

Composição hipermediática, uma montagem polifônica

João César Lopes Toledo Filho - UNIFIEO

A idéia de unidade está presente em montagens interativas que apresentam estética do fragmento e exploram o choque entre as diferenças das linguagens da comunicação verbal-audiovisual. Tal aglutinação segue as definições de Lev Manovich (2001), de que os projetos para as novas mídias são elaborados a partir de bancos de dados, portanto é necessário que a metodologia também se adeque a este formato, que especule toda a sua capacidade transformadora influenciada pelas novas mídias. Nesse contexto, a criação é voltada à conceituação do projeto e ao desenvolvimento de obras baseadas na experiência do leitor imersivo, na metodologia da montagem, parte de uma estrutura complexa, aparentemente desorganizada e em constante fluxo.

Como definido por Santaella (2004), o leitor imersivo começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. Leitor que navega entre nós e conexões alineares pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais. A fim de compreender o perfil desse leitor, deve-se levar em conta mudanças na aceleração da percepção, no ritmo da atenção, na flutuação entre a distração, e a intensidade da penetração no instante perceptivo.

Partindo da referência de Vertov na montagem de filmes, e levando em conta sua experiência no Laboratório do Ouvido¹, as etapas de criação e de produção audiovisual, hipermediáticas, são integrantes do ato de compor a obra, assim como também são conseqüências da metodologia interdisciplinar que explora novos modelos a partir de estruturas provenientes de outras áreas como, por exemplo, a música.

Os horizontes de possibilidades devem ser explorados e, para isso, é necessário um novo olhar sobre a produção, que conta com a participação e interferência do leitor na descoberta de outras interpretações, nem sempre percebidas pelo desenvolvedor. É a adequação ao meio de comunicação e ao ritmo do instantâneo, uma loucura virtual compartilhada e analisada pelo ato de compor ou de estruturar um projeto que nos remete à metodologia e à utilização dos instrumentos, das ferramentas, na execução do trabalho: ofício do desenvolvedor hipermediático.

O ato de compor uma obra de hipermídia possui características polifônicas, pois, de acordo com Canevacci (1996, p.42), “a polifonia relaciona-se ao mesmo tempo com o objeto de pesquisa e o método”, e nos remete a um processo de organização das etapas de criação e de montagem, permite bifurcações, prevê possibilidades, recursos e a participação imprevista do usuário.

Assim como a melodia, o ritmo e a harmonia são os três componentes básicos da música, também podem ser parâmetros de ordenação aos elementos que se apresentam na interface e que orientam o leitor imersivo. Não se trata simplesmente de um amontoado de

recursos tecnológicos, o saber apertar a tecla correta para a inserção de um efeito é apenas procedimento. A metodologia deve ser valorizada, deve representar a pesquisa e o ato de compor ou estruturar um projeto. Para salientar construções harmoniosas e extrair a força expressiva dos formatos de comunicação digital, devemos encontrar relações entre a composição musical e a hipermidiática, como:

Pauta - é a folha de papel na qual é notada a música. No ambiente digital, mais especificamente em projetos para a web, a pauta corresponde à estrutura de um sistema interativo, são os arquivos digitais de texto, dos códigos HTML, XHTML, ASP, PHP, SWF, entre outros, escritos em linguagem de marcação de conteúdo. Os documentos possuem marcações padronizadas, são desenvolvidos sob a orientação de rígidas regras de formatação, e são necessários para a decodificação e a visualização das informações acessadas pelo browser (navegador).

Instrumentos - o computador deve ser reconhecido como instrumento de trabalho, e quaisquer softwares disponibilizados para a produção de tarefas, metodologicamente organizadas ou não, são passíveis de ser identificados como ferramentas, no contexto do instrumento de trabalho.

Afinação - para a utilização das ferramentas de criação/produção audiovisual – digital –, é necessário que elas estejam bem afinadas com o instrumento de trabalho, o computador. Existem variáveis fundamentais para performance satisfatória do instrumento, alguns programas já possuem especificações técnicas sugeridas, e outras obrigatórias, para que possam, simplesmente, ser instalados. Independente do sistema operacional utilizado (Windows, Linux, OSX), as configurações, ou afinações, exigidas dizem respeito a: quantidade de memória RAM, versão e velocidade do processador, capacidade de armazenamento, suporte de drivers para a captação, edição e exibição de arquivos de vídeo, de áudio, possibilidade de expansão dos recursos com plugins e upgrades periódicos.

Ritmo - refere-se à subdivisão da interface em partes perceptíveis com elementos multimídia. É a frequência em que se estabelecem as relações entre textos, imagens, vídeos, animações, sons e outros, segundo a leitura da composição.

Melodia - certa seqüência, sucessão, de elementos organizados sobre uma estrutura rítmica, que abre possibilidades para a geração de nexos e de sentidos comunicacionais e interativos.

Harmonia - O projeto digital é uma obra em movimento, cada atualização da tela tem em si unidades com propostas diferenciadas, e, embora exista a diversidade, é na harmonia entre as unidades que se apresenta a funcionalidade interativa. Em termos hipermidiáticos, a harmonia é a combinação de elementos interativos e de propostas navegáveis, articuladas para produzir e reproduzir progressivamente essas combinações.

Harmonização - arte da organização dos recursos interativos em uma estrutura harmônica,

como a organização da seqüência de leitura dos objetos multimidiáticos, denominando cada elemento individualmente segundo sua extensão, uma nomenclatura ou sistema específico para indexação, determinado pela técnica de produção. A harmonização pode ser usada para determinar um sistema de princípios que orienta as relações em trânsito.

Métrica - sistema de organização rítmica existente entre imagens, textos, videos e intervalos de download (carregamento) das informações, identificável sob determinado andamento. Na hipermídia, certos aspectos devem ser levados em conta para a organização dos elementos: dimensão, tamanho (peso) e formato.

Andamento - como um indicativo de tempo-espço pode funcionar num ambiente atemporal e de características híbridas? Essa resposta sempre apresentará resultados relativos ao contexto de recepção. O andamento é definido por uma ação conjunta entre as possibilidades interativas e a postura, ativa ou passiva, de navegação do leitor frente a um determinado conteúdo, ou seja, sua capacidade de imersão na obra.

Pausa - em um projeto on-line, a cada ação do leitor, que compreende uma dada associação indicial encontrada no sistema, ocorre um intervalo no processo de imersão. Em outras palavras: ela equivale ao tempo esperado para o download (carregamento) dos elementos visíveis do conteúdo acessado. A pausa acontece a cada clique e seu tempo de duração não é preciso, depende da quantidade de informação, do tipo de conexão e da qualidade do equipamento utilizado.

Arranjo e mixagem - fazem parte do mesmo grupo de trabalho, no qual é realizado um balanceamento entre os elementos interativos aplicados ao sistema digital. Após a segmentação, catalogação e seleção das peças que serão utilizadas, ou re-utilizadas, é preciso criar, reinventar e adaptar o material coletado em um conjunto que serve como base para que seja montada uma estrutura versátil e equilibrada, que comporte o conteúdo hipermidiático em diferentes níveis de complexidade com soluções às vezes turbulentas, mas sempre polivalentes e coerentes.

Acorde - grupo de ações executadas pelo usuário que, de acordo com o conteúdo hipermidiático, interage de forma simples (seqüencial) ou composta (não-linear).

Dentre os elementos que compõem uma interface, existe o objeto fundamental - elemento multimídia de maior destaque no conjunto, é o conteúdo, que disposto no primeiro plano de uma série harmônica, dá origem a associações reticuladas, derivadas de uma estrutura polifônica.

Polifonia - modo de composição no qual as várias criações, ou partes integrantes do conjunto, são combinadas de maneira contrapontística, mantendo a individualidade de cada linha de leitura. Este formato assume uma postura de oposição a um único modelo de produção, e pode ser estruturado simultaneamente sobre mais de um meio de comunicação.

Tonalidade - designa a relação em fluxo, desencadeada de maneira lógica entre as peças

de comunicação de uma base de dados interativa, pressupõe uma dinâmica interconectada transformada em uma interface de acesso, com determinada coerência central. A partir do abandono gradual da característica tonal, surgem os projetos experimentais que se apóiam em conceitos de ausência, de indefinição, de expansão, de justaposição ou de multiplicação dos limites da tonalidade, pensados em uma progressão harmônica.

Improvisação - Enquanto as especificidades técnicas engessam e limitam o experimentalismo do projeto, o caráter improvisatório está presente do outro lado do suporte, no lado do acesso. O leitor inicia o seu procedimento de imersão alternando-se entre os acessos de estruturas harmônicas. Às vezes, se aprofunda tanto que constrói uma teia de informações interconectadas de grande complexidade. A navegação do usuário é a parte de improvisação da hipermídia, constituída por uma concepção autoral e por uma co-autoria de existência. No ambiente digital, o usuário do sistema improvisa, navega e, em alguns casos, tem a possibilidade de livremente inserir conteúdo, ou interferir, sobre a estrutura proposta pelo autor. Mas, nada acontece ao acaso, se o conteúdo em questão continuará como parte integrante do conjunto, ou não, é uma decisão do administrador do projeto, chamada de moderação. A obra não perde as características autorais por integrar recursos interativos que visam a ampliar a reverberação comunicacional. A questão da co-autoria fica explícita na manutenção do projeto e na incorporação do alheio, e a improvisação é fundamental para a evolução e a sobrevivência da comunicação on-line.

Reverberar - de uma frase em formato de áudio para a transcrição em um site, que tem sua página anexada em uma mensagem por e-mail; a frase, deslocada, é enviada por um torpedo de celular, e novamente aplicada a uma peça multimídia volta à web, iniciando um ciclo de proporções que não possuem uma medida comum de avaliação. Em um sistema digital e interativo, reverberar é o ato incomensurável de propagação da informação, pois todo conteúdo on-line está passível de remixagem e de novas inserções em estruturas diversificadas.

Simpatia - relação por ressonância entre dois objetos com propriedades de comunicação multimidiática.

Ressonância - capacidade multimídia de transmissão das informações, por afinidade de um objeto a outro, presentes em uma interface.

Consonância - relações concordantes, portanto aceitas como mais confortáveis aos sentidos, em oposição às dissonâncias.

Dissonância - grupo de duas ou mais peças de comunicação que criam forte tensão e se tornam instáveis à recepção humana, que por natureza busca predominantemente a sua resolução em combinações consonantes. Com a ruptura dos conceitos tradicionais de construção do conhecimento e com a inovação corrente dos estilos nas composições hipermidiáticas, a tensão da dissonância não precisa ser obrigatoriamente resolvida, e pode

ressaltar em cada projeto características experimentais.

Remix - cada fonte de informação original assume uma postura independente e passa a ser tratada como objeto de trabalho que, quando manipulado digitalmente, pode ser rearranjado, retirado do seu lugar de origem e realocado, transformando o seu significado a cada integração a um novo sistema de comunicação. Contudo, é necessário ficar atento e respeitar a cessão de direitos autorais, como *Creative Commons*², que garantem proteção às obras intelectuais e a liberdade proporcionada pelo ambiente digital para esse tipo de produção.

Com a estrutura de uma base de dados definida, surge a necessidade de explorar as propriedades interativas dos elementos da composição, diferenciando a intensidade, a capacidade de associações e de discussão das representações culturais dos objetos multimidiáticos.

A composição hipermidiática está aberta a muitos destinatários, que participam da experiência de uso de um sistema virtual. A linguagem digital qualifica o conjunto de elementos conceituais, visuais, sonoros, interativos, relacionais, envolve uma série de instantes prontos para a publicação e constitui a base de trabalho para o desenvolvedor, que tem como meta algum desdobramento para muito além de sua própria limitação técnica.

Ao combinar música com a seqüência, esta sensação geral é um fator decisivo, porque está diretamente ligada à percepção da imagem da música assim como dos quadros. Isto requer constantes correções e ajustamentos dos aspectos individuais para preservar o importante efeito geral. (EISENSTEIN, 2002, p. 56).

A montagem hipermidiática apresenta linguagem híbrida que dificulta o reconhecimento do quociente de comparação entre o conteúdo produzido virtualmente, com fortes traços de entretenimento e ficção compatíveis ao meio, e as conseqüências da percepção e produção desse tipo de conhecimento. A montagem polifônica para a construção do conhecimento e o movimento de transformação – adequação - cultural são também partes do reflexo da evolução tecnológica e de um comportamento social vaporizado, pressupostamente autônomo, auto-organizacional emergente no ambiente digital.

Referências Bibliográficas

CANEVACCI, Massimo. *Sincretismos - uma exploração das hibridações culturais*. São Paulo: Studio Nobel, 1996.

CANEVACCI, Massimo. *Culturas Extremas. Mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

DOURADO, Henrique Autran. *Dicionário de termos e expressões da música*. São Paulo: Editora 34, 2004.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GRANJA, Vasco. *Dziga Vertov*. Lisboa: Livros Horizonte, 1981.

LEÃO, Lucia (Org). *O chip e o caleidoscópio - reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora visual verbal: aplicações na hipermídia*. 3. ed. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

VERTOV, Dziga. *Kino-Eye: the writings of Dziga Vertov*. California: University of California Press, 1984.

¹ Projeto no qual realizava experimentações com um fonógrafo adaptado para registrar sons provenientes de diversas matrizes, desde a fala até ruídos de ambientes, como ruas e fábricas, por exemplo. Além do registro, eram criadas diversos tipos de montagens sonoras com poemas, que se tornavam verdadeiras encenações.

² O Creative Commons define um espectro de possibilidades entre o direito autoral total - todos os direitos reservados - e o domínio público - nenhum direito reservado. Nossas licenças ajudam você a manter seu direito autoral ao mesmo tempo em que permite certos usos de sua obra - um direito autoral de "alguns direitos reservados". Disponível em: <<http://www.creativecommons.org.br/>> Acesso 05 set. 2008.