para o debate o próprio espaço do corpo humano na produção de sentido desses materiais audiovisuais. Ainda que a imagem digital exista virtualmente no arquivo independente da

atualização do homem, é através da interação entre homem e máquina que são gerados os sentidos. Eu sou reflexo do que ali vejo, e o audiovisual é reflexo do que imagino sobre ele.

Eis as imagens exteriores, em seguida meu corpo, e, finalmente, as modificações produzidas por meu corpo nas imagens circundantes. É fácil ver como as imagens exteriores influem sobre a imagem que chamo meu corpo: elas lhe transmitem movimento. Também é fácil ver como esse corpo influi sobre as imagens exteriores: ele lhes restitui movimento. Portanto, no conjunto do mundo material, meu corpo é uma imagem que atua como as outras imagens, recebendo e devolvendo movimento, com a única diferença, talvez, de que meu corpo parece escolher, em certa medida, a maneira de devolver o que recebe. [...] Quer digam que meu corpo é matéria, quer digam que é imagem, pouco importa a palavra. [...] Meu corpo, objeto destinado a mover objetos, é portanto um centro de ação; não poderia fazer nascer uma representação. (BERGSON, 2006, p.14)

Portanto, a realidade virtual, o vídeo interativo está sempre em devir. Não importa o antes ou o depois, mas sim o agir sobre a obra em si. O fluxo de dados e o *streaming* dão a ver a experiência em si, enquanto ela acontece, sem a necessidade de espacializar a experiência. É pura memória. O mesmo deve ocorrer no processo de pesquisa, é preciso levar em consideração o que já foi visto e observado, mas no final do caminho, o que conta em grande parte é também o processo de observação.

Não cabe dizer que o passado ilumina o presente ou o presente ilumina o passado. Uma imagem, ao contrário é aquilo no qual o Pretérito encontra o Agora num relâmpago para formar uma constelação. [...] Durante as escavações, certamente é útil proceder segundo planos; mas a pá prudente e tateante também é indispensável no solo escuro. E se engana completamente quem se contenta com o inventário de suas descobertas sem ser capaz de indicar, no solo atual, o lugar e a posição onde está conservado o antigo. Pois as verdadeiras lembranças não devem tanto explicar o passado quanto descrever precisamente o lugar onde o pesquisador tomou posse dele. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.114)

O espectador a mesa: o audiovisual que atua sobre o corpo

Imagine um telespectador que se prepara para entrar na sala de cinema, ele compra o seu ingresso, pipoca, bala, refrigerante, um sorvete talvez. Entra sozinho ou com amigos, escolhe um lugar. A poltrona agora já pode ser escolhida antes, e na maioria das vezes podemos selecionar aquele lugar favorito, e ter a garantia do conforto de uma sala com bons

estofados, uma boa qualidade de imagem e um áudio estéreo. Toda essa preparação faz parte de um ritual que compõe a experiência audiovisual de ir ao cinema nos dias atuais. É claro que existem variações, como pessoas que preferem não comer nada, outras que preferem cinemas mais alternativos, contudo há um número de ações que compõem o ato em si, que poderíamos sugerir que constituem um imaginário do que é ‘ir ao cinema’.

Agora, tente vislumbrar um restaurante, com poltronas confortáveis, em que é possível escolher o seu lugar, com telas e projetores por todos os lados, e um equipamento de áudio da melhor qualidade, e que ainda te levasse para uma experiência gastronômica interativa e tecnológica. Seria possível inferir que há algo de cinematográfico no restaurante?

Atualmente, com a total imersão no fluxo audiovisual, é inegável que as imagens produzidas diariamente tornam-se parte do nosso repertório, e algumas delas acabam assim compondo o nosso imaginário. Um cheiro pode lembrar alguém, um tecido pode despertar memórias da infância, e imagens audiovisuais podem despertar lembranças de momentos que vivemos, ou até mesmo de outras imagens que assistimos. Não é preciso viver para lembrar, e uma imagem sozinha pode trazer a tona sentimentos que não dizem respeito a uma lembrança específica, mas sim a uma construção do imaginário. É possível nunca ter ido à praia, e ainda assim, através de filmes, ter uma ideia de como é o barulho do mar.

O restaurante Ultravioleta⁵ procura através da exploração dos cinco sentidos, ativar o imaginário de seus telespectadores, através do tato, olfato, paladar, audição e é claro, da visão. Tudo isso, a partir de um banco de dados de referenciais audiovisuais que em alguns casos são de fácil compreensão, e outros exploram os sentimentos mais intrínsecos do visitante. A ideia de banco de dados aqui é referente aos conceitos de Manovich, explorados por Irene Machado:

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 operar 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

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=q2TPxH42MFw>

como indícios do cinematismo. [...] Na verdade, o banco de dados é a potência capaz de modelizar as novas linguagens. (MACHADO, Irene, 2002, p. 221)

É, portanto, neste sentido, que visualizamos a experiência no restaurante, como uma das diferentes possibilidades de interação audiovisual, em que diversas interligações culturais são possíveis em um espaço distinto do habitual, mas que ainda assim possibilita uma *audiovisualização* daquele momento em si. É como se não somente um cinematismo fosse possível, mas uma conglomeração de referências imagéticas acumuladas com antigas e novas mídias que possibilitam ao espectador do restaurante experimentar aquele jantar através de novos contextos. Assim como no caso das Telas de El Grego, que o autor propunha que as mesmas possuíssem características que já evidenciavam o cinematismo, neste caso, podemos perceber que algumas características tanto do cinema, quanto do banco de dados, e de outras mídias também estão ali presentes naquele momento de interatividade. Contudo, aqui é preciso pensar a interatividade não como exclusivamente tátil, que demanda somente a ação da pessoa ali inserida, mas principalmente da interação com os sentidos.

Para minimizar o predomínio indiscriminado e abusivo do aspecto físico sobre o psicológico, no conceito de interatividade, Manovich distingue entre interatividade “aberta” e “fechada”: a primeira diz respeito a ação com vistas a 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. (MACHADO, Irene. 2002, p. 222)

Outro ponto relevante de mencionarmos sobre o banco de dados e a interação espectador/usuário com a obra, é que diferente da experiência tradicional do cinema, no restaurante a estrutura narrativa em que o visitante é inserido explora aquilo que Manovich defende como o potencial do banco de dados. Temos ali uma interface, temos um usuário, temos as imagens, os sons, e com tudo isto é claro que ao término do jantar também temos uma narrativa. No entanto, cada história vivida pelas diferentes pessoas que ali interagem, refere-se não somente ao banco de dados de imagens, sons e sabores selecionados pelo chefe, mas também a maneira como cada um destes ‘personagens’ interage durante o acontecimento. Cada nova janta é uma nova narrativa, novos significados. O banco de

dados é construído procurando estimular o ‘processo mental público’ mencionado anteriormente, levando em consideração o aspecto psicológico da interatividade na experiência audiovisual. O que importa nesta colocação é o fato de que não se trata de uma ‘obra’ a-narrativa, mas sim de um ensaio de diversos bancos de dados visuais, olfativos, auditivos que estimulam a experiência cada vez mais completa.

Em resumo, banco de dados e narrativa não tem o mesmo status na cultura do computador. No par banco de dados / narrativa, banco de dados é o termo isolado. Independentemente de saber se os novos objetos de mídia se apresentam como narrativas lineares, narrativas interativas, bancos de dados ou qualquer outra coisa, por baixo, no nível de organização material, eles são todos os bancos de dados. Em novas mídias, o banco de dados suporta uma variedade de formas culturais que vão desde tradução direta (ou seja, um banco de dados permanece um banco de dados) até um formulário cuja lógica é o oposto da lógica da própria forma material - uma narrativa. Mais precisamente, um banco de dados pode suportar uma narrativa, mas não há nada na lógica do meio em si, que contribuiria para promover a sua geração. Não é de estranhar, então, que os bancos de dados ocupam um significativo, se não o maior, território da nova paisagem da mídia. O que é mais surpreendente é por que o outro extremo do espectro – as narrativas – ainda existem em novas mídias. (MANOVICH, 2001, p. 20)⁶

Este questionamento sobre a narrativa traz também outros pontos que de algum modo ligam todos os tópicos mencionados até agora. Qual o futuro da imagem? As narrativas desaparecem, as imagens de síntese tomam o lugar das analógicas, a interatividade tira o espaço do cinema e da televisão? Os restaurantes e espaços interativos serão o novo local para se experimentar o audiovisual? Segundo Bellour (1993), a interatividade pode ‘reconciliar’ ou ‘esmigalhar’ a comunidade social. Todavia, são ambas as possibilidades um pouco extremadas. Uma utópica e outra derrotista. Neste sentido, vale mais colocar em evidência quais as potencialidades e os deméritos do que já foi testado nestas áreas até o momento, e, portanto, analisar materiais audiovisuais interativos pode colaborar para uma reflexão cada vez mais produtiva sobre como alcançar reconciliações ao

⁶ In summary, database and narrative do not have the same status in computer culture. In the database / narrative pair, database is the unmarked term. 15 Regardless of whether new media objects present themselves as linear narratives, interactive narratives, databases, or something else, underneath, on the level of material organization, they are all databases. In new media, the database supports a range of cultural forms which range from direct translation (i.e., a database stays a database) to a form whose logic is the opposite of the logic of the material form itself – a narrative. More precisely, a database can support narrative, but there is nothing in the logic of the medium itself which would foster its generation. It is not surprising, then, that databases occupy a significant, if not the largest, territory of the new media landscape. What is more surprising is why the other end of the spectrum – narratives – still exist in new media.

invés de esmigalhar projetos futuros. Assim sendo, vamos considerar que em experiências como a do restaurante Ultravioleta:

O olho se torna segundo em relação ao espírito que o contempla e exige ao olho que acredite nele. Mas é igualmente porque a imagem, para ser simulada, deve ser, mais do que vista (eis a sua função de espetáculo, que permanece), tocada, manipulada (é sua dimensão propriamente interativa). Se Bill Viola, o videoartista por excelência, aberto mais do que qualquer outro às violências do corpo e do mundo sensível, se deslumbrava tanto há alguns anos, diante da ideia de um ‘fim da câmera’, é porque ele via nessa mutação o fim de um privilégio concentrado desde a câmera obscura em torno da luz como premissa para formação de imagens, e destinada a evoluir em duas dimensões complementares: um espaço conceitual, um espaço tátil. O primeiro permite abordar, para além da excessivamente pura impressão visual, uma relação mais completa com o espaço, na medida em que permite recuperar a relação entre sensações visuais e estímulos cerebrais: “segundo um processo que vai do interior para o exterior, mais do que o contrário” (é, em Freud, a situação da imagem do sonho). A imagem é assim concebida mais como um diagrama, uma projeção mental, do que uma captação do tempo e da luz. O segundo espaço é o da manipulação do computador, que concebe essas imagens: manipulação engenhosa, certamente, mas, sobretudo instrumental, corporal, gestual. Essas são as duas condições exigidas para “avançar rumo ao passado”, fechar o círculo que, de Brunelleschi ao vídeo como último olho panóptico, concentrou em torno de um Deus cada vez mais ausente mas sempre invisivelmente pregnante, o poder de fabricar imagens. É igualmente desalojar o espectador de seu lugar assinalado, e introduzi-lo como ator, produtor, ou coprodutor de uma virtualidade. (BELLOUR, 1993, p. 226)

Neste momento, torna-se impreterível mencionar algumas das inferências realizadas por Galloway a respeito de seus ensaios sobre os jogos de vídeo game ou computador. Para algumas de suas análises, o autor traz para a pesquisa o conceito de diegese a partir da teoria cinematográfica. Agora como seria possível aplicar este conceito em uma situação como a proposta no restaurante. O que é a experiência audiovisual numa situação como essas? Se levarmos em consideração apenas o vídeo em si, a diegese, conforme é proposta pelo autor, não teria valor de análise, pois teríamos de observar exclusivamente apenas as imagens projetadas nas paredes e na mesa. Os sons na maioria das vezes tem alguma ligação direta com a imagem, e no conceito tradicional também seria pouco expressivo analisa-lo individualmente fora do contexto geral do espaço. Portanto, seria relevante considerar o restaurante como uma espécie de *game/máquina* em que as pessoas que visitam o local participem deste evento como jogadores, como *players/operadores*. Assim então, seria interessante compreender dentro da experiência completa quais os “atos

diegéticos da máquina, os atos não diegéticos do operador, os atos diegéticos do operador, e os não diegéticos da máquina”. Galloway faz uma defesa destas ‘teorias dos game’, mas suas proposições vão ao encontro de diversos pontos que são inerentes a comunicação, e em especial a demanda cada vez mais evidente da interatividade direta do espectador com o material audiovisual. O conceito de imagem-ação ajuda a entender um pouco mais do que estamos propondo.

Os videogames são ações. Consideremos as diferenças formais entre jogos de vídeo e outras mídias: o fato é que alguém tira uma fotografia, atua em um filme. Mas essas ações ocorrem durante a produção do trabalho, um trabalho que acaba assumindo a forma de um objeto físico (a cópia). Em jogos de videogame, o próprio jogo é a ação material. Alguém joga o jogo. E o software está em execução. O operador e a máquina jogam juntos, passo a passo, lance a lance. Neste caso, a "obra" não é tão sólida ou integral como em outros meios de comunicação. Pense na diferença entre a câmera e o joystick, ou entre imagem e ação, ou entre ver e fazer. Em seus trabalhos sobre cinema, Deleuze usou o termo "imagem-ação" para descrever a expressão de força ou ação sobre ele. No caso dos jogos de vídeo, a imagem-ação tem sobrevivido, mas agora não se trata de um exemplo da representação histórica ou particularmente formal, mas de uma abordagem frente a um meio inteiramente novo. "Os jogos são objetos e processos", escreve Espen Aarseth que acrescenta: "não podem ser lidos como textos ou ouvidos como a música, eles devem ser jogados." Então, para entender o jogo você tem que entender como a ação ocorre em gameplay, com especial atenção para as suas muitas variações e intensidades. (GALLOWAY, 2007, p. 3)

Deste modo, se estamos levando em consideração a importância do corpo neste processo de realização ‘plena’ da experiência audiovisual, e se como já mencionamos anteriormente o interativo também diz respeito à ação mental do indivíduo, neste ponto nos cabe introduzir alguns dos conceitos propostos por Hansen (2004). O autor, a partir das proposições de Henri Bergson (2006) inicia com algumas ideias como o conceito de afecção, *framing*, e *embodying*. A ideia de afecção perpassa bastante sobre a questão da memória. Neste caso do restaurante que trabalha com imagens que buscam estimular sensações ligadas a momentos/lembranças específicos de quem experimenta o jantar, a ideia de afecção é importantíssima. É através da memória que as sensações são ativadas, atualizadas durante o jantar. O conceito de *framing* também está diretamente conectado ao que estamos aqui debatendo. Segundo Hansen, a imagem encontra-se nas entre-imagens. Assim como em outros autores, o sentido real estaria entre um fotograma e outro no cinema, Hansen aqui fala sobre como este ‘entre’ pode ser percebido entre a imagem e o

corpo de quem a percebe, atualiza, lembra. O conceito de *embodying* demanda um maior desenvolvimento, mas também está diretamente atrelado a relação entre o corpo e a imagem.

Há uma imagem que difere das outras demais, não somente por percepções, mas principalmente por afecções: pelo meu corpo. Eu examino as condições em que essas afecções são produzidas: Eu sempre as encontro interpostas entre as excitações recebidas e pelos movimentos que eu estou para executar, de algum modo ambas tem uma indefinida influência no resultado final... Um agir em que as questões do estado afetivo não são daquelas rigorosamente deduzidas de fenômenos antecedentes, como um movimento de um movimento. Portanto, realmente acrescenta algo novo a sua história... Tudo parece ocorrer como se, neste conjunto de imagens que chamo de universo, nada de realmente novo pudesse acontecer, exceto por meio de algumas imagens particulares, imagens que só poderiam ser fornecidas pelo meu corpo... Meu corpo é, então, no conjunto do mundo material, uma imagem que age como outras imagens, recebendo e devolvendo, talvez com apenas uma diferença. Que meu corpo parece escolher, dentro de certos limites, o modo como ele irá restituir aquilo que recebe. (BÉRGSON apud HANSEN, 2004, p. 3, tradução nossa).⁷

Conclusão

Portanto, quando estivermos analisando este tipo de objetos, precisamos estar atentos para diversos pontos. Analisando o audiovisual, o banco de dados, a narrativa, o papel do corpo, a interatividade e principalmente o que estaremos entendendo por imagem, em especial essas novas imagens sintéticas, distintas, mais difíceis de serem espacializadas.

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.” (MACHADO, Irene, 2002, p. 224).

⁷ [T]here is one [image] which is distinct from all the others, in that I do not know it only from without by perceptions, but from within by affections: it is my body. I examine the conditions in which these affections are produced: I find they always interpose themselves between the excitations that I receive from without and the movements which I am about to execute, as though they had some undefined influence on the final issue. . . . [T]he act in which the affective state issues is not one of those which might be rigorously deduced from antecedent phenomena, as a movement from a movement; and, hence, it really adds something new to the universe and to its history. . . . All seems to take place as if, in this aggregate of images which I call the universe, nothing really new could happen except through the medium of certain particular images, the type of which is furnished me by my body. . . . My body is, then, in the aggregate of the material world, an image which acts like other images, receiving and giving back movement, with, perhaps, this difference only, that my body appears to choose, within certain limits, the manner in which it shall restore what it receives.

Se estamos no fluxo de dados, e olhando para os arquivos já não temos todas as respostas, talvez tenhamos de nos colocar no fluxo audiovisual. Para tal, será preciso identificar as práticas discursivas que surgem, não da novidade do material, mas sim da regularidade no processo. “Este "fazer novo", revela a importância de interrogar as forças por trás de qualquer emergência, a importância de passar de "o que é novo" para analisar o tipo de trabalho que o novo faz.” (CHUN; KEENAN, 2006, p.3, tradução nossa).⁸

Por conseguinte, através da ideia deste audiovisual em curso, que está sempre em devir, temos de levar em consideração que o a participação do usuário é inerente a pesquisa. Não se trata de um usuário específico, mas sim do agir coletivo que dá a ver um modo de operar que dá pistas para o que pode vir a ser a experiência em fluxo. O que estamos propondo é que a ação do ser humano faz parte da narrativa audiovisual nesta nova experiência, e que sem ela, sem o seu corpo, não há fluxo. Pois este demanda sempre algo que ainda está por vir, que precisa ser acrescentado. O homem precisa do arquivo para acessar as imagens, mas sem o corpo não há esperança de continuidade, é preciso alguém que de sentido ao que ali está armazenado. Quando algo nos afeta, é na experiência audiovisual que o nosso corpo modifica a narrativa, pois é quando produzimos sentidos sobre o que estamos vendo.

‘Se você começar a partir de uma conexão intrínseca entre movimento e sensação’, observa Massumi, o menor, o mais literal deslocamento convoca uma diferença qualitativa, porque, tão rápido como ela conduz a si mesmo, ela dá a ver um sentimento, e os sentimentos possuem um modo próprio de se misturarem, ressoando em conjunto, interferindo uns nos outros, intensificando-se mutuamente, tudo em incontáveis formas já aptas a se desdobrarem novamente, muitas vezes de formas imprevisíveis. Na medida em que o nexó sensorio-motor do corpo abre-se para sua própria indeterminação, torna-se diretamente responsável pelo excesso constitutivo do corpo sobre si mesmo. Ou seja, funções motoras ativadas a partir de uma espécie de gatilho de afeto, capaz de gerar uma modalidade ativa da ação corporal. No que se segue, vou chamar isso de "afetividade": a capacidade do corpo para experimentar -se como "mais do que a si mesmo" e, portanto, tornar-se capaz de implantar seu poder sensorio-motor de criar o imprevisível, o experimental, o novo. (HANSEN, 2004, p. 6)⁹

⁸ This 'making new' reveals the importance of interrogating the forces behind any emergence, the importance from shifting from 'what is new' to analyzing what work the new does.

⁹ “If you start from an intrinsic connection between movement and sensation,” notes Massumi, “the slightest, most literal displacement convokes a qualitative difference, because as directly as it conducts itself it beckons a feeling, and feelings have a way of folding into each other, resonating together, interfering with each other, mutually intensifying, all in unquantifiable ways apt to unfold again in action, often unpredictably.” Insofar as the sensorimotor nexus of the body opens it to its own indeterminacy, it is directly responsible for the body’s constitutive excess over itself. In this respect, motion functions as the concrete trigger of affection as an active modality of bodily action. In what follows, I shall call

É quando estamos inseridos no audiovisual, e já não podemos mais distinguir entre a imagem e o corpo, que começamos a vislumbrar o que vem a ser a tecnocultura. Quando estes novos experimentos passam a modificar o modo como nos comunicamos, e ao mesmo tempo passamos a nos comunicar através destes audiovisuais, podemos inferir que este fluxo em devir do qual falamos é talvez reflexo dessa intersecção constante e potente entre imagem e corpo, passado e presente, técnica e cultura.

Referências bibliográficas

BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). *Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual*. Rio e Janeiro, Ed.34, 1993. (p. 214-230)

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1986.

BERGSON, H. A memória ou os graus coexistentes da duração In: *Memória e Vida*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERGSON, Henri. *Duração e simultaneidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERGSON, Henri. *O pensamento e o movente*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CHUN, Wendy Hui Kyong and KEENAN, Thomas W. *New media, old media: a history and theory reader/edited*, 2006.

CHUN, Wendy Hui Kyong. On software, or the persistence of visual knowledge. In: *grey room*, n. 18, p. 26-51, 2005.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998

DIDI-HUBERMAN. Quando as imagens tocam o real. *Revista do Programa do Pós-Graduação em Artes da UFMG*, vol.2, n.4, nov. 2012, p. 204-219.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

this “affectivity”: the capacity of the body to experience itself as “more than itself” and thus to deploy its sensori-motor power to create the unpredictable, the experimental, the new.

FLUSSER, Vilém. Linha e Superfície. In: O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007. (p. 101-120)

FLUSSER, Vilém. O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GALLOWAY, Alexander R. Acción del juego, cuatro momentos. *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, n. 7, p. 25-45, 2007.

HANSEN, Mark. *New philosophy for new media*. London: MIT Press, 2004.

KILPP, Suzana. Devires audiovisuais da televisão. In: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza. (Org.). *Do audiovisual às audiovisualidades. Convergência e dispersão nas mídias*. 1ed. Porto Alegre: Asterisco, 2009, v. 1, p. 103-134

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela**. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Irene. “Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Viertov”. *Galáxia* n. 3, São Paulo: PUC-SP, 2002, p.219-225.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. Database as a Genre of New Media. *AI & Society*, n. 14, p. 176-183, 2000.

MANOVICH, Lev. Data stream, database, timeline: the forms of social media. 2012. Texto original disponível em: <http://lab.softwarestudies.com/2012/10/data-stream-database-timeline-new.html>

McLUHAN, Marshall. *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem*. São Paulo: Cultrix, 1974.

PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.