

Plataformas de vídeo:
apontamentos para uma ecologia
do audiovisual da web
na contemporaneidade

Conselho Editorial

Alex Primo – UFRGS
Álvaro Nunes Larangeira – UTP
André Parente – UFRJ
Carla Rodrigues – PUC-RJ
Ciro Marcondes Filho – USP
Cristiane Freitas Gutfreind – PUCRS
Edgard de Assis Carvalho – PUC-SP
Erick Felinto – UERJ
Francisco Rüdiger – PUCRS
J. Roberto Whitaker Penteado – ESPM
João Freire Filho – UFRJ
Juremir Machado da Silva – PUCRS
Marcelo Rubin de Lima – UFRGS
Maria Immacolata Vassallo de Lopes – USP
Michel Maffesoli – Paris V
Muniz Sodré – UFRJ
Philippe Joron – Montpellier III
Pierre le Quéau – Grenoble
Renato Janine Ribeiro – USP
Rose de Melo Rocha – ESPM
Sandra Mara Corazza – UFRGS
Sara Viola Rodrigues – UFRGS
Tania Mara Galli Fonseca – UFRGS
Vicente Molina Neto – UFRGS

Plataformas de vídeo:
apontamentos para uma ecologia
do audiovisual da web
na contemporaneidade

Sonia Montaña



Editora Sulina

© Sonia Montaña, 2015

Capa: Eduardo Miotto

Projeto gráfico e editoração: Niura Fernanda Souza

Revisão: Simone Ceré

Revisão gráfica: Miriam Gress

Editor: Luis Antônio Paim Gomes

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Bibliotecária Responsável: Denise Mari de Andrade Souza – CRB 10/960

M765p Montaña, Sonia

Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade / Sonia Montaña. –Porto Alegre: Sulina, 2015.

271 p.

ISBN: 978-85-205-0745-2

1. Comunicação de Massa. 2. Recursos Audiovisuais. 3. You Tube. 4. Audiovisualidade. 5. Ecologia Audiovisual. 6. Vídeo - Plataformas. 4. Sites da Web. I. Título.

CDU: 659.13

CDD: 302.2

Todos os direitos desta edição são reservados à
EDITORA MERIDIONAL LTDA.

Av. Osvaldo Aranha, 440 cj. 101 – Bom Fim

Cep: 90035-190 – Porto Alegre/RS

Fone: (0xx51) 3311.4082

www.editorasulina.com.br

e-mail: sulina@editorasulina.com.br

Dezembro/2015

Sumário

Prefácio	8
Introdução	11
1. O audiovisual contemporâneo e suas metodologias de pesquisa	17
2. Constelação de vídeos.....	37
2.1 Convergência e imagens-fábula.....	41
2.2 Reciclagem e descontextualização	55
2.3 Simulação, tatilidade e imersão.....	59
2.4 Entreimagens, midiatização das mídias e nova imaginação	67
3. Constelação de interfaces.....	71
3.1 A interface como fluxo audiovisual	73
3.2 A rede e o audiovisual 2.0.....	78
3.3 Superfícies audiovisuais: páginas, links, barras de navegação	86
3.4 O Youtube e o Google.....	93
3.4.1 As empresas e a estética pós-capitalista	111
3.4.2 YouTube e o estado beta.....	117
3.4.3 O usuário/canal como modo de produção audiovisual	120
3.4.4 O vídeo: de janela a mesa de trabalho.....	130

3.4.5 A comunidade global: campanhas e ações da plataforma.....	140
3.5 Justin TV e ao vivo audiovisual	144
3.5.1 A home e o tempo ao vivo	148
3.5.2 O espectador como broadcaster	162
4. Constelação de usos.....	167
4.1 Criação e reinvenção do acontecimento.....	170
4.2 Imaginação coletiva e graus de apropriação da técnica	178
4.2.1 Gêneros emergentes.....	186
4.3 O erro, o tédio e a cópia redimidos no audiovisual da web	191
4.4 Memética, valor de uso e softwares	196
5. Constelação de ambientes.....	209
5.1 O trânsito como ambiente.....	218
5.2 A rede audiovisual	226
5.2.1 A área de trabalho e a webcam.....	228
5.2.2 O arquivo e o upload.....	230
5.2.3 O celular, a rua e o flagrante.....	235
5.3 O dispositivo contemporâneo e a audiovisualização da cultura	238
6. Considerações finais: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web	247
6.1 Uma imagem dialética do audiovisual da web.....	248
Anexo I - Restos e potencialidades para novas pesquisas.....	256
Anexo II - Glossário	258
Referências bibliográficas.....	264

“Nenhum aprendizado dispensa a viagem. Ao atravessar o rio e entregar-se completamente nu ao domínio da margem à frente, ele acaba de aprender uma coisa mestiça. O outro lado, os novos costumes, uma língua estrangeira, é claro. Mas, acima disso, acaba de aprender a aprendizagem nesse meio branco que não tem sentido para encontrar todos os sentidos. No lugar-meio onde se integram todas as direções. Ninguém sabe nadar de fato antes de ter atravessado, sozinho, um rio largo e impetuoso. Parta, mergulhe.”

Filosofia mestiça, Michel Serres

Dedico este livro a todos que fizeram esta travessia possível e àqueles que se arriscam a mergulhar no rio largo e impetuoso da pesquisa em comunicação.

Prefácio

O trabalho de Sonia Montañó nos oferece uma contribuição importante para entender a lógica das imagens eletrônicas no contexto da cultura digital. Apresentando um equilíbrio admirável entre aparato teórico mais amplo e análises aplicadas, o estudo funciona como um guia para explorar o estatuto das imagens em nossa sociedade, mas também permite um olhar mais localizado sobre um “ambiente” imagético fundamental da contemporaneidade, o YouTube. Consciente de que a complexidade do cenário atual demanda cartografias sempre provisórias e a partir de múltiplos pontos de vista, Sonia passeia com desembaraço por diferentes autores e métodos. Admirável, por exemplo, é seu retorno a Vilém Flusser, um autor injustamente quase esquecido por aqui, mas cuja potência intelectual vem sendo atestada nos mais diferentes contextos intelectuais, especialmente na Alemanha e nos EUA. Talvez pudéssemos classificá-lo, antes de tudo, como um “arqueólogo” das tecnoimagens que marcam nosso presente fundamentalmente imagético. E também é essa, em alguma medida, uma marca do trabalho de Sonia: uma arqueologia do presente na qual se percebe que as metodologias, sejam elas quais forem, já não oferecem respostas conclusivas ou diagnósticos fechados.

Entretanto, nada disso significa dizer que o presente estudo abdica de traçar prognósticos ou imaginar situações possíveis. Pelo contrário, Sonia soube lançar mão de riscos calculados, de modo a oferecer pistas sobre o possível futuro das tecnoimagens em sua relação com a vida cultural. Vale a pena, por exemplo, destacar a decidida aposta da autora na centralidade da dimensão material da técnica. Apoiando-se em autores como Hans Ulrich Gumbrecht, Sonia percebe com clareza que

os antigos discursos sobre a virtualização e a imaterialidade do digital devem ser substituídos por uma atenção especial ao papel do corpo e das sensações em meio às imagens digitais. Tomando como principal guia investigativo a instigante metodologia das molduras, Sonia consegue, com elegância, domesticar a assustadora multiplicidade imagética que nos atormenta e seduz, mas, ao mesmo tempo, sem a pretensão de elaborar um retrato totalizador.

Talvez por isso, exatamente, as noções benjaminianas de coleção e colecionador tenham um papel tão importante na pesquisa de Sonia. Identifico aí uma paixão barroca, que, segundo minhas próprias apostas teóricas, é fundamental para estabelecer uma relação de harmonia (“Stimmung”, para usar a terminologia gumbrechtiana) com o tempo presente. Pensar o YouTube como uma espécie de gabinete de curiosidades, dentro do qual já não se pode operar com princípios de uma lógica tipicamente moderna, é tocar na rede de afetos e sensações que estrutura o funcionamento da plataforma. A coleção não é organizada a partir de um sentido museológico (científico-racional), mas antes por meio de ressonâncias, afetos, gostos e afecções corporais. Desse modo, não é um mérito menor do trabalho apresentar na forma de um texto também sedutor, avesso à forma fria e muitas vezes sem vida do discurso acadêmico tradicional. Que o tipo de “cientificidade” produzido pelas ciências humanas seja de uma ordem totalmente diferente daquele engendrado no âmbito das ciências duras não deveria ser razão de lamento ou sensação de inferioridade. A possibilidade de enxertar um pouco de imaginação na pesquisa científica talvez funcione como um caminho não apenas para imaginar futuros possíveis, senão também para elaborar uma crítica daquilo que ainda não se manifestou. Recordemos que as acusações frequentemente dirigidas a autores como Flusser e MacLuhan (referências importantes de Sonia) quase sempre combinavam o tropo do profetismo com o da falta de rigor. Se eles assumiram riscos demais – e, portanto, erraram bastante –, por outro lado, foram felizes em diversos prognósticos sobre o futuro. E, no fim das contas, talvez o papel dos saberes produzidos pelas humanidades

não se resume a tentar entender o presente, mas também “programar” o futuro. O trabalho de Sonia Montañó consegue, dessa forma, ser imaginativo sem perder o rigor. Resta-nos torcer para que esse tipo de empreitada não seja a solitária aposta de um pesquisador que aceita de bom grado o risco. Resta-nos esperar que continuemos encontrando entre nós esses gestos de ousadia. Pois um saber que não arrisca superar-se e encontrar novas formas de expressão está inevitavelmente condenado a perder o trem da história.

Erick Felinto

Introdução

Este livro surgiu de uma longa busca por formular o audiovisual da web e é esse seu ponto de chegada. Para isso, adota metodologias mestiças que possibilitem andar sem propósito, sem pesos, que ajudaram a desenvolver a atenção, seja ela a flutuante ou a do reconhecimento atento, descritas por Kastrup (2007). A figura do cartógrafo e do flâneur atravessam todo este trabalho e a pesquisa que lhe deu origem. A cartógrafa em questão buscou entender o audiovisual contemporâneo. “Entender”, para o cartógrafo, não tem a ver com explicar nem com revelar, e sim com mergulhar na geografia dos afetos e, ao mesmo tempo, inventar pontes de linguagem para fazer sua travessia. Para Rolnik, o paradigma que move o cartógrafo é ético, estético e político. Ético quando da escuta das diferenças que se faz em nós; estético porque não parte de um campo já dado, mas da criação que encarna as marcas do pensamento, do viver; político porque se dá na luta contra as forças que em nós obstruem as nascentes do devir.

Uma das dificuldades mais recorrentes para entender um meio qualquer foi alertada inúmeras vezes por McLuhan (1999): tendemos a ver no meio atual, inclusive na época atual, o anterior. Mas por que isso? Porque o ambiente formado pelo meio atual se torna imperceptível aos nossos olhos, e vemos só o meio, não seu ambiente. O meio nos encandila.

O audiovisual da web não é TV, nem vídeo, nem cinema. Mas, então, ele é o quê? Como ele se atualiza? Qual é sua natureza? Quais as molduras com as quais molda seus próprios mundos? Que mundos são esses? Como se esconde e como se dá a ver? Que metodologias de abordagem são necessárias para ver esse meio com seu ambiente, e não

dissociado dele como se fosse uma figura sem fundo?¹ Qual o estágio da técnica em que ele emerge? De que cultura ou tecnocultura ele participa? Essas questões ocupam esta pesquisa ao ensaiar uma ecologia do audiovisual da web.

O objeto de pesquisa é resistente. Dificilmente um meio se deixa ver em sua complexidade. Contudo, ele sempre se deixa manipular e encontra nisso sua razão de ser. Trata-se de um meio basicamente tátil.

Objetos de comunicação complexos apresentam a tentação de olhar para eles de longe, “sem sujar as mãos”, como dizia Machado (2000) quando afirmava que as opiniões de Adorno sobre a TV surgiram de uns roteiros que ele leu, e não do encontro com as imagens.

Flanar com curiosidade lúdica entre as plataformas audiovisuais a partir de interesses específicos do campo da comunicação e da cultura é o movimento mais constante deste livro. No fundo, existe uma velha dicotomia entre tecnologia e ciências humanas e sociais que nos estudos da web parece se atualizar, com todo o perigo que isso tem de encerrar um campo de estudos ou reservá-lo a um grupo específico de “especialistas”.

Estamos enganados se acreditamos que a pesquisa em comunicação em rede, ou em novas mídias ou em internet, entre os tantos modos que podemos chamar dizendo coisas parecidas, amadureceu ao ponto de compreender o meio. Até porque, como todo meio, ele é dinâmico e, neste caso, está em um estágio inicial: ainda com muito dos meios anteriores, ainda com dificuldade de compreender e expressar suas próprias potencialidades. Embora com uma produção de conhecimento cada vez maior, a pesquisa em mídias digitais está em seus começos e mostra uma amplíssima diversidade de objetos empíricos e ainda tímidas propostas teórico-metodológicas.

¹ Para McLuhan (1990; 1993; 1998), 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. Essa ideia está presente em toda a tese e será desenvolvida principalmente na constelação de ambientes.

Mesmo porque o audiovisual da web – e não só ele, toda a contemporaneidade – passa ainda por um estágio provisório da técnica, não maduro,² em que usos e apropriações diversos estão sendo experimentados e, ao mesmo tempo, usos anteriores e suas interfaces são copiados e simultaneamente tensionados. A criação e o uso de hardwares e softwares de conexão, e acesso à internet, vão reorganizando a vida social em um processo que está em andamento.

Na web, o audiovisual se atualiza de uma forma própria, na qual toda e qualquer montagem pode ser posta em novas e infinitas justaposições outras. Essas operações culturais (como as entende Manovich, 2006: colar, cortar, compor são operações do software e operações culturais), responsáveis por montagens infinitas, estão sustentadas nos ambientes que hospedam o audiovisual contemporâneo. São novos ambientes do vídeo e do usuário. Os vídeos passam em interfaces que conectam usuários e imagens audiovisuais. Um ambiente que tende a favorecer as relações entre dispositivos, usuários, vídeos e web, formando, assim, o audiovisual da web na contemporaneidade.

A metodologia usada na pesquisa inclui três movimentos e dois procedimentos metodológicos. Os movimentos metodológicos são semelhantes aos movimentos dos usuários nas plataformas e podem ser pensados através de três das inúmeras personagens que frequentavam as novas metrópoles do século XVIII. Figuras essas teorizadas por Walter Benjamin (2006), a saber: o flâneur, o colecionador e o trapeiro. Esses movimentos, que explicarei em seguida, acompanham a pesquisa do início ao fim.

Os dois procedimentos metodológicos são a metodologia das molduras e a formação de imagens dialéticas em constelações.

Foi nas minhas flâneries nas plataformas de compartilhamento que percebi vídeos que particularmente capturavam minha atenção, assim como reiterados usos que encerravam um potencial de monta-

² Para Benjamin (1987), toda forma de arte amadurecida está no ponto de intersecção de três linhas evolutivas que serão abordadas mais adiante.

gem instigante e interfaces que mostravam um grau de opacidade tenso. Flanando, fui selecionando, juntando, fazendo grupos, reunindo imagens. Uma vez constituídos grupos de imagens, observei elementos específicos, às vezes com aparência insignificante, que se observados em profundidade podiam ser reveladores dos modos como produziam sentido para as plataformas e para o audiovisual.

Essa, aliás, é uma característica desta abordagem que a diferencia de outras e a aproximou dos autores reunidos nesta pesquisa para ajudar a entender seu objeto, principalmente os três mais fundamentais epistemologicamente falando: Walter Benjamin, Marshall McLuhan e Vilém Flusser. Procuo compreender muito mais do que o modo de funcionamento do meio, chegando à compreensão do modo em que nele são produzidos os sentidos para esta época na qual ele emerge, inclusive sentidos sobre seu modo de funcionar. De outro lado, não procuro essas relações entre meio e ambiente em nenhum outro espaço que não sejam os materiais específicos: as plataformas de compartilhamento de vídeo YouTube e Justin TV, esta última uma plataforma de transmissão ao vivo que estive no ar entre 2007 e 2014.

Este trabalho acontece num constante movimento de flânerie, de colecionador e de catador de sucata, entre outros movimentos metodológicos que abordo no primeiro capítulo. As **metodologias** usadas neste trabalho reúnem o que estou chamando de movimentos metodológicos (flâneur, colecionador, trapeiro) e procedimentos metodológicos (a formação de constelações e a metodologia das molduras). Há ainda opções metodológicas que atravessam os movimentos e os procedimentos, como a intuição bergsoniana. O conjunto metodológico é necessário para perceber o meio e o ambiente no qual ele emerge e a que ele transforma, construindo assim uma ecologia do audiovisual da web, que é junto com a intuição a outra grande opção metodológica.

O corpus analisado: as plataformas de compartilhamento de vídeo YouTube e Justin TV levaram a compreender que o audiovisual da web se constrói através de quatro elementos que estão em constante articulação: vídeos, sobre eles falamos no segundo capítulo; interfaces,

que ocupam o terceiro capítulo; usos, que serão o tema do quarto capítulo; e ambientes, tema do quinto capítulo deste livro. As inter-relações entre esses quatro elementos formam o audiovisual da web que passa nas plataformas e dão a ver as audiovisualidades desse meio. Ainda no capítulo seis fazemos alguns apontamentos conclusivos, embora, sempre provisórios. A impossibilidade de concluir é muito por conta da percepção do estágio provisório da técnica. Nesse sentido, o mais conclusivo que conseguimos fazer, a modo de anexo I, foram alguns apontamentos sobre questões que renderiam novas pesquisas. Ainda o anexo II apresenta um glossário para entender rapidamente alguns verbetes que são importantes a este livro e estão definidos no uso específico que eles têm no limite desta pesquisa.