

Apontamentos para a pesquisa do audiovisual em plataformas de vídeo¹

Sonia Montañó²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Resumo

A multiplicação de dispositivos de produção, edição e compartilhamento de vídeo aponta para uma experiência de audiovisualização da cultura que se dá de diversas formas, mas, principalmente, nas plataformas de vídeo como o YouTube. O audiovisual na web passa por uma série de alterações em relação ao audiovisual nas mídias anteriores, ao ponto de se repensar toda metodologia de pesquisa em vídeo para a web. Este artigo explora algumas das mudanças na natureza do vídeo na web que devem ser levadas em conta para pensar qualquer metodologia de pesquisa no audiovisual contemporâneo.

Palavras-chave

YouTube, interface, audiovisual da web, usuário, plataformas de vídeo, metodologias de pesquisa

Introdução

Os vídeos, quando se trata do audiovisual da *web*, nunca estão sozinhos. Eles fazem parte de uma verdadeira rede junto a outros vídeos, comentários, *links* dentro e fora deles que remetem a outros vídeos, a outros canais. E isso tudo muda nossa maneira de ver e de tratar o audiovisual, nos conecta de novas formas com ele e o insere numa interface com o usuário que tem nas plataformas de compartilhamento de vídeo o principal território de enunciação e experimentação. Mas, isso, sobretudo, muda nossos desafios para a pesquisa do audiovisual. As metodologias de análise do cinema ou da TV devem, no mínimo, ser repensadas para este tipo de audiovisual em questão que não é mais cinema, nem televisão, nem vídeo, embora seu conteúdo muitas vezes provenha dessas mídias.

Se a interface da TV criava (tele)espectadores com um aparelho programado (com uma programação) que tinha na vida doméstica seu ambiente principal, as atuais plataformas de vídeo *online* são programadas (com programas) ou interfaceadas de forma a criar um usuário em trânsito. Assistir a um vídeo na internet é um processo tátil. Damos um “play”

¹Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação, XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos. Email:soniam@unisinos.br

em um vídeo hospedado em uma plataforma de compartilhamento e necessariamente seguimos percursos como o de ver outros vídeos do mesmo autor, acionamos uma lista de exibição, conhecemos os perfis de outros usuários, sabemos a quantos vídeos eles já assistiram no YouTube (YT), vemos outros vídeos relacionados com aquele, participamos de comunidades, nos engajamos em campanhas, produzimos videorrespostas, geramos bate-papos audiovisuais entre os tantos percursos possíveis dentro da plataforma. Nesse ambiente, é impossível assistir ao vídeo isoladamente, o próprio percurso do usuário entre vídeos gera um quadro de estatísticas e dados e o modo em que o vídeo está rodeado de botões e links o transforma mais do que numa janela, numa mesa de operações (compartilhar, enviar e muitas outras mais).

Fazer um login no YT significa, afinal, iniciar coleções de vídeos, ou de comentários ou amigos, processos todos mediados por vídeo. Significa também acionar uma geração espontânea de séries de vídeos como resposta a uma determinada busca e pensar o mundo através de palavras-chave ou etiquetas. Entre outras questões, as plataformas de vídeo estão relacionadas a uma certa experiência de conectividade audiovisual e de audiovisualização da cultura.

É importante perceber nesse processo todo que o ambiente que hospeda um audiovisual – a sala escura longe de casa, do cinema, a sala com a TV no centro do cotidiano, a página de exibição ou do canal da plataforma de vídeo – é decisivo para determinar como ele será visualizado, qual o ambiente que ele cria e a experiência de mundo que emerge desse uso.

Nesse sentido, conforme formulamos em pesquisa anterior (MONTAÑO, 2012) o audiovisual da web deve ser pensado de forma complexa. Olhar só para o vídeo e pensar no seu conteúdo ou nas suas montagens seria reduzir a um elemento único o conjunto audiovisual da web, forma adotada na pesquisa para pensar as plataformas. Daí a diferença estabelecida aqui para falar do vídeo (o espaço delimitado pelo player) e do audiovisual da web (o espaço das plataformas de vídeo formado por diferentes elementos como o vídeo, a interface e o usuário e seus usos).

O audiovisual da *web* não é TV, nem vídeo, nem cinema. Mas, então, ele é o quê? Qual é sua natureza? Quais as molduras³ com as quais cria seus mundos próprios? Em que consiste seu fluxo? Como se esconde e como se dá a ver? Que metodologias de abordagem

³ É importante explicar que esse artigo dá continuidade a algumas questões levantadas na tese de doutorado da autora (MONTAÑO, 2012) em que foi abordado o YouTube a partir da metodologia das Molduras. Proposta por Kilpp (2010), a metodologia 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. As molduras são 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.

são necessárias para ver esse meio com seu ambiente, ou, como diria McLuhan para pensar ao mesmo tempo figura e fundo⁴? Qual o estágio da técnica em que ele emerge? De que cultura ou tecnocultura ele participa? Essas questões ocupam este artigo e principalmente demandam que o audiovisual na web seja pensado de forma ecológica⁵.

A natureza do audiovisual da web

Na *web*, o audiovisual se expressa de forma *sui generis*. Infinitas justaposições podem ser acrescentadas a uma montagem primeira por um usuário qualquer que disponha de um *software* de edição. São novos ambientes do vídeo e do usuário. Trata-se de uma diferença na própria natureza das imagens dessa mídia.

Como aponta Couchot (2007), na *web* o processo é semelhante ao dos dispositivos simuladores de realidade virtual. Nesse tipo de máquina - simulador de navegação, de voo, ou de direção, por exemplo - o piloto está isolado do mundo exterior e completamente imerso no espaço virtual.

Ele percebe a imagem realista de uma realidade simulada, mas pode agir sobre essa imagem por meio de interfaces que reproduzem os comandos do navio, do veículo, ou do avião. Ele emite informações em direção à máquina. O condutor é, por conseguinte, ao mesmo tempo, e não de modo alternado, receptor e emissor, enquanto, por sua parte, a máquina responde à sua ação e a devolve em imagens. Para o operador que está nos comandos, as imagens não se desenrolam à maneira de um filme, elas somente ganham vida sob sua ação; são o resultado da interação instantânea entre o operador e o programa, e o seu sentido nasce dessa interação.

Observemos que esse modo de produção, de recepção e de transmissão da informação está em ruptura com o modo próprio das mídias de massa, como o rádio e a televisão, em que a significação das mensagens preexiste à sua transmissão. Nas imagens da *web*, além de o audiovisual ser de outra natureza o seu fluxo é diferente ao da TV ou do cinema. As imagens demandam um clique para estar em movimento.

Couchot (2007) se pergunta: no que consiste então a temporalidade vivida pelo operador durante esse exercício? Os acontecimentos virtuais, dos quais o condutor participa no

⁴ Para McLuhan (1990), a cultura ocidental é uma cultura visual, na qual o sentido da visão opera um desequilíbrio sobre os outros sentidos o que teria sido efeito da escrita, e leva a que percebamos todas as coisas em termos de figura e fundo.

⁵ Mais uma vez recorremos a McLuhan (1990) quando defende que para poder voltar a ver, a perceber com todos os sentidos, é preciso fazer uma ecologia que de algum modo recupere os fundos que deixamos ocultos, que os torne provisoriamente figuras de novos fundos, para assim se operar uma desconstrução do olhar, que fundamenta e cega toda a nossa cultura ocidental.

simulador, possuem isso de particular: eles são indefinidamente reiteráveis. A cada retomada, o operador pode reajustar-se sobre um tempo inicial e reviver um cenário mais ou menos diferente segundo seu comportamento. Ele se encontra, então, mergulhado no cruzamento de dois fluxos temporais: a temporalidade que lhe é própria (ele vive, comove-se, decide, age) e a temporalidade própria da máquina que desenvolve o seu programa. Na *web*, a temporalidade se caracteriza tecnicamente pelo “tempo real” que permite ao computador responder quase que instantaneamente aos gestos e comandos do operador. Deste cruzamento entre o tempo subjetivo vivido pelo operador e o tempo da máquina resulta um tempo híbrido, um tempo fora do tempo, que Couchot (2007) chama de U-crônico. Ele não pertence a nenhum lugar próprio, se estende em todas as dimensões, obedece a todas as leis possíveis de associação, de deslocamento, de translação, de projeção e pode simular todas as topologias concebíveis.

O tempo U-crônico não é um tempo “imaginário” como aquele da evocação da memória ou como o do sonho, mesmo que o sonho provoque frequentemente uma forte impressão de realidade. É um tempo em potência, mas que se atualiza durante a interação em instantes, durações, simultaneidades singulares; um tempo não linear que se expande ou se contrai em inúmeros encadeamentos ou bifurcações de causas e de efeitos. Sem fim nem origem, o tempo U-crônico se libera de qualquer orientação particular, qualquer presente, passado ou futuro, inscritos no tempo do mundo (COUCHOT, 2007, p. 2).

A temporalidade multidirecional é o fluxo do audiovisual de interface e, para dissecar⁶ esse audiovisual, muitas vezes há que acelerar esse fluxo, segui-lo, acompanhar seus trânsitos e suas conectividades e estabelecer alguns mapas desse rastreo.

As três montagens nas plataformas de vídeo

Conforme o comentado até aqui, na *web*, o movimento demanda do clique do usuário, necessário para a imagem transitar. O fluxo na *web* não está ligado à passagem; inclusive os conteúdos televisivos que passaram nas emissoras *offline*, nas plataformas *online*, eles “ficam”. Como meio, a *web* e as plataformas parecem explorar sentidos de memória: um espaço onde tudo dura e tudo, pelo menos enunciativamente, pode ser encontrado,

⁶ A dissecação de imagens faz parte da metodologia das molduras proposta por Kilpp (2006) e parte da metáfora de dissecar cadáveres, inspirada em Leonardo da Vinci. Conforme a autora, ara adentrar na tela e “ultrapassar os teores contedísticos da TV - que nos cegam e ensurdecem em relação aos procedimentos técnicos e estéticos que são o modo sui generis da mídia produzir sentido - é preciso matar o fluxo, desnaturalizar a especiação, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos, cartografar as molduras sobrepostas em cada panorama e verificar quais são e como elas estão agindo umas sobre as outras, reforçando-se ou produzindo tensões (KILPP, 2006, p. 2).

recuperado, por meio de uma ferramenta de busca. Esses sentidos de permanência *versus* passagem (mais próprio das imagens televisivas/cinematográficas) estão relacionados aos modos como o espaço e o tempo são construídos nas montagens de cada meio.

A *web* devora o audiovisual e o torna dado, fazendo-o circular e conectando-o com muitos outros dados; e o audiovisual devora a *web*, criando um ambiente audiovisual em fluxo, como aponta Braga (2007, s/p.), porque “a imagem fluxo é construída por indivíduos, também fluxos, e conjuntos sociais, também fluxos. Trata-se então de fluxos em permanente interação e mútua transformação”.

A interface entre *web* e audiovisual que emerge no movimento dos fluxos da interface *web*, do usuário e do ambiente levam Peter Weibel (2000), a pensar que nossos modos de percepção e apropriação do mundo se dão na sua interface. O autor parte da endofísica, a ciência que pesquisa um sistema quando o observador faz parte dele, reconhecendo que qualquer outra alternativa seria modelo ou simulação. *El mundo cambia a medida que lo hacen nuestras interfaces. Los límites del mundo son los límites de nuestra interfaz. No interactuamos con el mundo, sólo con la interfaz del mundo* (WEIBEL, 2000, s/p.).

Weibel defende que a imagem digital se converteu em um mundo-modelo, já que pela sua variabilidade e interatividade, ao contrário da irreversibilidade da fotografia, do cinema, da escultura e da pintura, ela abala a ideia da imagem como objeto estático.

La imagen se ha convertido en un mundo modelo, que se cataliza a sí mismo y que también está controlado por el contexto. La imagen animada constituye el desafío más radical a nuestras clásicas concepciones visuales de la imagen y la representación (WEIBEL, 2000, s/p.).

Assim, podemos pensar no contemporâneo como um audiovisual de interface, isto é, um ambiente no qual diversos fluxos se encontram e onde a irreversibilidade de todas as imagens anteriores a ele se reverte e as imagens se tornam dados a ser usados inúmeras vezes. Trata-se de uma imagem-interface, que se modifica radicalmente com a presença e a intervenção do usuário.

A grande novidade colocada pelas imagens em novas mídias seria para Arantes (2005) o interfaceamento imagem-interator. A imagem passa a ser um sistema vivo que reage e responde não somente aos *inputs* do interator, mas, também, aos seus *inputs* de programação. Ela pensa a imagem-interface como uma espécie de imagem-corpo que, deslocando-se da hegemonia do olhar e de uma postura passiva por parte do público a contemplar a imagem, reclama a presença do interator – seu gesto, seu movimento corporal, sua respiração, seu sopro, sua voz. Não por acaso, cada vez mais, as interfaces exploram as

ações do corpo humano, como o gesto, o toque, a voz, a respiração etc. As plataformas de compartilhamento de vídeo podem ser pensadas como espaços moldados pelo audiovisual de interface, um ambiente desenhado para que os diversos fluxos interajam e onde o audiovisual se atualiza numa reclamação constante de intervenção.

Pensando, assim, as plataformas como audiovisual de interface, podemos perceber nelas três tipos de montagem sendo a interação com o usuário a mais característica do meio.

a- A montagem espacial, em que o tempo se distribui no espaço, própria da disposição dos elementos na página *web*. Manovich (2006) lembra que essa montagem já era característica dos afrescos e das histórias em quadrinhos. Mais ainda, esse modo de montar também se estende à cultura e à ciência, que estava mais acostumada a abordagens históricas e privilegia agora termos como geopolítica e globalização, entre outros conceitos que apontam para as teorias da pós-modernidade.

Manovich (2006) pensa também como montagem espacial as multitarefas realizadas em múltiplas janelas abertas, transformando assim a tela no que Foucault definia como espaços outros, espaços que registram simultaneidades e justaposições. Essa espacialização tem mais a ver com os modos de perceber a vida na contemporaneidade já que a nossa experiência no mundo estaria menos próxima de uma longa vida que se desenvolve no tempo e sim de uma rede que conecta pontos e entrecruza sua própria trama.

Não podemos esquecer que a memória de armazenar informação das novas mídias contribuem para a construção desses sentidos. Conforme lembra Levy (2007) as memórias evoluem cada vez mais para uma maior capacidade de gravação, de miniaturização, de rapidez de acesso e de confiança, enquanto seus custos baixam, sendo que, entre 1956 e 1996, por exemplo, os discos duros dos computadores multiplicaram por seiscentos sua capacidade de armazenar.

b- A montagem temporal, tão própria do audiovisual anterior à *web*, das narrativas cinematográficas e televisivas, em que diferentes imagens se substituem umas às outras no tempo. É a montagem sequencial própria da invenção da história.

c- Uma nova montagem, temporal/espacial, operada pelos cliques do usuário em cada *link*, constituindo trajetos entre *links*, uma montagem de imersão. É o modo de nos relacionar com a imagem-interface.

Em cada uma dessas montagens podemos ver que as outras também estão presentes. Os planos de cinema e principalmente de TV, por exemplo, embora a produção de sentido aconteça fundamentalmente na montagem temporal, têm também uma composição espacial.

No estágio atual do audiovisual da web, tendemos a pensar que as complexas relações entre essas três montagens é que instauram a natureza do audiovisual da *web*.

Mas elas coexistem de modos tensos. A página privilegia a montagem espacial, enquanto o *link* privilegia a montagem do usuário, e as ferramentas de busca privilegiam as duas. O *player*, em seu interior, ainda tende a privilegiar a montagem temporal, embora tensionado por *links* e inscrições dentro de seus limites e pela tendência de um cinema digital que opera com montagem espacial cada vez mais, como aponta Manovich (2006).

Audiovisual em rede

Já McLuhan (2005) lembrava como toda tecnologia tende a criar um novo mundo circundante para as pessoas. Se a escrita e o papiro criaram o ambiente social dos impérios do mundo antigo, a rede seria o ambiente social da contemporaneidade. Quando Castells (2001) se refere à Galáxia Internet, ele a compara à eletricidade, dada sua capacidade de distribuir o poder da informação por todos os âmbitos da atividade humana:

Es más, al igual que las nuevas tecnologías de generación y distribución de energía permitieron que la fábrica y la gran empresa se establecieran como las bases organizativas de la sociedad industrial. Internet constituye actualmente, la base tecnológica de la forma organizativa que caracteriza a la era de la información: la red. Una red es un conjunto de nodos interconectados (CASTELLS 2001, p. 15).

É em rede que transforma todo o audiovisual e os dispositivos de produzi-lo, vê-lo e intervir nele, inclusive, transformam o que esses verbos significam, misturando-os numa única ação.

Após a interface gráfica do usuário, a chamada “*web 2.0*” seria uma das mais importantes molduras que dá novos sentidos ao usuário; mas também surgem no seu contexto outras *ethicidades*, como o próprio conceito de plataforma. Apesar de autores, como o próprio criador da *web*, Bernes-Lee (2006), e outros,⁷ defenderem que estão sendo usados ali componentes tecnológicos anteriores à geração da *web*, não podemos ignorar a novidade desse contexto, ao menos em certo sentido. Não defendemos aqui novidades técnicas nem a necessidade de uma divisão historicista do tipo “antes e depois”. Contudo, é preciso pensar na *web 2.0* como construto, como *ethicidade* e como uma das principais molduras da *web*

⁷ ZANONI (2008) apresenta a posição de diversos autores que negam haver novidade na *web 2.0*.

contemporânea e do audiovisual da *web*. E é nesse sentido que é preciso abordar a “novidade”.

O termo se refere a uma segunda geração da *web* e leva o “2.0” como referência ao tipo de notação em informática, como nas versões de *softwares*. A denominação foi popularizada pela *O’Reilly Media* e pela *MediaLive International* numa série de conferências que tiveram início em outubro de 2004. Conforme O’Reilly (2005), não há como demarcar precisamente as fronteiras da *web* 2.0. Trata-se de um núcleo ao redor do qual gravitam princípios e práticas que aproximam diversos *sites* que os adotam. Um desses princípios fundamentais é trabalhar a *web* como uma plataforma, isto é, viabilizando funções *online* que antes só poderiam ser conduzidas por programas instalados em um computador. Porém, além do aperfeiçoamento da “usabilidade”, o autor enfatiza o desenvolvimento do que chama de “arquitetura de participação”, que aproveitaria a “inteligência coletiva”, já que o sistema informático incorpora recursos de interconexão e compartilhamento. Por exemplo, nas redes *peer-to-peer*⁸ (P2P), voltadas para a troca de arquivos digitais, cada computador conectado à rede pode ser tanto um “cliente” (que pode fazer download de arquivos disponíveis na rede) quanto um “servidor” (oferta seus próprios arquivos para que outros possam “baixá-lo”). Dessa forma, quanto mais pessoas na rede, mais arquivos se tornam disponíveis. Isso demonstra, segundo O’Reilly, um princípio-chave da *web* 2.0: os serviços tornam-se melhores quanto mais pessoas os usarem.

Portanto, a ideia de plataformas, em que as coisas se tornam melhores quanto mais usadas, moldura a *web* e dá sentido a uma série de práticas do usuário. Pensemos nas plataformas de vídeo onde o modo de agir mais frequente dos usuários é usar as imagens: o valor de uso emerge da interface e do estágio da técnica atual moldurada pelo 2.0.

Por fim, O’Reilly (2005) destaca também, como parte do 2.0 – e eu o assinalo como moldura – a reutilização de dados e serviços. Ele chama isso de pequenas peças frouxamente unidas. Para o autor, o exemplo mais claro da era 2.0 é o Google que:

não se limita a uma coleção de ferramentas de *software*, é uma base de dados especializada. Sem os dados, as ferramentas são inúteis; sem o *software*, não se consegue gerenciar os dados. Licença de *software* e controle sobre os APIs – a alavanca de poder na era anterior – tornam-se irrelevantes porque o software não precisa mais ser distribuído mas apenas executado e também porque sem a habilidade para coletar e gerenciar os dados, o software tem pouca utilidade. Na verdade, o valor do *software* é

⁸ Conforme Wikipédia *Peer-to-peer* é uma arquitetura de sistemas distribuídos, caracterizada pela descentralização das funções na rede, em que cada nodo realiza tanto funções de servidor quanto de cliente. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/P2P#Hist.C3.B3ria_do_Peer-to-Peer>. Acesso em: 3/5/2010.

proporcional à escala e dinamismo dos dados que ele ajuda a gerenciar (O'REILLY, 2005, p. 5-6).

O 2.0 enuncia-se, então, como uma grande interface entre dados, *softwares* e usuários que se encontram na rede, sem a necessidade de ter esses dados em um *hardware* específico. Como usuários das plataformas, podemos acessar esses dados em qualquer espaço físico; eles estão em todos os espaços; se tornam (e nos tornamos com eles) ubíquos. As dimensões do 2.0 (moldura, *ethicidade* e *software*) poderiam ser pensadas como interfaces da *web* e do audiovisual contemporâneo.

O vídeo na interface das plataformas

Nas interfaces das plataformas tanto o usuário quanto o vídeo tem suas especialidades próprias: no caso do usuário está a página do canal e no caso do vídeo, a página de exibição dentro da plataforma e também diversos outros *sites*, blogs e redes sociais onde esse vídeo é compartilhado.

No canal de exibição, a plataforma oferece ao usuário um vídeo passível de uma série de intervenções, em que a denominação compartilhar (*share*⁹) é usada para incluir boa parte dos trânsitos do vídeo por outros *sites*. Os vídeos relacionados, espaço que atualmente é chamado de “sugestões”, conectam o vídeo central a outros vídeos. As “estatísticas do vídeo” permitem ver informações sobre o público que assistiu a este vídeo e sobre as mídias nas quais foi visto, além dos vídeos que foram relacionados a ele.

A página de exibição é um território com o vídeo no centro que estabelece com ele as conectividades mais diversas para dentro e para fora da plataforma com a participação do usuário. É assim o ambiente mais enunciativo do vídeo no YT.

Quatro milhões de pessoas compartilham vídeos nas redes sociais. Por dia, são vistos o equivalente, em tempo, a 150 anos de vídeo no Facebook, e um *tweet* gera, em média, seis exibições no YT, através de *links* que remetem à plataforma ou a outros *sites* que hospedam vídeos do YT. Talvez seja pelo potencial conectivo da página de exibição e o potencial de enviar o vídeo em diversas direções que a nova interface do YT não permite ver os vídeos na página do canal como era possível antigamente e, sim, nesta página.

O *player* é uma das molduras mais complexas e tensas na construção de sentidos sobre o vídeo, nos modos como se atualiza na plataforma. Ele tem forma retangular e os botões

⁹ O verbete em inglês é mais expressivo porque como verbo significa compartilhar e como substantivo co-participação, ação e parte.

“play” e “pause” sobrepostos, além de outros como o de controlar o volume, e dois números que correspondem à duração total do vídeo e ao tempo de exibição, que vai sendo visto pelo usuário.

Do lado direito da barra, temos alguns botões: os primeiros dizem respeito a modos de visualização do vídeo e os últimos três dizem respeito aos tamanhos da tela. Ainda, alguns vídeos incluem um botão com as letras CC que é para obter legendas. Um *software* de reconhecimento de voz, ainda bastante imperfeito, formula as legendas e é possível optar também, na janelinha que se abre ao clicar no botão “legendas” a tradução delas para outras línguas. Há também um botão para ativar e desativar anotações, nos casos em que o vídeo as tenha. A “legenda” refere-se ao som do vídeo, as “anotações” àquilo que se escreve na superfície do *player* e que permite também os *links* inseridos dentro do vídeo pelo usuário. Na página de exibição, só é possível visualizar ou não tanto legendas quanto anotações. Elas são inscritas no espaço de canal pelo usuário que envia o vídeo. O botão com forma de engrenagem permite ver o vídeo em diferentes qualidades. Os seguintes três botões, retângulos de diferentes tamanhos, permitem ver o vídeo em seu tamanho padrão (com as colunas de sugestões do lado), expandindo-o para a direita, de modo a ocupar o espaço dos vídeos relacionados ou na tela inteira.

Na página de exibição todas as intervenções apontam a modos de visualização e não alteram o vídeo nos modos como ele foi postado. Significa que os modos de exibição não são, aqui, menos importantes do que os modos de produção do vídeo; inclusive parece que esses modos fazem parte da construção do audiovisual da *web*, ainda em processo, e de sua edição e montagem. As fronteiras entre produção, distribuição e exibição do audiovisual de outras mídias audiovisuais são desmanchadas nos confins da plataforma como processos simultâneos e que competem a qualquer um dos atores da plataforma.

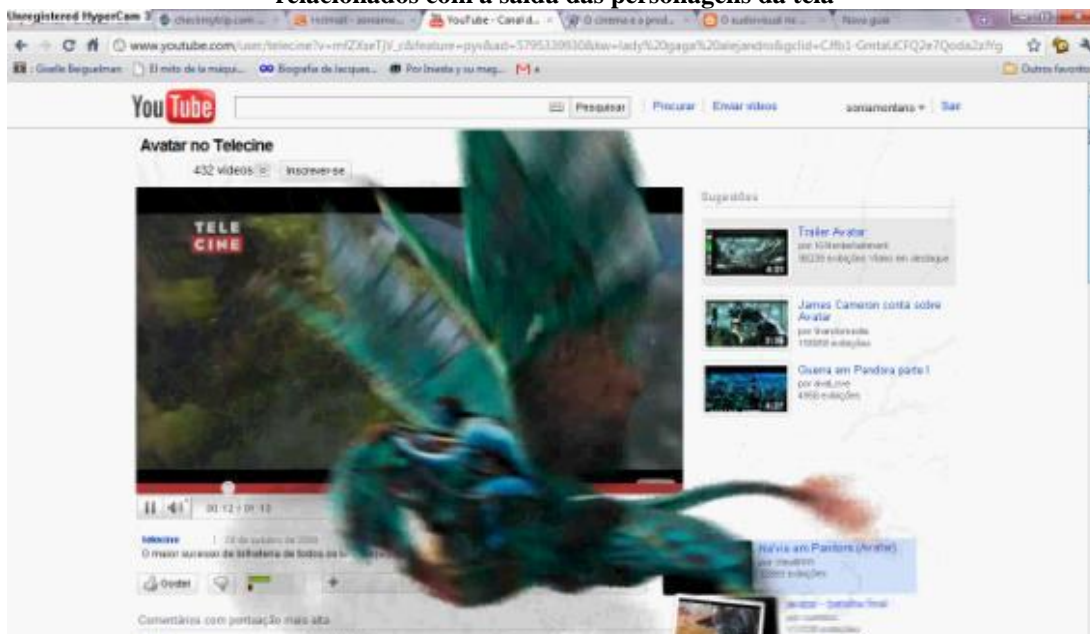
O *player*, essa *ethicidade* sólida do audiovisual da *web*, está moldurado por um conjunto de botões dos mais diversos como uma mesa de operação própria de quem edita e realiza vídeo. Ele lembra o *videoteipe*, o qual podemos pausar, ir para trás e para frente ou simplesmente assistir (*play*) o que está na tela. Os botões que nos permitem agir sobre o vídeo trazem referências ao analógico. Seja a forma retangular da tela de exibição, o movimento linear do *player* em que fica em vermelho, o tempo transcorrido e em cinza o que ainda não foi visto na linha de tempo do vídeo. Inclusive as referências de “*play*” e “*pause*”, abaixo da linha de tempo, não são próprias do digital, e remetem de algum modo ao *videoteipe* analógico.

Contudo, o VT foi um aparelho que permitiu algum tipo de intervenção na TV, nem que fosse gravar a programação em fluxo e voltar a vê-la independente da grade de programação. Trata-se de uma moldura que, ao mesmo tempo, enuncia uma obra terminada, fechada, com limites claros não estabelecidos pelo usuário e dá discretos sentidos – principalmente pela presença dos diversos botões – de que é possível algum tipo de intervenção sobre o vídeo.

Há alguns modos de tensionamento do *player* como forma única que delimita o vídeo do restante da interface. Podemos pensá-los dentro de uma antiga tendência em que o audiovisual tensiona seus limites entre um dentro e um fora da tela. Desde, por exemplo, o filme *A rosa púrpura do Cairo*, de Woody Allen, em que personagens saem da tela para o “mundo real” e personagens “reais” (pelo menos assim ditos no filme) entram na tela, até, por exemplo, a criação dos primeiros planos televisivos que, como aponta Canevacci (2001), tornam-se cabeças falantes onipresentes, imutáveis, insubstituíveis, indestrutíveis, dando a sensação de que “furam” o vídeo e se manifestam junto ao espectador.

Nos limites do YT essas tentativas têm aparecido muito mais na iniciativa da propaganda, até por que é o único “usuário” autorizado a transgredir alguns espaços, embora só de forma enunciativa. Desde a introdução de *players* redondos, como o comercial de um desodorante

Figura 1 – Lançamento do filme *Avatar* com desterritorialização do *player* e dos vídeos relacionados com a saída das personagens da tela



Fonte: YouTube, 2010

roll-on ao canal do lançamento do filme *Avatar*, em que os animais saem do *player* e voam pelo restante do espaço da página fazendo com que tanto o *player* quanto os quadros dos vídeos relacionados se choquem e se desmanchem e caiam, como mostra a figura 1.

Na verdade, todas essas “saídas” do *player* são enunciativas, o que há, nesses casos, é um vídeo que ocupa toda a página, imitando uma página de exibição de vídeo do YT. Esses vídeos criam um estranhamento e fazem pensar em possibilidades menos engessadas entre o vídeo e sua interface.

A primeira linha abaixo do *player* traz uma série de molduras que constituem as listas de exibição, como já comentei antes: “gostei” e “adicionar a”. É nessa última que o usuário pode adicionar vídeos às listas de exibição e criar novas listas.

A moldura que se abre, ao clicar em “Compartilhar”, traz um código para incorporar o vídeo em *blogs*; Google+, Facebook, Twitter, Tumbler outras redes sociais.

Ainda outra moldura importante na página de exibição do vídeo se encontra bem à direita no canto inferior do *player*. É uma moldura com um número e um botão que, quando clicado abre um gráfico, e que permite “mostrar estatísticas do vídeo”. Se as molduras anteriores punham o vídeo em trânsito, esta moldura faz um mapa dos trânsitos já percorridos e mostra, no YT uma das práticas de rastreamento próprias do grupo Google.

Na página de exibição, os comentários ao vídeo e as respostas e outros vídeos ocupam o restante do espaço de exibição. Embora o usuário que envia o vídeo decida, na página do usuário/canal se permite comentários e vídeo-respostas, é na página de exibição que elas se efetivam e estendem o vídeo em mais de uma direção.

O vídeo está moldurado de forma que sempre há que desenvolver uma ação sobre ele. Embora, nele propriamente e nos espaços delimitados pela interface seja muito difícil intervir; enunciativamente parece o contrário. Parece haver um tensionamento entre dois enunciados diferentes sobre o vídeo: o de janela para o mundo (das imagens) e o de mesa de trabalho ou de operações no sentido em que foi previsto por Deleuze (1990, p. 315), no final do livro *A imagem-tempo*, quando diz:

A própria tela, mesmo se ainda conserva a posição vertical por convenção, não parece mais remeter à postura humana, como uma janela ou ainda um quadro, mas constitui antes uma mesa de informação, superfície opaca sobre a qual se inscrevem “dados”, com a informação substituindo a Natureza.

A página de exibição insere o vídeo em um espaço tátil, que muda os modos de nos relacionarmos com ele.

Considerações finais

Dados, imagem-interface, usuário, usos. Quatro termos que, a partir do novo meio, estão intrinsecamente ligados ao audiovisual e se não os levarmos em conta estaremos olhando para o presente por um espelho retrovisor, como costumava apontar McLuhan (1990).

As plataformas não são, então, simplesmente espaços neutros que contêm vídeos. Nelas, os vídeos obedecem a certa organização e a uma espacialização, uma montagem que os enuncia de outro modo. Os elementos que rodeiam o vídeo incluem o usuário e, também, uma multiplicidade de direções nas quais esse usuário pode se encaminhar audiovisualmente ou encaminhar o vídeo.

Embora seja a interface que molda os usos, a apropriação das imagens leva a modos imprevistos de montagens audiovisuais e constrói telas virtuais nas quais emerge uma nova imaginação: um grande caleidoscópio audiovisual u-crônico que conecta profissionais e amadores. Cria-se um novo ambiente com um modo audiovisual de experimentar a vida.

As plataformas de vídeo são ambientes em que o audiovisual continua (pelo menos, em algumas de suas expressões) sendo o que conhecemos e simultaneamente começa a se tornar outra coisa: banco de dados, interface que demanda o valor de uso mais do que o valor de exibição. Coalescentemente, as plataformas tendem a se enunciar como as novas telas onde o audiovisual se exhibe na contemporaneidade. São elas o lugar de passagem de toda a produção audiovisual na cultura (a anterior e a atual, a midiática e a extramidiática).

O vídeo no audiovisual da *web* mostra-se em um estágio provisório da técnica. Uma imagem que vai se constituindo transmidiática, intertecnológica, com grande potencial de simulação e de reciclagem. Na verdade, o vídeo tende a imitar seu ambiente, ao incluir *links*, ao devorar tudo o que se chamou de audiovisual ou de mídia antes dele. Imita o ambiente no qual ele está inserido, a plataforma e o ambiente no qual essa emerge, a contemporaneidade. Desse modo, forma entreimagens, imagens que arrancam contextos, pedaços de mundo, com pedaços da história, com pedaços de sonho, potencializando o falso, cortando, colando, compondo fábulas. Entretanto, a moldura *player* parece aprisionar o vídeo e estabelece dentro da *web* um lugar onde ele deve permanecer e ser reconhecido como tal. Não é o *player* e, sim, uma qualidade do audiovisual da *web* o que se atualiza dentro e fora do vídeo, em montagens temporais, espaciais e do usuário. Os *players*, as telas e suas materialidades são, no conjunto do audiovisual da *web*,

o elemento mais resistente à temporalidade u-crônica do audiovisual, que avança em todas as direções. Contudo, são eles, nas interfaces criadas pelas plataformas, que servem como delimitadores dos espaços-vídeo, plataforma e usuário, até porque é o espaço o que é comprado e vendido, comercializado, inclusive dentro do *player*.

A interface é a nova moldura do audiovisual contemporâneo. Difícil dizer se é uma moldura sólida ou líquida, parece ser a moldura das molduras, a mais invisível e a mais eficiente para produzir sentidos e conduzir o usuário em seus percursos, nas suas conectividades. Embora *players* e telas bem-delimitados resistam na produção de sentido sobre o que é vídeo, nas plataformas de vídeo, o audiovisual acontece na interface.

O audiovisual de interface, além de incluir o usuário como parte de uma rede heterogênea de elementos, inclusive aquilo que costumamos chamar de vídeo e transformar esse vídeo de produto em processo, põe em conexão novos tipos de montagem. Ele leva a compreender o mundo e a história como uma imagem interativa sempre reversível, remontável e reciclável.

Referências

ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia**. Perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2005.

BRAGA, Eduardo Cardoso. Imagem digital: imagem-movimento e a fenomenologia bergsoniana. In: **Congresso Internacional de Design Da Informação** Curitiba – 2007. Disponível em: 211 <http://www.edubraga.pro.br/estetica/aesthetics/imagem-digitalimagem-movimento-e-a-fenomenologia-bergsoniana>. Acesso em: 02-03-2011.

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

CASTELLS, Manuel. **La Galaxia Internet**. Barcelona: Areté, 2001.

COUCHOT, Edmond. Reinventar o tempo na era do digital. **Revista Eletrônica Interin**, Artigo 1, dez/2007.

DELEUZE, Gilles. **A Imagem-Tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios Editora, 2010.

KILPP, Suzana. **Ethicidades televisivas**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Informe al consejo de Europa. España: Antrophos, 2007.

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

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

MCLUHAN, Marshall. **La galaxia Gutenberg**. Génesis Del “homo typograficus”. Círculo de Lectores, Barcelona, 1998.

MCLUHAN, Marshall; McLuhan, Eric. **Leyes de los medios**: la nueva ciencia. México, D.F.: Alianza ; Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1990.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -- Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2012.

O’Reilly, Tim. **O que é web 2.0? Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software**. (2005). Disponível em: <http://www.flaudizio.com.br/files/o-que-e-web-20.pdf>. Acesso em: 20-04-2010.

WEIBEL, Peter. El mundo como interfaz. **Revista Elementos**. No. 40, 2000.

ZANONI, Leandro. **El imperio digital**. Buenos Aires: Ediciones B, 2008.