YouTube e Justin TV: Conectividades audiovisuais na *web*[1]

Sonia MONTAÑO[2]
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, RS

Resumo

O artigo aborda as plataformas de compartilhamento de vídeo, especificamente o YouTube e o Justin TV, como lugar onde particularmente se dá a ver o audiovisual da *web*. Ensaio aqui duas formas de pensar a conectividade, qualidade da *web* e do audiovisual que ali transita: o conceito de heterotopias (Foucault) e o valor de uso (Benjamin, Agamben). O valor de uso é o valor dominante no audiovisual da *web* e a forma de produzir novas conectividades e permanentes trânsitos por parte dos *usuários*. A usabilidade da imagem audiovisual na *web* própria do atual estágio da técnica segue, entre outras coisas, uma antiga tendência das massas já observada por Walter Benjamin de aproximar todas as coisas.

Palavras-chave

Audiovisual da web; YouTube; Justin TV, conectividades

Introdução

Há nos estudos mais recentes do audiovisual uma percepção sobre as relações estreitas entre ele e a cultura nas novas configurações de um e da outra. é

Arlindo Machado (2007 b) chama de "generalização do vídeo" essa presença do audiovisual na cultura contemporânea e sugere que a imagem eletrônica é o paradigma atual das artes.

> Surgem novas bitolas e novas modalidades: *vídeo-streaming* na internet, o vídeo baixado no celular, as *live images* e os *vídeo jockeys* da cena noturna. A videoarte se transforma em artigo de luxo e passa a ser vendida a colecionadores em galeria de arte, mas, em contrapartida, explode a produção amadora, ampliam-se também os meios de distribuição, os canais de difusão exclusiva de vídeo na televisão, os *sites* de disponibilização gratuita de vídeos (YouTube, Emule etc.). Com a generalização do vídeo, começa-se a cogitar em certos círculos intelectuais qual será o próximo paradigma que sucederá as artes eletrônicas (MACHADO, 2007 b, p. 47).

A imagem eletrônica se caracteriza, antes de tudo, segundo o autor, pela sua extraordinária capacidade de metamorfose. Pode-se nela intervir infinitamente,

[1] Trabalho apresentado no GP Conteúdos digitais e convergência tecnológica do X Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutoranda do Programa de Pós-Graduação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, email: soniamontano@gmail.com

subverter seus valores cromáticos, inverter a relação entre figura e fundo, tornar transparentes os seres que ali aparecem. Machado constata que as imagens estão migrando o tempo todo de um meio a outro, de uma natureza a outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de este trânsito permanente se tornar sua característica mais marcante. Em lugar de pensar os meios individualmente, o que interessa, são as passagens que se operam. As fronteiras formais e materiais tanto dos suportes quanto das linguagens foram dissolvidas. Machado (2007a, 69-70) as chama de "imagens mestiças", ou seja, elas são compostas das mais diversas fontes.

Um outro autor que pensa o audiovisual e as novas mídias é Lev Manovich (2006). Ele chama a atenção para um audiovisual capaz de remixar nele todas as coisas, todas as mídias. O audiovisual da web remixa cinema, TV, videoarte, fotografia, historia em quadrinhos e tantas outras mídias principalmente no que o autor chama de "computação cultural", quando os computadores foram gradualmente permitindo simular quase todos os tipos de mídia e formas artísticas previamente existentes, como impressão, fotografia, pintura, filme, vídeo, animação, composição musical, edição e gravação, modelos e espaços 3D. Como resultado dessa tradução[3] da mídia física para o *software* a mídia adquiriu inúmeras propriedades novas. Para o autor, tornou-se possível não só mixar diferentes conteúdos numa mesma obra, mas também mixá-los em diferentes mídias e, mais importante do que isso, utilizá-los ao mesmo tempo, com técnicas que previamente pertenciam à especificidade física de cada mídia. Manovich argumenta que, "em outras palavras, a partir de agora, o que estamos cotidianamente em nossa rotina mixando são os vocabulários e as gramáticas das mídias previamente separadas, cada uma em seu suporte. Esse fenômeno eu denomino metamix". O autor acha que atualmente, várias formas de estilo de vida e culturais - música, moda, *design*, arte, aplicações *web*, mídia criada pelos usuários, comida - estão cheias de remixagens, fusões, colagens e *mash-ups*[4]. E,

> se o pós-modernismo definia os anos 1980, o remix definitivamente domina os anos 2000 e irá provavelmente continuar a dominar na próxima década. A web contém uma variedade de culturas remix: remix de vídeos políticos, vídeos de música animê, machinima, jornais alternativos, hacks de infraestrutura" (MANOVICH, 2008, s/p.).

[3] McLuhan (1999, p. 78) já falava dos meios como tradutores: "Com os novos meios também é possível armazenar e traduzir tudo. (...) A longa revolução pela qual os homens buscaram traduzir a natureza em arte, há muito estamos acostumados a conhecer como "conhecimentos aplicados". 'Aplicado' significa traduzido ou conduzido de uma espécie de forma material para outra".

[4] Conforme Wikipédia, um mashup é "um website ou uma aplicação web que usa conteúdo de mais de uma fonte para criar um novo serviço completo". É algo característico da web 2.0. Disponível em http://pt.wikipedia.org/wiki/Mashup. Acesso em 19/06/2010.

Ele diz ainda que, embora diversos autores assinalem uma relação entre as práticas de remix e as novas tecnologias e novas mídias digitais, tem havido pouquíssimo detalhamento teórico e análise séria dessas conexões até hoje.

Desde o surgimento de plataformas com a possibilidade de inserção, visualização e compartilhamento de dados, particularmente nos últimos cinco anos houve uma significativa multiplicação de páginas que organizam o audiovisual na *web* e se enunciam como porta de acesso direto ao universo audiovisual em geral. Os sites em questão, moldurados, como a web em geral, pelos motores de busca, se enunciam como lugar onde encontrar *todo* o universo audiovisual. De produções caseiras até os clássicos do cinema, tudo o que se encontrava antes distante, no cinema, na TV, em produções amadoras, na própria *web*, ou seja, no tempo e no espaço, estaria *aqui* numa nova vizinhança, numa pequena aldeia global, para usar o conhecido termo mcluhanino. Uma plataforma que conecta, em si, audiovisuais, sim; mas também pessoas, sejam elas realizadores profissionais, semi-profissionais, amantes do vídeo ou simplesmente visitantes - que passeiam pela rede como os *flâneurs* passeavam pela Paris do século 18.

Por causa, por exemplo, da possibilidade de acesso a múltiplas memórias (do audiovisual, no caso), que enuncia a *web* como um grande banco de dados (metaforicamente, a tão cobiçada "biblioteca universal"), o audiovisual também se torna, visivelmente na *web*, uma multiplicidade[5]: em qualquer momento da navegação ele pode ser apropriado em novas combinações, formando novos audiovisuais que transitam pelos sites de compartilhamento. O vídeo é assim acessível e manipulável, inclusive o que está sendo produzido *agora.* As plataformas oferecem ao usuário um audiovisual passível de uma série de intervenções, em que a denominação compartilhar ou co-participar (*share*[6]) é usada para incluir boa parte dos trânsitos do usuário[7] e do audiovisual. Como se a *web*, a diferença do audiovisual no cinema e na TV tradicionais, dotasse o vídeo de uma característica inédita: tudo o que pode ser visto pode também ser "aberto", apropriado, manipulado, transformado, usado.

[5] Para Deleuze e Guattari (2000) uma multiplicidade não tem nem sujeito nem objeto, senão unicamente determinações, tamanhos, dimensões que não podem aumentar sem que ela mude de natureza (as leis de combinação aumentam com a multiplicidade).

[6] O verbete em inglês é mais expressivo porque como verbo significa compartilhar e como substantivo co-participação, ação e parte, três significados importantes para essa pesquisa.

[7] Alex Primo (2005, p. 2) problematiza o conceito de usuário por acreditar que o termo "deixa subentendido que tal figura está à mercê de alguém hierarquicamente superior, que coloca um pacote a sua disposição para uso (segundo as regras que determina)". Aqui o termo usuário quer ressaltar o caráter manipulável, usável, tátil do audiovisual da *web*. Estou seguindo mais na perspectiva de Michel de Certeau (1999), quando fala dos usos cotidianos que as pessoas comuns fazem das representações, textos e artefatos que nos rodeiam.

Nesse sentido, Kilpp e Fischer (2008), ao se perguntarem "o que é, afinal, um *webvídeo*?", propõem que no atual estágio da técnica 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, segundo os autores, importantes nichos que vêm sendo disputados acirradamente por diferentes setores relacionados à produção, distribuição e disposição de recursos para consumo e realização audiovisual, nos quais ainda perduram, porém, as referências tradicionais, analógicas, e as narrativas textuais anteriores ao hipertexto. Para eles,

> 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 (Ib., p.6).

Observando essas plataformas de compartilhamento de vídeo chamam a atenção os trânsitos do usuário e do audiovisual e as conectividades de ambos, mas também de mídias e tecnologias diversas e de muitas outras coisas. Particularmente delimitei na minha tese de doutorado em andamento dois *sites:* o YouTube e o Justin TV.

Fundado em fevereiro de 2005, o YouTube se apresenta como a comunidade de vídeo *on-line* mais popular do mundo. O seu nome (você no tubo ou na TV) e o lema que acompanha o nome "*Broadcast yourself*" (transmita você mesmo), dispostos na página junto ao motor de busca, no ângulo superior direito do *site* já enunciam importantes sentidos sobre a plataforma.

"A politica editorial do YouTube afirma permitir "que milhões de pessoas descubram, assistam e compartilhem vídeos criados originalmente", oferecer "um fórum para as pessoas se conectarem, informarem e inspirarem outras pessoas por todo o mundo" e uma "plataforma de distribuição para criadores de conteúdo original e grandes e pequenos anunciantes" [8]. O YouTube seria "o lugar do vídeo" e um dispositivo para o vídeo transitar por "toda a Internet por meio de *sites*, aparelhos celulares, blogs e e-mails". As ações principais enunciadas para o audiovisual da *web* são as de "assistir, compartilhar e comentar" "assistir em primeira mão vídeos sobre atualidades, reviver seus momentos favoritos na TV, encontrar vídeos sobre seus *hobbies* e interesses, descobrir novos artistas e cineastas e até descobrir criações incomuns e não convencionais". E como um lugar de conectividade com outras pessoas, pois "à medida

[8] Essas informações estão disponíveis em: http://www.youtube.com/t/fact_sheet. O *site* institucional dá uma visão geral do YouTube e dos seus recursos.

que mais pessoas capturam momentos especiais em vídeo, o YouTube lhes proporciona a possibilidade de compartilhar suas experiências, seus talentos e conhecimentos com o mundo".

Alguns dos recursos do site são: 1) Incorporação de vídeo. Os usuários podem inserir um vídeo do YouTube em contas do Facebook e do MySpace, blogs ou outros *sites* da *web* onde todos podem assisti-los. 2) Vídeos públicos ou privados: os usuários escolhem se desejam divulgar seus vídeos publicamente ou compartilhá-los apenas com os amigos no momento do envio. 3) Inscrições: Os usuários podem controlar novos vídeos de seus usuários favoritos. 4) Gravar da *webcam*: os usuários que tiverem *webcam* e *software Flash* podem gravar respostas em vídeo ou vídeos normais diretamente no *site*, em vez de gravá-los previamente para depois enviar ao YouTube. 5) *TestTube*: Esta é uma área em que engenheiros e desenvolvedores do YouTube conduzem testes alfa[9] de novos recursos em desenvolvimento. Os usuários são incentivados a participar do processo de desenvolvimento e são convidados a avaliar o recurso.

O *site* seria um espaço para as pessoas "se relacionarem de novas formas com vídeos". Sobre os conteúdos dos vídeos veiculados no YouTube, o discurso oficial afirma ser "uma comunidade para todos, incluindo criadores de vídeos pessoais como especialistas em culinária, beleza, saúde e condicionamento físico; músicos amadores e profissionais; cineastas amadores e estabelecidos; comediantes; e proprietários de conteúdo profissional".

O YouTube se enuncia como grande plataforma de conectividade e trânsitos em que, tendo o audiovisual no centro, diversão, trabalho, redes sociais, educação, entretenimento, e quase todos os tipos de sociabilidades humanas estão presentes.

Uma das questões que chamou muito minha atenção nas observações do YouTube foi uma espécie de biografia de cada vídeo mostrada em gráficos, um mapa de seus trânsitos com dados demográficos de quem assistiu esse vídeo (percentagem de homens, mulheres, faixa etária), quando foi a primeira vez que indicado como favorito, a primeira vez assisitdo em celular, a primeira menção hornosa, etc.

A empresa chama essa ferramenta de "YouTube *Insight*". "Uma ferramenta gratuita que permite que qualquer pessoa com uma conta do YouTube visualize estatísticas detalhadas sobre os vídeos enviados ao site". A visualização de mapas e estatística está situando o vídeo em relação a um todo "global". Há outras molduras no YouTube com

[9] O período entre o término do desenvolvimento de um *software* e a entrega é conhecido como fase alfa e os testes executados nesse período, como testes alfa.

essa referência geográfica "glocal" como por exemplo "vídeos perto de você", aparecendo ali vídeos postados por usuários de cidades como São Leopoldo, Esteio, Sapucaia[10], lugares próximos de onde está localizado o usuário.

No YouTube, cada audiovisual parece sempre ter uma continuidade. Geralmente são postados, por razões técnicas, vídeos de até dez minutos, mas geralmente a duração do vídeo não chega a isso, o que torna muito frequente os parte 1, 2, 3, etc, que figuram, junto a outros vídeos, na coluna de vídeos relacionados, à direita do *player* principal. Mas esse sentido de continuidade, quase como um "gerúndio interminável", usando um termo que Bucci (2004, p. 35) usou com a TV, esse acontecendo do audiovisual é construído de uma forma mais complexa, em toda a tela que o usuário tem diante dos olhos.

Na tela, um vídeo em um *player* principal é referência de conectividade tanto com as "respostas" (logo abaixo do *player*) como com os "comentários", além dos "vídeos relacionados" em que o usuário escolheria a continuidade do vídeo que está assistindo com um clique. Tem ainda uma moldura destinada no panorama geral de cada página ao "canal", um quadro com uma cor diferente que indica um território do usuário que postou o vídeo que aparece no *player* central onde aparecem, também por meio de um clique, outros vídeos postados, os favoritos e o perfil daquele usuário ou "canal" (seguindo a lógica do você no tubo). Essa rápida descrição que fiz corresponde a um dos trânsitos possíveis, aquele mais óbvio sugerido pelo *site* com "vídeos assistidos agora", muitos outros trânsitos são possíveis.

O Justin TV, conforme está política editorial[11] do *site*, leva o nome de quem iniciou essa plataforma, 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*. O lema do Justin (a plataforma) *live video and chat for everyone* (vídeo ao vivo e bate-papo para todos) resume bem a proposta. Quando acessamos a página principal do Justin temos que optar entre "emitir" ou "assistir".

No Justin TV, apenas o "dono" do canal transmite vídeo e os outros usuários podem assistir e comentar através do bate-papo, situado no lado direito da página (aliás, o canal e tantas outras referências são televisivas). É também possível entrar no *chat* para o Facebook ou para o Twitter, ou seja, sem sair da mesma página e do mesmo bate-papo,

[10] Para isso é necessário ter um registro que possibilita o acesso e recolhe informações do usuário, entre outras, a cidade do usuário.
[11] Informações disponíveis (em inglês) em: http://pt-br.justin.tv/p/about_us

as mensagens além de ficar na tela do bate-papo ficam postadas nesses outros dois *sites*. Os "nativos" do Justin costumam falar no bate-papo sobre o vídeo que está sendo assistido e sobre outras coisas derivadas do vídeo e do próprio bate-papo, entrando e saindo da conversa sobre o audiovisual muito fluidamente. Em sua maioria, os usuários apresentam bastante familiaridade entre eles, como se freqüentassem habitualmente os mesmos canais ou, pelo menos, fizessem algum tipo de passagem ou trânsito por aí com certa periodicidade. O Justin e seu "ao vivo" tem seu próprio jogo, regras, usos e apropriações, diferentes do YouTube.

Como mais habituada à TV que à *web*, acabo fazendo meus trânsitos pelo Justin guiada por uma moldura que está no canto superior direito da página, onde diz "próximo canal", quase um *zapping* que dá uma ordem ao caos do *site,* principalmente para um usuário inexperiente.

O trânsito e a conectividade no Justin, a primeira vista, se enuncia pelo *agora,* o *ao vivo,* a simultaneidade, o estar, o dizer rápido, o transitar entre diversos audiovisuais *ao vivo* e comentar, fazer conexões entre canais, etc. Os "canais" dessa plataforma vão desde canais abertos, comerciais ou a cabo, até qualquer transmissão caseira feita pelos usuários em, aproximadamente, 1980 canais. Ao finalizar uma transmissão no Justin.TV, todo o *stream* de vídeo fica disponível ao fim de 1 ou 2 minutos, subdividido em vídeos de 15 minutos e logo disponíveis para quem deseje ver ou rever a transmissão, mas não são esses sentidos de banco de dados os mais importantes no audiovisual do Justin.

Transitando por ambas plataformas de vídeo podemos concordar com Kilpp (2010, p. 1), quando, falando das imagens na *web*, defende uma "audiovisualização da cultura":

> 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?

Defendo nesse artigo que a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura é conectiva. Pensando, assim, a conectividade como uma urgência do dispositivo contemporâneo e as plataformas de compartilhamento de vídeo como conectividades heterotópicas.

Heterotopias audiovisuais

No artigo *Dos espaços outros*, Foucault (1984) alertava que pertencia à modernidade a idéia de acumular tudo, de constituir uma espécie de arquivo geral, decorrente da vontade de encerrar em um mesmo lugar todos os tempos, todas as épocas, todas as formas, todos os gostos; de constituir um lugar de todos os tempos que estivesse fora do tempo e inacessível a sua mordida; a idéia de uma espécie de acumulação perpétua do tempo. As bibliotecas e os museus, próprios da cultura Ocidental do século 19, surgiram nessa direção. O autor chama essas coleções de heterotópicas, e diz que acontecem ao mesmo tempo que outras, ligadas, ao contrário, ao tempo no que ele tem de mais fútil, de mais precário, de mais passageiro; segundo, por exemplo, o modo da festa, como as feiras, no limite das cidades, que uma ou duas vezes ao ano se enchem de postos, barracos, lutadores, mulheres-serpente, adivinhas. Ambas as heterotopias, no entanto, estariam aparentadas, porque, nelas, o tempo real fica abolido, mas também recobrado: toda a história da humanidade remontando-se desde sua origem como em uma espécie de grande saber imediato.

O conceito de Foucault resulta produtivo para pensar a *web* e o audivisual como espaço outro em que o tempo real é abolido e instaurado um tempo próprio, que se enuncia como incorruptível ou como banal. Nesse sentido, poderíamos pensar o YouTube como uma heterotopia do audiovisual do primeiro tipo referido por Foucault e o Justin TV como uma heterotopia do audiovisual do segundo tipo, onde o tempo do *ao vivo* é o que dá sentido à plataforma.

Entretanto, haveria ainda, para Foucault (Ib.), um terceiro tipo de heterotopia, que seria o navio. As três são relações irredutíveis que não se sobrepõem, mas o espaço onde vivemos é heterogêneo. Na verdade, haveria em todas as culturas e civilizações, lugares reais, efetivos, que funcionam quase como utopias realizadas, espécies de lugares que são fora de todos os lugares embora sejam efetivamente localizáveis. Essas heterotopias exerceriam uma contestação ao mesmo tempo mítica e real dos espaços onde vivemos.

A terceira heterotopia, então, seria um espaço flutuante no mar, lugar que vive por si mesmo, fechado sobre si mesmo e, ao mesmo tempo, aberto ao infinito do mar. "O navio é a heterotopia por excelência. Nas civilizações sem navios, os sonhos se calam, a espionagem substitui a aventura e a polícia os corsários (idem, p. 762)." Podemos pensar a *web* como espaços outros, heterotópicos. Também o audiovisual da *web*,

aquele que é compartilhado nas plataformas de vídeos como a realização das três heterotopias: o acúmulo ou arquivamento de *todo* o audiovisual, o registro do passageiro, do que perece rapidamente, o *ao vivo,* e a navegação, o trânsito, o rizomático, o meio, o "entre", próprio da rede e da conectividade. A conectividade estaria transformando nosso trânsito no mundo, tornando-o um espaço outro.

Conectividade audiovisual

A conectividade não é um conceito oriundo da informática, ele foi adaptado para definir uma certa capacidade ou possibilidade própria de computador ou sistema operacional, de operar em um ambiente de rede. O termo teria surgido na biologia[12] e, posteriormente, (1926) foi usado na gramática. Como substantivo é, na gramática da língua Portuguesa, um vocábulo que liga orações no período. Existem conectivos para operar os mais diversos sentidos. A wikipédia[13] enumera 18 tipos de conectores conforme a produção de sentido que eles operam, entre outros: adição, certeza, oposição, dúvida.

Então podemos dizer, como ponto de partida, que a conectividade é a tendência a ligar, unir, objetos, pessoas, realidades, imagens diversas por meio de algum tipo de conector que estabelece um sentido a essa nova vizinhança. Conectividade como operação de um sistema e, por isso mesmo, produção de sentido.

O princípio de conexão para Deleuze e Guattari (2000) é um dos princípios do rizoma. Com conexão os autores se referem a que qualquer ponto do rizoma pode e deve ser conectado com qualquer outro.

É a conexão também um elemento central no conceito de aldeia global, de McLuhan (1999) já que nela o mais importante são as relações entre todas as partes de um todo, mudando as relações periferia-centro.

> A aceleração de hoje não é uma lenta explosão centrífuga do centro para as margens, mas uma implosão imediata e uma interfusão do espaço e das funções. Nossa civilização especializada e fragmentada, baseada na estrutura centro-margem, subitamente está experimentando uma reunificação instantânea de todas as suas partes mecanizadas num todo orgânico. Este é o mundo novo da aldeia global (MCLUHAN, 1999, p.111).

[12] Parte do estame que liga a antera ao filete no androceu de flores angiospermas.
[13] Disponível em:<http://pt.wikipedia.org/wiki/Conector_(gramática)>. Acesso em: 25/05/2010.

Podemos pensar na cidade, como o lugar da conectividade por excelência, multiplicando a produção de sentidos. Benjamin (*apud* CANEVACCI, 2001, p. 101) observava como o contexto comunicativo urbano, liberto dos mitos de fundação e das naturezas não corrompidas, permite ligar uma nova cadeia significante. Entretanto, "só a grande cidade tem esta estranha liberdade" (Ib.). A estranha liberdade é as conectividades diversas que a cidade possibilita ao "arrancar" as citações de contexto para encontrar novos sentidos**.** Canevacci (Ib.) comenta uma frase escrita por Benjamin: "Em 1867, um comerciante de tapetes colou cartazes de propaganda nas pilares de uma ponte". (BENJAMIN, Apud CANEVACCI, 2001, p.101). O aviso, arrancado do contexto, permite a Benjamin ligar uma nova cadeia significante: um tapete, um cartaz, uma ponte, como explica Canevacci:

> Esta concatenação produz novas sensibilidades, desorienta as percepções tradicionais e estáveis: um tapete pode recobrir verticalmente uma ponte, sobre a qual estender-se com o olhar ou com a imaginação. Ou então é a ponte quem se apresenta como um enorme tapete sobre o qual passear como um *flanêur*. Ou ainda a cidade inteira é um cartaz imenso no qual se transita indiferentemente entre pontes, tapetes, cisnes, Andrômedas (CANEVACCI, 2001, p. 101).

É esse poder de fazer novas combinações, novas montagens, que nos permite desorientarmo-nos entre as múltiplas novas possibilidades, tornar familiar o que é estrangeiro e estranho o que é familiar, estabelecer infinitas conectividades. E seria esta conectividade a que dá sentido à vida contemporânea, ela perpassa todas as ordens da vida, como os laços humanos no modo como os compreende Bauman (2004, p. 52). Para ele, a lógica da conectividade dá o tom a esses laços, que passaram de "relacionamentos" a "conexões", de "parceiros" a "redes", porque, diferentemente de relações, parentescos, parcerias e noções similares – que ressaltam o engajamento mútuo ao mesmo tempo em que silenciosamente excluem ou omitem o seu oposto, a falta de compromisso –, uma "rede" serve de matriz tanto para conectar quanto para desconectar; não é possível imaginá-la sem as duas possibilidades e é isso o que parece estar os modos de viver e transitar contemporâneos, seja na rede como fora dela. Na rede, conectar e desconectar 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, p. 52). O exemplo de Bauman é uma clara ilustração da terceira heterotopia de Foucault.

Podemos pensar ainda a conectividade, como uma atualização daqueles dois fatores apontados por Benjamin (1996) que teriam provocado a decadência da aura, fatores que apontariam o papel crescente desempenhado pelas massas na vida moderna: aproximar todas as coisas e acabar com o caráter único, isto é, copiar, reproduzir, multiplicar. O autor explica que:

> Encontramos hoje, com efeito, dentro das massas, duas tendências igualmente fortes: exigem um lado, que as coisas se lhe tornem, tanto humana como espacialmente, "mais próximas"[14], de outro lado, acolhendo as reproduções, tendem a depreciar o caráter daquilo que é dado apenas uma vez. Dia a dia, impõe-se gradativamente a necessidade de assumir o domínio mais próximo possível do objeto, através de sua imagem e, mais ainda, em sua cópia ou reprodução. (BENJAMIN, 1996, p.78).

Benjamin (Ib.) assinala, com a reprodutibilidade técnica, a passagem na arte, do valor de culto ao valor de exposição. Assim, a tendência das massas de aproximar e multiplicar tudo estaria diretamente ligada ao valor de uso. Principalmente a *web* e mais ainda o audiovisual da *web* parecem operar nesse sentido e evidenciar, no vídeo, seu valor de uso como o único que permanece do mesmo.

Agamben (2009) pensa nessa perspectiva quando afirma que é o uso o que devolve aquilo que o dispositivo captura, pois "*se trata de nada menos que de liberar lo que ha sido capturado y separado por los dispositivos para devolverlo a un posible uso común"*. A esse uso Agamben chama com um termo oriundo do direito e da religião: profanação. Para o autor, profano é o sentido daquilo que, tendo sido sagrado ou religioso, é restituído ao uso e à propriedade dos homens.

> *Entre "usar" y "profanar" parece haber una relación particular, que es preciso poner en claro. Es posible definir la religión como aquello que sustrae cosas, lugares, animales o personas del uso común y los transfiere a una esfera separada. No sólo no hay religión sin separación, sino que toda separación contiene o conserva en sí un núcleo auténticamente religioso. El dispositivo que realiza y regula la separación es el sacrificio: a través de una serie de rituales minuciosos, según la variedad de las culturas, que Hubert y Mauss han pacientemente inventariado, el sacrificio sanciona el pasaje de algo que pertenece al ámbito de lo profano al ámbito de lo sagrado, de la esfera humana a la divina. En este pasaje es esencial la cesura*

[14] Dizer que as coisas se tornam "humanamente mais próximas" pode significar que não se leva mais em conta a sua função social. Nada garante que um retratista contemporâneo — quando representa um cirurgião célebre fazendo uma refeição ou dentro do seu círculo familiar — apreenda mais exatamente a sua função social do que um pintor do século XVI, que, como o Rembrandt, da *Lição de Anatomia,* apresentava ao público de sua época os médicos no próprio exercício de sua arte. (Nota do autor).

> *que divide las dos esferas, el umbral que la víctima tiene que atravesar, no importa si en un sentido o en el otro. Lo que ha sido ritualmente separado, puede ser restituido por el rito a la esfera profana. Una de las formas más simples de profanación se realiza así por contacto (contagione) en el mismo sacrificio que obra y regula el pasaje de la víctima de la esfera humana a la esfera divina. Una parte de la víctima (las vísceras, el hígado, el corazón, la vesícula biliar, los pulmones) es reservada a los dioses, mientras que lo que queda puede ser consumido por los hombres. Es suficiente que los que participan en el rito toquen estas carnes para que ellas se conviertan en profanas y puedan ser simplemente comidas. Hay un contagio profano, un tocar que desencanta y restituye al uso lo que lo sagrado había separado y petrificado* (AGAMBEN, 2009, p.9).

Essas tendências sociais das massas ameaçam radicalmente as relações de propriedade como apontava Benjamin (1996), quando lembrava que o fascismo tentava organizar as massas sem tocar nas relações de propriedade que estas pretendem eliminar.

Podemos entender, então, aquela tendência das massas a profanar, usar, aproximar e copiar tudo, como um gesto de apropriação aberto onde se retiram constantemente as coisas do seu "invólucro" e, dessa forma, se operam novas conectividades e, embora não vou desenvolver esse aspecto aqui, elas modificam as relações de propriedade.

Agamben (2009) defende ainda o jogo como uma das formas de operar essa profanação sem abolir a esfera do sagrado. As crianças que brincam com qualquer caco velho transformam em brinquedos objetos próprios da esfera econômica, da guerra, do direito ou de tantas atividades que estamos acostumados a considerar sérias. "*Un automóvil, un arma de fuego, un contrato jurídico se transforman de golpe en juguetes"* (AGAMBEN, 2009, p. 9). Ao transformar esses objetos em brinquedos, são operadas conectividades outras. Os objetos são arrancados do invólucro, o território do sagrado dado por uma determinada esfera que os possuía e devolvidos à humanidade como uma nova dimensão de uso. Essas novas conectividades ou essa "estranha liberdade" que Benjamin refería surge de um outro modo de uso, como defende Agamben (Ib., p.10): "*Así como la* religio*, no ya observada, sino jugada, abre la puerta del uso, las potencias de la economía, del derecho y de la política, desactivadas en el juego, se convierten en la puerta de una nueva felicidad*".

Considerações finais

Como vimos até aqui, o audiovisual da *web* está em estreita relação com as mudanças culturais no atual estágio da globalização das culturas. Pensar o audiovisual e a *web*

como heterotopias contribui para compreender três formas diversas em que ele se torna conectivo: a perenidade, a futilidade e o trânsito; o arquivo, o *ao vivo* e a usabilidade.

Haveria na cultura contemporânea uma urgência de conectividade e por isso, a multiplicação de dispositivos de conectividade que abolem as fronteiras entre usuários, entre tecnologias, entre mídias no horizonte do próprio vídeo que, pelo uso, não pára de estabelecer infinitas conectividades.

O uso, a usabilidade, além de se constituir a forma mais própria da *web* e do audiovisual contemporâneo se atualiza em diversos estágios da técnica que expressam duas tendências das massas: aproximar todas as coisas e rejeitar seu caráter único. Esses aspectos do audiovisual e da cultura devem ser melhor estudados no decorrer da tese que fundamenta este artigo para uma maior compreensão da conectividade audiovisual na *web.* Estes primeiros apontamentos que pensam a conectividade audiovisual como heterotopia a partir de seu valor de uso pode resultar como um caminho a ser melhor explorado diante da dificuldade de abordagens culturais da *web* na área da comunicação conforme assinala Manovich (2006).

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. A ciência sem nome. IN Dossiê Warburg. Revista **Arte& Ensaios**, No. 19, janeiro de 2010, p. 132-143 Disponível em: http://www.eba.ufrj.br/ppgartesvisuais/lib/exe/fetch.php?media=revista:e19:dossie.pdf. Acesso em: 12/05/2010.

AGAMBEN, Giorgio. **Que es um dispositivo?** Disponível em: http://www.scribd.com/doc/16816242/Agamben-Giorgio-Que-es-un-dispositivo. Acesso em: 23/04/2010. Publicado em 06/2009.

AGAMBEN, Giorgio. **O que resta de Auschwitz.** O arquivo e a testemunha. Homo Sacer III. São Paulo: Boitempo, 2008.

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.
BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

BAUMAN, Zigmunt. **Vidas desperdiçadas.** Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido.** Sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004

BAUMAN, Zygmunt. **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.

BENJAMIN, Walter . **Obras escolhidas III:** Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. São Paulo: Brasiliense, 1989.

BENJAMIN, Walter. **Discursos Interrumpidos** I, Taurus, Madrid, 1982.

BENJAMIN, Walter. **El autor como productor.** Madrid: Taurus, 1975.

CANEVACCI, Mássimo. **Antropologia da comunicação visual**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

CANEVACCI, Mássimo. **A cidade polifônica:** ensaio sobre a Antropologia da comunicação urbana. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

DELEUZE, Gilles. GUATTARI, Felix. **Mil Platôs.** Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 2000.

FOUCAULT, Michel. De los espacios otros. Conferencia pronunciada por Foucault no Cercle des études architecturals, em 14 de março de 1967, publicada em **Architecture, Mouvement, Continuité**, n 5, em outubro de 1984. Disponível em: http://www.scribd.com/doc/18767939/De-los-espacios-otros-Michel-Foucault. Acesso em janeiro de 2010.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder.** Rio de Janeiro: Grall, 1985.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Comunicação e Cultura", do **XIX Encontro da Compós**, na PUCRio, em junho de 2010. Disponível em: http://compos.com.puc-rio.br/media/gt2_suzana_kilpp.pdf Acesso em: 22/06/2010.

KILPP, Suzana. FISCHER, Gustavo. Janelas de Flusser e Magritte. O que é, afinal, um *webvídeo*? Anais do **IV Congreso Panamericano de Comunicación, Comisión de trabajo "Nuevas Tecnologías, Comunicación y Cultura"**. Santiago: 2008. Disponível em: http://www.suzanakilpp.com.br/artigos/Janelas_de_Flusser_e_Magritte.pdf. Acesso em: 15\03\2010.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007a.

MACHADO, Arlindo**. Made in Brasil.** São Paulo: Senac, 2007b.
MANOVICH, Lev. **A prática da vida (midiática) diária**. Disponível em: http://www.manovich.net/DOCS/manovich_social_media.doc.

MANOVICH, Lev. **Software, o motor das sociedades contemporâneas.** Disponível em: http://lab.softwarestudies.com/2008/08/estudos-do-software-por-lev-manovich.html Acesso em março de 2009. Texto publicado no catálogo do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE, 2008.

MANOVICH, Lev. **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación:** la imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidos, 2006.

MCLUHAN, Marshall. **McLuhan por McLuhan:** conferências e entrevistas. Organizado por Stephanie McLuhan e David Staines. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

MCLUHAN, Maschall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix Ltda, 1999.