

Resenha**Remediation: understanding new media**

(BOLTER, Jay David; Grusin, Richard. Cambridge: MIT Press, 2000. 295 p.)

Andréa POSHAR¹

The 'content' of any medium is another medium
(Marshall McLuhan)

Com o objetivo de compreender o surgimento das novas mídias digitais, Jay Bolter e Richard Grusin publicaram no ano de 2000 pelo Massachusetts Technology Institute – MIT Press, a obra *Remediation: understanding new media*. Nela, acreditam abordar uma teoria de mediação para as novas mídias digitais que, segundo eles, ultrapassam as barreiras dos estudos realizados até agora na área.

As mídias, segundo os autores, estão fazendo hoje o que, na realidade, os seus antecessores já fizeram: apresentaram-se ao mundo como melhores e renovadas mídias. O que nos parece novo, de fato, são formas renovadas de “velhas mídias” (*older media*). Nenhuma mídia, hoje, é uma mídia isolada da outra.

Dividido em três grandes capítulos, Bolter e Grusin introduzem a obra com a célebre frase “Não é como a TV, é melhor”, do futurístico filme “Strange Days”. Com ela, os autores pretendem demonstrar, ao longo da obra, as ambivalentes e contraditórias lógicas pelas quais as mídias digitais funcionam atualmente: pela multiplicidade e, ao mesmo tempo, por meio do desaparecimento da mediação. Tais lógicas são identificadas, pelos autores, sob os termos de hipermediação (*hypermediacy*) e imediação (*immediacy*), respectivamente.

Na primeira e mais teórica parte da obra, os autores dedicam-se à definição destes conceitos em três sub-capítulos. Logo no início, deixam claro que, ao discorrer sobre cada um dos conceitos de forma alguma procuram determinar tais definições como verdades estéticas absolutas. Mais do que isso, as consideram apenas frutos de práticas específicas, de uma época determinada.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB). Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid.

Definida epistemologicamente, imediação é transparência: a ausência de mediação ou representação. É a noção de que o meio pode ser ocultado, deixando o observador (*the viewer*) em contato direto com o conteúdo do objeto. Psicologicamente, imediação representa a experiência de vivenciar tal transparência, como se ‘aquele’ conteúdo e ‘aqueles’ objetos realmente existissem.

Bolter e Grusin afirmam que a imediação geralmente é alcançada ou por meio das mídias digitais imersivas, como por exemplo, a realidade virtual ou, através de mídias não imersivas que proporcionam imagens 2D e 3D. Segundo os autores a imediação também poder ser física como, por exemplo, em parques de diversão temáticos. Não importando como, o objetivo final do observador é sempre atingir o real, ter acesso ao conteúdo da mídia sem sentir a mediação desta.

Segundo os autores, isto não é um fato novo e, para entendermos melhor, tomam como referência as pinturas da Renascença, a fotografia, a arte moderna, a TV e o cinema para exemplificar. Para eles, estes meios sempre tentaram atingir esta transparência e para tal, faziam-se valer de técnicas estéticas, especialmente, da perspectiva linear – umas das técnicas mais aplicadas às novas mídias digitais, como afirmam.

Porém, assim como há a procura pela transparência, há também a busca por seu oposto, o que nos leva à definição epistemológica de hipermediação, ou seja, a opacidade. Em seu sentido psicológico, hipermediação é a experiência da mediação em si, a consciência do observador ao saber que todo conhecimento que adquirir, será mediado por algum meio.

Enquanto a imediação sugere a união visual do espaço, a hipermediação oferece um espaço heterogêneo, dividido por janelas, cada uma com seu significado, sua identidade visual, sua programação, estilo gráfico etc. A lógica de hipermediação multiplica e ressalta os signos da mediação, buscando, desta forma, reproduzir as experiências sensoriais humanas.

Para Bolter e Grusin, é o apelo por uma experiência autêntica do observador que une estas duas e contraditórias lógicas, bases do processo de remediação (*remediation*) e uma das principais características das novas mídias digitais.

Os autores definem remediação como a lógica formal na qual uma mídia renova (*refashion*) as formas de uma mídia anterior ou, como o processo em que as “velhas mídias” são representadas e, até mesmo, realçadas pelas novas mídias, recebendo um novo propósito, uma nova forma e um novo tipo de acesso ou uso (*repurpose*).

O ponto chave da remediação não se encontra nas alterações feitas, mas em enfatizar as melhorias dadas à “velha mídia”. Tal como Lenny, personagem do filme “Strange Days”, define o “the wire”²: “não é como a TV, é melhor”.

O estilo ‘janelado’ (*windowed style*) e a multiplicidade da hipermediação favorecem o surgimento da remediação, porém, tornar estas intervenções eletrônicas transparentes ainda é o objetivo principal do observador. Paradoxalmente, a remediação é um processo tão importante para a hipermediação como para a imediação, do mesmo modo que estas lógicas o são para a remediação.

Bolter e Grusin afirmam que todo meio é capaz de remediar. Todo meio é capaz de apropriar-se das técnicas, das formas e do significado social de outra mídia e renová-los, tomando seu lugar na sociedade, na economia e nas redes de tecnologia.

Na segunda parte da obra, menos teórica e mais ilustrativa, os autores demonstram o processo de remediação em 11 sub-capítulos, cada um representando um fenômeno específico. Entre os exemplos, encontram-se os jogos de computadores, a fotografia digital, os filmes, a arte digital, a internet, a ubiquidade, a convergência etc. Em cada um dos casos apresentados, pode-se verificar como as novas mídias renovaram seus antecessores em um esforço de convencer-nos de que suas melhorias são capazes de atingir a transparência ou, a multiplicidade.

Segundo os autores, durante a ‘renovação’ destes meios o próprio processo de remediação nos convida a questionar qual o meio que está remediando o outro. Para tal, Bolter e Grusin afirmam que decidir isso é apenas uma questão de interpretação, cujo resultado sempre recai sobre o meio que se considerar mais interessante para tal fim. De acordo com eles, a fotografia digital é um exemplo para esta reflexão. Ao se fazer uma

² O “the wire”, no filme, é um capacete sensorial que grava as experiências reais dos usuários. Tais gravações podem ser revistas e re-vivenciadas pelo usuário, cujo ponto de vista nesta experiência virtual se caracteriza por ser o de uma câmera subjetiva, técnica muito usada em TV.

foto com uma câmera digital, na qual não se faz necessário o uso de químicos, qual o resultado final, uma fotografia ou uma imagem gerada por computação gráfica?

A Disney é também citada entre os exemplos e que, segundo os autores, tal vez seja uma das pioneiras no processo de remediação. Além de um parque temático que leva além da realidade e nos insere no mundo da imaginação (imediação) com seus múltiplos brinquedos e shows (hipermediação), a Disney é uma das maiores produtoras animações. O fato de basear-se em contos e mitos, animá-los com técnicas gráficas, fazer uso de música clássica como em *Fantasia* e, após longos anos de sua criação, remasterizar a obra em busca de uma qualidade ímpar é um exemplo extremamente didático para entendermos mais sobre o processo de remediação.

Seja física ou não, os autores constatam que o usuário ou o observador, na realidade, estabelece uma relação de duas vias dentro do processo de remediação: de um lado ele busca a transparência negando a própria mediação do meio e, do outro, ele a procura pela multiplicidade da hipermediação, tentando atingir a imediação de qualquer maneira.

Na terceira e final parte, Bolter e Grusin refletem sobre o papel deste observador, identificando que não são apenas as mídias as modificadas: a identidade do observador também é remediada.

De acordo com os autores, tais fatos não querem dizer que as novas mídias determinam exatamente quem somos, mas que nós as usamos como veículos em busca de uma definição pela identidade cultural e pessoal. Assim como afirmam que as mídias, de fato, remediam outras mídias, também defendem que o “eu” atual do indivíduo, na realidade, é mediada pelas novas mídias como uma versão remediada do “eu” anterior ao processo. Em outras palavras, o próprio indivíduo é renovado e ‘melhorado’ dentro do processo de remediação.

Seguindo este pensamento, Bolter e Grusin identificam duas versões do “eu” remediado, cada uma correspondendo a uma das lógicas da remediação. Uma é baseada na imediação e na realidade virtual: o “eu” virtual (*virtual self*). Nela, o observador tem a experiência de estar imerso em um ambiente completamente virtual, mas que para ele é real. Neste ambiente, o observador experimenta a sensação de controle, por mais momentâneo que seja, no qual ele pode não só alterar sua posição, mas seu ponto de

vista também, transformando-se em quase um diretor de cinema. Esta liberdade de movimento torna-se a principal característica do “eu” virtual.

A segunda versão do “eu” está ligada à hipermediação e os autores a identificaram como o “eu” da rede (*networked self*), a qual também se expressa em um ambiente virtual, porém, multimídia. O “eu” hipermediado constitui-se em uma rede de conexões que estão constantemente se alterando. O observador pode estar em um bate-papo, fazendo uma vídeo-conferência e terminando de escrever um email, tudo ao mesmo tempo.

Ao contrário do “eu” virtual, o “eu” da rede está em vários espaços simultaneamente, dentro de um único ambiente: o ciberespaço.

Estas duas identidades, apesar de serem tão contraditórias quanto às duas lógicas da remediação, também são complementares e se propõem o mesmo objetivo: obter uma experiência autêntica, transparente e múltipla.

Para finalizar a obra, Bolter e Grusin são curtos e fazem apenas duas pequenas observações. A primeira trata do crescente entusiasmo e grande demanda pelas mídias digitais e como estas, ao mesmo tempo, estão renovando e reinventando ‘velhas’ mídias, tudo com o intuito de satisfazer a constante necessidade de imediação dos observadores, de vivenciar o real no virtual, do ‘ao vivo’ no múltiplo.

Na segunda observação, os autores garantem não ter nenhuma previsão de como será o futuro da remediação. Eles apenas prevêm que, mais adiante, qualquer mídia digital será capaz de definir seus significados culturais para estabelecer novas tecnologias. Elas irão isolar alguns aspectos futuros destas tecnologias tais como movimento ou interatividade e as renovarão para, assim, reivindicar uma imediação ainda maior. A verdadeira novidade do futuro, afirmam com certa ironia, seria o surgimento de uma nova mídia que não tivesse referência alguma a um outro meio. Porém, em nossa cultura, eles defendem que será algo impossível de acontecer.

O livro *Remediation: understanding new media* registra muito bem um processo que, apesar de não ser novo, como afirmam os autores, encontra-se em bastante evidência tamanha as inovações tecnológicas das mídias hoje.

Otimistas durante toda a obra, Bolter e Grusin nos mostram que nossa ânsia por ter experiências autênticas e, cada vez mais, ‘reais’ no ciberespaço é o grande estopim

para tal fenômeno. Se a cada mês, novas mídias são desenvolvidas ou, melhor colocando, “velhas mídias” são remediadas, é devido a isso.

Mesmo sendo uma obra publicada em 2000 e com exemplos mais atuais faltando, os conceitos apresentados refletem uma situação atual, permitindo-nos um entendimento maior não só das mudanças tecnológicas que estão acontecendo diariamente, mas das mudanças culturais e comportamentais também. Um processo, de certa forma, simples e tão arraigado em nosso cotidiano deve ser revisitado constantemente, o que torna a obra um marco na área de Comunicação.

Tal fato nos faz acreditar que, os estudos de Bolter e Grusin são hoje tão importantes para a nossa área assim como os estudos de Lavoisier o foram para as ciências há séculos atrás, levando-nos à mesma conclusão: nada se cria ou se perde, tudo se transforma.