

Videoblog: anotações iniciais acerca do dispositivo¹

Igor Amin Ataídes²

Paula Carolina Ribeiro³

Thais Pimenta Bossi⁴

Supervisor: Eduardo Antônio de Jesus⁵

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais

Resumo

Este artigo tem como objetivo refletir sobre a imagem como uma potencialidade, tendo como objeto o videoblog. Para tanto, faz-se necessário pensar a noção de dispositivo, partindo das definições de Gilles Deleuze e Phillipe Dubois, como nossa ferramenta de análise, trazendo a idéia de dispositivo como rede, e a imagem como um elemento dessa rede. É preciso deixar claro que não se pretende encerrar uma discussão que se mostra extremamente intrincada, mas iniciá-la, tendo em vista que estarão em jogo questões complexas; esta é, portanto, uma primeira incursão neste recorte.

Palavras-chave

Dispositivo; videoblog; interatividade.

Eu sofro de juventude/ Essa coisa maldita/ que quando está quase pronta/ desmorona e se frita.

(Tom Zé)

Em sintonia com as transformações ocorridas na web, notamos uma incidência de novidades, nas quais estamos inseridos e ao mesmo tempo atuamos como observadores. O surgimento dos videoblogs se deu a partir dos blogs; os chamados “diários virtuais”. Suas atualizações (*posts*) podem ou não ter um fio condutor, um assunto comum. Normalmente, um único blog trata de temas variados. Um ponto forte é o fato de que qualquer pessoa pode criar um blog, desde que tenha acesso à Internet.

¹ Trabalho apresentado ao Intercom Júnior, no XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduando da Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas – habilitação em Publicidade e Propaganda. Integrante do grupo de pesquisa “Poéticas audiovisuais contemporâneas”, cadastrado no CNPq. igor_lions@yahoo.com.br

³ Graduanda da Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas – habilitação em Relações Públicas. Integrante do grupo de pesquisa “Poéticas audiovisuais contemporâneas”, cadastrado no CNPq. paularibeirobh@yahoo.com.br

⁴ Graduanda da Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas – habilitação em Jornalismo. Integrante do grupo de pesquisa “Poéticas audiovisuais contemporâneas”, cadastrado no CNPq. thabossi@yahoo.com.br

⁵ Professor da Faculdade de Comunicação e Artes da PUC Minas.

O videoblog, como uma estrutura que conta com comentários, links, interface, imagem, é uma ferramenta utilizada como espaço de expressão audiovisual e multimídia, livre de amarras, sobretudo em relação aos pólos de emissão e recepção, trouxe à tona, num primeiro momento, o questionamento do que seria essa ferramenta. Na verdade, pelo fato de a Internet ser um meio em constante mutação, nos cabe pensar além de uma definição do que seriam os videoblogs. Uma questão mais pertinente, tomando a noção de processo, é: o que será o videoblog?

É através desse questionamento que iremos desenvolver o estudo proposto neste artigo. O videoblog é um objeto de estudo pertinente na medida em que é blog com vídeos que, agora, possui várias possibilidades de construção de uma narrativa ao utilizar, além de textos, recursos audiovisuais.

Se a graça da Internet é permitir formas de comunicação alternativas aos modelos consolidados em outras mídias, por que o público deveria se conformar com vlogues que não passam de cabide para arquivos que poderiam ser vistos com mais resolução e conforto num aparelho de DVD em frente ao sofá da sala? (BASTOS, <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2639,1.shl>)

Conforme Bastos reivindica uma atitude renovadora em relação aos videoblogs, o “screenfull.net”⁶ é um vídeoblog que vai além da simples exibição de imagens, e parte para um conceito mais amplo, uma linguagem híbrida, que envolve recursos de *net.art*, áudio, imagens. A interface se mistura ao conteúdo dos *posts*; os vídeos exibidos são leves, justamente pelo fato de não haver a intenção de ser um blog com vídeo. O screenfull tem a proposta de experimentação, de abertura frente às possibilidades que a web apresenta.

O videoblog apresenta uma linguagem em construção; ele surgiu e está inserido num meio tecnológico, de subjetividades e modos de vivência humana tendo como uma constante a natureza mutável. No entanto, para focarmos nossa análise, iremos nos basear nos estudos de Adrian Miles⁷ (2000), criador do primeiro vídeoblog em meados do ano 2000: o VLOG 2.1. Este videoblog não se encontra mais na rede, mas é possível ter acesso a alguns trechos

⁶ De abe@linkoIn e jimpunk. Conferir no link <http://www.screenfull.net/stadium>.

⁷ Adrian Miles é professor e pesquisador na área de Hipermídia e Vídeo Interativo na RMIT University, Austrália.

no blog⁸ de Miles (2000).

O videoblog surgiu quando Miles (2000) teve a idéia de produzir vídeos com imagens feitas da janela de seu escritório e juntar a funcionalidade dos blogs com a potencialidade dos vídeos. Miles (2000) percebeu que poderia retratar tudo aquilo que vinha expondo em seu blog de uma nova forma. Logo em seguida, escreveu um manifesto chamado “Vogma: um manifesto” que retratava o que, pra ele, seria um videoblog:

Um vog respeita a banda larga. Um vog não é apenas um vídeo (ele não é uma reinvenção da televisão). Um vog usa vídeos performáticos e/ou áudio. Um vog é pessoal. Um vog utiliza tecnologia disponível. Um vog experimenta com video e áudio autral. Um vog mente entre a escrita e o televisual. Um vog explora a distante proximidade de palavras e midias movéis. Um vog é ~~dziga-vertex~~ Jean-Luc Godard com um mac e um modem. Um vog é um vídeo blog no qual um vídeo no blog deve ser mais do que vídeo num blog. (MILES, 2000: <http://hypertext.rmit.edu.au/vlog/>)

Esse manifesto delinea o que seria um possível conceito de videoblog segundo Miles (2000), mas é válido ressaltar que as estéticas ligadas à web estão sempre em processo construtivo, ligado a questões processuais, colaborativas e outras diversas vertentes de natureza instável. Logo, o videoblog é uma ferramenta que está em mutação, em processo de construção constante.

Em entrevista à Folha de São Paulo⁹, Miles (2004) afirmou que “(...) eles [videoblogs] seriam blogs com alguma forma de vídeo interativo”. Logo, uma idéia de suma importância apontada pelo pesquisador é a questão da interatividade. Este assunto será tratado mais à frente no artigo. Neste momento, mostra-se necessário pensarmos a noção de dispositivo, partindo-se, principalmente, das definições de Gilles Deleuze (1990) e Phillippe Dubois (2004), que será utilizada como operador conceitual para discutir o videoblog.

O videoblog como dispositivo

Apesar da presença constante da instabilidade no dispositivo, da ausência de uma

⁸ Conferir no link <http://hypertext.rmit.edu.au/vlog/>.

⁹ Conferir no link <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u17527.shtml>.

centralidade em sua estrutura, é possível pensá-lo, identificá-lo, traçar suas linhas. De acordo com Gilles Deleuze (1990: 155), “desemaranhar as linhas de um dispositivo é, em cada caso, traçar um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas, é o que Foucault chama de ‘trabalho em terreno’ ”.

Antes de tudo, é preciso que se pense o dispositivo além da idéia de suporte, de uma ferramenta estrutural, formal; mais do que isso, ele é uma rede de relações repleta de elementos heterogêneos. O dispositivo trata-se então, como define André Brasil (2004: <http://www.fca.pucminas.br/ceis/kripticas3.asp>), “de uma articulação multilinear, composta por fios visíveis e invisíveis, materiais e imateriais, de origem e natureza diferentes”. O dispositivo é então, um emaranhado de relações que não se complementam e nem se anulam; as linhas não apenas o compõe, como também o atravessam. O dispositivo é um modo de traçar relações que envolvem tanto o objeto quanto o observador, numa espécie de multiplicidade.

Nas linhas de força que compõem o dispositivo, já existem as potencialidades que podem mudar a sua maneira de funcionar. Segundo Deleuze (1990: 159), “todo o dispositivo se define, pois, pelo que detém em novidade e criatividade, o qual marca, ao mesmo tempo, sua capacidade de se transformar ou se fissurar em proveito de um dispositivo futuro”.

O dispositivo, por se tratar de uma rede, faz com que qualquer mudança em um elemento reconfigure o todo. Por essa razão, é preciso analisar o videoblog como dispositivo e a imagem como um elemento integrante, já que é impossível pensar a imagem dissociada da rede de elementos que estão ao seu redor. Nessa perspectiva, a imagem não é e nunca será o centro do dispositivo videoblog, afinal, não existe a idéia de centralidade em uma rede. Portanto, o dispositivo é uma ferramenta adequada para estudar o videoblog porque trata-se de uma teoria com um grau de abertura suficiente para analisar objetos em constante mutação.

A imagem é, então, um elemento do dispositivo videoblog, está inserida numa rede; por conseguinte, é afetada por modificações dessa rede, e a modifica na mesma medida. O vir a

ser, a noção de processo, de constante construção, está no dispositivo e no videoblog em si, como outra forma de se pensar a imagem. Essa noção de construção está no dispositivo e na própria web e ambos estão num processo maior e são em si dispositivos. Tudo se constrói de forma fragmentada e pontos distintos da rede (do dispositivo) alteram-se, mudam o dispositivo, o reinventam, e ele então torna-se outra coisa, com uma nova gama de potencialidades nesse processo de modificação constante. O dispositivo refaz a sua cartografia, que, apesar de passível de ser traçada, é ambígua, heterogênea, inconstante.

Quando afirmamos que o dispositivo é uma rede e a imagem um dos elementos que a compõe, no caso do videoblog, não há como dissociar imagem e dispositivo; nesse caso, não seria sequer interessante separar esses elementos. Nossa reflexão privilegia as relações entre a imagem e a Internet dentro do universo dos videoblogs. Interessa questionar o vídeo na web, seu vir a ser através do videoblog como dispositivo, como uma outra forma de se pensar a imagem. É inegável que essa nova disposição de elementos formam uma nova rede, um novo dispositivo, que traz novas potencialidades.

Phillipe Dubois (2004: 112) afirma que “parece preferível ver o vídeo como uma maneira de pensar a televisão com suas próprias formas. Vale dizer, exatamente como imagem e como dispositivo”. Dubois (2004) trata, nessa passagem, do vídeo como dispositivo para pensar a imagem da televisão, mas suas afirmações vão além: toda a questão estaria em refletir sobre o vídeo (imagem) como um dispositivo capaz de pensar toda e qualquer imagem, o que caracteriza o estado-vídeo.

O que eu digo um pouco hoje em dia é que para pensarmos o vídeo, talvez devemos parar de vê-lo como uma imagem e de remetê-lo à classe das (outras) imagens. Talvez não devemos vê-lo, mas concebê-lo, recebê-lo ou percebê-lo. Ou seja, considerá-lo como um pensamento, um modo de pensar. Um estado, não um objeto. O vídeo como estado-imagem, como forma que pensa (e que pensa não tanto o mundo quanto as imagens do mundo e os dispositivos que as acompanham). (DUBOIS, 2004: 100)

O que nos interessa é perceber o estado-vídeo como dispositivo e fazer uma ligação do vídeo em um outro lugar, neste caso, a Internet. Quando o vídeo está nesse novo lugar, a web, é óbvio que novas questões surgirão, e, por consequência, um novo dispositivo. No

videoblog, o vídeo não é só imagem, ele é um dispositivo, uma rede de relações, por isso a questão do estado-vídeo, de Dubois (2004), e a capacidade do vídeo ser um lugar onde se pensa a imagem. Essa capacidade existe porque o vídeo é tido como dispositivo, e não como a imagem em si.

Miles (2000) afirma que videoblog é vídeo interativo. Mas, antes de mais nada, o que é a interatividade? Voltando à noção de dispositivo como uma rede, um novelo, a interatividade no videoblog se daria no momento em que algum elemento da rede é afetado e toda a estrutura do dispositivo é reconfigurada. A interatividade no videoblog, então, se apresentaria em diferentes níveis, que vão desde comentários deixados pelo usuário a respeito de alguma imagem até a alteração física dessa imagem através de alguma ferramenta disponibilizada.

A questão da interatividade

Segundo a definição de Miles (2000), o videoblog traz a questão da interatividade, e a discussão acerca desse conceito, já que ela é um elemento relevante para pensarmos esse dispositivo. Júlio Plaza (2000) investigou a interatividade, com foco na arte, e a dividiu em níveis de abertura, ou “graus interativos”. Plaza (2000) analisa a idéia da interatividade nas relações entre arte e tecnologia e afirma que os artistas que se utilizam dessa tecnologia na construção de suas obras estão preocupados mais com o processo de criação do que em produzir obras fechadas.

Ou seja, a interatividade seria um princípio básico no momento em que se produz esse tipo de arte. E continua: “ao participacionismo artístico sucedem as artes interativas e a participação pela interatividade, só que, desta vez, há a inclusão do dado novo: a questão das interfaces técnicas com a noção de programa. (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm).

Portanto, a idéia de produção colaborativa, de uma comunicação no momento da construção da obra, não se mostra apenas como uma ferramenta que o artista dispõe ao seu interator, vai além: para que a obra efetivamente exista, é necessária a participação do leitor, porque a produção de sentido se dará aí.

A abertura de primeiro grau diz respeito à obra artesanal, relacionada à “polissemia, à ambigüidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido” (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm). É pensada a intertextualidade em relação às obras de arte e o autor também coloca em questão a noção de “co-criador”, e as inquietações dessa fase de produção da arte mostram-se atuais, quando se trata do advento da tecnologia.

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”. Este conceito de obra de arte inaugura a chamada “abertura de primeiro grau”. Por outro lado, a noção de poética como programa operacional proposto pelo artista corresponde ao projeto de formação de determinada obra. Os graus de abertura da obra servirão para equacionar a participação. (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm)

A abertura de segundo grau engloba as imagens de segunda geração, na fase industrial da produção da arte. Aqui aparece a chamada “arte de participação”, na qual as relações de “manipulação e interação física com a obra acrescentam atos de liberdade sobre a mesma”, como afirma Plaza (2000). Essa noção de participacionismo tem a idéia de diminuir a distância entre autor e leitor. O público não é somente o espectador, ele também interfere na obra, portanto, aqui já se pode pensar a noção de interatividade e de produção colaborativa, ou coletiva, bastante extrema no discurso dos Situacionistas, que defendiam a idéia de que todos seriam artistas – noção de “todos para todos”, deixando para trás o “um para todos”, idéia presente não só na arte.

É com os chamados “ambientes pluriartísticos” ou “transartísticos” que, segundo Frank Popper, o princípio de criação coletiva cristaliza uma tendência geral em todos os países onde as criações, meios de expressão e especialistas (teatro, dança, poesia, artes plásticas, música, cinema, etc) nivelam-se hierarquicamente e a transferência da responsabilidade criativa para o público se acentua. A obra desmaterializa-se e a atividade criativa, de forma geral, torna-se pluridisciplinar. Nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se escreve na obra. Na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador. (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm)

As obras típicas de terceiro grau são as que estão na fase produtiva da arte no período

eletro-eletrônico. E essa discussão é a que mais se encaixa neste artigo, isso porque algumas tecnologias digitais permitem que o conceito de “obra aberta” possa adquirir sua plenitude. Plaza (2000) agrega nesta terceira abertura duas questões fundamentais: interatividade e produção colaborativa.

A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora. (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm)

E ainda

Entende Forest que os sentidos da obra artístico-telemática são produzidos durante o curso de um processo dialógico, lançado pelos autores, atores, co-autores (ou colaboradores) como “agentes inteligentes” da obra. Nas artes da interatividade, portanto, o destinatário potencial torna-se co-autor e as obras tornam-se um campo aberto a múltiplas possibilidades e susceptíveis de desenvolvimentos imprevistos numa co-produção de sentidos. É assim que nasce a chamada inteligência distribuída ou “coletiva”. (PLAZA, 2000: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm)

Não é nosso intuito tratar aqui da questão da autoria frente às novas possibilidades de criação, em especial na web. No entanto, é válido ressaltar que toda essa discussão só se dá em razão da interatividade, da possibilidade de se pensar uma nova noção do que seria um autor e um leitor, e seus lugares no processo de concepção de uma obra.

Não poderíamos então falar, se a elaboração coletiva dessa história se inscreve num projeto estético, de um desaparecimento da pessoa e da assinatura. Mais do que qualquer outro meio de comunicação as redes exigem uma assinatura. (...) Só que a noção de assinatura também se deslocou. Ela não remete mais à pessoa única de um autor que só existe por seu nome e único, mas a um co-autor que participa do projeto com sua própria história. (COUCHOT, 2003: 279)

Com a questão da abertura de terceiro grau de Plaza (2000) e as colocações feitas por Edmond Couchot (2003) sobre as novas emergências provocadas pelo mundo virtual, os vídeos encontraram um novo meio para se potencializar e exercer mais ainda sua busca pela interação. Trazendo o recorte do videoblog, acreditamos que este não é uma mera evolução dos blogs e sim um vídeo em um outro lugar, um estado-vídeo, um dispositivo.

O dispositivo, o vlog, a interatividade

Tendo em vista as afirmações de Plaza (2000) acerca da interatividade, partimos para a seguinte constatação: o dispositivo é, de acordo com Brasil (2005), uma “máquina relacional”. E, para que haja qualquer relação, há a necessidade de interatividade.

O portal Overmundo¹⁰ é um site *open source*, construído pelos próprios internautas, que podem publicar conteúdo (imagens, textos, áudio, vídeo), editá-lo e fazer o mesmo com os outros participantes, além de comentar e dar notas sobre o que está ali disponibilizado. Ou seja, a idéia de produção coletiva. Em entrevista à Folha de São Paulo¹¹, Hermano Vianna¹², idealizador do portal, afirma que “[o Overmundo] não é uma revista, não é um banco de dados, não é a solução. É um laboratório aberto de criação de ferramentas para as pessoas utilizarem”. (VIANNA, 2006: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u56493.shtml>).

Dubois (2004) trata de dois conceitos relevantes para analisarmos o videoblog como dispositivo: maquinaria e maquinação. Se agora o vídeo está na web, o suporte utilizado para veiculação da imagem é outro, diferente dos sistemas convencionais de veiculação e divulgação de imagens (fotografia, cinema, vídeo). Logo, todo o conjunto de elementos dispostos, típicos do universo do videoblog, como comentários, links e interface geram uma nova relação de funcionalidade.

A maquinaria é o suporte, o aparato tecnológico, enquanto que a maquinação diz respeito às estratégias de uso da maquinaria. O videoblog tem sua maquinaria totalmente manejável, haja vista que é aberto à maquinação. E essa potencialidade em relação à gama de possibilidades ali dispostas traz para nós a questão da interatividade, e também da produção coletiva.

Ou seja, o portal Overmundo é uma tentativa clara de produção colaborativa na web. O

¹⁰ Conferir no link www.overmundo.com.br.

¹¹ Conferir no link <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u56493.shtml>.

¹² Hermano Vianna é antropólogo, escritor e coordenador do portal Overmundo.

videoblog é um aspirante, um vir a ser, mas tem como dispositivo videoblog essa abertura para a produção coletiva, nos remetendo às idéias de Miles (2000), ou seja, que o vídeo no videoblog seria uma imagem sempre em construção, interativa e aberta.

Dado o caráter mutante e instável dos videoblogs, não podemos afirmar que eles trarão a noção de interatividade, de produção coletiva como princípios ou pressupostos. Mas é inegável a idéia de que o videoblog é um dispositivo aberto para essas questões. Pensando na definição de Dubois (2000) de estado-vídeo¹³, o videoblog talvez possa ser um lugar onde a imagem é pensada e repensada, de forma coletiva, aberta e fluida.

É preciso deixar clara a diferença entre o videoblog e o “You Tube”¹⁴. Este último é um portal que disponibiliza vídeos em um formato no qual o usuário não precisa fazer o *download* para ter acesso às imagens; são vídeos leves e não têm muita qualidade. O lugar do vídeo é diferente no videoblog; neste, as relações vão além de colocar o vídeo na Internet.

O que será o videoblog? É possível perceber que trata-se de uma nova possibilidade para o vídeo, quando se toma o dispositivo como algo que vai além do suporte. Está tudo em aberto: o videoblog é um vir a ser, com uma gama infinita de possibilidades; é antes de tudo um dispositivo em construção, e que mostra as potencialidades da imagem.

¹³ Conferir DUBOIS, Phillipe. Cinema, vídeo, Godard. São Paulo: Cosac Naify, 2004. (p. 97 – 116).

¹⁴ Conferir no link <http://www.youtube.com>

Referências bibliográficas

BASTOS, Marcus. **O grande vídeo**. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/2639,1.shl>. Acesso em: 19 maio. 2006.

BRASIL, André Guimarães. **Virar a câmera, estremecer a imagem** 2004. Disponível em: <http://www.fca.pucminas.br/ceis/kripticas3.asp>. Acesso em: 19 maio. 2006.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte – da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003.

DELEUZE, Gilles. **O que é um dispositivo?** In: Michel Foucault, filósofo. Barcelona: Gedisa, 1990, pp. 155-161. Tradução de Wanderson flor do Nascimento.

DUBOIS, Phillipe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

MILES, Adrian. Entrevista à Folha de São Paulo. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 24 nov. 2004. Folha on line. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u17527.shtml>. Acesso em: 14 abril. 2006.

MILES, Adrian. **Vogma: a manifesto** . 2000. Disponível em: <http://hypertext.rmit.edu.au/vlog/>. Acesso em: 19 maio. 2006.

OVERMUNDO, Portal. Disponível em www.overmundo.com.br. Acesso em 21 maio.2006.

PLAZA, Júlio. **Arte e interatividade: autor – obra – recepção**. 2000. Disponível em: http://www.geocities.com/a_fonte_2000/plazaparte1.htm. Acesso em: 19 maio. 2006.

SCREENFULL. Disponível em <http://www.screenfull.net/stadium>. Acesso em: 19 maio. 2006.

VIANNA, Hermano. Antropólogo cria rede virtual de difusão cultural **Folha de São Paulo**, São Paulo, 04 jan. 2006. Folha on line. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u56493.shtml> Acesso em: 21 maio. 2006.

YOU TUBE. Disponível em <http://www.youtube.com>. Acesso em: 18 maio. 2006.

