

Vlog como gênero da indústria audiovisual¹

Carolina Lourenço Reimberg de ANDRADE²

Universidade Federal de São Carlos, São Paulo, SP

Resumo

O artigo trata dos principais aspectos que caracterizam um *vlog* (vídeo blog) como fenômeno da internet e produto na indústria audiovisual. O propósito é apresentar a uma breve história do *vlog*, expor o potencial que surgiu com o desenvolvimento das tecnologias digitais, de *streaming* e popularização do YouTube; e averiguar como e se essa nova linguagem narrativa pode ser considerada um novo gênero da indústria audiovisual por meio da análise e comparação do caso *Lonelygirl15*, da websérie americana *The Lizzie Bennet Diaries* e o filme *A Mentira*.

Palavras-chave: vlog; YouTube; gênero; webséries.

Introdução

A indústria do audiovisual mudou muito nos últimos anos e ainda se adapta com as novas tecnologias, plataformas *online* e formas com que o público consome os programas de TV e filmes. Plataformas como o YouTube abriram um novo leque de possibilidades de criações audiovisuais para produtores do meio e diferentes oportunidades para os criadores amadores ou independentes.

Com a evolução da internet as produções amadoras criaram novos modelos de construções audiovisuais que possuem características próprias do amadorismo *online*. O *vlog*, que é um diário em vídeo, é um desses modelos populares que teve a sua elaboração a partir dos próprios usuários, até que produtores independentes e amadores viram no gênero uma alternativa experimental para seus projetos.

Os gêneros audiovisuais apresentam propósitos diferentes dependendo dos segmentos em que estão inseridos. Para os estudiosos, com o Barry Langford (2005), os gêneros oferecem um método de classificação que estabelece traços familiares e históricos entre as produções. Já para os que produzem, os gêneros oferecem fórmulas que propõem direcionamento a uma produção, de modo que os riscos comerciais sejam

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), email: carolina.andrade@nyfa.edu

diminuídos e que a expectativa do público seja atendida. E para o público, os diversos gêneros servem como guia para identificar características de um filme ou programa de TV a ser assistido.

Para um gênero ser reconhecido como tal é necessário que uma comunidade reconheça as características, práticas técnicas e estéticas do produto audiovisual. Jacques Aumont e Michel Marie afirmam que “os gêneros só têm existência se forem reconhecidos como tais pela crítica e pelo público” (2007, p. 142). Isso não significa que o gênero após ser reconhecido não sofrerá nenhuma mudança. Rick Altman (2012) diz que os gêneros não possuem identidades determinadas, nem fronteiras estáveis. Para ele, os gêneros são trans-históricos, híbridos e mutáveis ou não ao longo do tempo. Portanto, durante o percurso deste breve estudo, investigaremos a história, os atributos que compõe um *vlog* e as produções nas quais a narrativa é aplicada, buscando identificar se este novo formato de narrativa pode ou não ser considerado um gênero da indústria audiovisual.

Internet discada: vlog e suas origens

Jean Burgess e Joshua Green (2009) afirmam que a cultura de webcam já possuía um histórico significativo prévio a criação do YouTube em 2005. A palavra *vlog* (vídeo *blog*) é derivada da palavra *blog*, que é como são chamados os sites com postagem de textos e imagens relacionadas à vida pessoal do autor ou outros assuntos de sua preferência. Os *blogs* têm sua origem no começo da popularização da internet durante os anos 1990. O termo *weblog* (registro na web na tradução livre) foi mencionado pela primeira vez por Jorn Barger³ em seu *blog* “Robot Wisdom Weblog” em dezembro de 1997, que com o passar dos anos foi abreviado apenas para *blog*. Jenkins (2009) resumidamente descreve os *blogs* como “nova forma de expressão alternativa pessoal e subcultural, envolvendo resumos e links para outros sites” (JENKINS, 2009, p. 295).

³ Disponível em: < <http://web.archive.org/web/20000817093828/http://www.robotwisdom.com/weblogs/>>. Último acesso em: 8 de julho de 2015.

A jornalista Maria Ercília publicou em 2001 na sua coluna *online* o texto “Um Mundo de Vidro”⁴ que expõe um dos motivos da expansão dos *blogs* e o fascínio que os leitores encontram em torno deles:

(...) descobri o site de Justin Hall, um garoto que tem um diário na Web há anos. Fiquei doida. Que negócio era aquilo, aquele cara aparentemente normal, contando toda a sua vida para estranhos. Tudo mesmo. Bebedeiras, divagações à toa, sexo, fotos de Justin pelado. Comecei a ler a página, mais para tentar entender o que levava uma pessoa a fazer da sua vida um livro aberto de verdade. Narcisismo? Vaidade? Uma necessidade genuína de se expressar? Não cheguei a uma conclusão, mas percebi que um bom diarista nunca fica sem leitores - comecei a acompanhar a vida de Justin como quem segue uma novela. (ERCÍLIA, 2001)

Já nos anos 2000, a popularização das câmeras digitais e webcams, o avanço da tecnologia e a melhora na velocidade da internet disponível para consumidores trouxeram novas possibilidades de expressão para os blogueiros⁵. Alguns passaram a exhibir sua vida 24 horas via webcam para quem quisesse assistir. Burgess e Green (2009) afirmam que a mídia chamava isso de “cultura de quarto”, pois muitos dos vídeos eram totalmente filmados nos quartos dos jovens, tornando público o espaço privado.

Os diários *online*, que antes eram basicamente textos e fotos, converteram-se para diários em vídeo, que, além de textos e fotos, permitem também áudio, trilha sonora, efeitos especiais e uma edição que se adéqua ao produto final. Nesses vídeos confessionais o vlogueiro⁶ fala diretamente com a câmera, normalmente, de dentro de seu quarto. Isso cria um ambiente mais íntimo do que uma postagem em um *blog*, em que cada pessoa interpreta o tom do texto de sua forma, e um aspecto conversacional maior com o público, que se relaciona com o vlogueiro como se o mesmo estivesse conversando exclusivamente com cada um que assiste ao vídeo. E esse é o principal ponto de diferença “entre o vídeo *online* e a televisão. Não apenas o vlog é tecnicamente mais simples de ser produzido (...), mas também constitui um modo de abordagem direta e persistente do espectador que o convida naturalmente a uma reação” (BURGESS e GREEN, 2009, p.79). Outro atributo é que os *vlogs*, assim como os *blogs*, apresentam uma forma seriada, pois seguem uma sequência de fatos na vida do

⁴ Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/nvox0707.htm>>. Último acesso em 10 de julho de 2015.

⁵ Blogueiros é o termo em português para *blogger*, que como é chamado os indivíduos que publicam em *blogs*.

⁶ Como passa a serem chamados os blogueiros que publicam seus *blogs* em vídeo.

vlogueiro e o público acompanha a evolução como se acompanhasse temporadas uma série ou vários capítulos de uma novela.

Internet banda larga: a era do Youtube

Em junho de 2005 os ex-funcionários do site Paypal, Chad Hurley, Steven Chen e Jawed Karim lançaram o site YouTube com o objetivo de disponibilizar vídeos *online* mais facilmente. No site não havia limites da quantidade de vídeos que cada usuário poderia colocar, contando que tivesse até 10 minutos de duração cada, oferecia espaço para comentários, lista de “vídeos relacionados” e gerava URLs⁷ que concedia a possibilidade de incorporar os vídeos facilmente em outros sites ou *blogs* (Burgess e Green, 2009).

O YouTube não é uma produtora de conteúdo em si e sim uma plataforma onde a cultura participativa é o principal negócio e onde todos os fornecedores de conteúdo são participantes potenciais de um espaço comum (Burgess e Green, 2009). Os vlogueiros que já utilizavam outros sites para postar seus vídeos encontraram no YouTube ferramentas de fácil utilização, porém o site não representa o ponto de origem das práticas culturais que são associadas a ele (Jenkins, 2009).

Se o YouTube parece ter aparecido da noite para o dia, é porque já havia uma miríade de grupos esperando por algo como o YouTube; eles já tinham suas comunidades de prática que incentivavam a produção de mídia DIY, já haviam criado seus gêneros de vídeos e construído redes sociais por meio das quais tais vídeos podiam trafegar. (JENKINS, 2009, p. 145).

O comportamento dos usuários desses próprios grupos constituiu uma linguagem própria com características que estão presentes e aceitas na internet.

[embora] as pessoas não familiarizadas com a forma de diário do videoblog geralmente critiquem esse gênero, taxando-o de egoísta e obcecado em filmar microeventos sem sentido ou relevância especial além do interesse do próprio produtor do vídeo, muitos videobloggers afirmam que é precisamente o ato de colocar esses momentos íntimos na internet, ao alcance de todos, que cria o espaço para expor e discutir assuntos delicados e assim atingir uma maior consciência de si mesmo e dos outros. (LANGE, 2007, n. p. *apud* BURGESS E GREEN, 2009, p. 111).

Os diversos *vlogs* geraram, e ainda geram, horas de conteúdo audiovisual no YouTube e são explorados de muitas maneiras dependendo das preferências de cada criador. Um dos primeiros projetos fictícios a se apropriarem do *vlog* como gênero

⁷ Sigla de *Uniform Resource Locator* (Localizador Padrão de Recursos), que é um endereço de rede no qual se encontra um recurso informático.

narrativo foi o canal *Lonelygirl15*⁸, em junho de 2006, produzido por Mesh Flinders e Miles Beckett. Nele a adolescente de 16 anos, Bree, falava sobre sua vida, seu relacionamento complicado com os pais e com o namorado, Daniel. Os *vlogs* de Bree utilizavam o mesmo padrão usados por outros usuários no YouTube – uma pessoa falando diretamente com a câmera sobre sua vida -, porém com o tempo o público notou algo era diferente nos vídeos de seu canal. Uns apontaram que consideravam a edição mais “sofisticada” que a maioria dos vídeos da época e outros apontaram que em cada novo vídeo um evento sobre sua vida ou relação com Daniel era relevado, como se seus *vlogs* fossem uma série.

Apropriando-se habilidosamente da estética, das restrições de formato e do estilo confessional do *vlog*, os vídeos da *Lonelygirl15* divulgaram e legitimaram a prática de *vlogging* como um gênero de produção cultural. (...) a capacidade de incorporação de cada um dos personagens do universo de *Lonelygirl15* dentro da rede social do YouTube que deu aos vídeos sua característica de autenticidade: os personagens da série usavam seus próprios perfis e vídeos no YouTube para se apresentar e dar continuidade à narrativa, forjando assim conexões entre outros sites de redes sociais como MySpace. (BURGESS e GREEN, 2009, p. 50).

Burgess e Green (2009) afirmam que os *vlogs* da *Lonelygirl15* legitimaram de uma vez por todas o *vlog* como gênero audiovisual a partir do momento que foi revelado que os *vlogs* eram realmente fictícios, apenas um experimento dos produtores, mas que teve ampla aceitação com público já que o canal chegou a receber até 300 mil visitas diárias. Com isso novas oportunidades de criação audiovisual para a internet foram apresentadas, projetos de baixo orçamento poderiam atingir várias pessoas desde que a narrativa fosse interessante e criadores independentes e amadores puderam visualizar até onde um simples *vlog* poderia alcançar, além da possibilidade de criação de outros produtos fictícios aparentemente autênticos nos quais o público já havia se habituado.

Internet por fibra ótica: *vlog* na nova indústria audiovisual

Jenkins (2009) afirma que o YouTube “tornou-se um porto seguro” para muitos grupos distintos que possuíam um longo histórico de produção de mídia e que algumas pessoas já haviam previsto esse fenômeno antes mesmo da popularização dos *vlogs*,

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>. Último acesso: 10 de julho de 2015.

sendo um deles Marc Davis (1997), que previu a mudança na indústria oito anos antes da criação do site de vídeos *streaming*⁹:

Mudanças tecnológicas possibilitarão a fusão de produtores de vídeo independentes e produtores caseiros para formar um setor ativo do mercado... Quando as ferramentas e a infraestrutura forem capazes de permitir o uso do vídeo caseiro com qualidade e baixo custo para registro, recuperação e como ferramenta de redirecionamento, as garagens do mundo serão o terreno da “Nova Nova Hollywood”, criando centenas de milhões de canais de conteúdo de vídeo. As condições de produção e uso terão mudado de tal forma que um grande grupo de amadores e usuários domésticos produzirá vídeos regularmente para competir no mercado da informação da rede dos computadores. (DAVIS, 1997, p. 48).

Não somente os criadores amadores passaram a se profissionalizar em seus vídeos nesses 10 anos desde o surgimento do YouTube, como profissionais da indústria audiovisual migraram alguns de seus projetos para os sites de vídeo *streaming*, como Vimeo¹⁰ e Netflix¹¹. Um dos recentes exemplos da utilização de *vlog* na indústria e caso de destaque pós-*Lonelygirl15* na utilização do gênero, é a websérie *The Lizzie Bennet Diaries* (2012), estrelada por Ashley Clements e criada por Hank Green e Bernie Su, vencedora de quatro categorias do Streamy Awards¹² e um prêmio Primetime Emmy Awards por *Outstanding Creative Achievement in Interactive Media*.

No YouTube um dos primeiros canais a utilizar *vlog* como extensão do dia-a-dia foi o canal *Vlogbrothers*¹³, de John e Hank Green, em janeiro de 2007. Os irmãos se comunicaram digitalmente todos os dias por um ano apenas via vídeos de até quatro minutos. Durante esse período, os irmãos utilizaram métodos já reconhecidos pelos usuários em *vlogs*, porém acrescentaram um estilo próprio: seus *vlogs* continham (e ainda contém) falas muito rápida e edição com uso contínuo de *jump-cuts*¹⁴. Hank Green passou cinco anos criando vídeos apenas para o canal junto com John, após esse período, decidiu produzir com Bernie Su uma websérie baseada em *Orgulho e*

⁹ Termo em inglês da tecnologia de transferências de dados criada para tornar a transmissão mais rápida. *Stream* significa riacho e remete ao fluxo da tecnologia.

¹⁰ Site fundado em novembro de 2004, por Zach Klein Jacob Lodwick, e oferece quatro pacotes de dados diferentes para os criadores além de permitir aos usuários compra ou aluguel de vídeos. Disponível em: <<https://vimeo.com/>>. Último acesso: 15 julho de 2015.

¹¹ Empresa fundada em 1997, por Marc Randolph e Reed Hastings, oferece filmes, séries de TV e produções originais online mediante assinatura mensal. Disponível em: <<http://www.netflix.com/browse>>. Último acesso: 15 de julho de 2015.

¹² Evento que premia exclusivamente produções e criadores de vídeos *online*.

¹³ Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=vtyXbTHKhIQ> Último acesso: 10 de julho de 2015.

¹⁴ Corte de tempo e ações na edição.

Preconceito, de Jane Austen, pois segundo ele “é uma ótima história e é algo que minha esposa apreciaria”¹⁵.

As características de produção encontradas em *Lonelygirl15* e vídeos dos *Vlogbrothers* são à base do estilo de edição e de criação do universo da websérie *The Lizzie Bennet Diaries*. Em seus *vlogs* Lizzie Bennet, 24 anos, estudante de mestrado, compartilha de seu quarto sua vida de universitária falida com uma mãe obcecada por casamentos e decidida a jogar uma das filhas pra cima do novo vizinho rico, Bing Lee. O jovem Sr. Lee é estudante de medicina e se muda para o bairro de Lizzie na companhia da irmã, Caroline, e do melhor amigo, Darcy. De imediato Lizzie se desentende com Darcy e boa parte de seus *vlogs* focam em falar mal do Darcy e no relacionamento da família Bennet com os novos moradores de Netherfield. E enquanto Bing Lee estiver por perto, a Sra. Bennet não irá descansar até que uma de suas filhas estiver a meio caminho do altar para se tornar a futura Sra. Lee.

Jane Austen sempre foi conhecida por seu texto sagaz, enredo leve, personagens de personalidade intensa, porém com um senso de humor, o que Nicola Trott (2010, p. 92) chama de “comédia de costumes sociais”, e fazem de suas histórias facilmente relacionáveis.

(...) a cultura participativa é algo que não somente diminuiu as barreiras para a participação, mas também criou fortes incentivos sociais para produzir e compartilhar a produção de uma pessoa com outras. Sem dúvida, muitas pessoas estão se aproveitando da plataforma de distribuição que o YouTube oferece em parte, porque essas pessoas recebem o suporte emocional de toda uma comunidade ansiosa por ver suas produções. (JENKINS, 2009, p. 152).

Sendo criadores conhecidos no YouTube e com uma extensa base de fãs, denominada *Nerdfighteria*¹⁶, a experiência de anos permitiu um método de desenvolvimento de trabalho com baixo orçamento, porém de qualidade para a produção da websérie. A produção de um ano teve seis cenários, com ritmo da produção ágil para atender a demanda de dois episódios por semana, que resultou em mais de nove horas de material audiovisual, tornando-se a mais longa adaptação de *Orgulho & Preconceito* de todos os tempos. Após o encerramento da websérie uma campanha¹⁷ de

¹⁵ Disponível em: <www.youtube.com/watch?v=LEC27KwxmAE> Último acesso: 9 de julho de 2015.

¹⁶ Comunidade que se criou em torno dos vídeos dos irmãos Green. O nome “nerdfighter” é mencionado pela primeira vez em 1 de fevereiro de 2007, um mês após o início dos *vlogs* dos irmãos. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RPAoaWCMabw>>. Último acesso: 15 de julho de 2015.

¹⁷ Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/pemberleydigital/the-lizzie-bennet-diaries-dvdand-more>>. Último acesso: 13 de julho de 2015.

financiamento coletivo foi lançada no site Kickstarter para viabilizar a produção de DVDs de *Lizzie* com meta de \$60 mil dólares. No fim a campanha arrecadou mais de \$450 mil dólares e é até hoje¹⁸ uma das maiores campanhas da categoria de Filme & Vídeo da história do Kickstarter.

Em um dos *vlogs* derivados de *Lizzie*, como parte da narrativa do novo arco da websérie, a personagem Gigi Darcy testa o programa Domino, similar a Siri da Apple, no canal da empresa Pemberley Digital, do qual a família Darcy é proprietária. No segundo episódio chamado “Messages¹⁹”, Gigi faz uma ligação para seu irmão William Darcy e problemas pessoais são exibidos. Todos esses eventos pertencem à narrativa da websérie e tinham o propósito de mostrar outros pontos de vista para os fãs em um período tenso do arco, entretanto pesquisadores de tecnologia da Índia acessaram o canal Pemberley Digital acreditando que a empresa realmente existia e interessados no produto que era “oferecido”, deixaram vários comentários no vídeo sobre a falta de ética da “empresa”. Devido as suas características o *vlog* foi interpretado como real, a ficção se misturou com a realidade e é o que os fãs do gênero consideram interessante sobre produto.

Por ser um gênero que nasceu na internet e que funciona melhor dentro do mundo dos computadores, *vlog* é pouco explorado no cinema ou na TV, porém o filme *A Mentira* (2010), inspirado em *A Letra Escarlate* de Nathaniel Hawthorne, estrelando Emma Stone, escrito por Bert V. Royal e dirigido por Will Gluck, utilizou *vlogs* como parte da narrativa. No filme Olive Penderghast (Stone) vê toda sua reputação ser completamente transformada na escola de Ensino Médio após contar uma mentira para sua amiga. A mentira se espalha e Olive passa a sofrer *slut shamming*²⁰ e outros vários preconceitos. Como solução para explicar a série de eventos infortúnios que levou aos boatos e esclarecer o que realmente aconteceu, ela lança o site www.freeolive.com, onde qualquer um poderia acessar e assistir o vídeo em que ela faz suas confissões. O *vlog* é uma parte importante da narrativa, pois é onde Olive conta sua versão dos rumores que seus colegas e professores estão comentando e é onde ela conversa com o espectador, o incentivando a assistir o filme até o final, além de usar uma linguagem

¹⁸ Disponível em: https://www.kickstarter.com/discover/advanced?category_id=11&woe_id=0&sort=most_funded. Último acesso: 13 de julho de 2015.

¹⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=N9Om5rljEuw>. Último acesso: 13 de julho de 2015.

²⁰ Termo em inglês para um tipo de *bullying* onde de garotas/mulheres que são taxadas de “fácil”.

atual, também é uma homenagem²¹ que o diretor Gluck fez ao filme *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), escrito e dirigido por John Hughes e estrelado por Matthew Broderick. Nele Ferris conversa diretamente com a câmera o tempo todo, mostrando técnicas de como “matar” aula e todas as coisas que pretende fazer no dia longe da escola. Na época que o filme foi feito a internet não existia para o consumidor, muito menos o conceito de *vlog*, porém contém algumas características que hoje podemos identificar como o gênero *vlog*.

Conclusão

Os gêneros audiovisuais ajudam a traçar o que se pode esperar de determinado produto audiovisual, existe uma diversidade grande que torna complicado defini-los completamente e nem quando um gênero é definido é uma garantia que ele ficará para sempre da mesma maneira. Como visto ao longo do texto, estudiosos com Jenkins, Burgess e Green, a partir dos pontos apresentados, já consideram *vlog* como gênero audiovisual. Um gênero que possui produção na indústria que ainda está se adequando, que, entretanto já é incluso em categorias de premiações específicas para as produções *online* e com aceitação por parte do público, que não somente reconhece as práticas e o gênero, como também alguns desses usuários utilizam o *vlog* para seus interesses próprios, sejam eles amadores ou profissionais.

Por ser um gênero a ainda recente, com potencial para ainda alcançar diferentes públicos e que será mais explorado ao longo dos próximos anos, o *vlog* futuramente poderá sofrer mudanças do modelo que hoje conhecemos. Talvez em futuro breve, ou não, o *vlog* seja poderá mais utilizado nas narrativas de cinema e TV, pois nada mais justo e interessante que importar práticas criadas e utilizadas por todos na internet para maiores telas e veiculações.

BIBLIOGRAFIA

ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. Londres, Editora BFI, 2012.

AUMONT, Jacque. MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico do Cinema**, 2007. Campinas. Ed. Papyrus.

²¹ Disponível em: <<http://screenrave.com/2010-09-14/interview-director-will-gluck-for-easy-a/>>. Último acesso: 15 de julho de 2015.

BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. **YouTube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade.** São Paulo, Editora Aleph, 2009.

DAVIS, Marc. **Garage Cinema and The Future of Media Technology.** Communications of the ACM (50th Anniversary Edition Invited Article), v.40, n.2, p 42-8, 1997.

ERCÍLIA, Maria. **Um Mundo de Vidro.** Disponível em: <<http://www1.uol.com.br/mundodigital/colunas/netvox/nvox0707.htm>>. Último acesso: 10 de julho de 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo, Editora Aleph, 2009.

LANGFORD, Barry. **Filme Genre: Hollywood and Beyond.** Edinburgh, Editora Edinburgh University Press, 2005.

TROTT, Nicola. **Critical Responses, 1830-1970.** In TODD, Janet. *Jane Austen in Context.: the Cambridge edition of the works of Jane Austen.* Cambridge, Editora Cambridge University Press, 2010.