

Arte Multimédia – A concreção do digital e a sucessiva indefinição dos seus suportes.

Rogério Taveira

Arquitecto/ Doutor

Professor Auxiliar da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa

Multimédia

(inglês *multimedia*)

adjetivo de dois gêneros e de dois números

1. Que utiliza ou se refere a vários suportes de difusão de informação, notadamente imagem e som.
2. Que utiliza ou combina som e imagem.

substantivo de dois gêneros

3. Suporte de difusão de informação que utiliza ou combina som e imagem.

"multimédia", in Dicionário Priberam da Língua Portuguesa [em linha], 2008-2013, <http://www.priberam.pt/dlpo/multim%C3%A9dia> [consultado em 12-10-2013].

Embora o aparecimento do termo multimédia se possa situar em meados dos anos sessenta, pretendendo distinguir-se do anterior "Intermedia", só com o advento da democratização do digital é que este veio a ser profusamente utilizado. Podemos inclusivamente observar que a própria definição do termo acabou por se ligar exclusivamente à "difusão de informação, notadamente imagem e som". Nos nossos dias é um termo relativamente pouco utilizado, dada a indefinição terminológica que entretanto se verificou nas áreas criativas que trabalham com vários média, sobretudo com a proliferação da transdisciplinaridade.

O departamento onde lecciono na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa tem por designação Arte Multimédia. Embora, como disse, o termo multimédia sofra já alguma indefinição, é, no entanto, uma herança dificilmente alterável. O paradoxo da indefinição de termos liga-se de uma forma muito concreta à própria indefinição dos sucessivos suportes onde temos vindo a trabalhar a partir de um sistema tão concreto e simples como é o sistema binário. Lembremo-nos que Leibniz, um dos principais inventores do sistema binário, pretendia explicar a própria criação a partir de apenas dois números muito concretos, 0 e 1.

Definirei assim como campo de discussão uma área alargada de práticas artísticas contemporâneas que utilizam suportes digitais e tentarei, utilizando o meu próprio percurso profissional, estabelecer as problemáticas inerentes à utilização desses suportes.

Comecei a utilizar o computador como ferramenta de trabalho no início dos anos 90 do século XX. Apesar de me haver licenciado em Arquitectura em 1989, dedicava-me nessa altura ao design de comunicação e à ilustração. Recordo ainda o instalar do meu primeiro Photoshop com disquetes de 3 polegadas e meia. Durante algum tempo acumulei uma quantidade enorme destas pequenas disquetes onde arquivava os trabalhos que ia produzindo. Com as sucessivas evoluções dos sistemas informáticos estes, hoje icónicos objectos, foram sendo substituídos por outros dispositivos e suportes com maior capacidade para albergar as cada vez maiores quantidades de Bytes produzidos.

O SyQuest veio, no meu caso, colmatar dois problemas e criar uma série de outros. Se por um lado eu tinha agora hipótese de arquivar ficheiros até 44, 88 ou mesmo 200MB, tinha também a hipótese de produzir trabalhos mais complexos e poder transportá-los para a gráfica sem ter de fazer partições nos ficheiros originais. O lado negativo era o facto de não ser um sistema fiável. Era lento, falhava demasiadas vezes e a formatação dos discos podia levar qualquer mortal a um ataque de nervos.

Surgiu mais tarde o iomega Zip com discos de 100MB e posteriormente com 250MB, sistema bastante fiável, rápido e versátil já que podia ser lido em qualquer das duas plataformas em que então trabalhava, PC e Mac. A mesma marca lançou o Jaz de 1 GB que adquirei de imediato mas que se veio a revelar bastante menos fiável, tendo que trocar o próprio aparelho duas vezes, já que as primeiras edições traziam erros de fabrico.

Até aqui, evidentemente, que o meu sistema de arquivo se baseou, como ainda se baseia, na migração seletiva de trabalhos. Muitos dos trabalhos que foram ficando exclusivamente arquivados nos suportes acima referidos dificilmente conseguirei voltar a vê-los. Para além dos suportes, as ligações também foram sofrendo transformações. Embora muitos aparelhos utilizassem ligações SCSI (Small Computer System Interface) isso não significava um mesmo tipo de porta. Existiam diferentes tipos de conexão SCSI com diferente número de pins, macho ou fêmea, etc. Em alguns dispositivos íamos construindo verdadeiros comboios de transformadores de um tipo de SCSI noutra. Hoje em dia usamos as muito práticas ligações USB (Universal Serial Bus) as quais, têm resistido desde meados dos anos 90 e que nos permitem uma versatilidade de ligações entre plataformas e aparelhos sem necessidade de desligar o computador.

A grande revolução deu-se, no entanto com o aparecimento dos CD's (Compact Disc) graváveis. Embora bastante dispendiosos no início, depressa se tornaram no melhor sistema de arquivo e transporte, já que, pela sua espessura, se tornavam bastante práticos. Deram também origem a uma série de mal entendidos, como a famosa crença de que os CD-ROM (Compact Disc Read-Only Memory) iriam acabar com os livros. Confesso que não

partilhei dessa ideia na altura, como continuo a resistir-lhe hoje em dia, mesmo com plataformas mais sofisticadas. Ler a partir de um ecrã será sempre ler a partir de um ecrã, dispositivo emissor de luz ao contrário da apenas reflectora superfície do papel. Tenho, no entanto, consciência que, provavelmente a curto prazo, passaremos a ler teses e dissertações apenas em formato digital já que os custos de impressão dos inúmeros exemplares pedidos começa a ser uma carga demasiado pesada para os alunos.

Sem dúvida que, no meu caso, o aparecimento do CD-ROM implicou uma mudança no tipo de trabalho que vinha fazendo até aí, pois tive a oportunidade de realizar três trabalhos de grande dimensão para a Fundação Calouste Gulbenkian. Estes trabalhos levaram-me a uma passagem definitiva para a realização de projectos constituídos pela mistura de técnicas diversas que trabalhava, até aí, de forma isolada: do grafismo à animação; da fotografia ao vídeo e ao som.

No início dos anos 2000 obtive apoio do então ICAM (Instituto do Cinema, Audiovisuais e Multimédia), hoje apenas ICA, para a realização de um CD-ROM sobre o arquitecto Álvaro Siza. Nessa altura lutava para que o vídeo tivesse uma maior expressão nos meus trabalhos mas os 700MB disponíveis nos CD não eram suficientes para grandes aventuras neste domínio. Depois de desenvolver várias hipóteses para este trabalho, o mercado começou a ficar dominado pelo DVD (Digital Versatile Disc), o que me permitiu, desde logo investir no desenvolvimento daquilo que perseguia há algum tempo, a possibilidade de realizar um filme interactivo. Embora tenha tido apoio para realizar um CD-ROM (700MB) acabei por realizar um DVD-ROM duplo (4,7GB+4,7GB). De novo os desenvolvimentos tecnológicos seguiram caminhos imprevistos e embora tivesse desenvolvido este filme interactivo para um disco de 9GB, ou seja, de dupla camada, acabei por ter de partir o trabalho em dois DVD-ROM já que os discos de dupla camada e respectivos leitores/gravadores não tiveram grande aceitação.

Em 2007 este filme interactivo sobre um dos principais arquitectos da contemporaneidade foi distribuído mundialmente pela Ideabooks, distribuidora Holandesa que, apesar do esforço apenas conseguiu vender 500 exemplares. Foi uma lição em forma de investimento próprio falhado. Os meios tradicionais, livro ou filme linear, continuam a vender bastante mais do que objectos digitais experimentais. Por ser um DVD-ROM sofreu também com a associação aos CD-ROM os quais entretanto se tornaram objectos completamente obsoletos. Não só não tiveram o poder de acabar com os livros como nem eles próprios resistiram à evolução da tecnologia.

Os DVD continuaram, no entanto, a ser um possível suporte de arquivo, embora com limitações de longevidade e alguns cuidados na sua preservação.

A melhor forma de armazenar informação têm sido os discos externos, os quais, embora de forma dispendiosa, têm vindo a acompanhar o aumento de informação provocado, por exemplo, pela democratização da Alta Definição (HD) nos ficheiros vídeo. Nos nossos dias muitas câmaras fotográficas vêm já equipadas com a possibilidade de gravar vídeo digital em HD. Esta possibilidade tem gerado ficheiros que só podem, por um lado, ser trabalhados e gravados com computadores bastante mais potentes do que aqueles em que trabalhávamos com o sistema PAL (Phase Alternating Line) e por outro, arquivados em discos com capacidade suficiente o que significa já entrar nos TeraBytes.

Outra questão que se tem colocado é a utilização da Internet, a rede mundial de comunicação, a qual se tem afirmado como o *pivot* da mudança de paradigma para a sociedade de comunicação, como forma de armazenar dados. Embora possível não tem acolhido grande adesão. Diversos factores estão na origem deste facto: o desconhecimento do local exacto onde se encontra a informação armazenada (muitos fornecedores deste tipo de serviço têm vindo a espalhar, por questões de segurança, os seus servidores por vários pontos geográficos); a desconfiança na segurança no acesso à informação armazenada.

Como nos refere Jaron Lanier no seu *You Are Not a Gadget*, a web 2.0 tem conduzido à proliferação de formas de comunicação parametrizadas e à anulação da autoria, questões que estão intimamente ligadas ao facto de existirem “donos” e que, estes, tem na sua posse informação massiva dos milhares de utilizadores da agora também designada *Cloud*.

No caso da arte, tivemos uma forma específica que tentou utilizar o potencial desta ferramenta como plataforma de criação e exposição, a qual ficou conhecida por Net Arte. Podemos situar o seu aparecimento e desaparecimento em 1990 e 2000 respectivamente. Em apenas dez anos, esta forma de arte desenvolveu-se e desapareceu quase por completo. Apenas alguns, poucos, resistentes, continuam a acreditar que esta plataforma de comunicação se pode constituir como uma forma efectiva de explorar o campo artístico. As grandes instituições da arte há muito abandonaram a recepção de obras realizadas neste meio - a última teve lugar a partir de uma encomenda pela Documenta X em 1997.

As questões que estão por trás deste abandono relacionam-se, em certa medida, com uma preocupação inerente a outras formas de arte digital. O que está o colecionador a adquirir? Uma obra que se pode tornar obsoleta devido à evolução tecnológica?

Tem existido, desde o início, uma certa circularidade entre o digital e o analógico. Programas como o *Photoshop* não são mais do que a passagem de um laboratório de fotografia para uma versão digital. Praticamente tudo aquilo que se faz no *Photoshop* se

pode fazer num laboratório de fotografia, embora seja necessário despende bastante mais tempo nesse processo, como se pode imaginar. Ou, num aspecto mais evidente, todo o interface computacional metaforiza elementos do espaço de trabalho: a secretária (Desktop); o caixote do lixo; as pastas; etc.

Neste momento é comum surgirem dispositivos como por exemplo o *Impossible Instant Lab* que transforma as fotografias digitais dos *iPhone 4/4S*, *5/5S* e *iPod Touch* em fotografias analógicas instantâneas (Polaroid).

Por fim penso que é importante referir que um artista que utilize a fotografia digital como base de trabalho, só terá o seu original (usualmente um múltiplo de 4 ou 5 exemplares!) quando fizer a impressão final. O que ele arquivar digitalmente não se constitui como original, já que são possíveis inúmeras variações de impressão a partir do mesmo conjunto de Bytes.

Todo este relato entronca numa tendência do campo da arte voltar a questionar a matéria. A minha tese doutoral debruçou-se sobre a obra do escultor Alberto Carneiro e o seu processo artístico. Outros colegas que, como eu, trabalham no universo digital há mais de vinte anos, têm sofrido também este apelo pelo analógico. De um modo geral, todos continuamos a trabalhar com sistemas digitais e todos temos os problemas da obsolescência e migração de suportes, mas existe um apelo do corpo para o tátil. Os dedos cansam-se de bater em teclas e de perder a sua identidade (literalmente a perda das impressões digitais) neste processo. Talvez este facto não esteja inteiramente desligado da noção que as decisões se passam a um nível, ao qual os produtores e arquivadores de conteúdos não têm acesso, o das grandes companhias de *hardware* e *software* que decidem, através dos seus negócios, o rumo do digital.

Referências

BOLTER, Jay David e GROMALA, Diane (2005), *Windows and Mirrors, Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

LANIER, Jaron (2011) *Você Não é um Gadget - Um Manifesto*, Lisboa: Arcádia

MANOVICH, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge: Massachusetts Institute of Technology.

MANOVICH, Lev (2010), *Info-Aesthetics*, London: Bloomsbury Academic.

http://www.documenta12.de/archiv/dx/english/frm_home.htm

<http://www.priberam.pt/>

<http://www.thephotographersgallery.org.uk/instant-lab-instant-expo>