

Universidade da Beira Interior - UBI

Mestrado em Design Multimédia

Arte e Multimédia | 2019/20

Multimedia histories

From the magic lantern to the internet

Section two

Exploring remediation:

Old formats into new

César Silva (M10290), Daniel Damásio (M9868) e Patrícia Lacerda (M9871)

Covilhã, maio de 2020

Introdução

A nossa metodologia de trabalho dentro da escolha deste livro, foi de escolher uma das quatro secções principais. A segunda secção foi a escolhida, “Exploring remediation: old formats into new”. A secção é dividida por quatro temas distintos e nós decidimos entregar um tema por cada membro do grupo. Os temas escolhidos foram, “From the Album Page to the Computer Screen, Collecting Photographs at Home – Patrizia Di Bello”, “The return of curiosity, The World Wide Web as Curiosity Museum – Michelle Henning” e “As Seen On TV, Kinaesthetic Crossover and the Animation of Social Dance Pedagogy – Jonathan Bollen”. Ambos os tópicos estão relacionados entre si devido à relação e ao competição que existe entre o novo e o velho e perceber qual é o formato que consegue garantir o melhor desempenho e a maior adaptabilidade aos utilizadores.

From the Album Page to the Computer Screen

Colleting Photographs at Home - Patrizia Di Bello

Este capítulo dedica-se essencialmente à fotografia. Inicialmente começa por ser abordado o seu desenvolvimento durante o século XIX. No entanto nem todas as evoluções são positivas e é o que retratam neste caso. Grande parte da literatura sobre este tema destaca uma rutura drástica na natureza da fotografia. Chegam mesmo a afirmar que está morta ou, pelo menos, que já não é a mesma.

Antigamente a fotografia tinha um privilégio em relação a todos os outros meios de representação. Ao contrário dos outros, que apenas veem o mundo, a câmara também é tocada por este. Os raios de sol que tocaram na fotografia, são os mesmos que tocam no que está a ser representado. Foi esta magia que muitos afirmam ter sido perdida na transição da fotografia analógica para a digital.

Hubertus Van Amelunxen explica isso com o facto de já não ser possível distinguir uma impressão real de uma representação gerada na 'escuridão' de um computador. Laura Marks completa ao afirmar que é possível traçar um caminho entre o objeto representado, a luz que reflete no mesmo e a própria fotografia. No entanto, isto apenas era possível na fotografia analógica. Na fotografia digital já não é possível delinear esse mesmo caminho, pois é acrescentada uma nova etapa, a conversão da imagem em dados.

Contudo, não foi apenas a fotografia em si que sofreu essas grandes alterações, mesmo os álbuns fotográficos não mais foram os mesmos. A maioria das pessoas caiu na 'ingenuidade' dos álbuns digitais, que perderam toda a realidade que em tempos possuíram. A palavra "álbum" foi usada pela primeira vez no século XVII para descrever listas de pessoas disponibilizadas publicamente, como por exemplo de pessoas que se matricularam numa universidade Ou seja, ser incluído num álbum era um sentimento de participação ou pertença a uma comunidade, quer fosse a nível intelectual, social ou sentimental.

Os álbuns sempre foram uma importante fonte de entretenimento na sala de estar. Quer fosse para uma leitura solitária que invoca as memórias presentes no mesmo, ou no intuito de mostrar a alguém e conversar sobre as fotografias. Por volta da década de 1860, apareceram os álbuns de media mista, criados principalmente por mulheres da classe alta. Este conceito baseava-se em criar colagens onde misturavam fotografias com aquarelas. Isto permitia que o colecionador desse o seu toque pessoal ao álbum.

Todavia esta prática acabou por não durar muito tempo. No final da década de 1870, começaram a ser vendidos álbuns personalizados, imitando a aparência dos antigos álbuns da classe alta. Este desenvolvimento fez com que a ‘moda’ dos álbuns criados à mão acabasse, pois já não eram algo tão especial como foram anteriormente.

Atualmente, devido à facilidade de usar softwares e equipamentos digitais, as fotografias são transformadas em coleções digitais com o objetivo de serem visualizadas apenas num ecrã, seja ele de um computador ou de um telemóvel. Estas tecnologias prometem simplificar a criação de álbuns de modo a ser mais ‘rápido, fácil e interessante’. Nunca mais seria preciso ter o trabalho de criar um álbum e colocar as fotografias no mesmo. Nem existiria mais a preocupação de o álbum ficar velho, sujo ou estragado. No entanto, não seria essa a verdadeira alma do álbum? Não apenas ser apelativo esteticamente, mas contar histórias, seja do dia de uma certa fotografia, do dia em que foi colocada, ou até mesmo de um rasgão ou mancha posterior.

O autor aborda um texto de Charles Sander Pierce onde explica que a fotografia acaba por ter um pouco da pessoa, pois a fotografia só existe porque a pessoa esteve presente em frente da câmara, ao contrário de um retrato pintado, que pode ser feito a partir da memória ou imaginação. Na década de 1840, os retratos fotográficos chegaram mesmo a pôr em risco a continuidade da pintura em miniatura como atividade comercial.

Contudo, isso não se deveu apenas a esta necessidade de presença no ato de fotografar. Este sucesso foi obtido, também não só pelo seu baixo custo ou pelo seu realismo superior, mas principalmente pela sua ‘aura de pureza intocada’. Quero com isto dizer que é um traço que não é feito pela mão do criador, como num desenho, mas que vai diretamente do elemento retratado até à fotografia em si. Esta sensação de proximidade faz com que os laços de amor compensem as limitações tanto artísticas como técnicas que a fotografia teve em tempos. Enquanto que a pintura é a representação de algum corpo, a fotografia parecia ter sido produzida diretamente pelo corpo do ente querido. A diferença entre ambas é grande. Em relação a um retrato pintado, é animado com beleza através da habilidade e visão do artista. Quanto à fotografia, é animada pelos ‘olhos amorosos’ dos espectadores, principalmente se for de uma pessoa amada.

No que toca à fotografia digital, troca a prata enegrecida por meros dados. Tem a possibilidade de ser manipulada pelo computador e não apenas pelas luzes que tocaram o mundo e passam na lente. Permite tirar várias fotografias de modo a escolher a pose ideal. Graças a todos estes fatores, pensa-se que a fotografia não é mais o que foi anteriormente e perdeu toda a sua magia. No entanto, os ‘olhos amorosos’ são ainda

usados para compensar, não as deficiências técnicas, mas este distanciamento que foi criado, que era a principal valia da fotografia.

Metz defende, porém, que as fotografias estão mais próximas do índice puro, mas não são idênticas ao mesmo. Acaba por não se opor à manipulação digital das fotografias porque podemos querer que essa mesma manipulação seja um traço emocional nosso investido na imagem, como antigamente se fazia nos álbuns.

Concluindo, o autor afirma ainda que essas perdas da fotografia com a passagem para o digital existem, mas são apenas de natureza tátil e não visual. No entanto, a riqueza dos álbuns do século XIX não era apenas visual, era também gestual. Neste caso o rato de um computador pode, de certa forma, tornar-se numa extensão dos nossos dedos, mas não substitui a percepção tátil. Ao reduzir o toque do criador para simples cliques ou arrastamentos, retira por completo os rasgos, cortes ou junções tridimensionais que marcaram outrora a criação dos álbuns.

The Return of Curiosity

The World Wide Web as Curiosity Museum – Michelle Henning

O retorno da curiosidade. O autor desta obra tem como propósito principal examinar e aprofundar a questão sobre como poderia ser e ficar a cultura moderna da curiosidade e em que circunstâncias poderíamos considerar que existe informação insuficiente em tal circunstâncias.

Michel Foucault mesmo antes da expansão da internet e do email já sonhava e imaginava com uma nova era de curiosidade. Afirma que temos os meios para isso acontecer, o desejo está lá investido e as coisas a serem conhecidas são infinitas. Michel acabou por ser um visionário. Nunca na história estivemos tão bem informados como agora. A curiosidade é um elemento constante do nosso dia a dia. Acompanha-nos para todo o lado e é cada vez mais explorado devido à busca de conhecimento.

Contudo ele levanta a questão do porquê de nós sofrermos, não fazendo sentido adotar atitudes protecionistas, para impedir que as más informações sufoquem as boas e as façam passar despercebidas. Na opinião dele, devemos multiplicar os caminhos e as possibilidades de idas e vindas. Levanta-se a questão de como formas de atenção e emoções ou apetites são facilitados pela tecnologia. E é expectável, a tecnologia faz parte de nós, estamos todos unidos e conectados. O mundo e a sociedade, juntamente com as suas ações despertam todo o tipo de sentimentos.

Para entender melhor a curiosidade e a maneira como a sociedade a abordou e transformou, o autor remete-nos para uns séculos atrás.

Desde o século XVI ao XVIII o Wunderkammer era a tecnologia que permitia que a curiosidade florescesse entre um grupo restrito de aristocratas, estudiosos e virtuosos. O retorno à curiosidade, de Foucault, não é mais elite e dependente da comunicação proliferativa, sem censura e de duas ou mais vias.

O antigo e o novo defrontaram-se, ao tornar-se comum associar o Wunderkammer à Internet, ou ainda se traçam paralelos entre o mesmo e World Wide Web. Mas é necessário entender de onde surgiram os Wunderkammer.

Estes gabinetes de curiosidade existiram na altura em que a ciência e a magia eram irmãos. Eileen Hooper considera que a reputação imerecida dos gabinetes de curiosidade, como ancestral primitivo do museu moderno surgiu da luta de classes entre a burguesia e a aristocracia. A aristocracia construiu a sua própria legitimidade por meio de práticas de recolha e exibição. Essas práticas foram satirizadas pela burguesia, que

via o apego ao raro, inútil e monstruoso como evidência de superficialidade, dissimulação e suspeita de práticas sexuais. Em meados do século XIX, a curiosidade como emoção perdeu o status privilegiado que possuía. No século XVII era associada a espantar e espantar a aparência das classes trabalhadoras que procuravam sensações e a ingenuidade. Desde o século XIX até hoje, a curiosidade tem sido vigiada através da reprodução do valar, do comportamento aceitável. Os pais ensinam os filhos a desviar os olhos do infortúnio dos outros. E principalmente, os argumentos atuais sobre a vigia da Web, estão relacionados ao escândalo da curiosidade, enquanto a própria curiosidade é usada e abusada pelos media sensacionalistas. O rebaixamento da palavra como modo de atenção, produz uma separação do típico e do instrutivo, do anômalo e sensacionalista, alimentando a atitude protecionista.

O sociólogo Georg Simmel, durante a Exposição Comercial de Berlim de 1896, argumentou que as feiras mundiais reuniam diversos materiais para dar uma impressão ilusória de coerência. Para ele, em nenhum outro lugar existe tanta riqueza de impressões diferentes. Uma atração particular das feiras mundiais, é que elas formam um centro momentâneo da civilização mundial, reunindo os produtos do mundo inteiro num espaço confinado, como se estivesse em uma única imagem. Constrói-se assim uma ilusão de continuidade entre os dioramas dos museus de materiais históricos e as suas novas técnicas de iluminação que não diferem das mesmas em lojas comuns.

À medida que a sociedade avança, a curiosidade entrelaça-se com as novas tecnologias, desenvolvendo-se mutuamente.

O Wonderwalker, projeto de Marek Walczak e Martin Wattenberg é uma biblioteca compartilhada de links onde os utilizadores desenham ícones para representar o link e colocam o ícone onde desejam. À medida que os ícones se acumulam, cresce uma imagem ou um mapa arbitrário da web. Encyclopaedia Mundi de Tony Kemplen pega lembranças turísticas encontradas em lojas de caridade e fotografa-as. As imagens são traduzidas em sons e, em seguida, esses sons são colocados num software de reconhecimento de fala e transformados em palavras. Essas palavras são inseridas como termos de pesquisa em uma pesquisa de imagens da Web e transformadas em imagens, que têm apenas essa conexão muito arbitrária com o objeto original.

Uma vez iniciado o Encyclopedia Mundi, ele não poderá mais parar. Ele tenta constantemente extrair significado desses objetos. Está de tal maneira desesperado dar significado aos seus arredores que atira textos e imagens que visualmente nada têm a ver com os objetos. Esta biblioteca está a enaltecer a necessidade humana de encontrar

significado em tudo e remete de volta à internet como uma vasta biblioteca a ser pesquisada.

Isto incentivou as pessoas a ver o processo de pesquisa na Web como uma prática de aparência e coleta curiosa. Estamos interessados em saber como reunimos e entendemos essa vasta acumulação ou dispersão de coisas, se ela se apresenta como uma totalidade, ou apenas como fragmentos que se compilam em uma unidade.

Tanto Shiralee Saul quanto Tony Kemplen veem a busca na Web, como Benjamin Trapping, como atenta ao significado da descoberta obsoleta e acidental. Destacam a sua falta de coerência, arbitrariedade e, simultaneamente, o seu potencial utópico para a construção de novas constelações de experiência. Eles veem a internet como uma superacumulação caótica e fragmentada de experiência, mas também como um meio de novas práticas estéticas que nos permitem gerir melhor o presente.

Contudo, para Benjamin, o mundo tecnológico que agride nossos sentidos e que produz uma experiência cada vez mais fragmentada, consegue oferecer-nos meios para analisar a experiência e combater a alienação.

A internet tem os seus pontos negativos e positivos. É um oceano de assuntos, um mar de informação e um rio de curiosidade que alimenta todos aqueles a que se conectam. Mesmo sendo o maior abastecimento de informação fiável, é também o sítio onde as fake news e a desinformação ganham poder. Funciona como um livro. Podemos encontrar tudo sobre rios num livro hidrográfico, contudo se não houver curiosidade a ler o mesmo, ou se compramos um menos fiável, não conseguimos aproveitar o tempo investido no tema, acabando por nos desmotivar. Contudo, os avanços comparativamente ao passado são arrasadores. Diferente dos Wunderkammers não se limita em partilhar a sua informação apenas com a classe elite, e muito menos é limitado nessa mesma informação. Diria que a internet perde no quesito de não estarmos presencialmente perante um objeto ou um livro, mas conseguimos compensar esse detalhe com toda a informação que recebemos em troca. Respondendo ao autor, a insuficiência da informação é algo momentâneo devido ao constante fluxo de informação que navega pelo servidores da internet e as suas páginas web. Todas as novidades são examinadas na hora e estudadas até à exaustão. Os utilizadores alimentam-se de curiosidade.

A internet e as novas tecnologias vieram abrir um leque de oportunidades quanto à curiosidade. As próximas gerações irão crescer em ambientes completamente imersivos de informação, estando completamente adaptadas a receber as mesmas naturalmente e sem grandes requisitos. Não diria que a internet seja um museu de

curiosidade, mas uma vasta cadeia de museus com informações parcialmente organizadas em constante multiplicação e desenvolvimento.

As Seen On TV

Kinaesthetic Crossover and the Animation of Social Dance Pedagogy - Jonathan Bollen

Jonathan Bollen, aborda a importância de como a dança se pode aprender de forma fácil e rápida, referindo de que modo os media tiveram impacto nessa propagação. A aprendizagem cinestética e a dança de salão tentam verificar o método mais eficaz de aprendizagem, se pela cinestesia ou pela representação de desenhos.

A relação da dança e da escrita, começou a partir do momento em que as decidiram investigar por manuais de dança de salão, onde exploravam um maior ensinamento de como alcançar bem os passos de dança. Visto que os media estavam a lançar o seu lugar para se tornarem numa nova forma de ensinamento, decidiram recorrer a antigos manuais de dança de modo a entenderem qual seria a melhor forma de expor os passos através da televisão. Através da pesquisa desses manuais surgiu a percepção do cruzamento entre o cinestético do estilo dos afro-americanos com a criação dos movimentos animados, foi guiada pelo aparecimento das tecnologias fotográficas e televisivas. No entanto depararam-se com um problema, pois a relação da dança com a escrita é difícil, visto que a escrita é unidirecional e tem como superfície a bidimensionalidade, a escrita em si também após escrita não é afetada pelo tempo. No entanto, a dança é multidirecional e desenrola-se num espaço tridimensional. Visto as suas diferenças torna-se difícil algo fixo, retratar algo com fluidez como a dança.

A introdução do twist, aconteceu num dos episódios do programa “American Bandstand”, onde foi introduzido por adolescentes americanos. Sendo que os seus passos eram de certo modo simples, os espectadores acabavam por imitar os dançarinos em suas casas, facilmente, pois os paços da dança são efetuados praticamente sempre no mesmo lugar. Esta dança é, portanto, inovadora, devido à confiança que os instrutores depositavam nos espectadores que estariam a imitar os seus passos remotamente.

O surgimento do twist introduziu um grande impacto na história das danças de salão, pois a dança saiu dos manuais e passou para o ecrã das casas das pessoas. Originando um grande consumo da cultura pop. Um exemplo apresentado de como a visualização tem mais impacto que a leitura num manual, é de um homem, num programa de televisão no início dos anos 60, onde uma mulher o tenta ensinar a dançar o twist. A mulher apresenta um diagrama de passos onde explica os movimentos.

Apresenta que a posição inicial, como tem que colocar os pés e quando se tem que movimentar, indicando que posteriormente é apenas repetir o esquema, não indicando a importância da posição do tronco. O homem acaba por só entender o esquema devido à demonstração do professor, porque nem o diafragma nem a mulher conseguem explicar a dança de uma maneira eficaz. Outro exemplo existente para uma fácil expressão dos paços do twist foi do Chubby Checker, que deu exemplos práticos e que facilmente se associam a movimentos básicos das pessoas, para indicar como se dançava o twist.

Existiu um cruzamento do ensinamento cinestético e pedagogia da dança de salão. O ensinamento cinestético da dança parte da introdução da dança para todos como forma de ensino. No entanto, existe também o envolvimento deste com a dança de discoteca, onde esta era mais solta. O cruzamento de ambas acontece, através do formato de aprendizagem que é proposto a ambos os “tipos” de dança. A dança cinestética não necessita de um instrutor ou um sítio específico para ser efetuada, sendo que esta mesma também fácil e gratuita. Já a dança de salão, parte da necessidade de um instrutor de dança, para que o mesmo possa acompanhar e explicar passo a passo como efetuar a dança. O facto do aparecimento das danças da discoteca, foi algo que de certo modo assustou os praticantes das danças de salão, visto que existia um novo formato de dança que era gratuito e estava à disponibilidade de todos. O cruzamento entre ambas as danças, parte de como a utilização dos manuais não é algo muito eficaz, pois os diagramas tornam os passos confusos. Primeiramente é necessário desenvolver passos básicos de movimentos padrão, e só após este desenvolvimento é possível perceber as instruções através das ilustrações e fotografias de modo ao aluno puder imitar.

Conclusão

Em todas as secções tentámos verificar qual seria o derradeiro formato a utilizar, qual tinha mais vantagens e seria indicado para utilizar nos dias de hoje. Perante a nossa perspetiva, concluímos que ambos os formatos, o antigo e o novo têm as suas vantagens, mas também as suas desvantagens. A nossa missão passou a verificar qual dos métodos em cada tema conseguia ter mais vantagens. No primeiro tema verificou-se que tanto as fotografias analógicas e digitais conseguem ter bastante vantagens ainda nos dias de hoje, dependendo do resultado e da forma de atuação que o utilizador pretende ter. No segundo tema concluiu-se que a internet consegue ter mais vantagens do que os exemplos apresentados, porque não há restrições de informação perante grupos e classes, a internet é livre. A única desvantagem, seria não conseguirmos estar presentes da informação e dos seus objetos. Contudo, a internet foi e é uma mais valia para a nossa sociedade e para a curiosidade geral. A mesma lógica verificou-se no quarto tema, visto que a sinestesia consegue obter melhores resultados que os manuais de dança. Contudo, a sinestesia não consegue ter a mesma eficácia sozinha, por isso é preciso haver sempre uma relação entre ela e as ilustrações e animações.

Concluímos que as novas tecnologias, os novos métodos e todo o avanço existente em cada um destes tópicos, veio a ter bons resultados e que são utilizados no nosso dia a dia. Contudo não podemos esquecer o antigo, é graças a ele que os novos métodos, as evoluções e todas as reações acontecem, além de termos noção do quão diferentes ambos acabam por ser e de que maneira ainda conseguimos explorar e evoluí-los mais.