

O poder dos webvídeos

The power of webvideos

El poder de los webvideos

Robson Kumode Wodevotzky

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP
<robsonkumode@gmail.com>

Fernanda Manzo Ceretta

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUCSP
<fmceretta@gmail.com>

Resumo

Com a emergência e o fortalecimento da web, surgem os webvídeos, audiovisuais feitos especificamente para a exibição e o compartilhamento nesse ambiente. O objetivo deste artigo é identificar os mecanismos de poder dos webvídeos que, com o uso de velocidade e interatividade, levam interatores a um movimento de apreensão pelos audiovisuais e suspensão de suas corporeidades e espaço geográfico circundante concreto. Tentaremos demonstrar, à luz de Vilém Flusser, que os interatores consumindo são consumidos, e procurando interagir são dispersos.

Palavras-chave: Webvídeo. Corporeidades. Flusser.

Abstract

With the emergence and strengthening of the web, there are web videos, audiovisuals made specifically for viewing and sharing in this environment. The purpose of this article is to identify the power mechanisms of web videos that, with the use of speed and interactivity, lead interactors to a movement of apprehension by audiovisuals and suspension of their corporealities and concrete surrounding geographical space. We will try to demonstrate, in the light of Vilém Flusser, that the interactors consuming are consumed, and seeking to interact are dispersed.

Keywords: Webvideo. Corporealities. Flusser.

Resumen

Con el surgimiento y fortalecimiento de la web, existen videos web, audiovisuales hechos especificamente para ver y compartir en este entorno. El propósito de este artículo es identificar los mecanismos de poder de los videos web que, con el uso de la velocidad y la interactividad, llevan a los interatores a un movimiento de aprehensión por los audiovisuales y suspensión de sus corporealidades y del espacio geográfico circundante concreto. Intentaremos demostrar, a la luz de Vilém Flusser, que los interatores que consumen se consumen y los que buscan interactuar se dispersan.

Palabras clave: Webvideo. Corporealidades. Flusser.

Aprender e suspender

Na exibição televisiva, diferentemente da cinematográfica, o espaço circundante do aparelho transmissor possui múltiplas informações, que podem “distrair o espectador para o que acontece fora do quadro” (MACHADO, 1990, p. 51). Na exibição de webvídeos, audiovisuais feitos especificamente para circulação na web, essa concorrência é plurificada. Se antes, com a televisão, ela se dava apenas ao redor do aparelho exibidor, com os webvídeos acontece dentro dele, na mesma tela em que o audiovisual é exibido – produto este

que não mais ocupa todo o espaço da tela, mas se apresenta em uma janela que, via de regra, ocupa apenas uma parte da tela. Como resultado dessa concorrência externa e interna ao aparelho, os artifícios para a promoção de atenção e a apreensão dos espectadores são plurificados.

Para apreender, os webvídeos utilizam-se de mecanismos e possuem certas características frequentes: (1) com a intensa aceleração, o interator (usuários – com potencial de interação –, receptores e espectadores simultaneamente) fica estático, em estado de hipnogenia, procurando, sem tempo, contemplar, tentando colocar-se na temporalidade sugerida pelos audiovisuais; (2) com a interatividade ele anula seu espaço geográfico circundante e a si mesmo ao se substituir nas redes por suas versões espectrais. Assim, o interator é colocado *num contexto de suspensão espaçotemporal*.

Audiovisuais em outros ambientes também deixam o espectador em suspensão espaçotemporal. Essa é uma característica das imagens, inclusive das estáticas: toda imagem possui uma temporalidade e espacialidade próprias e propõe a reconstrução desse espaço-tempo a quem a vê. A diferença é que em audiovisuais é necessário consumir as imagens e seus espaços na temporalidade proposta pela montagem audiovisual – é preciso ter a capacidade para compreender as imagens no tempo em que são montadas –, e nos webvídeos ainda existe a possibilidade interativa, que trabalharemos adiante.

Nos webvídeos a suspensão espaçotemporal é de outro tipo, com a utilização de interatividade (que propende a dispensar alteridades concretas em detrimento de alte-

ridades espectrais; faz substituir corpos por imagens, que não mais os representam, mas se colocam como eles), e com a velocidade exacerbada (não apenas na representação do tempo pelos audiovisuais, mas também na lógica de consumo desses produtos e na aceleração excessiva do *modus vivendi* provocada pela cibercultura).

Suspensão na suspensão

Se ao pretensamente se mostrarem como janela do mundo as telas excluírem partes do que poderiam supostamente mostrar por suas delimitações de enquadramento (uma janela aberta em uma parede mostra o mundo, mas sua delimitação espacial recorta e acaba por excluir grande parte dele), a janela de exibição de audiovisuais na web, apenas em parte da tela, reenquadra em outro enquadramento; mostra menos ainda. São janelas dentro de janelas.

Dentro da janela da web abre-se nova janela, a janela do audiovisual, que objetiva atrair o olhar da imagem que é vista na totalidade da tela para outro recorte de mundo, construído pela janela do audiovisual. Destarte, esse deslocamento do olhar da tela ampla da web para a pequena janela do audiovisual *pretende suspender o espaço-tempo do já suspenso espaço-tempo provocado pelas imagens na totalidade da tela da web; suspensão de suspensão*. É uma suspensão do espaço-tempo da tela cheia da web. Abstrai e afasta ainda mais a concretude, suspende em duas camadas – portanto, duplamente.¹

1 “Suspender duplamente” não é no sentido de uma suspensão maior, mas no sentido de uma suspensão dentro de outra suspensão, uma suspensão em camadas.

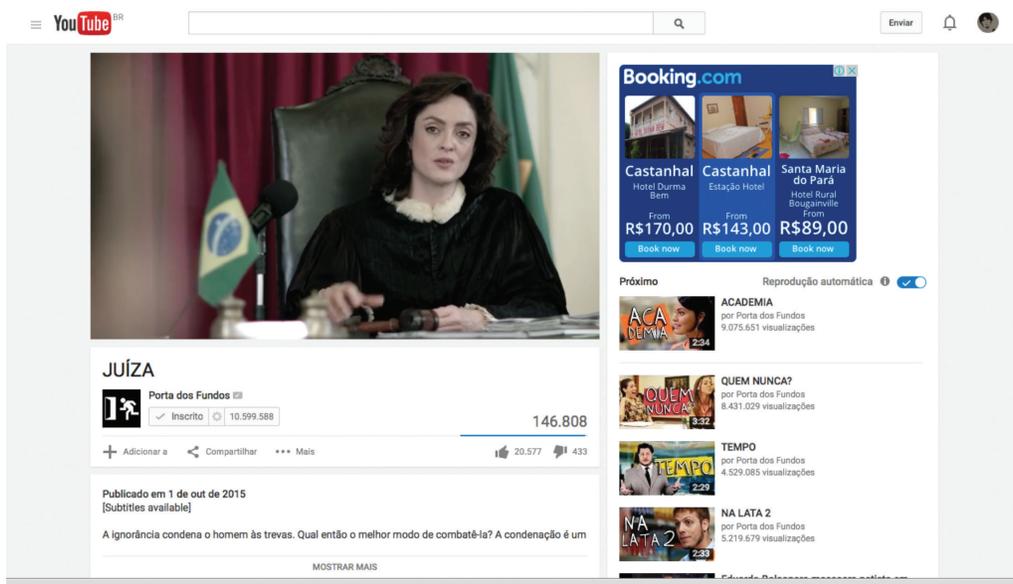


Figura 1 – Janela de audiovisual na plataforma YouTube: janela de janela. O audiovisual se apresenta em uma pequena parte, em uma janela dentro da totalidade da tela. Disponível em: <http://youtube.com>.

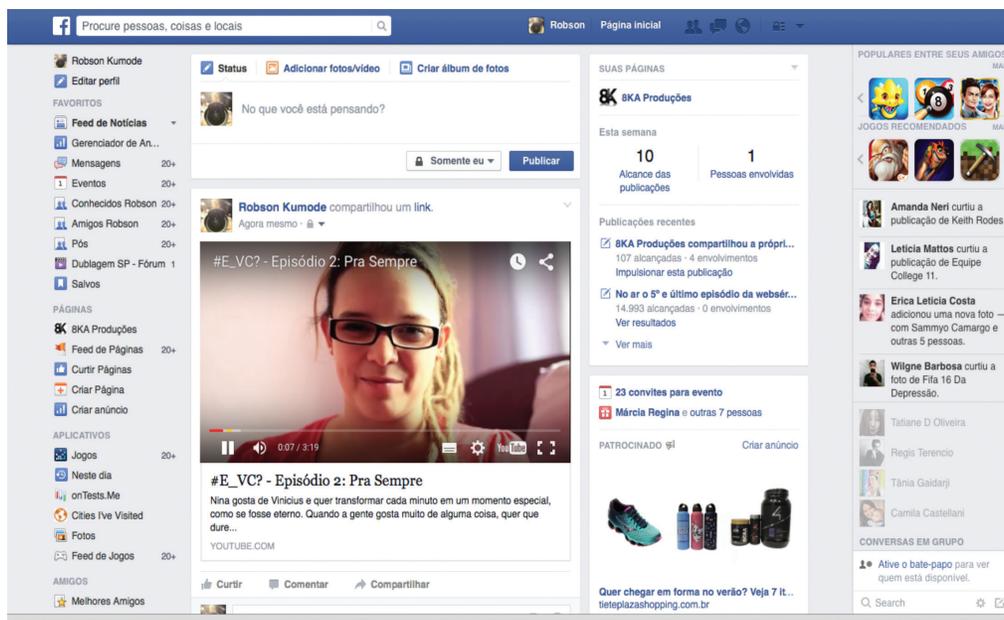


Figura 2 – Rede social Facebook. Os audiovisuais são incorporados nas *timelines* das páginas da rede social, se apresentando como uma janela dentro da totalidade da tela. Particularmente no Facebook, o início da visualização se dá de maneira automática: ao passar pelos audiovisuais, eles se ativam e se iniciam automaticamente. Disponível em: <http://facebook.com>.

Os interatores passam horas consumindo os webvídeos, quase hipnotizados, sem perceber o passar do tempo do relógio, pois estão suspensos duplamente do tempo do mundo. Isso acontece sobretudo quando pensamos na lógica de consumo desses audiovisuais quando incorporados em plataformas como a rede social Facebook, que inicia a exibição dos audiovisuais de maneira automática, assim que o interator passa pela janela do audiovisual: são impelidos ao audiovisual, à suspensão na suspensão.

Os audiovisuais podem trabalhar o deslocamento do olhar sem que haja a necessidade de o interator se dirigir a outros espaços na web através da rede hipermediática. A montagem do audiovisual faz com que o interator seja transportado a outros espaços e temporalidades, sem que haja deslocamento pela rede, fazendo-o viajar por diversas espacialidades em uma temporalidade acelerada e deixando-o inerte em frente ao produto repleto de imagens e sons.

Por outro lado, a possibilidade de inserção de botões hiperlinkados na superfície do vídeo facilita o deslocamento dos usuários a outras páginas de exibição de conteúdos audiovisuais na web; fará, assim, um deslocamento circular pela web, com a publicidade reiterativa de si própria, autogarantindo legitimação duradoura. Quando saem de uma suspensão ainda estão suspensos, em um labirinto de imagens. E essa suspensão os acompanha com as tecnologias móveis, com a onipresença das telas. Pisam na praça pública sem percebê-la; estão ao lado de outras pessoas sem vê-las. E assim passa-se a perder um pouco mais os sentidos: são deixados de lado os cheiros, o ouvir ao redor, o tatear o outro e passa-se somente a ver – e só se veem imagens.

Velocidade

Os audiovisuais produzidos especificamente para a *web* se apresentam geralmente com tempo reduzido de duração e/ou ritmo de montagem acelerado. Múltiplos elementos são apresentados na janela exibidora do audiovisual, o que acelera a quantidade de conteúdo exibido e diminui o tempo para a leitura (e processamento) de cada elemento.

A presença de anotações dos produtores na superfície do vídeo também causa aceleração na tentativa de leitura dos elementos. A aceleração é estratégia para fixar o espectador, deixá-lo estático em frente ao vídeo, em estase. Se a percepção temporal está diretamente ligada ao movimento entre expectativa e realização do desejo, o lançamento de expectativas com a rápida realização das mesmas, juntamente com a produção de novas expectativas, fixa o espectador pela impressão de velocidade; a percepção temporal lenta age como força centrífuga, afastando o espectador, e a percepção temporal acelerada o mantém em estase como uma força centrípeta entre o audiovisual e o espectador. Através da aceleração da montagem – com redução da duração dos planos e o aumento no ritmo dos cortes –, pretende-se fixar o espectador. A aceleração é artifício para que se diminua o tempo percebido.

Produções com duração reduzida (poucos minutos) também se ajustam à lógica de otimização temporal do *modus vivendi* hodierno – na tentativa do gerenciamento produtivo agora também do tempo livre e de lazer. Quanto mais atividades se fazem durante o tempo livre, mais se tem a sensação de dias proveitosos. O que se quer é assistir a mais vídeos (quantidade) durante o tempo de lazer, e a curta duração dos audiovisuais contribui para esse objetivo. Somada a isso,

a simplificação da quantidade de elementos ou da trama contribui para a rápida absorção e entendimento da temática abordada – não há tempo para a contemplação –, acelerando a compreensão e possibilitando o aumento do ritmo da montagem ou diminuição do tempo total da produção.

Dromocracia cibercultural, dromoaptidão e (terror pela) morte simbólica

A aceleração extrema do transporte de *não coisas*, de ideias, valores simbólicos e imagens faz com que a concretude seja substituída, obliterada. As coisas, a corporeidade, que não acompanham o deslocamento na velocidade da luz, são superadas, vencidas. É a superação das coisas pelas *não coisas*, do corpo pelas imagens; há a virtualização, a reescritura de todas as dimensões da vida humana. Trivinho diz que na cibercultura existe uma situação dromocrática, um governo regido pela velocidade, onde

[...] a cidade, o corpo e o outro desaparecem do campo de visão – isto é, sofrem uma morte simbólica – em prol de suas respectivas versões espectrais, imateriais, áudio/imagéticas, doravante referências centrais do pensamento e da ação. (TRIVINHO, 2012, p. 25).

Destarte, quem é mais rápido vence, imprimindo no outro seus ideais. Tudo passa a se acelerar, ao passo que “já não é a velocidade que serve às coisas, senão as coisas que servem à velocidade. Esta já não é um recurso funcional do mundo. Na era tecnológica avançada, o mundo é que segue, a reboque, a velocidade” (TRIVINHO, 2012, p. 96).

Assim, não são mais os meios de transporte que trazem velocidade, mas a velocidade que obriga os meios de transporte a funcionar; não é o sistema produtivo que faz com que os produtos escoem rapidamente, mas a velocidade que os obriga a trabalhar. Nessa lógica, os webvídeos são produtos desse ambiente hiperacelerado. Se não acompanham a dromocracia cibercultural, ou seja, o governo do tempo (acelerado) imposto pela cibercultura, apresentando rapidamente o maior número de elementos, ou se apresentando de maneira veloz, são produto desprezível para consumo. Deseja-se mais em menos tempo.

Trivinho diz que, no ambiente dromocrático cibercultural, é necessário que se tenha dromoaptidão propriamente cibercultural, que compreende: a competência econômica para a posse das *senhas infotécnicas de acesso à época*, ou seja, capacidade econômica para a compra de equipamentos que acessem a rede, que permitam a instalação de softwares e aplicativos necessários para a navegação e o acesso à reescritura virtual da vida humana, às *não coisas*; a competência cognitiva para a *sociossemiose plena da interatividade*, isto é, a capacidade cognitiva para o entendimento da utilização dos softwares, plataformas e aplicativos que permitam a inserção do interator, sua reescritura no plano do virtual (sua espectralização) e consequente interação com as imagens e espectros; e a capacidade de acompanhar a *lógica da reciclagem estrutural*, pois os softwares, plataformas e aplicativos constantemente se reciclam em novas versões, atualizações das anteriores, e assim há novas maneiras de utilização, o que obriga o interator a ter competência cognitiva para reciclar a sociossemiose plena da interatividade; com as atualizações dos programas, os equipa-

mentos físicos, os hardwares precisam ficar mais potentes, assim os equipamentos mais antigos não são capazes de fazer funcionar os novos programas, obrigando o interator a ter capacidade econômica para a reciclagem constante das senhas infotécnicas de acesso (TRIVINHO, 2012).

Para estar no ambiente dos webvídeos, é necessário possuir equipamento com acesso à rede que tenha capacidade de fazer funcionar a plataforma de hospedagem audiovisual. Também é preciso ter capacidade cognitiva para o entendimento da plataforma, de seus recursos disponíveis e da maneira como se constituem os audiovisuais, cada vez mais velozes e repletos de intertextualidade. Caso se queiram produzir audiovisuais, é necessário possuir equipamento de produção audiovisual que gere arquivos em extensões compatíveis com as permitidas pela plataforma de exibição. A plataforma fará o máximo para facilitar esse acesso, pois é de seu interesse que haja preenchimento. No entanto, é necessário que o interator possua dromoaptidão cibercultural, senão será excluído da possibilidade de utilização da plataforma.

Os dromoaptos reescrevem suas vidas no virtual e não mais circulam na *urbis*, tendem a desmaterializar a existência concreta. Por outro lado, os *dromoinaptos*, aqueles que vivem a miséria informática, distribuem-se pela cidade e se servem dela e de seu solo como espaço para deslocamento; sofrem de morte simbólica própria da cibercultura. Sofrem, portanto, de violência simbólica, transpolítica² (TRIVINHO, 2012).

Sem a capacidade de acompanhar a velocidade das redes para o consumo dos webvídeos, os dromoinaptos se excluem das redes de conversa virtuais, da interatividade em rede, da informação transmitida nesses vídeos; isso se estende para a concretude, quando grupos de pessoas se reúnem em almoços ou em encontros e conversam sobre audiovisuais a que assistiram previamente, ou recomendam novos webvídeos. E a dromoaptidão se dá, no consumo dos webvídeos, na falta de acesso às senhas infotécnicas de acesso, na incapacidade cognitiva para a sociossemiose plena da interatividade e no não acompanhamento da lógica de reciclagem estrutural. É preciso possuir equipamento que permita acesso à rede, entender os audiovisuais disponíveis – com toda a sua estrutura intertextual com suas imagens feitas de imagens³ –, e se atualizar constantemente com relação ao conteúdo em rede disponível, sempre procurando estar antenado às tendências, se posicionando virtualmente nos comentários, compartilhando os vídeos em suas redes sociais. Somos convocados à dromoaptidão; se possível, devemos nos antecipar a todo esse esquema. Caso o interator não consiga acompanhar a velocidade com que esse esquema é imposto, ele é excluído; desaparece simbolicamente pela segregação que impõe estado de inexistência ou impotência operacional. Portanto, a dromocracia cibercultural se coloca como terror. Sobre este terror, Trivinho diz que

[...] os indivíduos [...] que não dispõem do capital dromocrático ciber-

2 O termo transpolítica é usado aqui no sentido estabelecido por Eugenio Trivinho. Para ele, transpolítica "diz respeito a tudo aquilo para o que a política, em seu modelo realizado, com seus recursos institucionais de praxe, não está preparada" (TRIVINHO, 2012, p. 80).

3 Eduardo Peñuela Cañizal (2010) trabalha o conceito de *perspectiva em abismo*, que pode ser aplicado nesse caso. Trata-se de constituições imagéticas nas quais existem diversas camadas de intertextualidade, como em um jogo de espelhos, um em frente ao outro. Criam-se janelas intertextuais dentro de janelas intertextuais.

cultural estão fadados a amargar a morte simbólica própria da cibercultura, vale dizer, a castração de direitos no âmbito do simbólico e do imaginário das tendências majoritárias de época. (TRIVINHO, 2012, p. 168).

Os produtores precisam ser rápidos e se atualizar constantemente com as tecnologias e com as temáticas que irão abordar – quanto mais consonantes com as discussões atuais, mais atingirão os espectadores e mais farão com que estes interajam entre eles, seja discutindo nas caixas de comentários ou compartilhando o vídeo em suas redes sociais. Os interatores precisam estar antenados ao conteúdo em voga, precisam entender as intertextualidades propostas pelo conteúdo, para que possam interagir com outros interatores, posicionando-se em relação ao tema abordado pelo vídeo.

Perda da contemplação

Com o aumento da velocidade na apresentação dos audiovisuais – seja em seu tempo de duração, na aceleração da monta-

gem, ou na exposição de múltiplos elementos simultaneamente para que se acelere o tempo de leitura –, perdemos o tempo da contemplação.

A falta de tempo para a contemplação nos coloca em um processo de gula. Quando não degustamos de maneira adequada, não nos satisfazemos com o alimento. Ora, quando estamos em processo de estresse ou depressão, é sabida a compulsividade que temos em nos alimentar cada vez mais, como que num processo de compensação através do ato de devoração. Quando não nos satisfazemos por completo, somos presos, ficamos devorando até não sobrar mais nada. A velocidade com que os vídeos são apresentados não permite contemplação e coloca o interator em processo de gula. Assim, ele assiste a mais e mais vídeos, inerte, em estase frente ao aparelho transmissor de webvídeos. Nada o satisfaz, devora tudo: quando gosta do audiovisual, não tem tempo para contemplar e se satisfazer e, portanto, quer mais; quando não gosta, aquilo passa tão rápido que busca por outro que, com sorte, será melhor. Tudo é demasiado curto, reduzido, querem sempre mais.

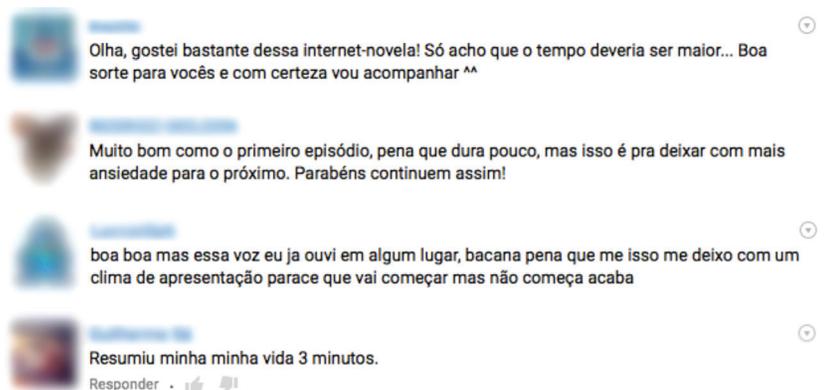


Figura 3 – Interatores comentam sobre a impressão temporal acelerada abaixo de webvídeo da série #E_VC?. Há vários comentários que pedem por vídeos com maior duração. Disponível em: <http://www.youtube.com/canal8ka>.

O interator fica nesse processo de gula pela falta da contemplação, que gera falta de pensar e de querer, pois não há tempo para apreensão física e intelectual. E, enquanto devora sem o tempo da decifração, é devorado, ocorre uma inversão que promove um processo iconofágico. Baitello pontua, sobre essa devoração ao contrário, que:

Quando não temos o tempo – na mídia terciária, não temos o tempo da decifração – ocorre uma inversão. Em vez de as imagens nos alimentarem o mundo interior, é nosso mundo interior que vai servir de alimento para elas, girar em torno delas, servir de escravos para elas. Transformamo-nos em sombras das imagens, ou objetos da sua devoração. No momento em que não as deciframos, não nos apropriamos delas e elas nos devoram. (BAITELLO, 2014, p. 49).

A perda da contemplação gerada pela velocidade apreende em processo de gula. Prende os interatores em frente à tela, assistindo webvídeos à exaustão; assim, não sentem o tempo passar. E, engolindo, são engolidos.

Interatividade

A cibercultura é o reino do interativo. Por isso, quando se trata de audiovisuais na cibercultura, muito se fala que eles devem ser interativos. É fato que, uma vez dentro da cibercultura, um produto não escapará ileso das garras da interatividade; no entanto, é preciso notar onde se dá essa interatividade, já que na web existem diversas combinações entre links, imagens e formulários para permitir que isso aconteça. Nos

webvídeos, quando não *ao vivo*, não é possível que haja interação entre o interator e o conteúdo audiovisual; o vídeo é gravado, anulando qualquer possibilidade de interação, uma vez que o discurso do audiovisual já está finalizado. Mesmo se fossem ofertadas ao interator opções a seguir com o audiovisual, disponibilizando caminhos através da hipermídia que levassem a finais ou cursos diferentes na narrativa, de acordo com o que o interator escolhesse, isso não seria interação propriamente dita, mas sim reação: haveria um número finito e já preestabelecido de possibilidades a percorrer, e quando o interator escolhesse um caminho para continuar e clicasse em um botão, o sistema reagiria de maneira predeterminada e o levaria a outro vídeo já gravado, com seus esquemas e narrativas já estabelecidos – portanto, com seu discurso finalizado. A interação, diferente da reação, deve dar total autonomia ao interator.

Arlindo Machado, em *A arte do vídeo*, já analisava essa ação reativa que se confunde muitas vezes com a própria interatividade. Para esclarecer a situação, ele usou o videogame como exemplo

Os videogames, por exemplo, solicitam a resposta do jogador/espectador (resposta inteligente em alguns casos; resposta mecânica na maioria dos outros), mas sempre dentro de parâmetros que são as “regras do jogo” estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas preestabelecidas. (MACHADO, 1990, p. 26).

Entretanto, o audiovisual na web gera outro nível de interatividade, que se dá entre os interatores, que se unem através dos vídeos para comentar e discutir – através de textos, imagens ou até mesmo com vídeos –; que usam o conteúdo para preencher suas páginas nas redes sociais e se colocar na rede simbólica.

Aparentemente, os interatores comentam os temas com outras pessoas, utilizando vídeos que são o estopim da discussão, quando na verdade se escondem atrás dessas imagens. Quando compartilham conteúdos e não discutem o assunto não acrescentam nada, apenas as imagens em suas *timelines* das redes sociais, que nada mais são do que sua versão espectral nas redes, acrescentando essas imagens à própria existência espectral. Os interatores se tornam as próprias imagens e escondem sua verdadeira face; a versão espectral deixa de ter correspondente real. Por outro lado, considerando a divisão estabelecida por Flusser entre o reino da experiência imediata e o reino das imagens – com seus conceitos e imagens –, quando comentam não falam das experiências imediatas que tiveram com o mundo: discutem imagens de conceitos, que foram produzidas de acordo com conceitos técnicos.

Flusser fala sobre o reino da experiência imediata, que é quando se tem contato direto com as coisas e com o mundo; o reino das imagens, que é quando se tem contato com elementos concretos através da mediação de imagens bidimensionais; e o reino dos conceitos, que é quando se explica a imagem de maneira linear e histórica. É possível separar os três reinos em dois mundos, o dos fatos e o da ficção: no mundo dos fatos está o reino da experiência imediata, e no

mundo da ficção, o reino das imagens e dos conceitos (FLUSSER, 2007, p. 113).

[...] a ficção quase sempre finge representar os fatos, substituindo-os e apontando para eles. [...] por meio de símbolos. Símbolos são coisas que têm sido convencionalmente designadas como representativas de outras. As coisas que os signos representam são o seu significado. [...] as linhas escritas relacionam seus símbolos a seus significados, ponto por ponto (elas “concebem” os fatos que significam), enquanto as superfícies os relacionam por meio de um contexto bidimensional (elas “imaginam” os fatos que significam), se é que elas significam mesmo fatos e não são símbolos vazios (FLUSSER, 2007, p. 113).

Então, existem dois tipos de ficção: a conceitual (objetiva e consciente) e a imagética (subjetiva e inconsciente). O conceito explica a imagem, tornando-a mais nítida, embora a imagem seja mais rica. O que acontece com as imagens técnicas é que são imagens geradas a partir de conceitos, pois a máquina é conceitual, “não pode existir sem textos (por exemplo, as teorias químicas), e o fotógrafo também precisa primeiro imaginar, depois conceber, para, por fim, poder ‘imaginar tecnicamente’” (FLUSSER, 2007, p. 136). Portanto, para operá-las é necessário que se dominem os conceitos empregados nela.

Primeiro surgem as imagens, depois os conceitos e, em seguida, voltamos às imagens criadas pelos conceitos. Os audiovisuais são imagens de conceitos, constituições lineares-imagéticas, criados por modelos.

Não é o fato de as imagens eletrônicas se movimentarem, nem o de serem “audiovisuais”, nem o fato de se irradiarem nos raios catódicos que determina sua novidade revolucionária, mas o fato de que são “modelos”, isto é, significam conceitos. Um programa de TV não é uma cena de uma circunstância, mas um “modelo”, a saber, uma imagem de um conceito de uma cena. (FLUSSER, 2007, p. 136).

Portanto, esses audiovisuais são imagens em movimento de conceitos e não imagens puras, que olham para o mundo. Dessa forma, quando os interatores comentam abaixo dos audiovisuais na web, essa discussão linear, conceitual, nada mais é do que conceito de imagem de conceito, que muitas vezes gera novas imagens, dessa vez imagens de conceitos de imagens de conceitos. Assim os interatores se fecham nesse círculo vicioso e se afastam cada vez mais da concretude, do reino da experiência imediata, suspendendo-se, isolando-se corporalmente do outro, ‘bunkerizando-se’ – portanto, se espalhando. Suspendem suas corporeidades e seus espaços circundantes. Sobre essa sociedade espalhada pelas imagens, Flusser diz que

[...] não formará amontoado caótico de partículas individuais, mas será uma sociedade autêntica, porque todo indivíduo estará ligado a todos os demais indivíduos do mundo inteiro através da imagem técnica que o está programando, já que tal imagem se dirige a todos os indivíduos indistintamente e da mesma forma. A solidão do indivíduo não passa de uma das faces da

medalha *sociedade informática*: a outra face é a sua manifestação cosmopolita. O que McLuhan chamou, de maneira otimista, de *aldeia cósmica*, será uma massa de indivíduos solitários unidos entre si pela identidade cósmica dos programas. (FLUSSER, 2008, p. 77).

Bunker glocal

O *não espaço* ocupado pelo interator, livre do corpo e de seu espaço circundante, é chamado por Eugenio Trivinho de *bunker glocal*. Para a formação desse conceito, o autor utiliza a conjunção de uma metáfora, o *bunker*, e de outro conceito prévio, o *glocal*.

O glocal integra as redes em níveis globais e locais, não estando, entretanto, nem no global e nem no local, e sim aquém e além deles, localizando-se em um *não espaço*. O surgimento do glocal pode remeter a um desejo de abandono do real, do contexto presencial dos objetos concretos, da alteridade com corpos e da sociabilidade com olhares presenciais; “uma fuga do vazio insuportável de uma lógica de vida ‘decadente’” (TRIVINHO, 2012, p. 92-93).

Esse *não espaço*, portanto, traz um anu-lamento do planeta como território geográfico e leva à morte simbólica as relações de alteridade concreta – as relações sem mediações tecnológicas. A alteridade concreta é substituída pela alteridade espectral. Trivinho diz que “a reverberação imediata desse fato sobre o mundo vivido equivale a uma produção tecnológica de desaparecimentos” (TRIVINHO, 2007, p. 313). Tudo o que não se encontra no glocal está fadado ao desaparecimento midiático – e também à morte simbólica.

Já o *bunker* se refere à mimesis cibercultural do espaço primordialmente bélico onde se buscam proteção, defesa e retaguarda para o contra-ataque; coloca-se como defesa do mundo exterior (no *bunker* glocal, portanto, do espaço externo ao glocal). Na verdade, o glocal se configura como *bunker*, e o *bunker* na cibercultura não o é sem ser glocal (TRIVINHO, 2007; 2012). As razões que levam à bunkerização glocal podem ser, segundo Trivinho,

[a] uma espécie de medo socialmente difuso, inespecífico e sem objeto; [b] a lassidão corporal/cerebral e psíquica crônica por sobrecarga de atividades, responsabilidades e/ou desejos continuamente não realizados, na esfera do trabalho e na do tempo livre; [c] um regozijo íntimo e sem culpa em resguardar-se, pura e simplesmente, no quanto possível, da roda-viva das ruas, das exigências do outro, da empiria da vida de relação etc. (TRIVINHO, 2012, p. 153).

Os webvídeos promovem interatividade entre os interatores. No entanto, essa interatividade é apartada de corporeidade – é, na verdade, teleinteratividade. Não há alteridade concreta, e para o interator utilizar as ferramentas que promovem tal interação é preciso se bunkerizar, apagar a concretude do espaço circundante e se colocar no *bunker* glocal, que o protege da presença do outro e das coisas concretas, inclusive da territorialidade do planeta enquanto superfície a ser percorrida. Com o processo de reescritura do mundo na cibercultura, quem não se coloca como espectro não tem valor cultural, é relegado

ao desaparecimento. É preciso, portanto, comentar, posicionar-se com relação aos objetos dispostos no ciberespaço, produzir espectros de si mesmo e fazer com que eles interajam com outros espectros e com as imagens presentes na cibercultura, transformar-se em dados e flutuar com o vento das informações, atualizando-se com cada novidade, com cada assunto em voga nas redes, com todos os audiovisuais que são *hits*, sendo capaz de entender suas intertextualidades para se posicionar com relação a eles nas redes e fora delas, no *bunker* e na concretude, que passa a ser extensão da vida glocalizada, e não o contrário.

Vale dizer que o *bunker* glocal segue *pari passu* a onipresença das telas. Onde existem telas, existem *bunkers*. Com os objetos eletrônicos miniaturizados, com os vestíveis, o *bunker* se portabiliza, se cola ao corpo do interator. “O sujeito não precisa ir em direção ao *bunker*; o *bunker* segue com ele e, melhor ainda, está nele” (TRIVINHO, 2012, p. 164). O *bunker* glocal começa e se passa, na verdade, na mente dos indivíduos, e utiliza os aparelhos midiáticos como prova concreta de existência. Bunkerizados, os interatores estão concretamente localizados em uma espacialidade, mas não estão de fato ali; transcendem com e a partir das redes digitais interativas para um *não espaço*, frequentado por espectros sem corporeidade e, desprezando e anulando o planeta como espaço geográfico, desprezam seus cheiros, seus gostos, seus sons, suas texturas e obliteram o mundo com imagens, podendo perder até a propriocepção e os sentidos, exceto os sentidos capazes de capturar imagens – imagens estas não mais de mundo, e sim ecos de imagens, imagens vazias ou em processo de esvaziamento.

Com a bunkerização glocal da existência humana e a reescritura cibercultural do mundo, o ambiente dos webvídeos, com a onipresença das telas, completa seu processo de apreensão e de suspensão espaçotemporal do interator; na verdade, de anulamento da concretude rumo ao consumo em um eterno presente, só que este sem presente.

Conclusões

1) Velocidade e estase, interatividade e isolamento

[...] as não coisas (e suas igualmente inúmeras manifestações: as marcas, os símbolos, os serviços, o software, o valor agregado, a fama) ganham crescente destaque, importância e valor. A nulodimensão passa a ser o mundo para o qual somos impelidos com crescente veemência. Um mundo no qual somente há espaço para seres fluidos como o vento, evanescentes como a luz, efêmeros como o tempo. O mundo das não coisas nos desafia procurando desmaterializar nossas existências, transformando-as em cálculos, grânulos, pontos e números. (BAITELLO, 2010, p. 55).

A aceleração temporal no consumo dos audiovisuais faz com que o interator tenha uma relação de estase em frente a eles, e assim os audiovisuais se tornam um ponto estático em um mundo que se movimenta em frenesi ao redor dos interatores. Essa relação estática os afasta do mundo e os impulsiona a um movimento solitário ou, pelo menos, aparentemente solitário. Quem observa de fora essa situação identifica o corpo

do espectador apartado da concretude em um vórtice que o isola no simulacro. E nessa relação, os interatores procuram por elementos que os afastem da sensação de solidão. Se encontram isolados, porém em companhia – das imagens, dos espectros e das tecnologias. A tecnologia os estuda, através de seus hábitos de consumo, e lhes recomenda o que comprar, o que consumir em seguida, ao que assistir depois, de acordo com um esquema lógico, um algoritmo. Ela interage com o interator conforme foi programada, e eles, programados pela tecnologia, agem como ela pretende que façam, pensando ter livre escolha. São programadores programados. Inscrevem-se nos canais pensando interagir, escolher livremente ao que assistir, quando na verdade passam a assistir ao que é recomendado, são direcionados pelos hiperlinks e botões. Assistem ao que é assistido; quanto maior a audiência, maior o conforto em consumir o conteúdo, se enquadrando em grupos de imaginários coletivos, em tribos – quanto maior a audiência, maior a promoção de interatividade entre os espectadores, com o vídeo como fio condutor das relações, através da caixa de comentários. Clicando em *Gostei* ou *Não gostei*, exprimem suas opiniões – restritas a apenas duas combinações –, tentando interagir com o audiovisual. Os interatores se escondem através das imagens ou as utilizam como fio condutor de relações em suas redes sociais, compartilhando vídeos que abordam temas diversos e por vezes atuais, debatidos por imaginários coletivos; exibem seus gostos e desgostos e se inserem em debates virtuais. Criam *playlists* e divulgam essas imagens à exaustão, cumprindo o objetivo das imagens midiáticas que os levam ao consumo. Passam a multiplicar essas imagens exponencialmente,

imprimindo-as nas pessoas que se tornam as próprias imagens – e também neles mesmos, que são engolidos pelas imagens.

Com os personagens olhando para a câmera, falando diretamente com a audiência, o espectador tem a impressão de que o audiovisual interage com ele. Com comentários e anotações do produtor na superfície do vídeo, a audiência se sente mais próxima do realizador, compartilhando suas opiniões e comentando a respeito delas na caixa de comentários. A interação atrai o espectador, o mantém estático – para afastar-se da solidão, isola-se do mundo: assim como a velocidade, a interação age como força centrípeta entre o espectador e o audiovisual.

2) Aprender e dispersar

Segundo Flusser, na sociedade atual “há vontade generalizada de dispersão, distração, divertimento” (FLUSSER, 2008, p. 91). As imagens técnicas na cibercultura – em especial as audiovisuais, objeto de análise do presente trabalho – procuram agir como força centrípeta, atraindo e fixando o espectador e o isolando do

mundo: em outras palavras, procuram a dispersão da sociedade. Flusser descreve similaridades nas palavras dispersão, distração e divertimento. Divertir é distrair e distrair é dispersar. Frente a esses produtos audiovisuais, a massa procura a diversão, a distração, a felicidade, e com isso se dispersa. Segundo Flusser,

[...] tal felicidade geral e generalizada é precisamente o que o termo “cultura de massa” significa. O indivíduo dispersado e distraído, o indivíduo inconsciente, passa a ser elemento de massa, do “coletivo inconsciente”, e as imagens que o divertem passam a ser os sonhos do coletivo. Sonhos de massa. Vista assim, a atual dispersão da sociedade se afigura tendência rumo à cultura de massa, à inconsciência geral, à felicidade. (FLUSSER, 2008, p. 93).

Não por acaso vemos a predominância dos vídeos de comédia na web. Trazem a felicidade, distraem, divertem. Atraem em direção a esses audiovisuais e prendem. A distração nada mais é que artifício para apreender a atenção e com isso dispersar a sociedade.

Referências bibliográficas

- BAITELLO, Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Paulus, 2014.
- CONTRERA, Malena Segura; BAITELLO, Norval. A dissolução do Outro na comunicação contemporânea. **Matrizes** v. 4, n. 1, 2010.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Annablume, 2011.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas e pós-cinemas**. Campinas, SP: Papirus, 2007.
- PEÑUELA CAÑIZAL, Eduardo. **El oscuro encanto de los textos visuales** – dos ensayos sobre imágenes oníricas. Sevilla: Arcibel, 2010.

TRIVINHO, Eugenio. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.

TRIVINHO, Eugenio. **Glocal**: visibilidade mediática, imaginário *bunker* e existência em tempo real. São Paulo: Annablume, 2012.



Data da submissão: 29/05/2020

Data do aceite: 15/06/2020

Dados dos autores

Robson Kumode Wodevotzky

<http://lattes.cnpq.br/4519602165000089>

Doutorando e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, e bacharel em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi. Criou e dirigiu diversos webvídeos pela 8KA Produções.

Email: robsonkumode@gmail.com

Fernanda Manzo Ceretta

<http://lattes.cnpq.br/4324165138280153>

Doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, e bacharel em Rádio e TV pela Universidade Anhembi Morumbi. Atualmente atuante no departamento de e-learning da Fiat Chrysler Automobiles, em Turin (Itália). É membro do grupo de pesquisa Comunicação e Criação nas Mídias, certificado pelo CNPQ. Criou, roteirizou e sonorizou diversos webvídeos pela 8KA Produções. Email: fmceretta@gmail.com.