

120

**Do audiovisual à hipermídia**

Rafael Victorino Devos  
Viviane Vedana

Universidade Federal de Santa Catarina  
Reitor: Álvaro Toubes Prata  
Diretora do Centro de Filosofia e Ciências Humanas: Roselane Neckel  
Chefe do Departamento de Antropologia: Vânia Zikán Cardoso  
Sub-Chefe do Departamento:  
Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social: Miriam Grossi  
Vice-Coordenadora do PPGAS: Alberto Groisman

## ANTROPOLOGIA EM PRIMEIRA MÃO

Editores responsáveis

Evelyn Schuler Zea

José Antonio Kelly

Rafael Devos

Scott Head

Comissão Editorial do PPGAS

Alberto Groisman

Alicia Castells

Marcos Aurélio da Silva

Miriam Furtado Hartung

Oscar Calávia Sáez

Rafael José de Menezes Bastos

Sônia Weidner Maluf

Tatiane Scoz

Vânia Zikán Cardoso

Projeto Gráfico e Editoração Marcos Aurélio da Silva

Conselho Editorial

Alberto Groisman – Aldo Litaiff – Alicia Castells

Ana Luiza Carvalho da Rocha – Antonella M. Imperatriz Tassinari

Carmen Silvia Rial – Deise Lucy O. Montardo – Esther Jean Langdon

Ilka Boaventura Leite – Maria Amélia Schmidt Dickie – Maria José Reis

Márnio Teixeira Pinto – Miriam Furtado Hartung – Miriam Pillar Grossi

Neusa Bloemer – Sônia Weidner Maluf – Theophilos Rifiotis

Vânia Zikán Cardoso

Solicita-se permuta/Exchange Desired

As posições expressas nos textos assinados são de responsabilidade exclusiva de seus autores.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

# Antropologia em Primeira Mão

2010

**Antropologia em Primeira Mão** é uma revista seriada editada pelo Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social (PPGAS) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Visa à publicação de artigos, ensaios, notas de pesquisa e resenhas, inéditos ou não, de autoria preferencialmente dos professores e estudantes de pós-graduação do PPGAS.

Copyright

Todos os direitos reservados. Nenhum extrato desta revista poderá ser reproduzido, armazenado ou transmitido sob qualquer forma ou meio, eletrônico, mecânico, por fotocópia, por gravação ou outro, sem a autorização por escrito da comissão editorial.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the written permission of the publisher.

Antropologia em primeira mão / Programa de Pós Graduação em Antropologia Social, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis : UFSC / Programa de Pós Graduação em Antropologia Social, 2009 - v. 115 ; 22cm

Irregular

ISSN 1677-7174

1. Antropologia – Periódicos. I. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Antropologia Social.

Toda correspondência deve ser dirigida à  
Comissão Editorial do PPGAS  
Departamento de Antropologia,  
Centro de Filosofia e Humanas – CFH,  
Universidade Federal de Santa Catarina  
88040-970, Florianópolis, SC, Brasil  
fone: (48) 3721-9364 ou fone/fax (48) 3721-9714  
e-mail: [revista.apm@gmail.com](mailto:revista.apm@gmail.com)  
[www.antropologia.ufsc.br](http://www.antropologia.ufsc.br)

## **Do audiovisual à hipermídia**

Rafael Victorino Devos – rafaeldevos@yahoo.com  
Professor do Departamento de Antropologia / PPGAS – UFSC

Viviane Vedana – vi\_vedana@yahoo.com.br  
Pesquisadora Pós-doutorado BIEV – PPGAS - UFRGS

### **Resumo:**

Este artigo apresenta algumas reflexões sobre a produção etnográfica audiovisual no contexto das novas tecnologias de produção e circulação de conhecimento, em forma de hipermídia. Discutimos alguns conceitos importantes para pensar os novos desafios de produção de conhecimento em antropologia nestes suportes, levando em conta a experiência de organização de mostras, seminários e oficinas sobre trabalhos etnográficos em hipermídia, na 26a (2008) e na 27a (2010) Reunião Brasileira de Antropologia e no Seminário Imagens da Cultura/Cultura das Imagens (2010) e de produção de DVDs interativos no contexto de pesquisa sobre memória e cidade junto ao grupo Banco de Imagens e Efeitos Visuais (Laboratório de Antropologia, PPGAS, UFRGS).

Palavras-chave: hipermídia, antropologia visual, sonoridades

### **Abstract**

This article presents some reflections on the ethnographic audiovisual production in the context of new technologies of production and circulation of knowledge in the form of hypermedia. We discuss some important concepts to think about the new challenges of knowledge production in anthropology in those medias. The article is based on the organization of exhibitions, seminars and workshops on ethnographic work in hypermedia, presented during the 26th (2008) and 27th (2010) Reunião Brasileira de Antropologia and in the seminar Imagens da Cultura/Cultura das Imagens (2010). We also discuss the production of interactive DVDs in the context of research about the memory of the urban culture, made by the group Banco de Imagens e Efeitos Visuais (Laboratório de Antropologia, PPGAS, UFRGS).

Key-words: hypermedia, visual anthropology, soundscape

## Do audiovisual à hipermídia

Rafael Victorino Devos<sup>1</sup>  
[rafaeldevos@yahoo.com](mailto:rafaeldevos@yahoo.com)

Viviane Vedana<sup>2</sup>  
[vi\\_vedana@yahoo.com.br](mailto:vi_vedana@yahoo.com.br)

### Além da descrição densa?

Em 1999, Kevin Taylor Anderson proclamava com entusiasmo que a possibilidade de reunir diferentes níveis e formas de análise (teoria, descrição, notas de campo, comentários) e narrativa (escrita, visual, sonora) em um documento hipermídia permitiria ao antropólogo ir além da “descrição densa” proposta por Geertz (1973) em seu clássico “A Interpretação das Culturas”, passando da leitura para o domínio da experiência da cultura<sup>3</sup>. Navegar por tantas possibilidades de leitura e documentação poderia transmitir a sensação ao leitor/navegador de experimentar novos horizontes culturais e tirar suas próprias conclusões a partir do conhecimento de documentos multimídia?

O mesmo entusiasmo pode ser encontrado em um outro momento da disciplina, em que o uso da imagem técnica (fotografia, cinema) na tarefa da “interpretação das culturas” constituía o campo novo da antropologia visual, e do filme etnográfico, levantando importantes questões de teoria e método que permanecem fascinantes para a pesquisa. De forma mais prudente, alguns autores (e produtores de imagens) como David MacDougall (1999, 2006) propunham um outro caminho de reflexão, aproximando alguns conceitos estudados pela antropologia como paisagem, estética, corpo, ritual, dialogicidade às suas correspondências no campo do Cinema, das Artes Plásticas, do teatro, da literatura. A imagem não substitui nem facilita o esforço da descrição densa, pelo contrário, transporta o esforço da tradução de sentidos dos desafios da escrita para a exploração dos limites da estética audiovisual, ampliando a imaginação cinematográfica de autores, personagens e espectadores na descoberta de novos universos estéticos e novas questões teóricas. O mesmo se poderia dizer da hipermídia, suas possibilidades não são respostas para perguntas que a antropologia escrita ou visual não responderam, são mais perguntas, novas questões.

Se o cinema etnográfico lança luz sobre dimensões estéticas da vida social, envolvendo paisagens, corpos, personagens, cenários, performances, sonoridades, este é certamente um dos componentes que uma etnografia em hipermídia pode herdar, uma visão

---

<sup>1</sup> Professor do Departamento de Antropologia / PPGAS – UFSC

<sup>2</sup> Pesquisadora Pós-doutorado BIEV – PPGAS - UFRGS

<sup>3</sup> “Taking Geertz's application of the term ‘thick description’ (1973), and relating it to how hypermedia operates, with its multi-media format and its capability to house various forms of analysis, reflection, interpretation, and voices (including those of the research subjects), this format has the potential to move beyond the process of ‘describing’ culture and into the realm of “experiencing” culture. Experience as the process engaged by the user through conducting anthropological analysis from designing her own research inquiry, accessing and interpreting multiple forms of ethnographic data.” (ANDERSON, 1999, disponível em <http://cc.joensuu.fi/sights/kevin.htm> - último acesso em 10 de março de 2011.

cinemática da vida social, em que os enquadramentos estetizam a multiplicidade de pontos de vista da interação social, e o movimento estetiza a duração, a compreensão do tempo mediada pela narrativa. Mas também podemos pensar que se trata de outras abordagens, outros deslocamentos, outras temporalidades. Na passagem da experiência etnográfica mediada pelo sentidos para a gravação e montagem se elabora uma tessitura da intriga temporal (Ricoeur, 1999), mediada por uma combinação de sequências de imagens com interrupções, desvios e continuidades ritmados a partir da construção e redescoberta de significados. Esse elemento fundamental da linguagem cinematográfica, o corte, é certamente um dos elementos que se transforma no ambiente hipermídia. Assistir a um vídeo em um website ou a partir de um menu de possibilidades em um software comporta o gesto de interromper o filme, avançar, retroceder e sobretudo, assistir simultaneamente ou em ordenamentos diversos as seqüências de imagens e sons relacionados entre si e a textos e códigos visuais, outros sites na internet, etc. Alguns documentários produzidos em DVD interativo ou em website proporcionam justamente essa possibilidade ao seu espectador – a qualquer momento interromper a narrativa seqüencial e acessar um menu que lhe permita a escolha de múltiplas direções na narrativa, sequências de fotos, comentários, sequências alternativas, enfim, alterar o corte, criar novas sequências.

Para dar alguns exemplos, poderíamos citar o trabalho de Barbara Glowczewski (2007) apresentado na 26<sup>a</sup>. Reunião Brasileira de Antropologia, no qual investiga as relações entre o pensamento tradicional Warlpiri, na Austrália, com as tecnologias de inteligência artificial, aproximando o *dreaming* aborígene da virtualidade espaço-temporal da navegação hipermídia. No DVD *Quest in Aboriginal Land* (2002), Glowczewski ensaia uma navegação por trilhas e pistas de sonhos que conduzem aos diferentes territórios aborígenes da Austrália, no qual o usuário é convidado a explorar narrativas sobre paisagem, arte, cultura, linguagem, história colonial e a situação atual Warlpiri através de jogos que conectam as histórias e imagens. Os personagens, por sugestão dos próprios Warlpiri, que utilizam amplamente a *web* como forma de comunicação, foram representados como agenciados por espíritos ancestrais. Já a etnografia revelou a importância dos deslocamentos, e do uso do *travelling* cinematográfico como elemento narrativo central. Mas a autora reflete não apenas sobre os desafios de produção dessa narrativa. Apresenta outras questões sobre a complexidade do mercado de tais ferramentas hipermídia, da dificuldade de aquisição de licenças de utilização de softwares, *plugins* e outros componentes no DVD, ao investimento da indústria dos *games* na tentativa de exploração dos saberes tradicionais Warlpiri em *videogames* comerciais. Numa proposta mais modesta, o CD-ROM “Árvore de Conhecimento em Comunidades: Parque Estadual do Desengano” (2007), dirigido por Javier Alejandro Lifschitz, utiliza o programa Adobe Flash para conectar, em uma estrutura de navegação que parte das ramificações de uma árvore, entrevistas, percursos no mato e registros de práticas tradicionais que narram os saberes dos *mateiros* que habitam o Parque Estadual do Desengano (RJ). Os conceitos norteadores da pesquisa reúnem narrativas em textos, vídeo, fotografias e ilustrações, conectados por menus animados, explorando as ligações entre referências às plantas (raízes, troncos, galhos) e à memória do grupo. Embora mais simples que a proposta de Glowczewski, o trabalho produz uma bela metáfora em sua estrutura hipermídia dos saberes dos *mateiros* que combinam o conhecimento dos territórios e suas riquezas vegetais em *garrafadas* medicinais que ligam pessoas, lugares e tempos distintos, condensados em poderosas infusões.

Alguém poderia argumentar neste ponto, que essas possibilidades de leitura e navegação está presente em qualquer livro, na medida em que o leitor pode escolher uma ordem diversa de leitura dos capítulos, avançar ou voltar páginas, e mesmo a não-linearidade da narrativa não é novidade no Cinema há um bom tempo, desde os documentários de Dziga Vertov, ou na ficção com o filme Citizen Kane. Da mesma forma, exposições museográficas

experimentam há muito tempo a combinação de suportes diversos de informação (textos, objetos, filmes, fotografias, sons). O que diferencia então um documento hipermídia desses outros “documentários”<sup>4</sup>?

## Hipermídia, multimídia

Hipermídia (ou hipermedia em Portugal) é um termo proposto pelo filósofo e sociólogo Ted Nelson, nos anos 1960, nos Estados Unidos. Aproximando teoria literária de uma reflexão sobre a produção de conhecimento através da computação, Nelson percebia uma nova forma de escrita e leitura, baseada na alternância entre diferentes documentos inter-relacionados. Essa relação entre os documentos, o *link*, ou ligação, laço, remete a realização, ou a possibilidade imediata de realização, da visualização da intertextualidade presente a qualquer texto. Para haver hipertexto, é preciso reconhecer o intertexto, algo que sempre esteve presente no conhecimento, encoberto pela figura do autor, algo que Bakhtin (1992) já sugeriu.

Tendo proposto o conceito anteriormente à própria revolução que a internet causou, Ted Nelson (2005) é muito crítico à forma como usamos os computadores e a internet, chamando a atenção de que estamos ainda presos à uma “prisão” que seria o modelo *office* (escritório) presente na maioria dos aplicativos utilizados para escrita e navegação. O hipermídia seria uma consequência do hipertexto ao aproximar nos links além do texto outras mídias como o vídeo, a fotografia, o som, a animação gráfica. No entanto, Nelson afirma que estamos presos demais ainda à cultura do papel na utilização da internet (e da televisão no uso da hipermídia?), que ainda resta inexplorada em muitas de suas possibilidades.

Portanto o hipermídia é mais do que a soma de mídias no suporte computacional (que seria o multimídia), mas uma nova mídia, cuja ênfase está na navegação e na rede de relações existentes entre os diferentes “conteúdos” disponibilizados, e seus receptores e produtores. E não necessariamente a hipermídia está relacionada à internet, pode estar presente em DVD’s interativos, CD-ROMs, mídia disponível em celulares, aparelhos portáteis, terminais de consulta, voltados para diferentes finalidades para além da simples disponibilização de informação.

Outro autor que reflete de forma crítica sobre as diferenças entre o texto e o hipertexto é Roger Chartier (1999) mostrando como na passagem “do Leitor ao Navegador” o quanto a intertextualidade está presente na navegação, mas a tela assume uma grande importância numa leitura por camadas que substitui a leitura sequencial do livro. E Chartier afirma mais, contrapondo-se a uma visão enciclopédica e universalista da internet. Chartier reflete sobre o quanto se destroem textos na navegação - a leitura do navegador que alterna páginas e seleciona fragmentos destrói de certa forma a estrutura do texto inicial ao criar um novo texto, possuindo portanto uma dimensão ficcional, narrativa, para além da simples informação disponibilizada. A internet não é a Biblioteca de Alexandria, o acervo universal onde se encontra tudo, mas talvez algo mais próximo do livro de areia, de Jorge Luís Borges (1978) – a cada página nova que é aberta, o leitor descobre que existem infinitas páginas desconhecidas no livro, que só pode ler sido em fragmentos. Ou seja, boa parte do que os *links* ligam, permanece apenas imaginada. Só no exercício de citar um site de internet consultado, e referir a data em que o mesmo foi acessado, já avisamos ao leitor que amanhã a referência poderá não estar disponível. Houve uma vez um *link*. Já não estamos apenas no plano da informação, mas da narrativa. Nesta dimensão a narrativa, ou o relato, segue um aspecto diferente da

---

<sup>4</sup> Utilizamos aqui o termo documentário em um sentido amplo, na medida em que a produção de conhecimento comporta a disponibilização de documentos em diferentes suportes.



linearidade. O relato é exatamente uma palavra cuja raiz remete à relação, à relacionar imagens, ações, conceitos, episódios, pessoas e lugares (MACHADO, 2009).

Seguindo a teoria da narrativa de Paul Ricoeur (1999), poderíamos dizer que se toda narrativa passa por uma pré-figuração (a compreensão da experiência humana em uma estrutura narrativa), uma configuração (a ordenação das ações em uma narrativa de forma a expressar determinados sentidos) e uma re-configuração (a compreensão das ações e seus sentidos a partir da leitura), poderíamos dizer que uma narrativa hipermídia apóia-se justamente no trabalho do leitor de re-configuração, de configuração de sua própria leitura a partir de determinadas escolhas que deve realizar entre os possíveis rumos da narrativa. Mas ainda assim, essa é uma escolha circunscrita a um determinado universo de possibilidades, a chamada imersão no ambiente virtual tem portanto um papel fundamental.

Arlindo Machado, em “Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento” (2009), aponta o quanto uma narrativa hipermídia segue justamente outro modelo para além da cultura do papel e da informação baseada no registro, pensando sobretudo nos videogames, em que o leitor/navegador identifica-se com o próprio herói/personagem da narrativa, no desafio da sucessão de escolhas que deve realizar para que a narrativa se desenvolva. Esse personagem elaborado pela leitura/navegação acaba assumindo uma importância muito grande de imersão em um novo universo simbólico, na medida em que escreve e re-escreve esse universo pela sua ação de leitura. Navegar significa experimentar mudanças de estado, são rupturas necessárias para a conquista do conhecimento. Retomando os “Pré-cinemas” e “Pós-cinemas” pesquisados por Machado (2007), poderíamos pensar justamente o quanto o hipermídia é devedor não só do videogame, da videoarte<sup>5</sup> e do Cinema, mas também de outras “máquinas de imaginário”, já que uma experiência ritual ou performática está envolvida na ação e imersão em um universo virtual, em um conhecimento coletivo apoiado em tradições de transmissão de saberes, remetendo-nos ao ensaio de Glowckzewski que comentamos.

### **Cybercultura e interação**

Outro componente chave, para além da imersão é certamente a interação num universo virtual. Um conceito presente na tecnologia da informação, voltado para a interação homem/máquina a partir da *interface*. Mas esse conceito vem sendo retomado pela ciências humanas nesse universo, o cyberspaço, refletindo sobre a interação social mediada pela máquina.

Podemos pensar aqui certamente nos sites de relacionamento como o *Facebook*, ou o *Second Life*, na medida em que cada usuário cria para si mesmo ou para um personagem uma vida virtual elaborada na interação com outros usuários, na troca de mensagens, links, imagens<sup>6</sup>. Esse sujeito da *web* é portanto mais do que um “usuário” como o almadioam os

---

<sup>5</sup> Temos aqui claramente também uma herança da chamada videoarte (Machado, 1993) que de certa forma já explorava as possibilidades de manipulação da imagem do vídeo. Segundo as discussões contemporâneas de arte e recepção, o vídeo no contexto artístico segue o preceito da obra aberta. Na teoria da Obra Aberta (Eco, 1962), o autor define a arte como “uma mensagem fundamentalmente ambígua, uma pluralidade de significados em um só significante”. Na videoarte, torna-se mais importante causar o estranhamento no olhar e na escuta do espectador, provocá-lo a construir novos significados à imagem em movimento, para além da ilusão de realidade e continuidade do cinema.

<sup>6</sup> O 6º. Seminário “Imagens da Cultura, Cultura das Imagens” (2010), ocorrido na Cidade do Porto, em Portugal, contou como parte de suas atividades de pesquisa sobre interação na internet o uso da própria plataforma do *Second Life*, com apresentações de trabalhos,

programadores, é certamente um sujeito que experimenta muitas máscaras numa sociabilidade em que a noção de indivíduo está em constante experimentação. Mário Guimarães (1999) chama a atenção, por exemplo, que a plataforma de sociabilidade virtual (o software, o site) não determina o ambiente virtual de sociabilidade, os usuários combinam muitas plataformas na interação (e-mail, *messenger*, site de relacionamento, mensagens de texto via celular, etc). Sem aprofundar muito esta questão, que pode ser melhor desenvolvida por outros autores que pesquisam a sociabilidade virtual como Rifiotis (2002) ou Lemos (2001; 2003), é importante destacar que essa troca evidencia que a *web* é mais do que uma rede de dados e uma teia de significados, mas também uma rede de pessoas que compartilham a produção e reprodução de dados e sentidos.

A chamada *WEB 2.0.*, com sites colaborativos, com o compartilhamento de dados e a produção de conhecimento por parte do navegador de certa forma anuncia a importância desse leitor/produzidor que é o usuário navegador. A troca e a interação são a chave da produção de conhecimentos em blogs, sites de relacionamento, de compartilhamento de vídeos, imagens, que justamente criam novos universos pela troca de referências. A possibilidade de inserção de partes dos dados de determinados sites em outros parece ser a concretização dessa ideia. É o que o antropólogo Michael Wesch, aponta, no vídeo “Web 2.0... The Machine is US/ing Us” (2007) elaborado a partir das possibilidades da web 2.0, disponível no site [youtube.com](http://youtube.com)<sup>7</sup>. O grupo de pesquisa coordenado por Wesch, intitulado *digital ethnography*, na Kansas State University, vêm pesquisando espaços como o site [youtube.com](http://youtube.com), publicando no próprio site vídeos de pesquisa e interagindo assim com seus usuários “usados”<sup>8</sup>.

Essa dimensão colaborativa mostra o quanto o hipermídia não se baseia apenas na interatividade, mas também na interação, conforme aponta Pedro de Andrade (2010), da Universidade de Nova de Lisboa, que reflete sobre a utilização de mesas de toque em museus, mostrando o quanto um texto coletivo é elaborado pelos usuários que interagem entre si através dos conteúdos disponibilizados pelo hipermídia na elaboração de conceitos sobre arte. A interação a que o autor se refere não é tanto a referência da manipulação da identidade individual, portanto, mas a troca que se dá na sociabilidade, de inspiração simmeliana, que cria justamente novos universos sociais e seus desdobramentos. Da mesma forma a relação entre interação e interatividade é a chave para a compreensão da produção de narrativas em blogs, no *twitter*, *chats* cujas trocas tendem justamente a se estenderem do universo virtual para encontros presenciais, assim como as interações de outros espaços sociais tendem a invadir os sites da internet, alimentando a *web* com outros universos imaginados.

O que circula na *web* não é apenas criação do programador, muito menos do computador, algo que as maiores empresas de software já descobriram faz tempo. Participar portanto desse universo interativo ao inserir *online* dados e narrativas sobre pessoas, lugares, ações e signos localmente observados na etnografia significa inserir-se nesse universo simbólico, com suas particularidades. Assim como se pode pensar a troca com informantes e interlocutores na internet como parte do trabalho de campo inserido nesse *ethos online*, também podemos avançar um pouco na reflexão sobre pontos de partida para a produção de conhecimento hipermídia, ou nessas novas mídias e linguagens.

Ricardo Campos, antropólogo português que estuda os *graffitis*, a juventude e a cultura visual grafiteira em Lisboa, utiliza-se do hipermídia para entrar em diálogo com esse universo através do *graffiti*, inserindo essa cultura visual em sua própria produção acadêmica, em menus “graffitados” que dão acesso a fotografias e vídeos da pesquisa. O impacto visual dos

---

seminários, exposições, debates em encontros agendados na plataforma. Veja mais em: <http://red-icci.ning.com/> - último acesso em 10 de março de 2011.

<sup>7</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=6gmP4nk0EOE> - último acesso em 10 de março de 2011.

<sup>8</sup> <http://mediatedcultures.net/youtube.htm> - último acesso em 10 de março de 2011.

menus se sobressai aos próprios registros de campo em alguns casos, mostrando o quanto a intervenção visual nas ruas pode invadir novos espaços<sup>9</sup>. De fato, Campos (2009) considera o *graffiti* uma linguagem para muito além dos muros, capaz de invadir o universo da comunicação visual contemporânea, atuando como verdadeiros links para novas leituras da cidade e difundindo práticas como o uso de citações, colaborações e *tags* (etiquetas).

## Novas mídias

Parece estranho utilizar o termo novas tecnologias, ou *new media*, para pensar o universo do email, do chat, dos sites de relacionamento, quando os mesmos estão inseridos de forma tão intensa na vida cotidiana de tantas pessoas. E no entanto, muitas dessas tecnologias que já seriam “antigas” para um pré-adolescente são também recentes, algumas com pouco mais de dois anos de existência. O que elas tem de novidade?

Vídeo digital, fotografia digital, arte digital : será o computador uma ferramenta que facilita o que se fazia de qualquer maneira com outras ferramentas, ou estamos falando de uma nova mídia? Alguns autores como Lev Manovich (2000) afirmam que as potencialidades de produção, manipulação e recepção da imagem digital desempenham um papel importante na ruptura com modelos artísticos convencionais baseados na distância entre autor e receptor, como o cinema industrial, a televisão e, por que não, o circuito de mostras de cinema documental etnográfico. A atual proliferação de sites de mídia indígena no Canadá, centros de cultura aborígine online na Austrália e de curta-metragens produzidos por realizadores indígenas no Youtube<sup>10</sup> parece ser uma boa continuação para o artigo de Faye Guinsburg (1999), que já nos dizia que o restrito circuito acadêmico de produção audiovisual apontava para a criação de programas de TV, redes de distribuição de fitas de vídeo e outras formas de mídia indígena entre grupos nos Estados Unidos e Canadá que apostavam em algo que não era “necessariamente o filme etnográfico”.

Lev Manovich (2009) propõe uma reflexão sobre as transformações no uso do computador como simulacro, simulação do laboratório fotográfico, da sala de montagem do cinema, do gravador de áudio, quando essas ferramentas convergem para novas *metamídias*, que se nutrem da combinação de diferentes mídias em uma nova mídia, baseada na navegação por links e na sua utilização seguindo novas possibilidades de interatividade.

Pensando em obras produzidas a partir do software Flash da utilização de material visual e sonoro da própria internet na produção de vídeos para e a partir do *Youtube*, ou na combinação de programação avançada em computação com arte gráfica, Manovich (2002) aponta para elementos recorrentes em obras de arte digital que cada vez mais se inserem nos espaços de exposição da arte contemporânea, e que de alguma forma retomam elementos que estão presentes em muitos softwares de produção e manipulação de imagens.

Segundo Manovich, a interface homem/máquina, que ele chama de “interface cultural” (ou seja, a máquina é parte de um universo cultural) passa a desempenhar um papel fundamental na comunicação/criação do sentido da obra, no engajamento do receptor na

---

<sup>9</sup> Referimo-nos ao seu trabalho “Construção Hipermedia : uma análise critica a partir de alguns exemplos” apresentado em conjunto com Antônio Saraiva durante o 6o. Seminário Imagens da Cultura, Cultura das Imagens, Porto, Portugal, 1 a 3 de julho 2010.

<sup>10</sup> Referimo-nos às recentes produções da ONG Vídeo nas Aldeias, que passaram a utilizar a internet como forma de difusão de projetos com grupos indígenas no Brasil - <http://www.youtube.com/user/videonasaldeias> - último acesso em 10 de março de 2011. O site [www.lugardoreal.com](http://www.lugardoreal.com) também vem se tornando uma referência no tema em língua portuguesa.

participação no universo simbólico. Para além dos conceitos do cinema, como sequência e *raccord* (a relação visual de uma imagem com outra na montagem que forma a noção de continuidade ou contraste), Manovich levanta alguns termos importantes e recorrentes para o que chama de *soft cinema*: *loop*, *layer*, *data visualization*, *active amplification*.

A partir do “clique que dá vida a todo um universo” (MANOVICH, 2002:11), e que torna fascinante a interatividade, Manovich propõe o termo *active amplification* para pensar esse componente fundamental dos videogames e das aplicações em flash, também presentes nos *softwares* para telas sensíveis ao toque – cada clique, ou gesto, desdobra-se em uma sequência de ações – animações, sons alternados, telas que se alternam, formas que se desdobram até o ponto em que se aguarda nova ação do usuário. É um conceito que está presente na estrutura de navegação de qualquer *website*, CD-ROM ou DVD interativo, na medida em que se acessa um conteúdo a partir de menus que levam a conteúdos ou novos menus. No entanto, transformar o menu em uma interface mais audiovisual e animada significa transformar a possibilidade de escolha do leitor/navegador em um gesto com um sentido, em parte de uma narrativa: “The computer program amplifies our single action, expanding it into a narrative sequence.” (MANOVICH, 2002:10).

É a possibilidade de escolha programada, que se desdobra em *active amplification*, que caracteriza um outro dispositivo para além do dispositivo cinematográfico (em que o espectador imóvel mergulha no espaço da tela). Para provocar a ação do usuário, vídeos e animações são acompanhados de menus de navegação (para interromper, retroceder, avançar), mas é sua estrutura narrativa fragmentada e em *looping*, com repetições, que sinaliza a necessidade de uma ação que conduza a narrativa a um novo lugar.

Da mesma forma, a utilização da tela em *layers* (camadas), provoca a ação de explorá-la em profundidade, seja rearranjando seus elementos sobrepostos, seja ampliando ou afastando a sua visualização. Uma fotografia digital, na tela do computador, de certa forma leva em conta o cálculo de sua resolução para que contenha em si mesma (ou em um link), a dimensão micro e macro de visualização (tela inteira e detalhe). Os *layers* também conferem o atributo de simultaneidade à narrativa hipermídia, na medida em que para cada elemento visualizado, outros apresentam-se disponíveis simultaneamente, em camadas visíveis.

Finalmente, essa ação transformada em narrativa transporta-se para o desafio maior de visualização de uma quantidade maior de dados relacionados (*data visualization*). Seria esse afinal o desafio principal da produção de conhecimento em hipermídia, a necessidade de ação por parte do leitor/navegador para a descoberta de conexões mais ou menos inesperadas entre documentos disponíveis e que se combinam produzindo novos documentos e narrativas. Descobrir as relações, percorrer o caminho de um documento a outro e retornar, escolher nova conexão, é conhecer. Todo programa de edição de imagens, e todo website acabam por lidar justamente com a visualização de uma pequena ou grande base de dados. No entanto, é a possibilidade de ampliar a navegação por essa base a partir de suas muitas conexões, e também a possibilidade que a base de dados esteja permanentemente em elaboração que confere ao hipermídia uma fuga de sua tendência enciclopédica. Para isso, temos a integração cada vez maior em *websites* e softwares da utilização de indexadores de imagens, como etiquetas (*tags*) que atribuem correlações entre as imagens, fazendo com que o usuário participe da classificação da base de dados ao visualizá-la, ou ao pesquisar determinado assunto, e sobretudo, ao colaborar com a mesma compartilhando imagens e fazendo, ele mesmo, a documentação inicial.

O próprio Manovich experimentou em *Soft Cinema* a produção de uma narrativa cinematográfica a partir de uma base de dados. Esse caminho de pesquisa o conduziu da *New Media*, para o estudo de *More Media* (MANOVICH, 2009). Recentemente vem pesquisando com uma equipe a visualização de dados em imagens, através de *cultural analytics* – análise

de padrões em dados culturais massivos utilizando computação. As pesquisas mais recentes<sup>11</sup> de seu laboratório (Software Studies Initiative) na Universidade da Califórnia apresentam a análise de todas as páginas da Revista Popular Science entre 1882-2007, apresentadas em uma única imagem em que são justapostas imagens de páginas publicadas em um intervalo de 5 em 5 anos, tendo como resultado uma imagem de como fotografias e ilustrações vão tomando conta do espaço da página da publicação em relação ao texto. Outra pesquisa, analisa 1 milhão de páginas de *mangás*, digitalizados por *fans* leitores em um *website*, que são justapostas em uma única e imensa imagem. Outro exemplo é a justaposição de todas as 4535 capas da revista Time Magazine. Tais imagens poderosas permitem ao grupo pesquisar os padrões e relações visuais/estruturais entre imagens, seguindo o fluxo global de troca de dados na internet. Seu ponto de partida não é uma base de dados própria, mas alguma que esteja disponível, de preferência, online. O referido site com 1 milhão de *mangás*, por exemplo, é uma de várias comunidades na internet de *fans* que vêm promovendo a digitalização de quadrinhos, programas de televisão e outros exemplares de mídia, gerando dados massivos que se nutrem de trocas culturais em encontros presenciais e virtuais, baseados no compartilhamento de arquivos. São práticas que as grandes corporações ainda denominam de pirataria, mas que se anunciam como algo novo na forma de ler, assistir e divulgar narrativas visuais, escritas e sonoras, pensadas enquanto *scalations*, conforme o artigo de Douglass, Huber e Manovich (2010).

Essa tendência de visualização de dados massivos, também chamada de mapeamento pode ser descoberta também no portal *Visualcomplexity*<sup>12</sup>, que dá acesso a formas de mapeamento e expressão visual de redes de dados e pessoas. As bases de dados visualizadas são geradas a partir da ação virtual, dos termos mais buscados, das etiquetas associadas à imagens, da localização da fonte e do destino dos dados emitidos, das associações possíveis entre diferentes documentos. O *design* deixa de ser uma questão de bom gosto e revela seu fundamento mais importante – fornecer uma chave de entrada para a leitura e a compreensão, assumindo um nível de desafio completamente novo na forma como softwares, através do cruzamento de propriedades de arquivos, podem gerar imagens a partir da comparação de informações e revelar suas muitas conexões e hierarquias, do exemplo mais clássico, o mapa das conexões de metrô de Londres, à visualização das redes sociais online, os termos buscados correlacionados em sites de busca, os locais mais fotografados no planeta, etc.

Retomando a discussão da interação na WEB 2.0., considerar a própria navegação e leitura como produção de sentido, narrativa, dados, nos leva a um componente importante para pensar o conhecimento antropológico em hipermídia, a sua característica compartilhada. Referimo-nos à idéia da antropologia compartilhada de Jean Rouch (GONÇALVES, 2006), que justamente refletia sobre o potencial da imagem em narrar ao mesmo tempo a reflexão antropológica por parte do pesquisador e do pesquisado, e do encontro etnográfico como lugar da produção de sentido. Mas, com o hipermídia, também nos referimos ao compartilhamento da pesquisa com leitores e com uma equipe de pessoas entre produtores de imagens, personagens, programadores e editores que manipulam de lugares diferenciados as conexões entre as imagens.

Para o antropólogo, esse desafio comporta a aceitação da categoria de desordem na etnografia, como propõem Cornelia Eckert e Ana Luiza Carvalho da Rocha (2006). As autoras refletem sobre a necessidade do antropólogo “abandonar a idéia clássica do conhecimento como um sistema regido pelo princípio de ordem, uma vez que em um

---

<sup>11</sup> <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html>- último acesso em 10 de março de 2011.

<sup>12</sup> <http://www.visualcomplexity.com/vc> - último acesso em 10 de março de 2010.

hipertexto, por exemplo, essa ordem de conhecimento é sempre reversível por ser um sistema incompleto e, até certo ponto, desordenado.”(ECKERT & ROCHA 2006:10). O principal desafio, na construção de uma etnografia em hipermídia, é a deslinearização da narrativa etnográfica através da construção fragmentada de documentos visuais, sonoros, textuais, que são revelados a partir de uma rede de conexões, como é o caso do projeto Banco de Imagens e Efeitos Visuais, que aposta na construção de coleções digitais de imagens sobre a memória e a dinâmica do mundo urbano, como forma de visualização de novas narrativas etnográficas<sup>13</sup>, projeto a partir do qual apresentaremos alguns exemplos a seguir.

O trabalho de reunir documentos produzidos pelo etnógrafo a documentos que encontramos na própria internet originados de diferentes "gêneros confusos" (GEERTZ, 1997) e que inseridos em narrativas hipermídias estão sujeitos a novas apropriações gera o que Manovich propõe enquanto conceito de objeto no lugar de "produto" audiovisual, visual, sonoro, pensando a relação contemporânea da arte com a mídia. Uma sequência de filme pode ser encontrada em muitos formatos (para DVD, celular, aparelho portátil, computador, internet), ser manipulada, sobreposta a outras, combinada, montada e "desmontada". Ensaios fotográficos podem ser unidos a outros, editados e combinados em novas imagens. Sons podem ser remixados e sobrepostos em novas conexões. Apropriações que seguem a lógica da citação que revela a intertextualidade entre diferentes escrituras em diferentes suportes. Pensando na reflexão contemporânea sobre a agência (GELL, 1998), ou a ressonância (GONÇALVES, 2005) dos objetos culturais, manipular tais imagens, antes do que uma delegação da autoria ao leitor, significa o desafio da descoberta de suas conexões possíveis, que só se encontram no universo de relações de significados o todo tempo elaborados na experiência social. É essa, no final das contas, a grande vantagem do hipermídia, que não é realizável através da tecnologia, simplesmente, mas da construção de narrativas em hipermídia que se utilizem de seus recursos na sedução do leitor/navegador a viver o processo da experiência etnográfica, mediada por questões éticas e teóricas que de certa forma marcam as regras do jogo.

A aposta na construção do conhecimento de forma fragmentada, apresentando pequenas narrativas que se conectam a partir de uma rede de significados é de certa forma uma renúncia ao lugar autoral da antropologia moderna, sobre o qual reflete Geertz (2002), e o desafio de abrir mão da descrição de um universo cultural como um todo homogêneo e ordenado, apresentando suas descontinuidades e conflitos. Isso não significa no entanto, delegar o lugar autoral ao leitor/navegador, na medida em que este permanece seguindo, entre as escolhas disponíveis de acesso aos documentos, os passos dos encontros etnográficos que os geraram. Permanece o necessário trabalho ficcional em que tudo o que é mostrado na narrativa provoca a imaginar tudo o que não pode ou não deve ser apresentado, sob pena de reduzirmos de forma superficial a característica dinâmica da vida social de renovação.

Não seria exatamente um simulacro da experiência sensorial, como propunha Anderson (1999), mas antes, uma partilha dos momentos em que ocorre o que Roberto Cardoso de Oliveira (1996) define como um *gap*, uma necessária ausência de sentido na interpretação de uma situação social, que abre espaço para a mudança de ponto de vista e a busca de novas orientações. Assim como o mapeamento de dados massivos parte de uma pergunta para Manovich (2010), é a busca de sentido que gera o documento etnográfico hipermídia. Em outras palavras, trata-se de provocar no leitor/navegador a experiência do estranhamento e da familiarização com novos universos culturais, através da manipulação dos documentos gerados pela pesquisa, que fornecem valiosas pistas para que o leitor perceba relações semânticas inesperadas. Conforme Manovich, só ficamos convencidos de um

---

<sup>13</sup> <http://www.biev.ufrgs.br> - ultimo acesso em 10 de março de 2011.



argumento ao manipular, trabalhar com os dados: “This is the new rhetoric of interactivity: we get convinced not by listening / watching a prepared message but by actively working with the data: reorganizing it, uncovering the connections, becoming aware of correlations.” (MANOVICH, 2002:08). Esse trabalho do leitor/navegador, no entanto, não permanece apenas com ele, gera novos dados, seja através de comentários, da partilha de *links*, do processo de cópia e edição de novas narrativas com os documentos, seja nos próprios dados gerados pelos fluxos que a navegação registra nos bancos de dados dos provedores, que possibilitam as construções de mapas e redes de conexões.

### **Habitantes do arroio – blog e DVD como experiência hipermídia**

Uma das pesquisas recentes que desenvolvemos no grupo BIEV (PPGAS/UFRGS) foi o projeto “Habitantes do Arroio: estudo de conflitos de uso de águas urbanas, risco, saúde pública e comunidades éticas em Porto Alegre-RS”. Financiado pelo CPNq, e executado pelo Banco de Imagens e Efeitos Visuais (BIEV – Laboratório de Antropologia Social – UFRGS) e pela ONG Instituto Anthropos, o projeto é voltado para as situações de conflito e interdependência entre grupos sociais diversos, instituições e técnicos de diversas áreas envolvidos cotidianamente com os usos das águas do Arroio Dilúvio, em Porto Alegre. Levantando a memória ambiental dos territórios ligados pelas águas da Bacia Hidrográfica, a pesquisa se vale da produção e da exibição de documentários, relatórios e narrativas visuais sobre as condições ambientais dos recursos hídricos em questão contrapostos à diversidade sócio-cultural de representações simbólicas, ethos e visão de mundo das populações que habitam e transitam pela bacia do Arroio Dilúvio. Apresentando narrativas em hipermídia, em um DVD interativo e um blog ([www.habitantesdoarroio.blogspot.com](http://www.habitantesdoarroio.blogspot.com)) do projeto, destacando *links* entre vídeos etnográficos, fotografias, mapas e textos de pesquisa como expressão das conexões entre os diferentes “Habitantes do Arroio”, a pesquisa revelou ligações entre lembranças de moradores, itinerários, representações de técnicos e usuários, impasses com a destinação cotidiana do lixo e do esgoto, devaneios e projetos de integração do arroio na paisagem urbana (DEVOS e ROCHA, 2010).

O percurso metodológico que gerou as imagens apresentadas no DVD e no blog do projeto consistiu num constante deslocamento, de forma a descobrir o lugar das águas nas conexões simbólicas entre lugares e tempos, elaborando uma cosmografia (LITTLE, 2006) da Bacia Hidrográfica que reúne à sua representação espacial imagens de territorialidades de redes diversas de agentes implicados nas relações sociais circunscritas a este ambiente.

A produção constante de imagens à beira d’água permitiu uma estratégia de aproximação dos caminhos cotidianos de quem faz a travessia das pontes que cruzam o Dilúvio, ou percorre suas margens. Gravar imagens voltados para a água, o esgoto, a vegetação, o lixo, no contra-fluxo do caminho habitual, provocou curiosidade, estranhamento, e o compartilhar de narrativas sobre a memória de tais espaços e as representações sobre pureza e sujeira no contato do arroio com a cidade. Percorremos também acervos da cidade em busca de imagens que narram a transformação desses caminhos, imagens que foram fundamentais no estabelecimento de trocas com moradores de áreas onde atualmente o arroio foi removido da paisagem urbana. Navegando na internet encontramos pessoas que inseriam o Arroio Dilúvio numa reflexão sobre o urbano e o natural, praticando trilhas, intervenções e pesquisas na bacia hidrográfica. Também acompanhamos profissionais que atuam nos serviços de saneamento, que percorrem os territórios da bacia atuando na manutenção das ligações sanitárias ou na construção de novas redes de infra-estrutura.

O objetivo destes percursos foi o de investigar o lugar do arroio nos itinerários urbanos (ECKERT e ROCHA, 2005), enquanto elemento liminar (TURNER, 1974) entre o público e o privado, entre o urbano e o natural. Ao demandarmos sobre a origem do arroio, seu destino,

seus afluentes, seus desvios na passagem de um lugar a outro, o Dilúvio não era reconhecido, na maioria das vezes, como um único arroio, muito menos como uma única bacia hidrográfica passível de constituir um patrimônio ambiental da cidade ou de determinada comunidade, mas sim como marcador da fronteira simbólica entre bairros, ruas e vizinhanças desiguais nas condições sanitárias e diversas no cotidiano urbano.



Figura 1: Menu “Águas Urbanas” do DVD “Habitantes do Arroio” (BIEV-PPGAS-UFRGS / 2010 – Direção: Rafael Devos e Ana Luiza Carvalho da Rocha)

A própria imagem da bacia, que usamos como inspiração para o menu no DVD interativo e como mapeamento no blog é reveladora dessa outra territorialidade expressa na confluência de lugares relacionados pelas águas. Encontramos alguns arroios “sem nome”, pequenos riachos que embora não fossem nomeados, marcavam uma memória dos ritmos diferenciados de ocupação de becos, de novas ruas, que os moradores relatavam ao refletir sobre as mudanças nestes espaços. Portanto, mais do que espacialidade, a confluência das águas aludiu a uma confluência de tempos, expressos nesses itinerários às margens das águas. Ao mapa diacrônico da cidade a pesquisa acrescentou reverberações de narrativas que se abrem em camadas, conexões diversas entre temáticas e espaços distantes, como se pode ver na nuvem de *tags* do blog do projeto.



Enquanto que o DVD do projeto evidencia *links* entre os diferentes documentos em vídeo produzidos pela pesquisa, o blog do projeto cumpriu um papel diferenciado, de diário da pesquisa, relacionando trechos de diários de campo da equipe de pesquisadores, materiais reunidos em acervos diversos sobre a memória ambiental da cidade (fotografias, relatos, mapas, vídeos, links para outros *websites* sobre a questão ambiental na cidade e uma de suas maiores riquezas – os comentários de leitores. Embora não tenham tido um número expressivo, tais comentários apresentaram um retorno imediato do material da pesquisa divulgado, e forneceram pistas para novas direções na pesquisa em andamento, contando até mesmo com relatos de ex-moradores, fofocas sobre vizinhos, cobranças para a equipe de pesquisa, projetos de despoluição das águas, entre outros.

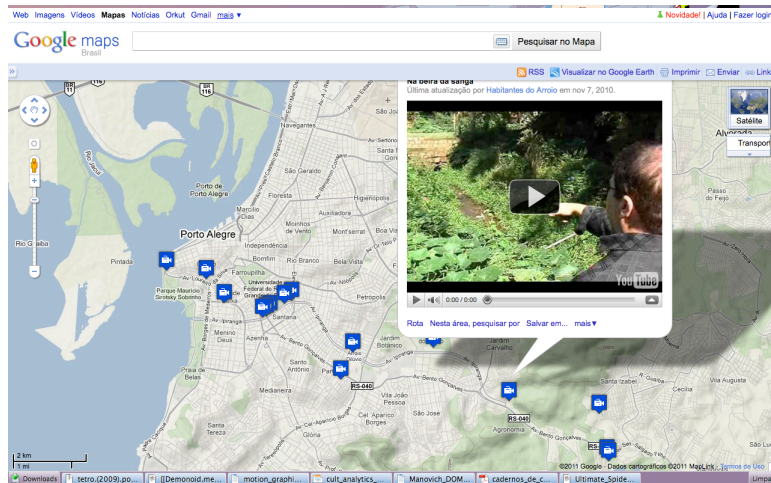


Figura 2 : Hipermapa do projeto com os vídeos localizados na bacia hidrográfica, disponibilizado no blog do projeto - <http://habitantesdoarroio.blogspot.com>



Figura 3 : postagens no blog do projeto – vídeos de pesquisa, diários de campo, material de arquivo, comentários de leitores – <http://habitantesdoarroio.blogspot.com>

Um dos grandes resultados do projeto, voltado não apenas para pesquisa mas também para extensão, foi a ação na própria internet que o projeto gerou. A classificação de cada postagem, cada imagem, cada vídeo, relacionando a temática “Arroio Dilúvio” e “saneamento” a categorias da pesquisa antropológica (cotidiano, memória social, territorialidade, itinerários urbanos, trajetória social, etc) fez com o blog aparecesse em primeiro lugar em sites de busca que estivessem voltados para o tema do saneamento, direcionando o leitor para um blog de antropologia social num campo característico de outras disciplinas como a engenharia, ou a geografia. Estes e outros resultados do projeto podem ser conferidos no artigo “Habitantes do Arroio - Imagens para uma cosmografia das águas urbanas”, apresentado no 34o. Encontro Anual da ANPOCS (DEVOS e ROCHA, 2010).

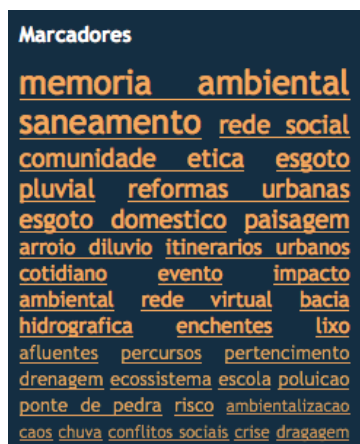


Figura 4: Marcadores (tags) do blog habitantesdoarroio.blogspot.com – os marcadores maiores são os que aparecem com mais frequência nas postagens

Outro ponto importante do projeto foi a abordagem da paisagem urbana em que o som teve um papel fundamental. Muitas vezes, foram os documentos sonoros que anunciavam a presença da água em avenidas por que corriam carros e ônibus, ou que anunciavam o trânsito em bucólicas imagens da correnteza das águas, que serviram como elementos de ligação entre narrativas, e sobretudo como camadas, *layers*, que conferiram maior profundidade para a cosmografia da bacia hidrográfica de águas urbanas. Como aponta o artigo “Territórios sonoros e ambiências: etnografia sonora e antropologia urbana” (VEDANA, 2009), a combinação entre as sonoridades registradas em campo, com as narrativas de informantes sobre o Arroio Dilúvio e com fotografias antigas sobre seus diferentes espaços indicavam a diversidade de paisagens que envolvem este riacho, bem como as conexões e também discontinuidades entre diferentes territórios da cidade que são atravessados por ele.

### **Um novo espaço para a sonoridade?**

Seguindo esta linha de reflexão sobre as transformações nas maneiras de pensar a imagem a partir da hipermídia e das “inovações tecnológicas” relacionadas a produção audiovisual, principalmente em suas formas de apresentação e compartilhamento, podemos incorporar um debate sobre o lugar do som nestes processos. A interpretação da cultura e da vida social através de suas expressões sonoras ganhou um espaço totalmente novo e independente (da imagem visual) a partir da hipermídia com seus DVDs interativos ou sites conforme a Web 2.0. Se durante muito tempo o campo da antropologia visual abarcou também o sonoro – que era compreendido como parte desta última, principalmente no que tange a produção de vídeos, sem se constituir como objeto de reflexão e conhecimento

autônomo – tendo como consequência principal uma certa sujeição do som ao visual nas produções etnográficas e na produção de dados<sup>14</sup>, com os processos de produção em hipermídia observamos uma valorização do sonoro e da escuta como fenômenos singulares, que carregam seus sentidos e apresentam novas interpretações dos fenômenos sociais.

Observamos nos últimos anos um número crescente de iniciativas que colocam o som, ou as sonoridades de lugares e territórios, de práticas cotidianas e de paisagens, em destaque em *websites* que buscam “promocionar la escucha como una nueva via de conocimiento de la sociedad, como una herramienta epistemológica que sea capaz de promover los aspectos cualitativos de la existencia humana”<sup>15</sup>. Experiências como [escoitar.org](http://escoitar.org), [madridsoundscape.org](http://madridsoundscape.org) e [barcelona.freesound.org](http://barcelona.freesound.org), entre outras, tem investido no compartilhamento de sonoridades sobre a cidade, seus espaços de sociabilidade e suas paisagens sonoras a partir do *upload* de registros sonoros realizados não só por pesquisadores deste tema, mas também por habitantes da cidade, em determinados territórios urbanos. Estes registros são geolocalizados num mapa online da cidade e podem ser acompanhados ou não de fotografias sobre o lugares onde foram gravados. A partir de uma perspectiva colaborativa, estes projetos acabam construindo uma base de sons da cidade que é diariamente atualizada e disponibilizada para usuários da internet que podem escolher quais sons escutar, fazer um trajeto por determinados territórios a partir dos sons e assim reconhecer o espaço urbano<sup>16</sup>.

Estas experiências relacionadas ao som não se restringem apenas a vida urbana ou a cidades específicas – recentemente foi divulgado pelo periódico [lavanguardia.es](http://lavanguardia.es) o trabalho de “coleccionistas” de sons, preocupados com a preservação de sons “da natureza” ou do campo que segundo eles estão em perigo de extinção devido principalmente ao crescimento urbano – paisagens sonoras do campo ou mesmo do fundo do mar estão sendo pesquisadas, registradas e disponibilizadas a um público crescente de internautas interessados no tema das sonoridades. Isso acaba nos reconduzindo a um questionamento inicial deste artigo sobre a relação entre a hipermídia e a antropologia visual, no sentido das novas questões que são colocadas sobre a vida social pela antropologia a partir destas formas de produção etnográfica baseadas nos *links* e *layers*, na descontinuidade na leitura e na navegação entre os documentos, etc.

A temática do *soundscape* ou paisagem sonora, que surge na década de 60 com as pesquisas de Murray Schafer no Canadá a partir do projeto de Paisagem Sonora Mundial

---

<sup>14</sup> Aqui nos referimos principalmente ao estudo das sonoridades da cultura de uma forma geral e não apenas voltadas para os estudos e pesquisas relacionados ao tema das musicalidades, cujo desenvolvimento tem sido muito intenso na área da etnomusicologia. Nos concentramos aqui neste texto sobretudo em nossa experiência de pesquisa relacionada a antropologia urbana e produção audiovisual, campo onde o som (o áudio) sempre esteve em um segundo plano, como parte ou decorrência da imagem visual. Nos últimos anos o BIEV, através do Grupo de Estudos em Etnografia Sonora tem se dedicado intensamente a pesquisar e representar a cidade através de suas imagens sonoras. Para maiores detalhes ver o artigo de Ana Luiza Rocha e Viviane Vedana (2009).

<sup>15</sup> Texto de Chiu Logina que apresenta o projeto [madridsoundscape.org](http://madridsoundscape.org) - <http://www.madridsoundscape.org/>- último acesso em 10 de março de 2011.

<sup>16</sup> O projeto “Definir les lignes sonores de nouveaux développements urbains” é um exemplo interessante de exploração e descoberta dos territórios da cidade pelos sons. O projeto de Michelle Duffy, Dean Merlino e Deb Mannin é “destinado a incitar os jovens a explorar o laço social e o significado de ‘meu lugar, minha casa’ através de registros sonoros que serão integrados em exposição” e acontece na cidade de Officer, na Austrália. Mais informações podem ser obtidas através do site <http://www.ambiances.net/> outros projetos como este também acontecem em escolas da Inglaterra.

ganha novos contornos, na medida em que deixa de ser entendida sob a perspectiva da poluição sonora e dos ruídos indesejáveis que precisam ser “banidos” de nossa escuta e passa a ser interpretada como algo construído no cotidiano e cujos sentidos podem ser compartilhados por pessoas diferentes ao terem acesso a estes *websites*. Podemos perceber então que o salto fundamental no entendimento das sonoridades nesta “revolução tecnológica” da hipermídia está justamente alocado nesta atribuição de sentidos aos sons do lugar, as formas de expressão sonora da cultura que são compartilhadas pelos diferentes usuários/seguidores destes projetos.

Em decorrência deste debate sobre a paisagem sonora abrem-se ainda novas questões, como aponta Chiu Logina, afirmando que a escuta dos sons de um lugar é uma aproximação com seu patrimônio cultural imaterial<sup>17</sup>. Respeitando – a partir da dinâmica das imagens que são disponibilizadas no site – a dinâmica da vida cotidiana de cada lugar, compreendendo o patrimônio cultural a partir deste movimento das sonoridades, e não como algo fixo e acabado, os sons passam a narrar, dessa forma, o ritmo do tempo e a compor a memória coletiva destes territórios.<sup>18</sup>

O hipermídia acaba possibilitando, neste sentido, a criação de novos espaços de escuta na medida em que estes projetos de compartilhamento de imagens sonoras colocam os sons em primeiro plano ou de forma independente da imagem visual. Apresentar a escuta como forma de conhecimento da sociedade, de interpretação da cultura, implica uma atenção às dimensões não figurativas da vida social, as ambiências, aos ritmos, as continuidades e descontinuidades dos gestos e práticas dos sujeitos. Quais os sentidos que são evocados pelas sonoridades de bairros, ruas, parques, etc.? Refletir sobre estes sentidos foi um dos desafios que nos colocamos na produção do DVD interativo “No mercado tem tudo o que a boca come”<sup>19</sup> que reúne crônicas videográficas, seqüências de fotografias e crônicas sonoras sobre mercados de rua na cidade moderno-contemporânea e as formas adotadas pelos laços sociais entre fregueses e feirantes.

Este DVD foi concebido de forma a apresentar ao leitor/navegador narrativas sobre alguns dos mercados de rua etnografados, que poderiam ser acessadas a partir de pequenos conjuntos reunidos em torno de conceitos chave da pesquisa realizada: formas de sociabilidade, ritmos temporais, práticas cotidianas, bairros e *quartiers*, etc. Estes conjuntos – bem como cada uma das narrativas – não estavam isolados entre si, mas conectados por uma espécie de rede que sugeria os vínculos simbólicos e conceituais entre as imagens. Tanto este vínculos, em sua disposição final (em uma espécie de círculo) que serve de estrutura para o menu, como o formato arredondado de cada botão que representa e dá acesso a um elemento/narrativa evocavam uma das idéias centrais desta pesquisa: a circulação da palavra nestes espaços de mercado.

---

<sup>17</sup> <http://www.escoitar.org/-Textos-> último acesso em 10 de março de 2011.

<sup>18</sup> Este processo é desencadeado também pela iniciativa de criação de bancos de sons online, que permitem a diferentes usuários não só utilizar as imagens sonoras ali disponíveis em suas produções como também disponibilizar seus próprios dados. Experiências como as dos sites freesound.org e soundcloud.com se propõem justamente compartilhar paisagens e ambiências, sonoridades do cotidiano, de gestos e práticas, etc. não só para a produção de novas obras hipermídias ou audiovisuais, mas também para a construção de um conhecimento colaborativo sobre o som, através do cadastro dos dados sonoros e do preenchimento dos campos como descrição técnica, geolocalização, classificação em tags, títulos entre outros aspectos.

<sup>19</sup> VEDANA, Viviane e DEVOS, Rafael. O Mercado tem tudo que a boca come. DVD Interativo. BIEV, PPGAS, UFRGS, 2006. <http://www.biev.ufrgs.br/grupos-de-trabalho/gt-video.php> - Último acesso em 10 de março de 2011.



O tema da circulação da palavra foi abordado principalmente a partir dos sons: dos registros etnográficos nos mercados de rua das vozes dos feirantes anunciando seus produtos, das conversas entre estes e seus fregueses, das piadas e jocosidades, das escolhas de alimentos e trocas de receitas. Mais do que a questão da performance oral dos anúncios de produtos alimentícios, tratava-se principalmente de compreender como eram tecidos laços entre os habitués do mercado a partir de conversas e jocosidades que recomeçavam ou eram retomadas a cada dia de feira. A própria imagem da onda sonora e sua sugestão de ritimicidade nos levou a organizar as narrativas da pesquisa de forma circular, evocando assim o tempo como parte destes simbolismos que constituíam o mercado de rua. As ambiências sonoras, as conversações e a circulação da palavra, as paisagens sonoras do mercado estão presentes nesse DVD junto com outros suportes da imagem, particularmente o vídeo e a fotografia e podem ser acessados a partir dos conjuntos citados anteriormente. O leitor/navegador pode escolher os percursos a partir dos quais adentrar o ambiente do mercado através destas narrativas e descobrir os sentidos dos laços sociais e das práticas cotidianas ali presentes.

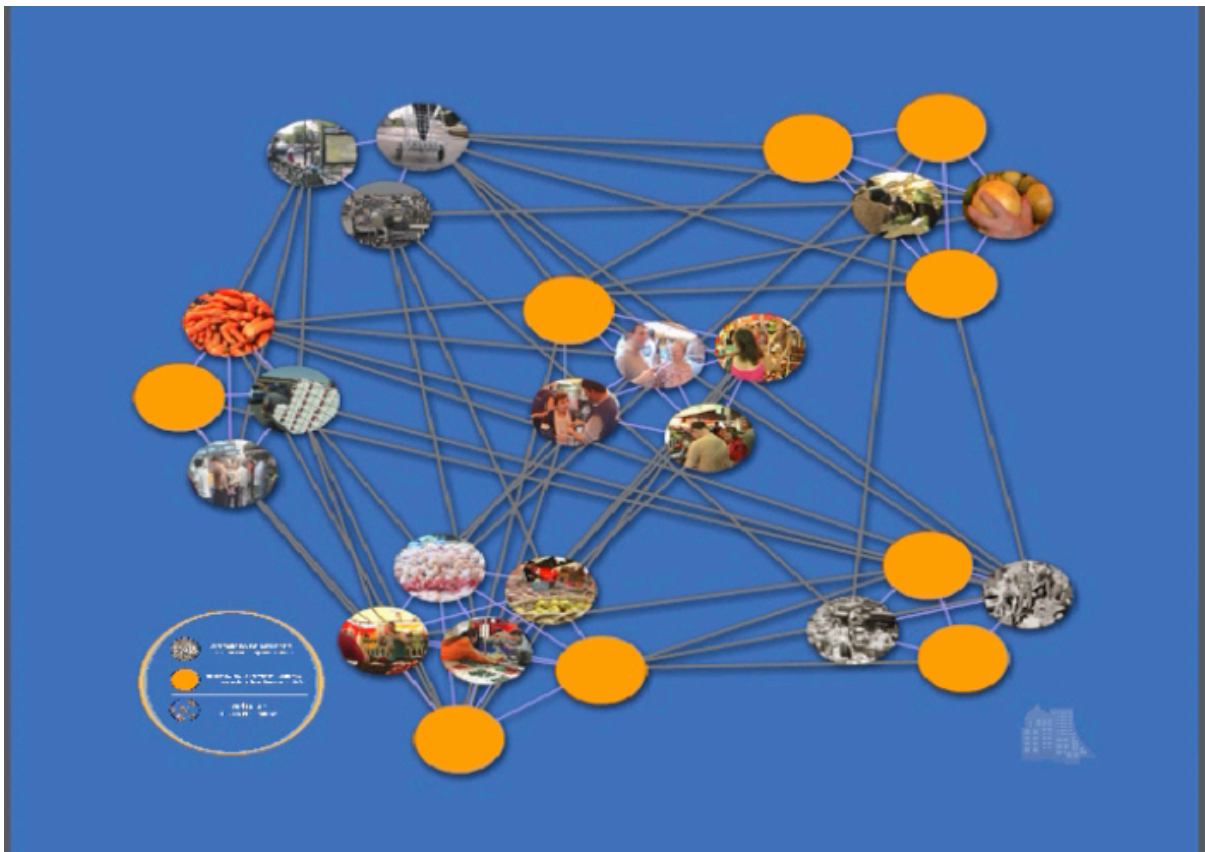


Figura 5: Menu principal do DVD interativo “No Mercado tem tudo que a boca come” (2006) – Direção: Viviane Vedana e Rafael Devos (BIEV-PPGAS-UFRGS).



Figura 6: Submenu do DVD interativo “No Mercado tem tudo que a boca come” (2006) – Direção: Viviane Vedana e Rafael Devos (BIEV-PPGAS-UFRGS).

O som, como o vídeo, editado na forma de crônicas etnográficas, apresenta o mercado de forma particular, provocando o ouvinte a imaginar as cenas ali narradas ou a participar das ambiências descritas, ao mesmo tempo em que pode compará-las com o que foi visto nas fotografias ou nos vídeos. A escolha dos conjuntos de imagens nos menus nos proporciona um jogo de camadas, onde aquele conjunto escolhido se sobrepõem momentaneamente aos outros, mas deixando evidente ao fundo o que ainda pode ser visto, escutado, escolhido como narrativa sobre os mercados. Esta dinâmica de idas e vindas tanto entre os conjuntos/menus, como entre cada uma das narrativas remonta, dessa forma, através da interação do leitor/navegador com o DVD o sentido da circularidade presente no mercado.

Outras experiências como esta, de construção de DVDs interativos, ou dos *websites* de conteúdo compartilhado, apontam para a importância que vem tomando o som, ou as sonoridades da cultura, na produção de conhecimento antropológico. Projetos de criação colaborativa de banco de sons das cidades e territórios, intercâmbio de imagens sonoras e experiências de trabalho de campo com o som, DVDs interativos, etc. tem nos apontado um caminho possível de pesquisa na área da hipermídia e das sonoridades para o caso da antropologia.

### Referências:

ANDERSON, Kevin T. *Ethnographic hypermedia: transcending thick descriptions*. Sights: Visual Anthropology Forum. University of Massachusetts-Amherst, 1999. <http://cc.joensuu.fi/sights/kevin.htm>

ANDRADE, Pedro. As Ciências Sociais do visual e a hipermetodologia. Anais do 6o. Seminário Imagens da Cultura, Cultura das Imagens, Porto, Portugal, 1 a 3 de julho 2010.

BAKHTIN, Mikhail M. *Estética da Criação Verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

BORGES, Jorge Luis. *Livro de areia*. Porto Alegre, Globo, 1978.

CAMPOS, Ricardo. “All City” – *Graffiti Europeu*. Revista de Antropologia, São Paulo, USP, 2009, V. 52 N° 1.

CAMPOS, Ricardo; SARAIVA, A. Construção Hipermédia: uma análise crítica a partir de alguns exemplos. Anais do 6o. Seminário Imagens da Cultura, Cultura das Imagens, Porto, Portugal, 1 a 3 de julho 2010.

CAUQUELIN, Anne. *Le site et la paysage*. Paris, PUF, 2002.

CHARTIER, Roger. A aventura do livro: do leitor ao navegador; conversações com Jean Lebrun. São Paulo : UNESP/IMESP, 1999.

DEVOS, Rafael ; ROCHA, Ana Luiza C. Habitantes do Arroio – Imagens para uma cosmografia das águas urbanas. Anais do 34o. Encontro Anual da ANPOCS - Caxambu – MG – 25 a 28 de outubro de 2010. Mesa Redonda MR04 - Imagens e interpretações: a pesquisa social em áreas e situações de conflito e tragédia. [http://www.anpocs.org.br/portal/34\\_encontro\\_mr/MR04/devos.pdf](http://www.anpocs.org.br/portal/34_encontro_mr/MR04/devos.pdf)

DOUGLASS, J ; HUBER, W ; MANOVICH, Lev. *Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages*. [http://softwarestudies.com/Understanding\\_scanlation\\_2011.pdf](http://softwarestudies.com/Understanding_scanlation_2011.pdf)

ECKERT, Cornelia e ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. *Escrituras Hipermediáticas e as Metamorfoses da Escrita Etnográfica no Banco de Imagens e Efeitos Visuais*. Revista Iluminuras, v. 7, n. 16, Porto Alegre, 2006. <http://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/view/9254>

GEERTZ, Clifford. A Interpretação das Culturas. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

\_\_\_\_\_. *O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa*. Petrópolis, Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. *Obras e Vidas: o antropólogo como autor*. Rio de Janeiro, UFRJ, 2002.

GLOWCZEWSKI, Barbara. “Linhas e entrecruzamentos: hiperlinks nas narrativas indígenas australianas.” In: GROSSI, M; ECKERT, C; FRY, P. (org.) *Conferências e Diálogos: saberes e práticas antropológicas*. Blumenau: Nova Letra, 2007.

GONÇALVES, José Reginaldo. “Ressonância, materialidade e subjetividade: as culturas como patrimônio”. Horizontes Antropológicos. Ano II, N° 23, Porto Alegre, PPGAS – UFRGS, 2005. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832005000100002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-71832005000100002&script=sci_arttext)

- GUELL, Alfred. *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford University Press, 1998.
- GUIMARÃES Jr., Mário J.L. *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes*. [http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat\\_amb.html](http://www.cfh.ufsc.br/~guima/papers/plat_amb.html)
- LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs.). *Olhares sobre a Cibercultura*. Sulina, Porto Alegre, 2003.
- LITTLE, P. "Ecologia Política como etnografia: um guia teórico e metodológico". In: ECKERT, C. ROCHA, A.L.C. e Carvalho, I.C.M. (org). *Horizontes Antropológicos*. Ano 12, Número 25, Porto Alegre, PPGAS/UFRGS, 2006.
- MACHADO, Arlindo. "A Experiência do Vídeo no Brasil", in: *Máquina e Imaginário: o Desafio das Poéticas Tecnológicas*. São Paulo: Edusp. 1993.
- \_\_\_\_\_. *Pré-cinemas & Pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 2007.
- \_\_\_\_\_. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. In: Kátia Maciel. (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009, v. , p. 71-83.
- MACDOUGALL, D. *Transcultural cinema*. Princeton/New Jersey, Princeton University Press, 1999.
- \_\_\_\_\_. *The corporeal image - film, ethnography and the senses*. Princeton/New Jersey, Princeton University Press, 2006.
- MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*., MIT Press. 2000.
- \_\_\_\_\_. *Compreendendo metamídia*. In: Kátia Maciel. (Org.). *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- \_\_\_\_\_. *Cultural Analytics: Visualizing Cultural Patterns in the Era of "More Media"*. [http://softwarestudies.com/cultural\\_analytics/Manovich\\_DOMUS.doc](http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich_DOMUS.doc)
- NELSON, Ted. Libertando-se da prisão da internet. São Paulo, IMESP/FILE, 2005. <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2674,1.shl>
- OLIVEIRA, Roberto C. *O Trabalho do Antropólogo*. Brasília/ São Paulo: Paralelo Quinze/Editora da Unesp, 1998.
- PALACIOS, Marcos & LEMOS, André (orgs). *Janelas do Ciberespaço – Comunicação e Cibercultura*. Bahia, Editora Sulina: 2001.
- RIFIOTIS, Theophilos. *Antropologia do Ciberespaço. Questões Teórico-Metodológicas sobre Pesquisa de Campo e Modelos de Sociabilidade*, Revista Antropologia em Primeira Mão, no. 51. Florianópolis : PPGAS, UFSC, 2002.
- ROCHA, Ana Luiza e VEDANA, Viviane. A representação imaginal, os dados sensíveis e os jogos da memória: os desafios do campo de uma etnografia sonora. In. Revista Chilena de



Antropologia Visual numero 13, Santiago do Chile, 2009 (1).  
[http://www.antropologiavisual.cl/imagenes13/imprimir/carvalho\\_&\\_vedana\\_por.pdf](http://www.antropologiavisual.cl/imagenes13/imprimir/carvalho_&_vedana_por.pdf)

SIMMEL, G. *Philosophie de la Modernité. La femme, la ville, l'individualisme*. Paris, Payot & Rivages, 2004.

TURNER, V. *O Processo Ritual*. Petrópolis, Vozes, 1974.

VEDANA, Viviane. Territórios sonoros e ambiências: etnografia sonora e antropologia urbana. VIII Reunião Brasileira de Antropologia do MERCOSUL, Buenos Aires, 2009.

**Sites consultados:**

<http://cc.joensuu.fi/sights/index.html>

<http://habitantesdoarrio.blogspot.com>

<http://lab.softwarestudies.com>

<http://manovich.net/>

<http://www.ambiances.net/>

<http://www.biev.ufrgs.br>

<http://www.escoitar.org>

<http://www.facebook.com/>

<http://www.lugardoreal.com>

[http://www.madridsoundscape.org/-](http://www.madridsoundscape.org/)

<http://www.visualcomplexity.com/vc>

<http://www.youtube.com>