

Trânsitos e conectividades na *web*: uma ecologia audiovisual

*Traffic and connectivities on the web:
an audio-visual ecology*

■ SUZANA KILPP*

SONIA MONTAÑO**

RESUMO

O artigo ensaia uma ecologia do audiovisual da *web* como modo de compreender o estágio da técnica na qual nos encontramos e o dispositivo no qual estamos inseridos. Essa ecologia passa pela percepção do conjunto de relações que se estabelecem entre os elementos de um vídeo e dele com seu entorno. Através da dissecação –procedimento da metodologia das molduras que autentica as molduras sobrepostas pela montagem, os enquadramentos etc. de onde advêm os sentidos das imagens –, constatamos, por exemplo, que nos panoramas da plataforma *Justin TV* os sentidos atribuídos ao tempo ao vivo estão relacionados a fluxos instaurados por trânsitos e conectividades que tensionam e reciclam os sentidos enunciados pela TV *off-line* ao tempo real.

Palavras-chave: audiovisual, web, ecologia

ABSTRACT

The paper attempts an web audiovisual ecology as a way to understand the stage of technique in which we find ourselves and the device in which we operate. This ecology is related with the perception of the set of relations established between the elements of the video and with his surroundings. Through dissection – a procedure of the frames methodology authenticates the overlapping frames by the assembly, framework, etc. from where the meanings of images come- we found, for example, in landscape of Justin TV platform, the meanings attributed to the time live streams are related to flows inserted by transit and connectivity that tensioning and recycle the meanings enunciated by TV off-line to real time.

Keywords: audiovisual, web, ecology

* Professora doutora no Programa de Pós-graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). E-mail: sukilp@unisinos.br.

** Professora do curso de Comunicação Digital da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos) e doutoranda em Ciências da Comunicação pela mesma instituição. E-mail: soniamontano@gmail.com.

INTRODUÇÃO

A IMAGEM AUDIOVISUAL SE dispersa na cultura contemporânea. Mesmo quando se concentra em determinada área para fins específicos, os usos e apropriações que dela se fazem socialmente transbordam as fronteiras do habituado na área, permitindo conexão de pessoas, tecnologias e imagens. O fenômeno pode ser bem observado nas plataformas de compartilhamento de vídeos, nas quais ela aparece ao lado de outras, tornadas afins segundo os mais diferentes critérios de paridade imaginada pelos usuários, colecionadores ou não.

De um lado, observamos a expansão funcional da imagem fora das mídias (para um fim) e sua apropriação por elas (para outro fim), como é o caso daquela captada por câmeras de segurança que comparece no fluxo de um telejornal. Também podemos pensar nos testes das neurociências com macacos e braços robóticos, por exemplo, que são experimentos mediados por vídeo; ou nos usos da câmera no esporte profissional, para captar detalhes dos jogos; ou ainda na medicina nuclear, que usa microcâmeras instaladas em nossos corpos para registrar processos orgânicos. Em algum momento, restos de tais imagens a princípio restritas a uma área se inscrevem no fluxo de alguma mídia chamada de massa (cinema, TV, Internet) ou no das chamadas mídias móveis, locativas (telefone celular e aparelhos similares), instaurando um verdadeiro curto-circuito em nosso referencial imagético.

De outro lado, observamos que a imagem audiovisual das mídias contagia-se cada vez mais por essas imagens (virais, em certo sentido), tornando-se mais gráficas, por exemplo; e é contaminada por outras de natureza mais similar, produzidas com finalidades próximas às das mídias (de comunicação), tornando-se esteticamente mais *improvisadas* e eticamente mais *testemunhais*, por exemplo.

O acesso a ferramentas (*hardware* e *software*) para produção de vídeo tem se tornado cada vez mais comum. Os aparelhos de gravação que conhecíamos estão se tornando ubíquos, seja por diminuição de custos seja pela normalização do uso também de celulares e afins para esta finalidade. A popularização da conexão de banda larga e as diversas plataformas on-line gratuitas para publicação, por sua vez, tornaram o acesso a arquivos de conteúdo audiovisual mais simples, barato e veloz que na época da internet discada.

Por estas e outras razões podemos falar de uma generalização do audiovisual, como aponta Machado (2007). Ele destaca a presença do vídeo em novas modalidades: o *vídeo-streaming* na internet, o vídeo baixado no celular, as *live images* e os *vídeo jockeys* da cena noturna. Além da videoarte que se transforma em artigo de luxo e passa a ser vendida a colecionadores em galeria de arte, ele

lembra também a explosão da produção amadora e a ampliação dos meios de distribuição e de canais de difusão exclusiva de vídeo na televisão.

Para o autor, a característica da imagem eletrônica é sua extraordinária capacidade de metamorfose: nela é possível intervir infinitamente, subverter seus valores cromáticos, inverter a relação figura e fundo, tornar transparentes os seres representados.

Eis por que falar de imagem e som eletrônicos significa colocar-se fora de qualquer território institucionalizado. Trata-se de enfrentar o desafio e a resistência de um objeto híbrido, em expansão, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição (Machado, 2007: 36).

Kilpp e Fischer (2010) propõem que no atual estágio da técnica e em grande parte graças à ingerência da *web* nos processos midiáticos, o audiovisual espalhou-se de tal modo pelas mídias que seus usos e apropriações por profissionais e amadores saíram do controle exclusivo das grandes empresas de comunicação. Criaram-se importantes nichos que vêm sendo disputados acirradamente por diferentes setores relacionados à produção, distribuição e disposição de recursos para consumo e realização audiovisual. Alertam, porém, que neles ainda perduram as referências tradicionais, analógicas, e as narrativas textuais anteriores ao hipertexto. Para os autores,

O estudo das audiovisualidades decorre de um conjunto de ações articuladas e articuladoras de pesquisadores em torno de uma problemática emergente nas mídias e na pesquisa em Comunicação, que se relaciona ao audiovisual *latu sensu* como dispositivo central do atual momento do processo de globalização das culturas (Kilpp e Fischer, 2010: 40).

Kilpp (2010: 20) assim se refere ao que chama de uma audiovisualização da cultura fortemente protagonizada pelas imagens na *web*:

Porque resultam de conexões e promovem outras, elas respondem a uma das urgências do dispositivo contemporâneo, ensaiando vinculações del(etéreas) necessárias à local-globalização. Por conta dos usos e apropriações que se fazem hoje do arquivo imagético, que qualquer um rouba para comunicar-se, e que qualquer um incrementa com mais uma imagem qualquer, assistimos hoje a uma audiovisualização da cultura sem precedentes. O que é *isso*? Qual a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura?

Para responder a essas perguntas analisaremos aqui um recorte feito numa plataforma específica, o Justin TV, um *site* que se propõe à transmissão do que

chama de vídeos ao vivo. Discutiremos como nele se enuncia o audiovisual ao vivo da *web*, e o faremos a partir da metodologia das molduras, um procedimento de análise que possibilita uma ecologia do audiovisual e da mídia através de sua desconstrução.

METODOLOGIA DAS MOLDURAS COMO ECOLOGIA AUDIOVISUAL

A metodologia das molduras (Kilpp, 2010a) implica inicialmente três eixos conceituais propostos pela autora (molduras, *ethicidades* e imaginários) atravessados pelos quatro conceitos basilares da obra de Bergson (1999), que são a intuição, o élan vital, a duração e a memória, e pelos conceitos de imagicidade e cinematismo propostos por Eisenstein (1990), escopo a partir do qual a metodologia visa autenticar as audiovisualidades atualizadas em cada mídia e que, entretanto, permanecem em devir. Em sua processualidade, parte da dissecação de molduras discretas que são próprias de cada mídia, procedimento de análise que dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido. Nas molduras assim autenticadas percebem-se os quadros e territórios de experiência e significação de construtos midiáticos (as *ethicidades*), cujo sentido último é agenciado por conta dos imaginários minimamente compartilhados entre todos os partícipes de processos comunicacionais. No imbricamento desses agenciamentos tecnoculturais, encontram-se, contagiam-se reciprocamente e atravessam-se ambientes midiáticos e ambiências socioculturais que os produzem; é por isso que a metodologia autentica e age na perspectiva de uma ecologia audiovisual.

No caso de audiovisuais na *web*, as molduras mais sólidas são aquelas que permanecem (ou duram - são as molduras durante) na tela do computador (fixo ou móvel) conectado; entre outras, elas são: o navegador, os *links* ofertados à navegação, o *design* e a arquitetura da interface, o sistema operacional, as barras de navegação e os menus. É nesse ambiente enunciativo que se produzem os sentidos agenciados para as *ethicidades*¹, isto é, para as pessoas, fatos, acontecimentos, durações e objetos que a *web* mostra como tais, mas que são de fato cenas ou conceitos das coisas do mundo construídos com certos sentidos pela mídia.

A ecologia audiovisual a que nos referimos segue a esteira introduzida nos estudos da comunicação por Marshall McLuhan. Para ele, os meios têm como efeito a criação de ambientes que são entendidos como processos em construção dificilmente percebidos por seus contemporâneos. Já as molduras são aqui consideradas ambientes atualizados que produzem territórios e ao mesmo tempo resultam de outro maior (seja uma ambiência ou uma tecnocultura ou um dispositivo, conforme a perspectiva teórica que adotemos) que é a moldura primeira dessas imagens.

1. São assim chamados todos e quaisquer construtos midiáticos cujos sentidos identitários são atribuídos pelas molduras (territórios de experiência e significação) próprias de cada mídia. Isto implica, por exemplo, a distinção entre o que é um canal, um vídeo e um programa na TV e na *web*; no cinema e na TV etc. Frisamos ainda que, na perspectiva teórica que adotamos, em cada mídia as *ethicidades* têm sentidos identitários fluidos justamente por conta do compósito de molduras próprio de cada mídia em que elas são significadas.

Tal perspectiva intenta superar uma visão antropocêntrica falida, já que não considera o meio uma ferramenta ou instrumento de que podemos simplesmente fazer um bom ou mau uso, a mesma perspectiva contra a qual McLuhan se debateu, insistindo em que “qualquer tecnologia pode fazer tudo, menos somar-se, ou dobrar-se ao que já somos” (1999: 25). A perspectiva está em sintonia com a chamada ecologia profunda de Arne Naess (1970), ramo do pensamento ecológico surgido mais ou menos na mesma época das reflexões de McLuhan sobre o meio.

A ecologia profunda se diferenciou da ecologia superficial ou rasa ao pensar que nenhuma forma de vida tem um valor instrumental. Como explica Capra,

a ecologia rasa é antropocêntrica, ou centralizada no ser humano. Ela vê os seres humanos como situados acima ou fora da natureza, como a fonte de todos os valores, e atribui apenas um valor instrumental, ou de ‘uso’, à natureza. A ecologia profunda não separa seres humanos – ou qualquer outra coisa – do meio ambiente natural. Ela vê o mundo não como uma coleção de objetos isolados, mas como uma rede de fenômenos que estão fundamentalmente interconectados e são interdependentes. A ecologia profunda reconhece o valor intrínseco de todos os seres vivos e concebe os seres humanos apenas como um fio particular na teia da vida (Capra, 1998: 25-26).

Embora a metodologia das molduras não tenha sido proposta diretamente relacionada à ecologia mcluhaniana, nem esta tenha sido explicitamente referenciada no conceito de ecologia profunda, há entre elas relações muito próximas. A desconstrução produzida pela metodologia das molduras permite relacionar entre si essas ecologias (e outras, que extrapolam o âmbito deste artigo) e, principalmente, perceber, como cada ecologia propõe, os modos de cada mídia criar os mundos *sui generis* que engendra, assim como perceber, distintamente das outras ecologias, a reciclagem de restos culturais que ela realiza.

Na metodologia das molduras o olhar do pesquisador é necessariamente ecológico, no sentido de que ele é propositalmente destituído de sua autoridade a priori sobre o objeto, e na medida em que ele é desafiado a ser também visto pelo objeto que vê, tentando estabelecer relações inaugurais entre ele e seu objeto de pesquisa. Ao dissecar as molduras² e moldurações³ desnatura-se o olhar do pesquisador, que no mais das vezes é cego por situação. Isso lhe permite intuir, por exemplo, as diferenças de natureza entre um filme e um filme na televisão, que não é mais um filme, mas um programa de TV.

Ao dissecar as molduras praticadas no *Justin TV* percebemos que elas sugerem às imagens veiculadas sentidos de vídeo ao vivo, de canal, de usuário, de publicidade, do próprio Justin, de TV, de mídia, de global e de local, de

2. Chamamos de molduras aqueles territórios de experiência e significação construídos conforme a lógica de cada meio. São, na televisão, por exemplo, os programas, os gêneros, a grade de programação etc.

3. Chamamos de moldurações aqueles procedimentos de ordem técnica e estética que combinam entre si os elementos visíveis no interior de uma moldura, quase sempre relacionados à composição do quadro ou do plano, por exemplo.

cidadão e de estrangeiro. Além desses, muito similares aos sugeridos pela TV *off-line*, infere-se do conjunto de molduras praticadas fortes sentidos de trânsito e conectividade, em geral ausentes na TV *off-line*. Esta circunstância nos leva, neste artigo, à necessidade de especificar certas práticas habituadas no *site*, bem como a tentar entendê-las como manifestações mais consentâneas ao dispositivo contemporâneo.

TRÂNSITOS E CONECTIVIDADES COMO URGÊNCIAS DA CONTEMPORANEIDADE

O *Justin TV* é uma plataforma de transmissão e exibição de vídeos ao vivo que está no ar desde 2007. Replica parte do nome de seu criador⁴ e apresenta-se ao usuário na *home* (no *link* “sobre nós”) como “um serviço que nasceu da experiência de *web broadcast* 24 horas por dia de um homem chamado Justin Kan, que tinha sempre um chapéu com uma *webcam*”. Essa filosofia se reflete na manutenção do princípio de várias pequenas comunidades conectadas à grande comunidade Justin TV, sempre sob a moldura *canais*. Sua pragmática contribuiu para a instauração de um *gênero* chamado de *lifecasting* (transmissão de vida), que pratica veicular ao vivo vídeos produzidos por telefone celular com aplicativos específicos para Android e Iphone; ou então transmitir ao vivo imagens/registro das 24 horas diárias de atividade de gatos, cachorros, galinhas etc. - protagonistas diante dos quais se deixa uma câmera ligada, que pode ser inclusive uma câmera *web*.

Embora o *site* tenha agregado à sua plataforma também canais profissionais de TV (aberta e fechada) de diversas partes do mundo, a transmissão ao vivo da vida desenrolando-se continua central no sentido que o Justin se atribui, e essa experiência inaugural opera como importante moldura de todos os sentidos conferidos aos vídeos que veicula.

A experiência audiovisual no *Justin TV* (e em outras plataformas de compartilhamento de vídeo, com ou sem transmissão ao vivo) deve ser pensada em sua moldura primeira, que é o contexto sociocultural do qual ela emerge: a contemporaneidade, que precisamos contextualizar nem que seja rapidamente. Em primeiro lugar é importante dizer que se bem vemos o audiovisual da *web* como um dispositivo para enunciar sentidos e experiências sobre trânsitos e conectividades, o trânsito e a conectividade ultrapassam em muito o audiovisual e a mídia, e são consentâneos às urgências de uma cultura global.

Para Foucault (1985), todo dispositivo tem como função responder a uma urgência de determinado momento histórico. O contemporâneo, que tem a globalização como uma de suas principais facetas, parece ter o trânsito e a conectividade como urgência.

4. Disponível em <<http://www.justin.tv/justinkan>>. Acesso em 2011.

O sociólogo Zygmunt Bauman (2004) é um dos autores que percebeu essa urgência. Ele pontua que, na contemporaneidade, com as redes e as tecnologias móveis, telefone celular e GPS, a conectividade passa a ocupar o centro de uma cultura marcada por compras *on-line*, cursos de ensino a distância, namoro pela internet, mensagens instantâneas etc. Ela permite uma experiência ininterrupta, possível e desejável de trânsito, e para isso aí estão nossos telefones celulares com baterias devidamente carregadas e com áreas de cobertura cada vez maiores. Como enfatiza o autor, “você não iria a *nenhum lugar* sem o celular (nenhum lugar é, afinal, o espaço sem um celular, com o celular fora de área, ou sem bateria). Estando com o seu celular, você nunca está *fora* ou *longe*. Encontra-se sempre dentro – mas jamais trancado em um lugar” (Bauman, 2004: 78).

Segundo o autor, a lógica da conectividade estaria também dando o tom aos laços humanos, que passaram de *relacionamentos* a *conexões*, e de *parceiros* a *redes*; diferentemente de parentescos, parcerias e relações similares. Uma *rede* serve de matriz tanto para conectar quanto para desconectar; não é possível imaginá-la sem as duas possibilidades. Na rede, elas são escolhas igualmente legítimas, gozam do mesmo *status* e têm importância idêntica.

É o caso dos *chats* em que pertencemos ao fluxo das mensagens, das palavras truncadas e abreviadas para acelerar a circulação porque pertencemos à conversa, não àquilo sobre o que se conversa. A única questão é manter o *chat* funcionando. O silêncio equivale à exclusão (Bauman, 2004: 52).

A nosso ver, esse fluxo, no qual a grande rede parece nos inserir, tem uma forte qualidade audiovisual.

O movimento da informação e principalmente das redes conectadas gera um tipo de trânsito diferente daquele do transporte. É um tipo de movimento pós-territorial, que não é mais geográfico, mas puro fluxo, como propõe Di Felice (2009). Nessa obra o autor propôs uma tipologia das relações entre sujeito e território engendradas pelo meio, à qual acrescentamos tratar-se, na perspectiva deste artigo, de diferentes imaginários de época: a escrita, por exemplo, cria (ou imagina) um tipo de viagem que expande as cidades, como foi no colonialismo, quando entre o sujeito e a paisagem havia um projeto, um texto; já através da eletricidade a paisagem da cidade se transforma numa forma duplicada e móvel como a paisagem desfocada de alguém que olha pela janela do ônibus ou do elevador. Trata-se de uma forma de deslocamento (imaginada) sem movimento: o sujeito é movido mecanicamente, e a paisagem se movimenta mecanicamente. Como no cinema, que também surge com a eletricidade.

Com os novos meios, contemporâneos, a sociedade apresenta-se (imaginariamente) em fluxos comunicativos. Di Felice pensa, por exemplo, no movimento que temos em *sites* como o *Second Life* ou num *game*; mas também no movimento de um motorista que se orienta na cidade pelo GPS, ou no do pedestre que acessa dados em seu telefone celular diversas vezes enquanto caminha. Nesses casos o trânsito é um falso movimento, e assemelha-se mais a um contexto de imersão. A paisagem deixa de ser algo pontualmente geográfico e físico dos sujeitos e se expande na forma de teia tramada instante a instante (apesar dos sujeitos, e mais como uma rede de informações). Estas experiências produzem um movimento (imaginado) que não está ligado a uma ação no espaço. Não é mais uma movimentação em que algo passa de um lugar para outro: é uma forma de trânsito, de passagem de um lugar para o mesmo lugar à qual o autor chama de atópica, e que está em constante transformação. Sinergia entre sujeito, territorialidade e tecnologia informativa, transitar é entrar no fluxo informativo, movimento que não é mais nem o do nômade nem o do sedentário, mas uma terceira forma levantada por Deleuze e Guattari (2000) no exemplo do artesão que fica imerso no fluxo da madeira.

Dessa outra forma de movimento (imaginado) emerge também outra maneira de habitar, na qual não há território para atravessar, nem tampouco geografias em que residir. Assim, quando vemos o modo bastante praticado nos *sites* de compartilhamento de vídeos (como é o caso do Justin, onde o canal é mais importante que o vídeo) de rodear um *player* principal com *vídeos relacionados* ou *canais relacionados*, e em que as molduras convidam a *compartilhar* ou a direcionar os vídeos para outras redes sociais com as quais o usuário está também conectado, deduzimos que essa é uma das formas de tais plataformas sugerirem trânsitos (uma ethicidade, lembramos!). Deduzimos que é um convite a realizar movimentos pós-territoriais: entrar no fluxo.

Nesse contexto, trânsitos e conectividades compõem na *web* como um construto de duas urgências inseparáveis, em que a conectividade é, sobretudo uma promessa de trânsito, de poder andar *solto* em todas as direções, sem fronteiras, deslizar no mundo global; e o trânsito é uma promessa de conectividade de diversas naturezas (humanas, tecnológicas, imagéticas) a cada *passo* dado pelo usuário.

Este cenário ou ambiente, a moldura primeira, produz uma série de mudanças nas molduras segundas. A ambiência (*web*) onde o *Justin TV* (e as plataformas de vídeo em geral) está sitiado e é acessado não é a mesma da TV tradicional.

Se bem que a TV possa ser assistida em lugares públicos como estações, bares, consultórios, sua principal ambiência é a casa. É em casa que se assiste

a mais tempo de TV e por isso é ela que moldura a grade de programação, pois as emissoras direcionam sua programação a um público que supostamente está em casa no momento da veiculação dos programas. Por exemplo, para a dona de casa programas de culinária no horário da cozinha; para as crianças desenhos animados de manhã e à tarde; para a família telejornais no horário das refeições etc. A ambiência do Justin, entretanto, apesar dele enunciar-se como TV, atravessa esses tempos/espacos assim delimitados pela TV *off-line*, ela que distingue a casa e a rua nos modos como DaMatta (1999) os aborda.

É por isso que o novo ambiente (o das TVs *on-line*) recicla os velhos e instaura novos espacos sociais, demandando inclusive novos imaginários de sociabilidade. Telefones celulares, micro e nano computadores com câmeras são facilitadores de uma conexão ininterrupta, independente de agendas ou de grades de programação (as das TVs *off-line*) que ainda mimetizam uma lógica há muito falida de organização das relações sociais, principalmente as familiares, em agendas diárias.

Assim, o trânsito e a conectividade possibilitados pela *web* caracterizam tanto o contexto contemporâneo quanto a ambiência na qual transmitimos e/ou assistimos ao vídeo, embora não se trate, ressaltamos, de um contexto totalmente novo, pois a ambiência da TV *off-line*, por exemplo, já nos possibilitava uma série de conectividades que o cinema, também por exemplo, não permitia.

Como bem constataram Barbero e Rey, o fluxo televisivo constituiu a metáfora mais real do fim dos grandes relatos pela equivalência de todos os discursos, pela interpenetrabilidade de todos os gêneros e pela transformação do efêmero em chave de produção e em proposta de gozo estético. A experiência trazida pela TV remetia aos novos modos de estar juntos na cidade. Segundo os autores,

Ao mesmo tempo em que desagrega a experiência coletiva, impossibilitando o encontro e dissolvendo o indivíduo no mais opaco dos anonimatos, [a TV] introduz uma nova continuidade: a das redes e dos circuitos, a dos conectados (Barbero e Rey, 2001: 33).

Contudo, a nosso ver, o tipo de conectividade inaugurado pela TV passa muito mais pela experiência da recepção que indivíduos ou pequenos grupos têm em comum em meio ao caos urbano e na solidão de cada apartamento. Já a espécie de conectividade enunciativa praticada por *webTVs* como a Justin é de outra natureza, que ainda precisa ser melhor explicada.

TRÂNSITO, CONECTIVIDADE E VÍDEO AO VIVO NO JUSTIN TV

O lema do Justin (a plataforma) em 2009 era *live video and chat for everyone* (vídeo ao vivo e bate-papo para todos). Em 2011, é *streaming live video broadcasts*

for everyone (transmissão de vídeo ao vivo para todos). Isso é visível na barra de navegação superior, que embora varie conforme o navegador usado, em todos os casos é uma importante moldura da *ethicidade* Justin TV que, por sua vez, moldura toda a plataforma. O vídeo ao vivo *assistido* ou *explorado*, a transmissão, o *todos* e, talvez num segundo plano, o bate-papo (que sempre é ao vivo) são molduras centrais na produção de sentidos sobre o que se veicula na plataforma.

Uma das marcas visuais com as letras JTV brancas sobre fundo azul e um pequeno círculo vermelho no lado superior direito é um dos construtos que mostra a centralidade que tem o vídeo ao vivo na plataforma. Esse círculo vermelho aparece também na primeira página do *Justin*, nas chamadas de vídeos. Essa página funciona quase como uma antessala acessada pelo visitante que ainda não faz parte da comunidade e que entra nela digitando a URL diretamente, ou, indiretamente, através de uma ferramenta de busca. Nessa página, o usuário é convidado a cadastrar-se ou, se já é cadastrado e não salvou sua senha no *hardware* por onde está acessando, é convidado a *fazer login*⁵. Na página inicial, então, há uma chamada para assistir aos vídeos ao vivo, a qual inscreve-se num conjunto de molduras em que há um único *player* que roda os vídeos, por escolha do usuário, e quatro imagens enquadradas à direita desse *player*, às quais estão justapostos o nome do *canal* (canal e usuário são a mesma coisa no *Justin!*) e, novamente, o círculo vermelho que enuncia o *ao vivo*.

Contudo, esse círculo vermelho refere-se de fato à câmera quando estamos gravando ou transmitindo ao vivo. Isto é, não é um sinal (enunciativo) para quem assiste, mas apenas para quem está visualizando pelo olho da câmera.

As emissoras de TV *off-line* costumam usar outros sinais para indicar (enunciativamente) se o que estamos assistindo está ao vivo; por exemplo, a logomarca da emissora em cores (nas transmissões gravadas não há cor), ou a legenda “ao vivo” junto à logomarca etc. Ou seja, na *Justin TV* há uma construção (molduração) que dá à transmissão em tempo real sentidos mais largos, como se fosse um tempo produzido tanto por quem transmite quanto por quem assiste. É por isso que sugerimos ser (enunciativamente) um tempo (uma *ethicidade*) que conecta. A associação entre o olho que observa pela câmera e o que vê o vídeo no *player* sugere sentidos de mão dupla, reforçados nas páginas dos canais pelo *chat*.

Resumindo, o *ao vivo* do *Justin* é enunciado como um tempo conectivo no qual o usuário transmite e ao mesmo tempo vê o que está sendo transmitido e quem assiste se comunica ao vivo com quem está transmitindo, interferindo permanentemente na *programação* do canal, como podemos ver principalmente nos gêneros *lifecasting* e a interação com os participantes do *chat* da plataforma.

Há no *Justin*, portanto, fortes enunciações sobre índices que já eram

5. Termo inglês que significa conectar-se a algo, mas cujo uso já está generalizado em português.

complexos na televisão tradicional, como o canal, o lugar do espectador na programação, a própria transmissão e os autorizados a transmitir. Tais sentidos, no entanto, no *Justin* estão ainda condensados numa temporalidade que está sendo chamada de ao vivo e que é apresentada como um tempo conectivo que não é mais aquele referido por Barbero e Rey, mais relacionado à experiência de assistir, por exemplo, a uma Copa do Mundo ou a um capítulo final de novela. É, diferentemente, um tipo de conexão que atravessa (que transita por) experiências diversas como assistir, transmitir a própria vida e ser assistido; e de, ao interferir no que está sendo transmitido, instaurar sentidos de comunidade.

Na antessala do JTV há dois destaques na barra superior de cor preta que apontam para a construção do *ao vivo* como uma constelação em movimento, densa em conectividades. Podemos ver na moldura preta superior o “Justin tv” e ao lado o “canais ao vivo”, sendo ambos *links* para o conteúdo audiovisual do *site*: o primeiro acessa a lista de canais (todos) e o segundo privilegia a remissão a um em especial (o das transmissões em direto). É o tom do universo Justin, um universo em que *produtores* e *móvel* ocupam as primeiras posições de leitura e, talvez, de acesso, e o gênero *lifecasting* atravessa diversas categorias. No extremo direito, em *fique ao vivo*, em fundo vermelho (que parece ser a cor do ao vivo) está o *link* para o canal do usuário, que é necessário acessar para começar a transmitir.

Na parte inferior, a maior parte da página está moldurada com fundo branco. Há um *player* no qual um vídeo está se desenrolando e, do seu lado, quatro quadros com outros vídeos disponíveis para rolagem; acima de todos, em letras brancas com fundo azul, a palavra “explore” (que é um *link*) remete ao conjunto de vídeos do *Justin*. Esse conjunto de vídeos acessíveis enunciado pela palavra “explore” instaura outra moldura com as frases “assista o que está acontecendo” e “navegue por todos os 2.686 canais ao vivo”, que recorta do conjunto um subconjunto, enunciado assim hierarquicamente superior: o dos vídeos ao vivo. Mas esses termos assim dispostos também conferem à experiência do usuário sentidos imperativos de *exploração*, de aventura, de ação continuada e de fluxo.

Se na parte superior da página enuncia-se fundamentalmente a experiência de assistir o audiovisual da plataforma, na parte inferior, o acento está na transmissão. À esquerda lemos “transmita que você está fazendo” (sic), “Comece agora a conhecer novos amigos e divirta-se”. São duas frases que relacionam a transmissão com a cotidianidade e com um tipo de sociabilidade, de conexão. O conjunto que convida a transmitir se compõe, além dessas duas frases, com o desenho de uma câmera e uma moldura amarela que sugere um *post-it* (papel adesivo para mensagens rápidas), com três passos nele escritos.

Há aqui sentidos de simplicidade e cotidianidade que são oferecidos ao ato de transmitir e, portanto, à plataforma. A câmera aparece na forma de um desenho minimalista, *tosca* (inclusive, uma parte dela está oculta pelo *post-it*): diz-se, assim, que não é preciso uma câmera profissional ou sofisticada; não há destaque para os atributos da câmera, portanto pode-se usar qualquer uma. Tais sentidos conferidos à câmera reforçam o caráter funcional desejado: o que importa é que ela funcione para nos conectar audiovisualmente em tempo real. No *post-it* há um passo-a-passo, um como fazer sem se perder: assim, é impossível errar; ou seja, o que importa mesmo é a conexão fácil em tempo real.

Arlindo Machado apontava o ao vivo e a transmissão em direto como a principal novidade introduzida pela televisão dentro do campo das imagens técnicas (2000: 126). Para ele, as condições ao vivo parecem contaminar o restante da programação televisual e imprimir nela as suas marcas de atualidade. O excesso e a incompletude do tempo real, segundo o autor, opõem-se ao tratamento que a indústria cultural dá a esse mesmo tempo, impondo-lhe uma espécie de controle de qualidade por assepsia, uma purificação do produto de todas as suas marcas de trabalho.

Já dizia McLuhan que o ao vivo, o mostrar as coisas (factuais) enquanto elas estão acontecendo é o que faz a televisão mais veicular processos do que produtos (1999: 359). Para o autor, a imagem de TV gera formas de inter-relação do tipo *faça você mesmo* em um tempo que é conectivo, que convida o espectador antes de tudo a entrar em fluxos. De alguma forma esse imaginário do ao vivo processual e incompleto, no qual, instrumentalmente, é possível e quase que se deve interferir a todo e qualquer momento, comparece enunciado na plataforma do *Justin*, ainda que ressignificado no horizonte de um novo *broadcaster*, que é o do chamado proprietário do canal, na forma em que ele aparece no *chat* e em outros momentos da navegação pela plataforma.

Ainda na página inicial, na metade inferior à direita, está a moldura que transforma um passante qualquer em usuário, em *cidadão* do Justin, uma vez que ele informa os dados ali pedidos (*usuário, senha, aniversário e email*) e faz um clique na moldura *registrar-se*. O passante adquire aí um *login*, passa a integrar a *comunidade Justin TV* e se torna *proprietário* de um canal no qual pode transmitir e guardar transmissões passadas.

Um usuário do *Justin* só é tal se está conectado à internet e logado no site. Nesse sentido, alguém que se registra, embora tenha as mesmas possibilidades de assistir de quem não se registra, é moldurado de forma diferente e, no lugar da foto e o nome de usuário, aparece um sinal de interrogação. Um anônimo que ainda não é cidadão global da plataforma torna-se, assim, enunciativamente, quase um imigrante ilegal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O audiovisual da *web* ainda está se constituindo *per se* num estágio da técnica em que tudo é, também, ainda transitório, em que usos e apropriações disponíveis nas interfaces vêm sendo experimentados e, ao mesmo tempo, usos e interfaces anteriores são tanto mimetizados quanto tensionados⁶.

No interior desse movimento se percebe, porém, que estão sendo enfatizados modos de enunciação recorrentes de trânsito e de conectividade. As plataformas de vídeo já nos oferecem várias experiências de conectividade (com outro usuário, outra tecnologia, outra imagem); e de trânsito (principalmente nas abundantes molduras *link*, aquelas que apelam sempre a uma opção do usuário por clicar ou não no que lhe é oferecido para seguir navegando). Assim, embora não saíamos de lugar algum nem nos direcionemos a lugar nenhum, transitamos; e isso é assim por estarmos o tempo todo tendo que decidir para onde ir: em qual das molduras desenhadas nas páginas devemos clicar para prosseguir a navegação.

Ou seja, o trânsito e a conectividade, enunciados como tais, são, na verdade, as mais decisivas experiências de imersão na informação que nos são ofertadas na *web*. A imobilidade e a mobilidade física tornam-se irrelevantes diante da experiência da ubiquidade, que permite estarmos em todos os lugares ao mesmo tempo. Nessa experiência nós também nos tornamos dado, um fragmento que viaja mimeticamente (ou não) em todas as direções. A passagem das coisas para as não-coisas, alertada por Flusser (2007), pode ter sido assim materializada no grande fluxo do dispositivo contemporâneo.

O audiovisual participa desse dispositivo de diversas maneiras. O *Justin*, com suas propostas sobre o que chama de ao vivo e sobre o que chama de canais, atualiza, a nosso ver, o que Benjamin (1996) chamava, à época do cinema, de “exigência de ser filmado”: o legítimo direito de todos aparecerem na tela e, mais ainda, o direito de qualquer um ser filmado.

Ufanisticamente se poderia pensar que hoje, com o *Justin* e outras plataformas de compartilhamento de vídeos, tanto o direito de ser filmado quanto o de filmar estão plenamente realizados. Contudo, como já alertava o autor, as relações de propriedade passam despercebidas, e, como nos avisou McLuhan, continuamos a ver no meio atual o meio anterior, que é sem dúvida melhor ao que lhe precedeu.

Subsidiariamente entendemos e propomos que abordagens ecológicas do audiovisual, da técnica e da metodologia de pesquisa sejam imprescindíveis para autenticar as reais relações em que elementos tão díspares convergem no tempo do qual somos contemporâneos. ■

6. É possível imaginar, porém, que esse transitório seja definitivo, que talvez nada mais se realize a não ser em trânsito. Mas também isso é imaginário de época, que corresponde de muitas formas à modernidade líquida assim proposta por Bauman (2001).

REFERÊNCIAS

- BAUMAN, Zygmunt. *Amor Líquido*. Sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.
- . *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- . *As conseqüências humanas da globalização*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas I*. Magia e técnica, arte e política. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- BERGSON, Henri. *Matéria e Memória*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CAPRA, Fritjof. *A Teia da Vida*: uma nova compreensão científica dos sistemas vivos. São Paulo: Cultrix, 1998.
- DAMATTA, Roberto. *A casa e a rua*. Espaço, cidadania, mulher e morte no Brasil. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1991.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.
- DI FELICE, Massimo. *Paisagens pós-urbanas*: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. São Paulo: Annablume, 2009.
- EISENSTEIN, Sergej. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*: por uma filosofia da comunicação. São Paulo: Cosac Naif, 2007.
- KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. IN ROCHA, Alexandre; KILPP, Suzana; ROSARIO, Nísia (Org.). *Audiovisualidades da cultura*. Porto Alegre: Entremeios Editora, 2010.
- KILPP, Suzana. *A traição das imagens*. Porto Alegre: Entremeios Editora, 2010a.
- MACHADO, Arlindo. *Made in Brasil*. São Paulo: Senac, 2007.
- . *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*: la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós, 2006.
- . Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús; REY, Germán. *Os exercícios do ver*. Hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Senac, 2002.
- MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix Ltda, 1999.
- MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. *O meio são as massa-gens*. Um inventário de efeitos. Rio de Janeiro: Record, 1969.
- NAESS, Arne. *The Shallow and the Deep*: Long-Range Ecology. Movement, 1973.

Endereço eletrônico

KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. Janelas de Flusser e Magritte. O que é, afinal, um *webvídeo*? *Intexto*, Porto Alegre: UFRGS, v. 2, n. 23, p. 36-49, julho/dezembro 2010. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/11124>>. Acesso em: 4 jul. 2011.

Artigo recebido em 31 de dezembro de 2011 e aceito em 14 de fevereiro de 2012

