



TRÂNSITOS E CONECTIVIDADES NA WEB: UMA ECOLOGIA AUDIOVISUAL¹

Sonia MONTAÑO²
Suzana KILPP³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, RS

Resumo

O artigo ensaia uma ecologia do audiovisual da *web* através da desconstrução de panoramas da plataforma Justin TV. O uso da metodologia das molduras para tais objetivos mostra como o audiovisual é construído pela sobreposição de molduras discretas que se tornam ambiências no interior das quais se dão a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido. O tempo ao vivo, como um fluxo marcado por trânsitos e conectividades diversos é um dos principais sentidos oferecidos ao vídeo contemporâneo nos confins da plataforma Justin TV, tensionando e ao mesmo tempo reciclando outros sentidos dados à TV nos modos tradicionais.

Palavras-chave

Audiovisual; web; ecologia

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 habitual 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 afinidade 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,

¹ Trabalho apresentado no GP Cibercultura, XI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, email: soniamontano@gmail.com

³ Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS, email: sukilp@unisin.br



para captar detalhes dos jogos; ou ainda na medicina nuclear, que usa micro-câmeras 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 equipamentos de gravação de som e imagem estão se tornando ubíquos, seja por diminuição de custos seja pela incorporação de mecanismos de gravação em equipamentos cujo fim original era outro (como câmeras fotográficas, celulares e computadores móveis). A popularização da conexão de banda larga e as diversas plataformas online 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 Machado, a característica da imagem eletrônica é sua extraordinária capacidade de metamorfose: pode-se nela 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, p. 36).



Mais especificamente sobre o audiovisual da *web*, Kilpp e Fischer (2010), 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 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 (Ib., p.40).

Ainda Kilpp (2010, p. 20), falando das imagens na *web*, se refere a 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?

Para responder a essas perguntas analisaremos aqui um recorte feito numa plataforma específica de vídeo, o Justin TV, *site* para transmissão de vídeos ao vivo. Discutiremos como nele se enuncia o audiovisual da *web*, e o faremos a partir da metodologia das molduras, um procedimento de análise que possibilita uma ecologia do audiovisual e da mídia.

Metodologia: molduras e ecologia audiovisual

A metodologia das molduras (KILPP, 2010a) implica inicialmente três eixos conceituais propostos pela autora (molduras, *eticidades* e imaginários) que são atravessados pelos quatro conceitos basilares da obra de Bergson (1999) como intuição, élan vital, duração e 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, que é quando se dão a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido.

Nas molduras autenticadas percebe-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; por isso, a metodologia autentica e age sob e sobre uma ecologia audiovisual.

No caso de audiovisuais na *web*, as molduras mais sólidas são aquelas que permanecem (ou duram - são as molduras durantes) na tela do computador (fixo ou móvel) conectado: o navegador, o *link*, a interface, o sistema operacional, as barras de navegação, os menus, entre outras. É nesse ambiente enunciativo que se produzem os sentidos agenciados para as *ethicidades*⁴, isto é, para as pessoas, fatos, acontecimentos, durações e objetos que a *web* mostra como tais, mas que são de fato conceitos ou cenas do mundo.

A ecologia audiovisual a que nos referimos segue a esteira introduzida nos estudos da comunicação por Marshall McLuhan. Para ele, os meios têm como efeitos a criação de ambientes que são entendidos como processos em construção e dificilmente percebidos por seus contemporâneos. Já as molduras são aqui consideradas ambientes atualizados que produzem um território e ao mesmo tempo resultam de outro maior, uma ambiência ou época sócio-cultural, a moldura primeira dessas imagens tecnoaudiovisuais.

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, perspectiva contra a qual McLuhan (1999, p. 25) se debateu, insistindo em que “qualquer tecnologia pode fazer tudo, menos somar-se, ou dobrar-se ao que já somos”. 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

⁴ Frisamos que as *ethicidades* têm sentidos identitários fluidos, justamente por conta do compósito de molduras em que são significadas.



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, p. 25-26).

Na metodologia das molduras o olhar do pesquisador é necessariamente ecológico no sentido de que está desprovido de uma hierarquia prévia, quando, por exemplo, e ao contrário, se privilegia o teor conteudístico na análise de um meio, e há um olhar que hierarquiza e que não percebe como é direcionado para tanto pelo próprio meio. Um olhar engeguecido. A percepção das molduras, *ethicidades* e imaginários presentes nas imagens desnatura o olhar e permite observar como todos os elementos numa determinada moldura são relacionados entre si de forma tecnicamente discreta justamente para não ser percebida sua hierarquização e os sentidos assim privilegiados. Na cartografia de molduras do audiovisual na *web*, particularmente no Justin TV, autenticamos construtos como o vídeo ao vivo, o canal, o usuário, a publicidade, o próprio Justin, a TV, as mídias, o global e o local, o “cidadão” e o estrangeiro. Sentidos de trânsito e conectividade têm sido reverberados na enunciação dessas e de outras *ethicidades*, o que nos leva à necessidade de especificar algumas práticas habituadas no site.

Trânsito e conectividades no Justin TV

O Justin TV⁵ é uma plataforma de transmissão e exibição de vídeos ao vivo que está no ar desde 2007. Replica parte do nome de seu criador 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*”, filosofia que 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

⁵ Disponível em <http://www.justin.tv/justinkan>.



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, e 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: o contexto sócio-cultural do qual ela emerge. Se adotarmos a perspectiva ecológica de McLuhan (1999, 1967), que vê os distintos meio ambientes tecnológicos não como meros realizadores ou veiculadores de produtos aos quais as pessoas se conformam, e sim como extensões de processos ativos de comunicação, podemos tentar compreender o ambiente que emerge dos novos meios⁶, principalmente a partir de suas qualidades de ubiquidade e pervasividade. Um dos modos como elas são pensadas na informática é a ubiqüidade como qualidade de estar ao mesmo tempo em toda parte e a pervasividade como a qualidade de se espalhar, de se difundir por toda parte por meio de diversos canais, tecnologias, sistemas, dispositivos etc. Também podemos pensar a primeira como um tipo de conectividade de tempos e espaços e a segunda como um tipo de trânsito.

Entre os autores que analisam a contemporaneidade, Bauman (2004) pontua que com as redes e as tecnologias móveis, telefone celular e GPS, a conectividade passa a ocupar o centro de uma cultura marcada por compras *online*, cursos de ensino a distância, namoro pela internet, mensagens instantâneas etc. Ela permite uma experiência ininterrupta, possível e desejável de trânsito, e para isso estão nossos telefones celulares com baterias devidamente carregadas e com áreas de cobertura cada vez maiores. Como enfatiza o autor (Ib. 2004, p. 78), “você não iria a *nenhum lugar* sem o celular (nenhum

⁶ Estamos usando aqui a expressão novos meios conforme proposição de Manovich (2005; 2006). O autor diferencia dois campos de pesquisa diferentes sobre realidades semelhantes: o que se chamou de cibercultura e o que ele chama de novas mídias. A primeira, como o estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e outras formas de comunicação em rede. O estudo das novas mídias se ocuparia, entretanto, segundo o autor, de objetos e paradigmas culturais capacitados por todas as formas de computação, e não apenas pela rede. Ele resume dizendo que “a cibercultura concentra-se no social e na rede; as novas mídias concentram-se no cultural e na computação” (MANOVICH, 2005, p. 27).



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”.

Para o autor (2004, p. 52), essa lógica da conectividade dá também o tom aos laços humanos, que passaram de “relacionamentos” a “conexões”, e de “parceiros” a “redes”; diferentemente de parentescos, parcerias e relações similares – que ressaltam o engajamento mútuo, ao mesmo tempo que disfarçam o fato de não haver compromisso com os outros –, 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, p. 52). A nosso ver, esse fluxo no qual a grande rede parece nos inserir tem uma forte qualidade audiovisual.

Em outro texto o autor destaca também a mobilidade como característica da globalização, ainda que à revelia dos sujeitos. Bauman sugere que estamos em movimento mesmo que fisicamente nos pareça estarmos imóveis, e que a imobilidade não é uma opção estrategicamente realista num mundo em permanente mudança. O autor lembra que a história moderna foi marcada pelo progresso constante dos meios de transporte, e que os transportes (e as viagens) foram campos nos quais a perspectiva tornou-se rápida e radicalmente outra; o progresso aí não resultou apenas na multiplicação de diligências necessárias ao transporte, mas implicou a invenção e produção de meios de transporte inteiramente novos, de massa, como trens e aviões. No que mais nos interessa sobre o transporte, o autor frisa que

Dentre todos os fatores técnicos da mobilidade, um papel particularmente importante foi desempenhado pelo transporte da informação — o tipo de comunicação que não envolve o movimento de corpos físicos ou só o faz secundária e marginalmente. Desenvolveram-se de forma consistente meios técnicos que também permitiram à informação viajar independente dos seus portadores físicos — e independente também dos objetos sobre os quais informava: meios que libertaram os “significantes” do controle dos “significados” (BAUMAN, 1999, p. 21).

A defasagem entre a aceleração dos movimentos dos meios de transporte da informação e a dos movimentos dos sujeitos da informação gerou uma crise de paradigma: pela



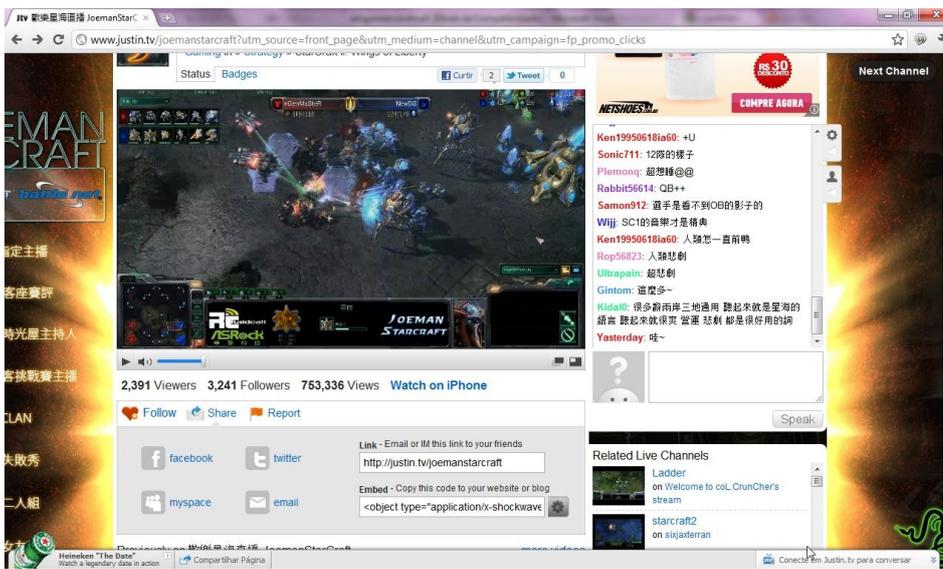
primeira vez na história o transporte da informação adquiriu mais velocidade que o dos corpos; depois da TV via satélite, a rede mundial de computadores terminou invertendo a noção que se tinha de “viagem” e de “distância” a ser percorrida: a informação é hoje instantaneamente disponível em todo o planeta, enquanto que os sujeitos da informação, embora mais rapidamente moventes pelos modernos meios de transporte de corpos, ainda são mais lerdos do que a informação.

O movimento da informação e principalmente das redes conectadas gera, então, um tipo de trânsito diferente daquele do transporte. É um tipo de movimento pós-territorial, que não é mais geográfico, mas puro fluxo, como explica Di Felice (2009). O autor fez uma tipologia das relações entre sujeito e território engendrada pelo meio: a escrita, por exemplo, cria 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 que tem alguém que olha pela janela do ônibus ou do elevador, tratando-se de uma forma de deslocamento sem movimento: o sujeito é movido mecanicamente, e a paisagem se movimenta mecanicamente na cidade. Mas também no cinema, que surge nessa época. Com os novos meios, a sociedade apresenta-se 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 anda.

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 (rede de informações). Esta experiência produz um movimento 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.

Além da arquitetura e a geografia, o habitar atópico não é mais ligado nas coordenadas topográficas nem a um *genius loci*, mas a fluxos informativos e a uma espacialidade mutante, nem externa nem interna, um habitar nem sedentário nem nômade que por meio da tecnologia *wireless* e da computação móvel, faz do corpo o suporte da informação aglomerando a “biomassa” com a “infomassa” numa inter-relação fluida (DI FELICE, 2009, p. 226).

Ou seja, dessa nova forma de movimento emerge também uma nova forma de habitar, na qual não há território para atravessar, nem tampouco geografias em que residir. Quando vemos o modo, bastante praticado nos *sites* de compartilhamento de vídeos, de rodear um player principal com “vídeos relacionados” ou “canais relacionados” (no



caso do Justin, onde o canal é mais importante que o vídeo), e as molduras que convidam a “compartilhar” ou a direcionar esse vídeo para outras redes sociais nas que o usuário está também

Figura 1-canal do Justin TV com molduras de “canais relacionados” e compartilhamento com redes sociais

devidamente conectado (figura 1), pensamos ser

essa uma das formas de tais plataformas sugerirem trânsitos (uma ethicidade, lembramos!); é um convite a realizar um movimento pós-territorial: entrar no fluxo.

Nesse novo contexto, trânsito e conectividade comparecem na *web* como um construto, como duas realidades inseparáveis. A conectividade é sobretudo uma promessa de trânsito, de poder andar “solto” em todas as direções, sem fronteiras, deslizar no mundo global. Por sua vez, o trânsito é uma promessa de conectividades de diversas naturezas (humanas, tecnológicas, imagéticas) a cada “passo” dado.

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 pode ser assistida em lugares públicos como estações, bares, consultórios, sua principal ambiência é a casa. É na própria casa que se assiste a mais tempo de TV e é a casa que moldura as grades de programação de TV, importantíssima moldura da televisão, pois a



programação das emissoras é dirigida a um público que imaginariamente seria o que está em casa em tal momento: dona de casa = programas de culinária; crianças = desenhos animados; família = jornal. A ambiência do Justin (TV!) pode, no entanto, ser pensada como o próprio trânsito atravessando espaços que estavam antes tão delimitados - mais no imaginário do que na vida vivida, é bem verdade, assim como os espaços da casa e da rua nos modos como DaMatta (1999) os aborda.

É por isso que o novo ambiente recicla os velhos e instaura os novos espaços sociais, demandando inclusive novos imaginários. Telefones celulares, micro e nano computadores são responsáveis pela possibilidade da continuidade ininterrupta de diversas conexões, e o movimento de imersão no fluxo se torna a ambiência primeira, ainda que coexistente com os outros modos de trânsito referidos por Di Felice (2009).

Assim, o trânsito e a conectividade possibilitados pela tecnologia (*web*) caracterizam tanto o contexto contemporâneo quanto a ambiência na qual assistimos ao vídeo. A ambiência da TV tradicional já nos possibilitava uma série de conectividades que o cinema não permitia: como constataram Barbero e Rey (2001, p. 33), 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 nova 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”. Contudo, o tipo de conectividade referida 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 conectividade construída pelo Justin e pela transmissão ao vivo do audiovisual da *web* é de outra natureza ainda.

O vídeo ao vivo como trânsito e conectividade 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); atualmente 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 *eticidade* 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 centrais na produção de sentidos sobre a plataforma.

Uma das marcas visuais (figura 2) 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 (figura 3A), nas chamadas de vídeos. Essa página funciona quase como uma ante-sala, onde o visitante que ainda não faz parte da comunidade a acessa ao digitar o url, ou que chega a ela por um *site* de busca. Nessa



página (figuras 3 A e 3 B), ele 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”⁷. Na página inicial, então, há uma chamada para assistir aos vídeos ao vivo, que aparece num conjunto em que há um player (que roda um vídeo) e 4 quadros, à direita do player, onde estão sobrepostas uma imagem, o nome do

Figura 2- uma das marcas visuais do Justin TV “canal” (canal e usuário são a mesma coisa no Justin), e

novamente o círculo vermelho que aparece na marca visual como sinal do ao vivo. O vídeo que roda no player mostra o botão vermelho somente quando o mouse é apoiado no player, neste caso, então, a marca do tempo ao vivo se mostra quando o usuário interage.

Contudo, o círculo vermelho no canto superior direito é a marca da câmera quando estamos filmando, seja gravando ou transmitindo ao vivo; não é um sinal para quem assiste e sim para quem está olhando pelo olho da câmera. Há aqui uma construção que dá à transmissão em tempo real sentidos mais largos de tempo, como se fosse um tempo produzido tanto por quem transmite quanto por quem assiste: é um tempo 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*. O ao vivo do Justin é anunciado como um tempo conectivo onde o usuário transmite e ao mesmo tempo vê o que está sendo transmitido e onde 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.

⁷ Termo inglês que significa conectar-se a algo, mas já está generalizado seu uso em português como mostra a figura 2 “fazer login”.

Há no Justin, portanto, fortes enunciações sobre índices que eram e são complexos na televisão tradicional, como o canal, o lugar do espectador na programação, a própria transmissão e os autorizados a transmitir. Sentidos que estão condensados numa temporalidade que está sendo chamada de ao vivo e apresentada como um tempo conectivo, já não como aqueles conectados referidos por Barbero e Rey, mais relacionados à experiência de assistir, por exemplo, a uma copa do mundo ou a um capítulo final de novela. É um tipo de conexão que atravessa (transita por) experiências diversas como assistir, transmitir a própria vida e ser assistido; interferir no que está

sendo transmitido e formar comunidade.

Na ante-sala do JTV (figura 3A) 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 (figura 3C). 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.



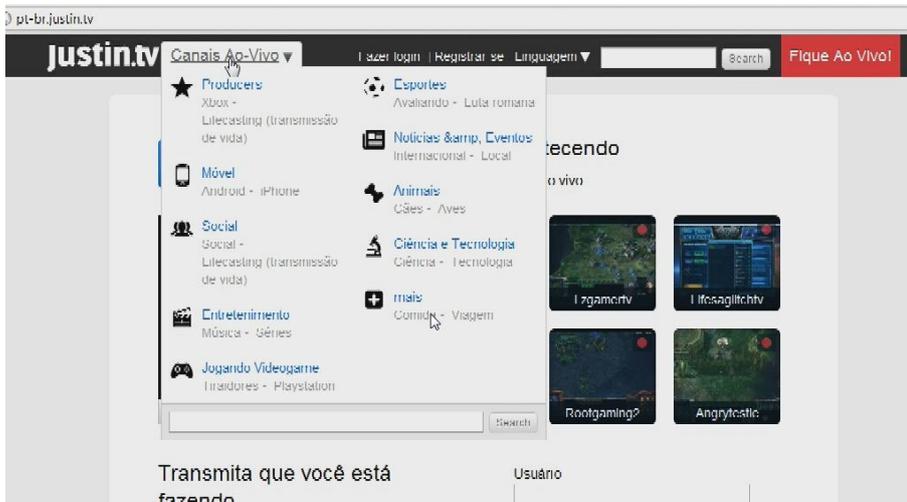
Figura 3A: página inicial do Justin TV (parte superior)



Figura 3B: página inicial do Justin TV (parte inferior)



Abaixo, 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

Figura 3C: página inicial do Justin TV com *mouse over* de “canais ao vivo”

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 sub-conjunto, 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. O tom imperativo perpassa os convites a transmitir, reforçando que se trata de uma mesma duração, um tempo ao vivo de uma ação contínua, um trânsito único, um fluxo no qual se entra seja para transmitir ou assistir e participar do *chat* – necessariamente!

Se na parte superior da página enuncia-se fundamentalmente a experiência de assistir o audiovisual da plataforma, na parte inferior (figura 3B), o acento está na transmissão. À esquerda lemos “transmita que você está fazendo” (sic), “Comece agora a conhecer novos amigos e divirta-se”. 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 postite (papel adesivo para mensagens rápidas), com três passos escritos. Há aqui sentidos de simplicidade e cotidianidade que são oferecidos ao ato de transmitir e, por tanto, à plataforma. A câmera aparece na forma de um desenho minimalista de câmera tosca (inclusive, uma parte dela está oculta pelo postite): 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 postite 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 (2000, p.126) já apontava o ao vivo e a transmissão em direto como a principal novidade introduzida pela televisão dentro do campo das imagens técnicas. 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, opõe-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 (1999, p. 359) 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. 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, se pode 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 (figura 3B) 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 conectado ao Justin. Nesse sentido, alguém que se registra, embora tenha as mesmas possibilidades de assistir de quem não se registra, é moldurado de forma diferente: ele é o que dispara, no Justin, nem tanto pelo vídeo que produz e veicula, mas mais pelas conexões que promove e pelos trânsitos que realiza, uma ecologia audiovisual, nos limites ecológicos do ambiente que o inventa, significa e autoriza a agir. Ater-se ou não a esses limites passa por questões que não foram pautadas nesse texto.

Referências bibliográficas



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.

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, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.

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, 20010a.

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: 04/07/2011.

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil**. São Paulo: Senac, 2007.

MACHADO, Arlindo. *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.

MANOVICH, Lev. 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.