

DO ANALÓGICO AO DIGITAL

"O livro tem um caso com a aparelhagem de som, a TV flerta com o jornal, o cinema com o satélite, o telefone com o videocassete... Todos abençoados pelo computador, que é o sacerdote supremo dessa promiscuidade cibernética, a multimídia"
(Marcelo Tas) (1)

A invenção da **escrita** possibilitou pela primeira vez a comunicação à distância e in absentia, rompendo com as dimensões até então indissociáveis do espaço e do tempo. A **imprensa** ampliou consideravelmente a difusão do conhecimento e teve um papel decisivo no desenvolvimento da ciência ocidental. Quando a **fotografia** surgiu, havia a crença de que a alma daqueles que fossem retratados ficaria presa para sempre à película sensível. Tamanha foi a perplexidade provocada pelo **cinema**, que alguns dos que assistiram a exibição do primeiro filme desviaram-se com medo de serem atingidos pelo trem em movimento. A conhecida emissão de Orson Welles sobre a invasão marciana foi uma pequena demonstração de como o **rádio** poderia propiciar o envolvimento em massa. A **televisão** trouxe o mundo para as nossas casas e ultrapassou os limites da esfera terrestre. Hoje, as vésperas de um novo milênio, presenciamos a união de todos os meios de comunicação anteriores sob a benção do computador.

Na passagem do **analógico para o digital**, com a conversão de toda informação em códigos binários, diluem-se as fronteiras que separavam televisão, rádio, cinema, fotografia, imprensa, escrita, informática e telecomunicações. Convergência é a palavra de ordem do momento. De um lado, constatamos a crescente aproximação dos diversos meios, através da conjugação de textos, sons e imagens em um único suporte. Paralelamente, e de certa forma como consequência das inovações tecnológicas, assistimos a uma proliferação de acordos e fusões entre as empresas de comunicações, que passam a se organizar em monopólios de multimídia.

Ao mesmo tempo em que são criadas tecnologias radicalmente novas como CD-ROMs e homepages, outros meios surgem como prolongamento dos tradicionais. Graças ao desenvolvimento dos cabos, satélites e fibras ópticas, observamos a consolidação das **TVs por assinatura**. Já é possível ver televisão, ouvir rádio e ler **jornal na Internet**. Em função disso, muitos anunciantes estão investindo cada vez mais em **publicidade na rede**. Ao que tudo indica o **futuro do livro** também estará garantido na era digital.

"O termo 'multi-mídia interativa' expressa bem o espírito tecnológico da época, caracterizando-se por uma hibridação de diversos dispositivos, infiltrados de 'chips' e memórias eletrônicas. As novas tecnologias são assim, resultado de convergências tecnológicas que transformam as antigas através de revisões, invenções ou junções", explica André Lemos (2).

Para entender o conceito de multimídia não devemos, porém, nos limitar apenas a idéia de reunião de diferentes linguagens em um mesmo suporte, uma vez que no jornal impresso o texto vem acompanhado de fotografias e tanto na televisão como no cinema é possível ter ao mesmo tempo texto, som e imagem. O grande

diferencial das tecnologias multimidiáticas reside justamente na tão proclamada **interatividade**. Ou seja, a participação ativa do usuário e a capacidade de manipulação do conteúdo da informação.

É nesse sentido que Sérgio Bairon (3) compara a multimídia à noção de jogo elaborada por Johan Huizinga em "Homo Ludens". Com base nessa idéia, Pierre Lévy também argumenta que "a multimídia interativa, graças à sua dimensão reticular ou não linear, favorece uma atitude exploratória, ou mesmo lúdica, face ao material a ser assimilado" (4).

O caráter interativo dos novos dispositivos de comunicação rompe definitivamente com o esquema clássico emissor-receptor. As mudanças no processo de difusão, armazenamento e consumo na cadeia informacional já são evidentes. A Internet, por exemplo, é um ambiente multidirecional onde não há qualquer espécie de hierarquia ou gestão centralizada. O modelo comunicacional "UM-TODOS", que caracterizou os sistemas tradicionalmente cunhados de comunicação de massa, dá lugar ao modelo "TODOS-TODOS", com o surgimento das redes telemáticas.

Os recursos do mundo digital, a exemplo do **hipertexto**, permitem uma nova modalidade de leitura, recentemente designada de navegação. Ao explorar as múltiplas possibilidades e caminhos possíveis, cada usuário vai encontrando $\frac{3}{4}$ de forma desconexa $\frac{3}{4}$ as informações que necessita e estabelecendo uma ordem lógica própria. Desse modo, a idéia de massificação também vem sendo progressivamente abalada. A não-linearidade contribui para diversificar as interpretações, antes limitadas pela estrutura unidirecional dos meios de comunicação tradicionais.

A evolução da informática caminha em direção à criação de aparelhos e programas cada vez mais fáceis de operar e que não exigem conhecimento técnico especializado. Portanto, podemos afirmar que é o desenvolvimento da **interface** que vai permitir uma maior interação entre o homem e o computador. O aperfeiçoamento das interfaces gráficas atinge seu ponto máximo com a chamada realidade **virtual**. Enquanto a escrita instaura o mundo da representação, a televisão substitui a representação pela apresentação, o computador abre-nos a era da simulação. Não trata mais da perseguição mimética de fazer parecer real, e sim de fazer como se fosse real.

Notas de referência:

(1) TAS, Marcelo. "Sentidos Digitais" In: "Reflexões para o Futuro". Edição comemorativa dos 25 anos da Revista Veja, 1993. p.181

(2) LEMOS, André. "Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais" - <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>

(3) BAIRON, Sérgio. "Multimídia". São Paulo: Global, 1995. (Coleção Contato Imediato) p. 84

(4) LÉVY, Pierre. "As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática". Tradução Carlos Irineu Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993 (Coleção Trans) p. 40.