

## Novas Mídias nas Audiovisualidades<sup>1</sup>

Daniel Bassan PETRY<sup>2</sup>

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS  
Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Alvorada, RS

### RESUMO

O presente artigo busca discutir a possibilidade de inserção das novas mídias nos estudos audiovisuais a partir do conceito de audiovisualidades. Partindo da revisão bibliográfica sobre o conceito de novas mídias realizado em Petry (2015a), consideramos a possibilidade de representação visual de todos os empíricos que possam ser considerados novas mídias. A partir daí analisamos propostas da cultura visual (MIRZOEFF, 1999) e audiovisualidades (SILVA et. al. 2009; KILPP, 2010 p.106) e procuramos tensionar os conceitos para verificar a possibilidade de inserção das novas mídias nas audiovisualidades.

**PALAVRAS-CHAVE:** audiovisualidades, novas mídias, software.

### INTRODUÇÃO

Como estabelecemos em Petry (2015a), as novas mídias compõem um meandro da comunicação que, por natureza ou incipiência, são de difícil definição. A proposta de Manovich (2002), apesar de adotada amplamente, não é unânime. Na ocasião o autor parte da fotografia, com Daguerre, e do cinema, em especial do filme "Um homem com uma câmera" de Dziga Vertov e desenvolve seu raciocínio até as novas mídias, de forma que possibilite a interpretação de sua proposta como que as novas mídias são uma vertente direta do cinema. Esta simplificação do caminho realizado por Manovich foi desenvolvida com intenção de explicitar que pretendemos fazer um movimento semelhante: partiremos das novas mídias para as audiovisualidades.

“Há, portanto de se tomar um duplo cuidado ao falarmos sobre as novas mídias: assim como elas tendem a apagar (ou pelo menos ofuscar) as velhas mídias, o conceito de novas mídias tende a fazer o mesmo, ao permanecer amplo, conforme propôs Manovich, ele arrisca ser constantemente atualizado de forma irresponsável, apagando não somente as velhas mídias mas também as novas velhas mídias, aquelas precursoras das novas mídias contemporâneas conectadas e em constante movimento. Esta mudança na proposta do conceito a partir do avanço cronológico

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul realizado de 26 a 28 de maio de 2016.

<sup>2</sup> Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Linha de Mídias e Processos Audiovisuais, sob orientação de Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer. Docente no Instituto Federal do Rio Grande do Sul, Campus Alvorada email: danielpetry@gmail.com

dos empíricos tende a causar confusões futuras, principalmente quando tratamos de um meio tão efêmero como o digital, efemeridade potencializada quando voltamos o olhar para o digital em rede." (PETRY, 2015a, pg. 11)

Por que partimos das novas mídias e não dos softwares? Como defendemos em PETRY (2015a), nem todo software é uma nova mídia, mas toda nova mídia depende diretamente de um software, seja ele um programa complexo e tradicional ou meramente um conjunto de instruções (tal qual algoritmos a serem executados). O digital, ou como Manovich (2002) esclarece, a amostragem em binário, demanda de softwares para que sejam interpretados, atualizados (no sentido bergsonianos) e apresentados. Apesar de que softwares podem ser utilizados e convertidos em novas mídias, neste processo podem perder as capacidades e características iniciais. Portanto não acreditamos ser possível relacionar estes com audiovisuais pois, uma vez que reinterpretados eles perdem suas qualidades de softwares: apesar de que seria benéfico, resultando na possibilidade de abarcar todas as novas mídias dentro do conceito. As novas mídias, conforme as propostas que tomamos como premissas, podem ser transcodificadas e modificadas, mantendo a qualificação mesmo que percam sua "forma" inicial.

Consideramos importante desenvolver o raciocínio que leva este artigo a estar inscrito no DT 5 de "Comunicação Multimídia"<sup>3</sup> ou "Rádio, TV e Internet"<sup>4</sup> ao invés do DT 4 de Comunicação Audiovisual. Novas mídias podem, por definição, ser representadas visualmente através de telas eletrônicas dinâmicas (PETRY, 2015). Estas telas são variações das cinematográficas, exibem imagens em constante movimento, mesmo que não seja aparente, dada a natureza eletrônica delas: há uma taxa de atualização nos monitores, projetores etc que é invisível aos nossos olhos. Temos que tanto o cinema e as novas mídias são (ou podem ser) representados da mesma forma. Entretanto o cinema não é meramente a projeção de imagens em movimento. Se tomamos como o início dele, questão nebulosa e que deve levantar dúvidas sobre qualquer afirmação cartesiana, a sessão de 28 de dezembro de 1895 não por conta da capacidade de projetar imagens em movimento, mas também pela coletividade do ato e da semântica das imagens. Ainda que o primeiro cinema (ibid.) não seja exatamente o mesmo que temos atualmente, vistas as mudanças nas linguagens,

<sup>3</sup> Conforme texto publicado em <http://www.portalintercom.org.br/uploads/wysiwyg/ementas-divisoes-tematicas.pdf> e acessado em Abril de 2016.

<sup>4</sup> Conforme texto publicado em <http://www.portalintercom.org.br/uploads/wysiwyg/ementas-divisoes-tematicas.pdf> e acessado em Abril de 2016.

gramáticas, metodologias etc, hoje temos critérios semelhantes que nos permitem estabelecer que nem toda imagem em movimento, projetada ou não, faz cinema. Por mais que estes critérios possam e devam ser debatidos, não cabe a nós, neste momento ou muito menos em um único artigo (que tem como interesse inicial as novas mídias) debatê-los. Nossa arguição segue, portanto, com as audiovisualidades, conceito mais amplo e que nos permite aproximar daquilo que o cinema, de alguma forma, é pai: das imagens eletrônicas projetadas em telas dinâmicas, onde aí encontramos as novas mídias.

## **NOVAS MÍDIAS E INTERFACES**

Alan Kay foi um dos responsáveis pelo desenvolvimento das interfaces gráficas computacionais que são uma das principais premissas para a popularização e desenvolvimento dos computadores modernos (MANOVICH, 2002) e, assim como veremos na sequência, são um dos fatores essenciais para a sensação de imediaticidade nas mídias eletrônicas visuais. Ele idealizou uma máquina chamada Dynabook que, para Manovich (2008), era o protótipo de qualquer um dos computadores modernos. Kay (1977) propôs que se o Dynabook fosse desenvolvido “um novo tipo de meio seria criado: um metameio, cujo conteúdo seria um variado leque de mídias já existentes e ainda não inventadas” (KAY&GOLDBERG, 1977, p.403). Esta afirmação é complementada em outro texto de Kay (1984, p.59) onde ele afirma que (o computador) “é um meio capaz de dinamicamente simular os detalhes de qualquer outro meio, incluindo mídias que não podem existir fisicamente” o que também foi explicitado por Sutherland (1965). Então temos que Manovich (2008), Kay (1984) e Sutherland (1965) concordam na definição de que o computador é um metameio por ser capaz de simular todas as outras mídias existentes, principalmente em suas visualidades. Cabe ressaltar que assim como a computação não resulta diretamente nas novas mídias (CHUN, 2006) o uso de um computador não resulta diretamente em mediações, conforme aponta Galloway (2012, p.21) quando nos questiona “e quando um computador trava? O que está sendo mediado naquele momento?” (ibid. p.21) as mídias computacionais não são metameios por natureza, elas foram desenvolvidas de forma que pudessem exercer esta função:

“Computações podem ser um elemento chave para a nova mídia, mas a computação e o software não levam automaticamente às novas mídias. Ninguém, como argumenta Wolfgang Haen em "The Style of Sources: Remarks on the Theory and History of Programming Languages", pretendia criar o computador como nós o

conhecemos, e o computador emergiu como uma máquina de mídia por causa do software baseado em linguagens. Esta "demanda comunicativa", ele argumenta, vem de todos os lados: econômico, organização do trabalho e manipulação simbólica." (CHUN, 2006, p.2).

Foram as diversas evoluções de programações feitas em computadores que possibilitaram que eles se tornassem metamídias assim como produtores de novas mídias. O desenvolvimento de tais programações ocorre a partir do que já se conhecia por computadores: máquinas comandadas por comandos textuais, sem representação gráfica, conforme lembra Manovich (2008):

"(...) quando a geração de Sutherland, Nelson e Kay começou a criar “novas mídias” eles o fizeram a partir do que já se sabia que os computadores eram capazes de realizar. Conseqüentemente eles imediatamente adicionaram novas propriedades as simulações das mídias físicas" (MANOVICH, 2008, p.95).

Os inventores da mídia computacional tiveram que questionar muitas, se não todas as ideias já estabelecidas sobre a computação. Eles tiveram que definir muitos fundamentos, conceitos e técnicas novas tanto nas instâncias de funcionamento do hardware como do software, assim realizando contribuições relevantes para software e hardware (MANOVICH, 2008, p.96). Assim como o tensionamento de o que era e para que servia um computador, na sequência procuramos arguir e elastecer o significado de uma das bases onde esta pesquisa está inserida: as audiovisuais midiáticas.

## **SOFTWARE E AUDIOVISUALIDADES**

O estudo das audiovisuais é uma tarefa capaz de se estender indefinidamente: diariamente são produzidas e tornadas públicas uma quantidade imensa de materiais que podem ser abraçados pelo conceito. Segundo Mayer (2013) na época de sua publicação o Youtube.com, site de compartilhamento de vídeos, recebia diariamente o equivalente a oito anos de material audiovisual. Este fato vai ao encontro do que Mirzoeff (1999) propõe: as audiovisuais, assim como outros elementos da cultura visual, são uma fonte infindável de materiais para estudos e, por conta de sua imensa variabilidade, não “encaixam” perfeitamente em nenhum único departamento “tradicional” das universidades contemporâneas. Isso ocorre devido à natureza do conceito. Na sequência arguiremos que a

forma como entendemos os softwares, o computador e as novas mídias faz deles materiais capazes de serem estudados a partir de uma proposta audiovisual.

Há diversos autores que trabalham ou trabalharam com o conceito de audiovisualidades e, dada nossa filiação ao grupo de pesquisas TCAV, ramificação do GPAV, inicialmente buscamos no “Manifesto Audiovisualidades”, texto publicado por Silva, Rossini, Rosário e Kilpp (2009) pesquisadores deste último, o que são elas. Para isso escolhemos três segmentos do texto, também presentes em Kilpp (2010, p.105-106), onde os autores propõem “três dimensões para o conceito de audiovisual” (SILVA et. al. 2009; KILPP, 2010 p.105) que aqui serão citados em bloco, seguidamente sendo comentados e tensionados para a arguição de sua capacidade de englobarem nossos objetos de pesquisa.

“A primeira dimensão objetiva encontrar e analisar audiovisualidades em contextos não reconhecidamente audiovisuais. A tese que sustenta tal movimento fundamenta-se em Sergei Eisenstein, autor que reconhece que a presença do cinema precede a indústria cinematográfica, e em Gilles Deleuze, que encontra em Bergson o conceito de imagem-movimento, mesmo antes da invenção do cinema, e propõe o estudo desses devires (cinematográficos) como o estudo de culturas em potencial.” (SILVA et. al. 2009; KILPP, 2010 p.105-106)

O primeiro segmento amplia a noção de audiovisual para além da tela do cinema e suas derivações primárias. Baseando-se na ideia de Eisenstein de que há potências de cinema em outros objetos, abrimos o escopo de possíveis modelos para a imagem em movimento. Deleuze (1983) destaca de Bergson a identificação da dificuldade de entender a imagem movimento a partir do cinema, visto que movimento das imagens no cinema é falso, composto a partir de uma série de imagens estáticas exibidas em velocidade capaz de ludibriar nossa percepção e passar a sensação de movimento. Bergson também nega a percepção natural como fonte de modelo para a definição do movimento da imagem e sugere que “O modelo seria antes um estado de coisas que não pararia de mudar, uma matéria fluente onde nenhum ponto de ancoragem ou centro de referência seriam imputáveis” (DELEUZE, 1983, pg.70). Acreditamos que este raciocínio amplie demasiadamente as possibilidades de objetos pertencentes às audiovisualidades mas não é nossa intenção fazer qualquer tipo de juízo para este conceito, principalmente dado fato de que os softwares, novas mídias e a computação (premissas para a existência da memória digital) não só estariam incluídos nesta proposição, mas também que a energia elétrica, meio que (conforme já arguimos) contém todos os acima citados (KITTLER, 1997), não existe senão em movimento: a diferença de tensão e movimentação dos elétrons é o que

produz a eletricidade que, dependendo do entendimento sobre os autores, poderia ser associada à “matéria fluente” que Bergson e Deleuze mencionam.

“A segunda dimensão entende o audiovisual como um campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais. O que se considera fundamental aqui é que tal convergência, para além de instaurar linguagens propriamente audiovisuais, promove uma reação em cadeia, de futuro inimaginável ainda, cujo elemento desencadeador de radicais mudanças para o audiovisual é ora a técnica, ora as estratégias discursivas; ora a economia, ora as estratégias de circulação e consumo.” (SILVA et. al. 2009; KILPP, 2010 p.106)

O computador como um metameio não só agrega as possibilidades de outras audiovisualidades como é, conforme argumenta Fragoso (2002), considerado um meio que ainda necessita daquilo que é popularmente considerado como “tecnologia de ponta”. Atualmente softwares podem propor as mais diversas formas de manipulação de seus conteúdos, ainda que necessariamente respeitando as limitações físicas do aparato, definindo formas de interação distintas das demais entre si e o usuário, além de que as motivações para seus usos são as mais diversas, ainda mais amplas que as previstas pelos autores. E esta mencionada liberdade de apresentação gráfica dos softwares e seus conteúdos para os usuários faz com que estes possam propor linguagens únicas dos mais variados estilos, de acordo com o último excerto do texto base para a argumentação sobre as audiovisualidades:

“A terceira dimensão que concorre para conceituar o audiovisual é a das linguagens, sejam gramaticais, sejam agramaticais, sua configuração, usos e apropriações. Aqui, são estudados e analisados os construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo. Ressalte-se que tal análise é o lugar por excelência de onde se deve partir para que se compreendam as duas outras dimensões(...)” (SILVA et. al. 2009; KILPP, 2010 p.106)

Entendemos as novas mídias como audiovisualidades porque, apesar de terem em sua natureza uma virtualidade binária, geralmente se atualizam para o usuário através de formas audiovisuais ou, caso não estritamente, potencialmente audiovisuais. Isso se dá pelo fato de as novas mídias terem como premissa a representação numérica e esta traz como consequência a possibilidade de transcodificação. As novas mídias, conforme o recorte que fizemos em Petry (2015a) a partir de Manovich (2002) possuem a potência de serem representadas de inúmeras formas, entre elas formas audiovisuais, mesmo que esta não seja a natureza inicial dos objetos. Esta peculiaridade dá-se pela capacidade de reinterpretar os

dados, o que as confere o status constantes atualizações de um virtual código cujo resultado depende da forma como é traduzido.

Não cabe neste momento discutirmos se a pretensão de definição (e conseqüente limitação) das audiovisuais, presente no manifesto citado inicialmente, é válida ou não. Dada a nossa vinculação à arqueologia da mídia e cultura visual, entendemos as audiovisuais como um conceito em constante expansão, capaz de abrigar os mais diversos materiais e processos, sejam eles audiovisuais ou com potência audiovisual.

## CONCLUSÃO

Temos que as novas mídias possuem, em sua essência, a capacidade de serem interpretadas e exibidas visualmente. As interfaces, sejam elas eletrônicas ou gráficas auxiliam neste processo, entretanto não são necessariamente a razão para tal. Assim como nem toda audiovisualidade é cinema, nem toda interface é nova mídia.

A inserção das novas mídias se dá não pela natureza gráfica das interfaces, mas pela grande abrangência do conceito das audiovisuais. A partir das três dimensões propostas pelos autores percebemos nas novas mídias 1) possibilidade de aproximação com o cinema, dada sua gênese e movimento realizado por Manovich (2002), 2) a convergência de formatos, parte da natureza das novas mídias existente a partir das possibilidades de transcodificação e modularidades e 3) das linguagens e processos comunicacionais existentes na representação, manipulação, apreciação das novas mídias de diversas naturezas. A inserção das novas mídias dos estudos de novas mídias nas audiovisuais já pode ser percebida em trabalhos como Lopes (2012), Mayer (2013), Arrué (2015) entre outros.

Para continuidade da pesquisa pretendemos tensionar outras conceituações de imagem com as possibilidades das novas mídias, em especial aquelas não necessariamente imagéticas, podendo realizar análises em manipulações de empíricos que inicialmente não sejam audiovisuais. Como fica a transcodificação de um

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARRUÉ, Laura Lucas. **A interface cultural e suas zonas de conflito: das camadas especializadas às camadas temporalizadas do Artsy**. Dissertação de Mestrado. Unisinos 2015. Disponível em <http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/3780/Laura%20Lucas%20Arru%C3%A9.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

CHUN, Wendy. **Programmed Visions**. Massachusetts, MIT Press: 2010.

DELEUZE, Gilles. **Cinema 1: Imagem-Movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

FRAGOSO, Suely. **Lembranças dos mídias mortos**. *Conexão-Comunicação e Cultura*, v. 1, n. 01, 2010. Disponível em <http://www.uces.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/70>

GALLOWAY, Alexander R. **The interface effect**. Polity, 2012.

GOMES, L. F. **Cinema nacional: caminhos percorridos**. São Paulo: Ed.USP, 2007.

KAY, Alan. **Microelectronics and the personal computer**. In: *Scientific American*. 1977. Disponível em <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.151.4723>

KAY, Alan. **Computer Software**. In: *Scientific American*. V.251. N.3. Edição de Setembro, 1984. (p.53-59)

KAY, Alan; GOLDBERG, Adina. **Personal dynamic media**. *Computer*, v. 10, n. 3, p. 31-41, 1977. Disponível em [http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=1646405&url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fxppls%2Fabs\\_all.jsp%3Farnumber%3D1646405](http://ieeexplore.ieee.org/xpl/login.jsp?tp=&arnumber=1646405&url=http%3A%2F%2Fieeexplore.ieee.org%2Fxppls%2Fabs_all.jsp%3Farnumber%3D1646405)

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: ENTREmeios, 2010.

KITTLER, Friedrich. **Essays: Literature, Media**. Information Systems, 1997.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2002.

\_\_\_\_\_. **Software takes command**. Lançado em Licença CC. 2008. Disponível em: <http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>

LOPES, Tiago. **Audiovisuais locativos: experiências estéticas com mídias computacionais móveis**. In: Anais do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Fortaleza: INTERCOM. 2012.

MAYER, William. **O Youtube e a memória: que audiovisual emerge do banco de dados?** Dissertação. UNISINOS, São Leopoldo: 2013.

PETRY, Daniel Bassan. **Efeitos visuais e softwares: o cinema da Nova Hollywood**. Curitiba, Appris, 2015

\_\_\_\_\_. **A impaciência do conceito: novas mídias e conectividade**. Alcar, 2015a. Disponível em [http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/a-impaciencia-do-conceito-novas-midias-e-conectividade/at\\_download/file](http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/10o-encontro-2015/historia-da-midia-digital/a-impaciencia-do-conceito-novas-midias-e-conectividade/at_download/file)

SILVA, Alexandre Rocha, ROSSINI, Mirian de. Et al. **Do Audiovisual às audiovisualidades, convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco . 2009.

SUTHERLAND, Ivan. **The Ultimate Display**. In: INTERNATIONAL FEDERATION OF INFORMATION PROCESSING CONGRESS, 2, Proceedings... p. 506–508, 1965.