

Tempo “vivo” no ambiente telemático

Por Maria Luiza Fragoso

O elemento “tempo” é recurso estético fundamental para o trabalho dos artistas contemporâneos que criam suas obras para o ambiente telemático. Na paleta do artista multimídia encontramos dentre inúmeros recursos matérias abstratas, corpos numéricos, cor luz, espaços virtuais, e tempos variados. Os paradigmas da arte contemporânea trazem à tona pressupostos como: a obra contemporânea acontece e não busca representar, é o próprio fazer, o acontecer, o proporcionar do fazer e do acontecer; o artista contemporâneo é um mediador que revela um processo e cria condições para que a obra aconteça; e os sistemas computacionais e os sistemas informatizados de telecomunicação exercem uma influência irreversível na produção artística contemporânea, seja ela no modo de pensar ou na *praxis* dos artistas. Assim sendo, defendemos aqui a relevância do tempo “vivo”, “atuante” e até mesmo “ator” nos projetos e obras artísticas contemporâneas criadas para o universo multimidiático interativo conectado na World Wide Web. Para tentar compreender essa produção artística vamos partir do princípio de que o tempo é um elemento estético que está diretamente relacionado com a capacidade aglutinadora da multimídia e do ambiente telemático.

O ambiente telemático possibilita o uso combinado da tecnologia digital junto aos meios de telecomunicação, ou seja, é a telecomunicação informatizada, que envolve telefones, cabos, e conexões via satélite entre indivíduos e grupos de indivíduos.¹ Assim como a multimídia representa hoje a integração entre diferentes linguagens num mesmo ambiente digital, a telemática reúne num só ambiente os sistemas informatizados com os sistemas de telecomunicação, possibilitando o que hoje conhecemos como o ciberespaço. Segundo McLuhan (McLuhan,1964:19), em decorrência de uma tecnologia mecânica e fragmentada, o mundo ocidental passou três mil anos num processo de explosão, mas que, com o advento da tecnologia híbrida, o mundo ocidental está vivendo um processo de implosão. Isto porque McLuhan acreditava numa mudança qualitativa em todo o sistema tecnológico, baseada principalmente na capacidade agregadora de conteúdos do sistema, ou

¹ O termo telemática, ou "telematique", foi cunhado por Simon Nora e Alan Minc no trabalho *L'informatisation de la societe* (POPPER,1993:124).

seja: uma nova tecnologia surge a partir da fusão de tecnologia existente, e este ato de fusão pode romper barreiras, gerar uma mudança qualitativa e criar uma forma totalmente nova de comunicação.

Para McLuhan (McLuhan,1967:62), o código binário é a plataforma ideal para a produção multimídia, e a tecnologia digital é aquela que mais favorece a fusão das mídias. Seu trabalho defende que as redes telefônicas estendem o poder dos computadores, como no caso da Internet, possibilitando a troca de informações por todo o mundo. Logo, o sistema telemático, que vai viabilizar de forma ainda mais ampla o ciberespaço, torna-se um potencializador de novas formas de comunicação e relações humanas. McLuhan acreditava que as “sociedades foram sempre moldadas mais pela natureza dos meios de comunicação utilizados pelos homens do que pelo conteúdo da comunicação”. Assim sendo, a tecnologia contemporânea de comunicação transformaria o mundo numa grande aldeia global, onde seu vizinho é aquele que está próximo de você e não de sua casa. Sua comunidade não será mais aquela que o circunda geograficamente, mas aquela na qual são reunidos seus interesses, ou onde se manifestam os signos com o qual se identifica. Neste sentido, tempo e espaço adquirem outros significados nas relações humanas e, conseqüentemente, nos meios utilizados para a expressão humana.

Se as pessoas e as coisas estão distanciadas umas das outras, separadas pelo espaço físico, transpor este espaço pode requerer tempo: tempo de deslocamento. Nenhuma mídia, droga ou simulação poderá substituir o contato físico, que possui em si um significado singular. Todavia, a memória, a imaginação e o transportar mental são espaços virtuais ocupados pelas pessoas, dentro das pessoas. As telecomunicações têm ajudado a transpor as distâncias físicas e o tempo de deslocamento, unindo indivíduos e grupos sociais, levando informação por telégrafos, rádios, televisões, telefones e recentemente a Internet. À medida que a sociedade consome os dispositivos telemáticos, vemos que “a utilização destes sistemas vêm penetrando todas as camadas sociais e se integrando nas atitudes mais banais do nosso cotidiano”, e esta mesma sociedade passa a compreender que “os computadores e as redes de telecomunicação são indissociáveis da infra-estrutura econômica e de informação” (PRADO, 2001b). Mais do que um cabo de fibra óptica ou cobre que conecta os indivíduos, a complexa interconexão de diversos dispositivos e equipamentos que compõem um sistema telemático cria o contexto diferenciado do ciberespaço. Ao se

projetarem no mundo virtual do ciberespaço, desejando estabelecer uma comunicação ou um contato à distância, internautas são capazes de reformular suas noções de distância a partir de suas vivências no espaço adentrado. Isto acontece principalmente ao redefinirem suas relações com os referenciais de tempo e espaço. A representação, simulação ou recriação do tempo sempre foi um desafio para artistas. O emprego de uma referência de tempo específica, numa obra de arte, sugere a pertinência do trabalho a um determinado contexto.

O elemento “tempo” torna-se, portanto peça estética fundamental de trabalhos multimídia nos ambientes telemáticos, como a Internet e a WWW. O tempo será sempre um fator decisivo no sucesso ou não da realização das intenções do artista. Nunca pode ser desconsiderado quando o trabalho está diretamente relacionado e dependente da transmissão de dados pelo ciberespaço. Não é um tempo representado, mas um tempo vivo e atuante. Pode ser um tempo estimulante, relaxante, ou mesmo irritante, como no trabalho *Antworten*², de Holger Friese. Friese obriga seu visitante a esperar por um número de senha que nunca chegará, tornando o tempo de espera, enquanto o site atualiza a contagem, seu elemento principal. Neste caso o tempo explorado é um tempo também externo à Rede, um tempo de reação do público, um elemento que estimula uma função crítica no contexto criado.

Outro trabalho que explora diretamente o tempo de transmissão e, principalmente, a noção de ritmo das redes é a instalação multimídia *Uirapuru* (Fig.1), de Eduardo Kac, criada em 1999. Nesse caso, o artista criou um sistema em rede onde o Uirapurú, um peixe voador sintético, que representa o pássaro real e mítico da Amazônia, passeia sobre uma floresta habitada por *pinbirds* (outros pássaros) encantados, todos instalados numa galeria. O Uirapurú canta quando hospeda o “espírito” de quem está longe, e os *pinbirds* emitem uma melodia que oscila de acordo com o ritmo e tráfego da Rede. O artista ainda criou um Uirapurú virtual que transita no espaço virtual da Rede, provocando ações e reações, estimulando o ritmo de transmissão dos dados, e conseqüentemente o canto dos pássaros. Neste caso o elemento “tempo”, inserido no trabalho de Kac, vai depender da intervenção consciente ou não dos usuários da *Web*, e, enquanto público conhecedor podemos interagir diretamente com a obra enviando dados para o site do projeto.

² acessado em maio de 2002, pelo endereço <http://www.anworten.de>



Figura 1: *Uirapuru* por Eduardo Kac³

Um terceiro exemplo é o trabalho *oss.jodi.org*⁴, do grupo Jodi onde no momento em que se acessa o endereço da página, são abertas, simultaneamente, várias pequenas janelas, que circulam rapidamente pela tela do monitor, dando a impressão de que algum vírus se instalou no sistema. O ritmo das janelas e a velocidade dos movimentos são diretamente relacionados com o ritmo da Rede e provocam no usuário o medo e a sensação de impotência, de estar com seu computador hospedeiro contaminado e não conseguir fechar as janelas que pipocam na tela do monitor. O trabalho em VRML *Desertesejo*⁵ de Gilberto Prado é um conjunto de ambientes virtuais interativos para multiusuário na Rede, sobre o qual o artista e pesquisador nos explica que “os *net-VE* possibilitam a multiusuários localizados em diferentes partes do planeta interagirem em tempo real”. (Prado, 2002:151)

³ acessado em maio de 2003 pelo endereço <http://www.ekac.org/uirapuru.html>

⁴ acessado em maio de 2002, pelo endereço <http://oss.jodi.org/>

⁵ acessado em maio de 2002, pelo endereço <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/>

Segundo Arlindo Machado, professor e pesquisador em semiótica (MACHADO,1988:69), o conceito de tempo real está associado à idéia de tempo de transmissão direta, que por sua vez está relacionado com simultaneidade. No entanto, Machado recomenda observar as seguintes diferenças entre “tempos” nesses sistemas de transmissão, mais especificamente entre o tempo simbólico e o tempo de exibição, e entre o tempo de emissão e tempo de recepção. No contexto da telemática, compreendemos o tempo real como aquele que simula ou percorre no tempo cronológico (dentro da noção de segundos, minutos, etc.) nas páginas ou mundos criados para transmissão em rede. Já o tempo presente é aquele que é vivenciado no instante mesmo das transmissões, como nos casos das performances em telepresença.

Para ilustrar esse segundo caso, temos mais um exemplo de contexto artístico criado para o ambiente telemático que aplica diretamente o elemento tempo como tempo presente: o trabalho *Presente de Grego* do grupo Corpos Informáticos⁶. O grupo organiza encontros em salas públicas de vídeo-conferência, utilizando aplicativos que estão disponíveis gratuitamente na Rede (anteriormente o CUSeeMee, hoje o Ivisit), enviando convites *on line* à artistas, instituições, e amigos, para participarem do evento performático (as salas também são abertas ao público em geral). *Presente de Grego* (Fig.2) foi realizado para uma exposição em Atenas (2000) e, simultaneamente à performance *on line*, havia, no local da exposição, vários computadores conectados com a sala da performance, além de uma projeção multimídia, exibindo para o público, da mostra, as diferentes ações sendo realizadas na Internet. O tempo de carregamento das imagens e do som emitido por cada um dos performers estava condicionado ao ritmo da Rede, muitas vezes lento, causando uma pausa nas ações, outras vezes rápido, permitindo a percepção fluida de um movimento. A noção de transmissão direta é percebida, primeiramente, pela demora de carregamento das imagens, e num segundo momento, pelo reconhecimento da interação entre performers, ou seja, pelas ações e reações que acontecem entre participantes. É estabelecida uma comunicação presente. A lentidão do tempo de carregamento das imagens capturadas via *webcams* provocava um efeito de pixelagem, como uma performance da máquina, tornando esse feito um elemento estético a mais provocado pelas circunstâncias do ambiente telemático.

⁶ acessado em junho de 2003 no endereço <http://corpos.org>

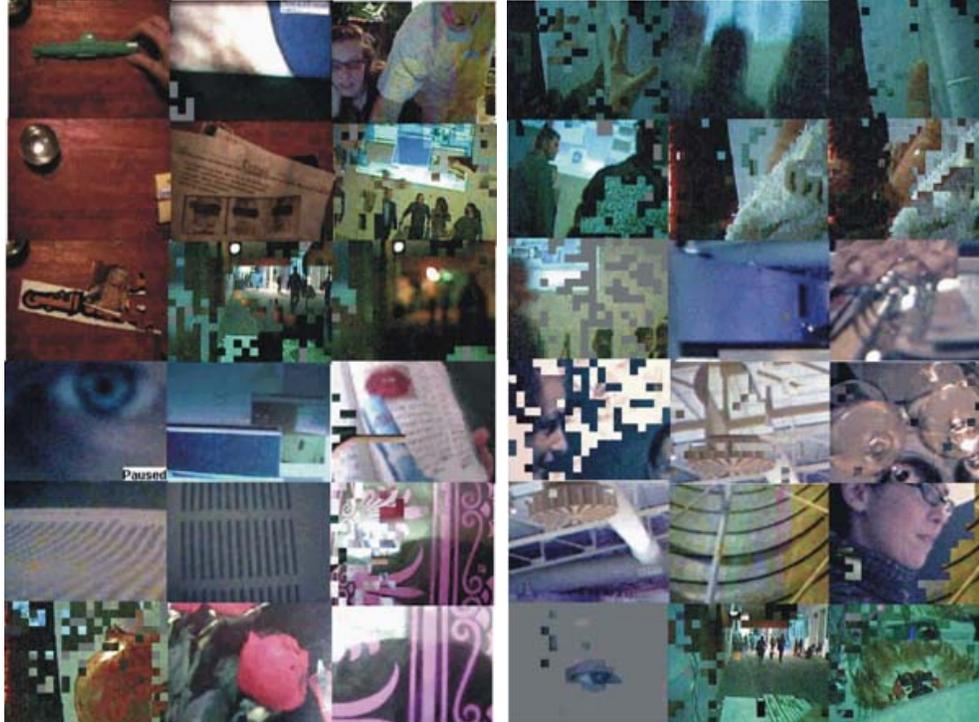


Figura 2: Colagem de imagens do trabalho *Presente de Grego* do grupo de pesquisa *Corpos Informáticos. Medi@terra. Atenas, 2001*

Fica evidente, portanto, que a questão do tempo nos trabalhos realizados para os ambientes telemáticos esbarra em fatores operacionais que devem ser cuidadosamente observados por aqueles que desejam criar nesses ambientes. Os sistemas computacionais são associados a adjetivos como eficiência, exatidão, velocidade na obtenção e armazenamento de dados. A Internet é a filha rebelde desses sistemas nos ambientes telemáticos: não anda, não abre, não carrega, não fecha, não acha...

Como nos sugere o trabalho *Antworten*, haja tempo e paciência para esperar. Mesmo quando temos acesso a um computador com muita memória de processamento e um excelente modem de transmissão de dados, esbarramos num sistema telefônico sofrível, descontinuado, subdividido entre empresas prestadoras de serviços concorrentes que se dedicam também a prejudicar umas as outras. No fim da linha está o usuário da rede Internet navegando uma “jangada em alto mar”. Dependendo do dia e da hora, a Internet pode ser seu maior motivo para desespero. A partir dessa constatação, sugerimos o desenvolver de algumas noções básicas de uso e criação de trabalhos artísticos para a Rede. Mais do que nos adaptar-mos a uma realidade, é imprescindível que aprendamos a tirar proveito dessa realidade, utilizando o tempo de espera de transmissão de dados da Rede como elemento estético da obra, tornando-o um “tempo poético”.

No trabalho *tracajá-e.net* (Fig.3), o tempo de carregamento é aproveitado para passar uma idéia diferenciada de distância e de tempo percorridos durante a viagem registrada no *diário de bordo*. Nesse caso, é proposta uma metáfora, pois se o tempo real fosse representado, era preciso descrevê-lo simbolicamente, e se fosse vivenciado, era preciso prolongar o carregamento por dias, semanas e meses, a medida que a viagem se prolongava. A idéia de aproveitar o tempo de carregamento é também explorada na abertura do *site*, onde encontramos a corrida de tracajás. Não existe nenhuma diferença no código HTML de cada um dos *frames*, a não ser o endereço ao qual estão direcionados os seus respectivos *links*. Os tracajás se deslocam em tempos diferentes de acordo com o carregamento da cada *frame*, o que faz com que, cada vez que se abra a página inicial, se dê início à uma nova corrida, cada uma delas única. *Tracajá-e.net* usa o tempo da Rede como elemento estético vivo, atuante, parte fundamental da construção e experimentação do trabalho artístico.

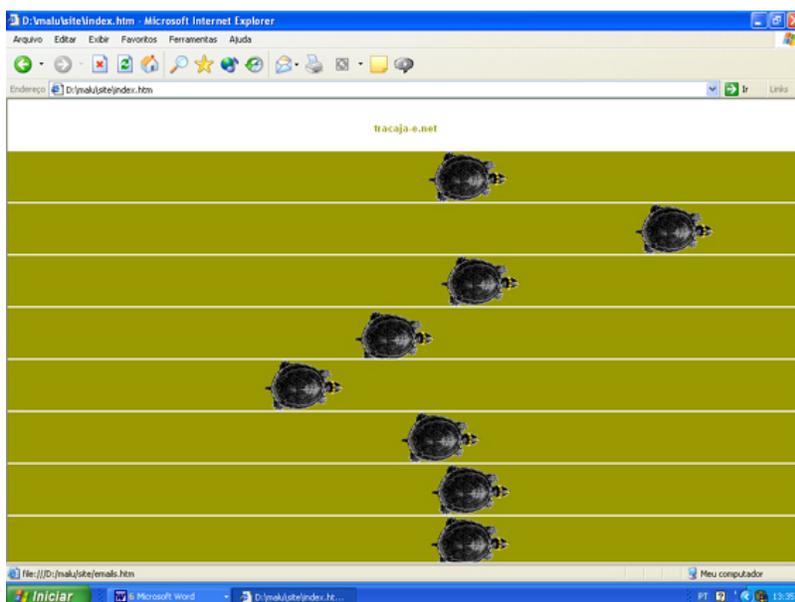


Figura 3: página index da obra *tracajá-e.net*

Não são todas as animações criadas para a Rede que utilizam o tempo de carregamento em suas ações. As animações criadas em Flash e Director possuem um tempo pré-definido, e esse o tempo não depende do tráfego das redes. São tipos de programação que geram arquivos fechados, carregados como um todo do servidor remoto para o

computador hospedeiro. Dentro desse arquivo executável estão todos os dados relativos aos movimentos, agentes, atores, definição de cores, formas, sons e intervalos de tempo. Uma vez que o arquivo é carregado, ou baixado, em um computador hospedeiro, a velocidade da animação não se altera, ou melhor, não depende mais da velocidade de transmissão da rede, mas apenas da capacidade de processamento do hospedeiro. A exibição de vídeos *online* também responde a características diferenciadas de transmissão o que altera a relação do tempo de carregamento. Vídeo *stream* é um sistema de transmissão em tempo real, como a TV ao vivo e sofre maiores alterações. No entanto, sites como *youtube.com* já viabilizam a transferência de arquivos para nossos terminais de computadores ou mesmo um carregamento dos vídeos para um aplicativo de exibição que escapa das interferências da transmissão ao vivo.

Com o constante e acelerado surgimento de novas máquinas, *hardware* e *software*, o artista multimídia conectado ou o “ciber-artista” está em constante processo de pesquisa e atualização tecnológica e conceitual. Isto porque percebemos que conceitos aplicáveis a processos de construções de imagens, objetos, ações e colaborações artísticas são hoje construídos e desconstruídos quase que tão rapidamente quanto os recursos oferecidos pela tecnologia informatizada. O próprio elemento “tempo”, que consideramos aqui recurso estético fundamental para o trabalho dos artistas contemporâneos, tem suas características gerativas alteradas a cada novidade que surge de sistemas macros ou micros da grande rede de comunicações informatizadas. Nossa paleta não para de crescer. A grande questão do fazer artístico, criativo e inovador, no contexto telemático está no exercício e pesquisa para a construção de novas linguagens a partir da tecnologia informatizada de comunicação e os recursos que estas nos oferecem. Um contexto no qual o elemento “tempo” é ator principal em cena.

Referências bibliográficas

ASCOTT, Roy. Connectivity: art and interactive telecommunication. *Leonardo*, v. 24, n. 2, 1991.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia* vol. I e II. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995b.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *O que é a Filosofia?* Rio de Janeiro: Ed.34, 1992.

MACHADO, Arlindo. *A arte do vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1988.

MCLUHAN, Marshall. *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill, 1964.

MCLUHAN, Marshall. *The medium is the message: an inventory of effects*. With Quentin Fiore and Jerome Agel. New York: Bantam, 1967.

PRADO, Gilbertto. Desertesejo: um projeto de ambiente virtual multiusuário na Web. In: Medeiros, Maria Beatriz (Org.). *Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea*. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda.,2002.

WISE, Richard. *Multimedia: a critical introduction*. London: Routledge, 2000.