

JANELAS DE FLUSSER E MAGRITTE: O que é, afinal, um webvídeo?

KILPP, Suzana
Doutora
UNISINOS
sukilp@unisinós.br

FISCHER, Gustavo Daudt
Doutor
UNISINOS
gfischer@unisinós.br

RESUMO

O artigo introduz e articula a base conceitual aplicada em “Janelas de Flusser e Magritte”, um protótipo de navegação entre múltiplos vídeos através de um *player*, desenvolvido em parceria entre o Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAv) e o Curso de Comunicação Digital (ComDig) da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinós). Apresenta e contextualiza princípios fundantes das audiovisualidades contemporâneas, em sua dimensão técnica, discursiva e cultural, relacionadas às teorias sobre imagens técnicas, de Vilém Flusser, e à condição humana, como foi tematizada no Surrealismo, em particular por René Magritte. Apresenta e justifica uma base conceitual, em construção, sobre a comunicação digital, com especial atenção a formatos para dispositivos móveis. Apresenta criticamente o processo de elaboração do protótipo e dos vídeos componentes e faz apontamentos para a pesquisa na área.

Palavras-chave: Audiovisualidades. Webvídeo. Comunicação digital.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente, quase todos os produtos audiovisuais passam por algum tipo de intervenção digital. O uso de tecnologias digitais interfere no orçamento da produção, nas escolhas estéticas e no resultado final, possibilitando a criação de produtos até então impensados. Tal contexto, hoje, entretanto, é como a pré-estreia do audiovisual digital por vir, aquele associado aos dispositivos móveis, de pequeno tamanho, que se multiplicam aceleradamente no mercado. Para esses, as narrativas, as estéticas, os formatos, os modos de veiculação, as condições da espetação dos audiovisuais tradicionais em sua maioria não têm oferecido ainda alternativas mais condizentes com o meio, embora se verifique uma corrida do mercado nessa direção, e usuários cada vez mais desejosos e potentes para sua própria expressão audiovisual.

No atual estágio da técnica, o audiovisual espalhou-se de tal modo pelas mídias que seus usos e apropriações por profissionais e amadores saíram do controle exclusivo das grandes empresas de comunicação. Criaram-se importantes nichos que vêm sendo disputados acirradamente por diferentes setores relacionados à produção, distribuição e disposição de recursos para consumo e realização audiovisual, nos quais ainda perduram, porém, as referências tradicionais, analógicas, e as narrativas textuais anteriores ao hipertexto.

Mas na rede já há uma série de soluções sendo praticadas. Sucintamente, numa observação preliminar, observamos que o atual cenário das soluções relacionadas ao audiovisual que estão inseridas na internet, está assim constituído:

-trocas de audiovisuais (de diversos gêneros, origens e linguagens) em formato digital através de *softwares peer-to-peer*, nos quais surgem aspectos ligados à ilegalidade e pirataria, violação de direitos autorais (BitTorrent, Emule);

-*websites* pertencentes a serviços de distribuição e/ou produção de audiovisuais vinculados a grandes empresas de entretenimento, televisão, cinema e telefonia, próprios ou em parceria com terceiros (Globo Vídeos¹, Veoh², Hulu³, HD Web⁴). Há uma tendência, nesses casos, a investir em soluções que tragam a noção de

TV na *web*, no sentido da mesma qualidade ou natureza do sinal televisivo;

-inserção de audiovisuais em vídeo em *websites* que se configuram com as características de visualização, inserção e compartilhamento dos mesmos, nos quais tanto empresas produtoras como autores-amadores têm a possibilidade de fazer circular seus produtos (YouTube e seus mais de cem clones). Esses *websites* permitem também que se “pulverizem” os *sites web* com a possibilidade do *embed* (embutir) do *player*. Há uma grande heterogenia de foco, abrangência e popularidade dos vídeos alocados através e nestes *websites*;

-*websites* agregadores e organizadores de conteúdos publicados/inseridos nos *websites* da categoria anterior, procurando atuar como “filtradores” do “excesso”, em volume, de vídeos inseridos (WeShow);

-serviços que oferecem soluções de *players* (e outros serviços acessórios, como mensuração de audiência, localização de conteúdos a partir do próprio material audiovisual) para gerenciamento de conteúdo audiovisual de clientes (Brightcove⁵);

-finalmente, existem serviços *on line* (muitas vezes inseridos no terceiro grupo aqui destacado) que permitem edição e manipulação de arquivos de imagens, textos, vídeos, sons com vistas à construção de um audiovisual em vídeo e sua consequente publicação em *sites web* (Jumpcut⁶).

Nesse cenário, constatamos que as audiovisualidades digitais estão recém sendo inventadas: suas gramáticas, sua estética, seu modo de relacionar emissão e recepção são inaugurais. Há muito de analógico no que se vê, ou de analógico-digital. A começar pelos *players*, que mimetizam os antigos videocassetes e DVD *players*. São usados de modo similar, e, uma vez acessados os vídeos, eles desenrolam-se inercialmente como qualquer vídeo. Mesmo soluções como o Machinima⁷, que admite aos jogadores grande espaço de interação, uma vez postado em *sites* como YouTube (onde têm secção própria), eles se tornam impenetráveis ao usuário.

Ora, não é só isso que se espera da comunicação digital. Como dizem Bairon e Petry (2000, p. 44),

Caleidoscópio do tempo da compreensão é como poderíamos chamar o processo de imersão em sistemas hipermidiáticos que se apresentam através da plena manifestação da técnica como horizonte. [...] Nesse jogo de abordagens estéticas que vai se construindo ao longo da navegação em ambientes gráficos, adquirimos um direcionamento para boa parte das dúvidas e trajetórias que aparecem durante o caminhar

Para os autores, é “[...] na imersão em ambientes gráficos, definidos na técnica como horizonte [...] jogando, [que] o homem constrói o universo da interpretação que

forma a tessitura dos campos semânticos por onde transita” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 46-47). O jogo, ao captar a expressividade do ser, revela qualquer verdade como uma experiência estética, sendo *interativo* “[...] o sistema que se abre e nos recebe [...] A obra, como *Téchne*, promove o encontro entre estética e técnica e possibilita ao ser deixar seus rastros e suas pegadas” (BAIRON; PETRY, 2000, p. 51).

Assim, problematizamos neste artigo o que se chama de *webvídeo*. Não se trataria, a nosso ver, de um vídeo qualquer remidiado⁸ (BOLTER; GRUSIN, 1999), na *web*, ainda que esses vídeos sejam expressões do estágio em que a mídia se encontra - técnica, discursiva e culturalmente falando, como será mais adiante justificado na perspectiva das audiovisualidades. Mas se trataria de um formato audiovisual em particular, navegável e lúdico, interativo e emergente, que já vem se constituindo no processo da convergência, e se encontra como potência em muitos vídeos já disponíveis na *web*.

Basicamente, do ponto de vista de sua materialidade, a World Wide Web (ou simplesmente *web*) pode ser compreendida através de uma característica principal que a funda como mídia: permitir a vinculação de documentos localizados nos inúmeros bancos de dados ligados à internet através de *links*. Segundo Pierre Lévy (1999, p. 255-256),

[...] um *link* é uma conexão entre dois elementos em uma estrutura de dados. Os *links* permitem a navegação dentro de um instrumento hipertextual [...] Na Internet, um *link* é qualquer elemento de uma página da *web* que possa ser clicado com o *mouse*, fazendo com que o navegador passe a exibir uma nova tela, documento, figura, etc.

A *web* permite a visualização de documentos por interfaces gráficas organizadas em *webpages* que abrigam em uma página os diferentes arquivos relativos a um documento (texto, imagem, áudio, audiovisual) também por meio de *links*.

Ou seja, o *link*, que é acionado pelo usuário com um clique no *mouse* quando este é direcionado (por uma seta, em geral) sobre o que se apresenta na interface como “clicável”, conecta e monta em sequência informações de diversas ordens e naturezas técnicas que devem cada vez mais parecer ao usuário uma biblio-videoteca universal, como se as representações todas do mundo estivessem disponíveis a ele, e com as quais pudesse ele mesmo re-representar o mundo e a si mesmo. Tal uso, mais ou menos competente de parte do usuário, mais ou menos complexo de parte do programa do aparelho, e mais ou menos diverso ou especializado em informações disponíveis e possibilidades de intervenção do usuário, levaria a uma maior ou menor

potência da tendência à interatividade e à emergência postuladas pelos “homens da web”, aqueles que a vêm inventando como nova mídia.

Ora, em relação aos vídeos na *web* a questão é: como criar *links* no *interior* dos vídeos?⁹ No mais das vezes, há *links* em *watchpages*, mas não *nos* vídeos, cuja visualização repete as alternativas dos usos do *play*, *pause*, *stop*, *rewind* e *forward* referentes às execuções de vídeos existentes originalmente em dispositivos *off line* como os já mencionados aparelho de DVD e videocassete.

Imaginamos, em nossa pesquisa, que estaria aí uma questão de fundo, porquanto dela dependeria a perspectiva de navegação “entre” vídeos, navegação que permitiria a experiência estética de que falam Bayron e Petry.

Tais questões só têm sentido, entretanto, quando situadas nas dimensões do audiovisual contemporâneo nos termos pensados para a sua virtualidade: as audiovisualidades.

2 AS AUDIOVISUALIDADES CONTEMPORÂNEAS

As mídias audiovisuais não são apenas outras máquinas de perceber imagens; elas são outro mundo, outra fonte de fenômenos, outro ponto zero do aparecer. A partir desse ponto se abre um mundo com suas próprias leis e regras.

O estudo das audiovisualidades decorre de um conjunto de ações articuladas e articuladoras de pesquisadores em torno de uma problemática emergente nas mídias e na pesquisa em Comunicação, que se relaciona ao audiovisual *latu sensu* como dispositivo central do atual momento do processo de globalização das culturas.

Essa problemática tende a ser tradicionalmente tratada, no mais das vezes, na perspectiva de uma subdivisão do audiovisual em cinema, TV, vídeo e internet, o que, de fato, designa objetos de outra natureza, ainda que afins. Nos últimos anos, o Grupo de Pesquisa Audiovisualidades (GPAV) da Unisinos/CNPq vem buscando estudar o objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irreducibilidade a qualquer mídia, admitindo que o audiovisual é também uma virtualidade que se atualiza nas mídias, mas que as transcende.

Propõem-se inicialmente três dimensões para o conceito “audiovisual”. A primeira dimensão objetiva encontrar e analisar audiovisualidades em contextos não reconhecidamente audiovisuais. A tese que sustenta tal movimento fundamenta-se em Sergei Eisenstein (1990), quando o autor reconhece que a presença do cinema precede a indústria cinematográfica, e em Gilles Deleuze (1985), que encontra em Bergson o

conceito de imagem-movimento, mesmo antes da invenção do cinema, e propõe o estudo desses devires (cinematográficos) como o estudo de culturas em potencial.

A segunda dimensão entende o audiovisual como um campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais. O que se considera fundamental aqui é que tal convergência, para além de instaurar linguagens propriamente audiovisuais, promove uma reação em cadeia, de futuro inimaginável ainda, cujo elemento desencadeador de radicais mudanças para o audiovisual é ora a técnica, ora as estratégias discursivas, ora a economia, ora as estratégias de circulação e consumo.

A terceira dimensão que concorre para conceituar o audiovisual é a das linguagens, sejam gramaticais ou agramaticais, sua configuração, usos e apropriações. Aqui, são estudados e analisados os construtos audiovisuais como modos singulares de expressão e significação da experiência do mundo. Ressalte-se que tal análise é o lugar por excelência de onde se deve partir para que se compreendam as duas outras dimensões, uma vez que são esses construtos que tornam visíveis operações que, antes, não poderiam ser apreendidas senão como devir.

Assim, no recorte que opera sobre o objeto, os pesquisadores do GPAv têm focado suas pesquisas em três aspectos, não excludentes: 1. em estudos experimentais centrados nos devires de cultura e nos devires teórico-metodológicos; 2. no estudo dos processos da produção audiovisual marcada pela convergência tecnológica e por hibridismos formais, narrativos e expressivos; e 3. no estudo das linguagens audiovisuais.

3 A PESQUISA EXPERIMENTAL

A experimentação de protótipos, como o que está sendo focado no artigo, se desenvolve concomitantemente ao percurso dos alunos do Curso de Comunicação Digital da Unisinos¹⁰ e na medida em que as atividades curriculares relativas à linguagem e à produção audiovisual estejam sendo cursadas, no terceiro semestre do curso.

Em nossa pesquisa atual, investimos no desenvolvimento de protótipos de navegação entre múltiplos vídeos através de uma combinação de *players*, uma navegação que seja possível na *web* e em dispositivos móveis¹¹. Tais protótipos, desenvolvidos na forma de produtos digitais de comunicação, deveriam permitir ao usuário: inserir seus vídeos nos mesmos; acessar imagens de determinados arquivos; interferir nas imagens desses arquivos e jogar com elas; produzir por montagem dessas imagens (e outras, se quiser) micronarrativas ou novos fragmentos audiovisuais.

O projeto¹² conecta-se à perspectiva de uma Ciência que trata o objeto em sua complexidade característica e aceita a ideia de que o objeto e os modos de estudar o objeto são indissociáveis. Por isso, combinam-se nele metodologias que ensaiam procedimentos de ordem técnica, discursiva e cultural, que possam dar conta de características que entendemos serem fundantes da comunicação digital: uma forma *on line* de comunicação hipermediática interativa, emergente, ludicamente significativa e esteticamente intercriativa.

Tais pressupostos levam aos seguintes procedimentos metodológicos: cartografia e dissecação de molduras em audiovisuais já existentes na *web*; cartografia e intervenção em bancos de imagens digitais; cartografia e desenvolvimento de novos botões, menus e *players*, mais conformes à estética, aos usos e à natureza dos dispositivos digitais; aplicação experimental de *softwares* interativos à produção audiovisual digital; experimentação de formatos lúdicos de consumo audiovisual.

A “cartografia” implica transitar inicialmente de maneira aleatória por audiovisuais de tevê, de cinema e de internet, buscando neles marcas e traços de certas configurações audiovisuais. Ao perambular, o pesquisador deve estar pautado por suas intuições, sem levar em conta hegemonias ou destaques, mas sim os devires de pequenos vídeos para circulação em meio digital de mídias móveis e internet.

A “dissecação de molduras”, subsidiária da cartografia e da desconstrução¹³, é um procedimento de ordem técnica que des-discretiza digitalmente a imagem técnica audiovisual em qualquer suporte. Ao intervir nos materiais empíricos, dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos discretos que não têm sentido no vídeo, mas que nele são montados para produzir os sentidos.

A “experimentação” se constitui em intersecção com a cartografia e a desconstrução, buscando interconectar o avanço do conhecimento científico, a inovação tecnológica e as trilhas potentes da realização.

Uma metodologia assim pode ser dita *in process*, como pesquisa, ensino e desenvolvimento tecno-cultural.

4 AS JANELAS DE FLUSSER E MAGRITTE

No desenvolvimento do protótipo “Janelas de Flusser e Magritte”¹⁴, dispusemo-nos a avançar algumas etapas em relação à experimentação do ano anterior. Assim, por exemplo, em seus vídeos pessoais os alunos foram instrumentalizados teórica e tecnicamente a os conceberem em linguagens e em estéticas mais condizentes a dispositivos móveis (celulares, no caso).

Presumindo que a especção de vídeos em celulares segue lógica muito diversa da especção em salas de cinema ou de TV (e mesmo em monitores de computador), algumas hipóteses foram testadas quanto à resolução técnica da imagem, ao uso de imagens de arquivo, à criação de enquadramentos na edição (e não na captura/gravação), à substituição de narrativas lineares pelo *loop* ou por micronarrativas, à produção de fragmentos audiovisuais etc. Entendia-se que essa é uma especção ocasional, efêmera, desatenta e descontinuada, e que um formato de vídeo adequado a ela seria o que antes de tudo permitisse uma experiência e fruição estética. Já não se trataria mais de contar histórias, mas de dar a experimentar tatilmente imagens audiovisuais de outra natureza técnica - *webimagens*.

McLuhan (1999) já dissera sobre a imagem de televisão, de baixa definição, que ela requeria tatilidade para ser percebida, isto é, que a TV mobiliza todos os sentidos (e a expressão tatilidade tem esse sentido), e que a imagem cinematográfica seria apenas seu conteúdo¹⁵.

Também Walter Benjamin (1986), antes até de McLuhan, referiu-se ao cinema como a arte que nos devolve à experiência tátil de uma obra, e aí o autor referia-se aos cortes e à montagem, que, no início do estado de cinema, produziram um abalo no modo da percepção de imagens.

A questão era - e ainda é, para nós, em nossa pesquisa - a experiência tátil que produz o reconhecimento das audiovisualidades digitais. Sem dúvida, toda nova mídia (*web* e dispositivos móveis, no caso) inicialmente remidia imagens das mídias que lhe precederam, e que são seus conteúdos. Mas, tatilmente, vai progressivamente desabituaando-nos de um modo de especção e nos treinando noutro, que lhe é próprio.

Mas também a produção de imagens segue mais a tradição do que sua potência. E os alunos produziram, no conjunto, uma variedade de vídeos nos quais se reencontra justamente a diversidade atual dos vídeos disponíveis na rede, no YouTube, por exemplo. Isso se reflete em “Janelas de Flusser e Magritte”, e pode ser percebido quando se acessa vídeo a vídeo, território que nos dá uma pequena amostra do atual estágio da técnica em *webvídeos*.

O mais difícil do projeto talvez tenha sido justamente que, de um lado, os alunos aceitassem o desafio (e o risco) de experimentar, de desconstituir seu olhar habitado e de ousar trilhar caminhos ainda não trilhados. De outro lado, que admitissem introduzir em sua criação pessoal e subjetivadora (irreduzível, a nosso ver, por princípios éticos) uma imagem em particular que lhes foi imposta pela pesquisa: uma “janela”, a mesma para todos, que, em algum momento particular de seu roteiro,

deveria ocupar exatos três segundos (de um total de sessenta - outra imposição da pesquisa) de sua “história” audiovisualmente contada. E que não poderia estar nem no início nem no final do vídeo.

Essa condição necessariamente fragmentava a narrativa em duas. Alguns que se resignaram a isso deram boa resolução, em seus roteiros, à imagem, e a contextualizaram; outros, ao contrário, a tornaram absolutamente artificiosa. Também isso se reflete em “Janelas de Flusser e Magritte”.

As “janelas” tornaram-se, no protótipo, o botão de navegação entre os vídeos. O conceito por trás do construto é de que toda imagem técnica é um biombo para o mundo, e remete tão somente a outra imagem técnica. Tal conceito tem por fundamento um artista (René Magritte) e um filósofo (Vilém Flusser), como veremos a seguir, concluindo.

5 A CONDIÇÃO HUMANA DE MAGRITTE E O MUNDO CODIFICADO DE FLUSSER

Em muitas de suas obras, o surrealista René Magritte refletiu sobre a condição humana e a impossibilidade de se chegar à realidade das coisas. Desde “A traição das imagens”,



Figura 1 - “A traição das imagens”.

Fonte: <http://entrelinhas.livejournal.com/24137.html>.

em que o artista pintou um cachimbo e escreveu sobre a tela “Isso não é um cachimbo.”, até “A condição humana”,

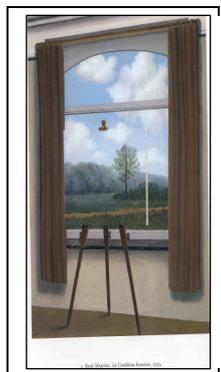


Figura 2 - “A condição humana”.

Fonte: <http://www.rci.rutgers.edu/>.

em que o artista pintou ao fundo uma paisagem que se confunde com a sua imagem pintada em uma tela, Magritte esteve a problematizar a natureza das imagens que produzimos. Ele insistiu em que tentássemos perceber a realidade em si mesma da imagem pictórica - uma espécie de criptograma, como escreveu Foucault (1989) sobre “A traição das imagens” -, porquanto ela é incapaz de representar o mundo que parece nela figurado.

Mas, a nosso ver, ainda é Vilém Flusser quem nos permite melhor teorizar sobre as imagens que produzimos. Diz ele:

Imagens são mediações entre homem e mundo [...] Imagens têm o propósito de representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, interpõem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem [...] Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas. (FLUSSER, 2002, p. 9)

Preocupado com os códigos do mundo humanizado (Flusser, 2007), o autor distingue imagens, textos e imagens técnicas - as que são produzidas por aparelhos -, em relação às quais ele propõe o seguinte:

[...] a imagem técnica é abstração de terceiro grau: abstrai uma das dimensões da imagem tradicional para resultar em textos (abstração de segundo grau); depois, reconstituem a dimensão abstraída, a fim de resultar novamente em imagem. [...] Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. Essa condição das imagens técnicas é decisiva para o seu deciframento. Elas são dificilmente decifráveis pela razão curiosa de que aparentemente não necessitam ser decifradas. Aparentemente, o significado das imagens técnicas se imprime de forma automática

sobre suas superfícies [...]. Quem vê imagem técnica parece ver seu significado, embora indiretamente.

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (FLUSSER, 2002, p. 13-14)

Com base nesses conceitos, inclusive os anteriormente aludidos à comunicação digital e ao hipertexto, a pesquisa experimentou o desenvolvimento de um protótipo de navegação, entre vídeos, e instituiu *players* preferenciais ao que entende por *webvídeos*.

A pesquisa, aí orientada basicamente por Flusser, discute alternativas de se jogar “com” (ser funcionário do aparelho, como diz o autor) ou “contra” o aparelho (produzir uma informação, conforme o autor). No quadrante superior direito da “janela”, produziu-se uma navegação randômica, na qual a única alternativa do usuário é decidir, ao clicar, por onde iniciar a reprodução das vinte e duas alternativas programadas (onze vídeos seccionados pela “janela” em dois): trata-se, nesse quadrante, de jogar “com” o aparelho.

No quadrante superior esquerdo da “janela”, o usuário pode, a partir de sua experiência tátil, desvendar a programação randômica, instituída pela pesquisa para cada quadrante da “janela”. Ele o faz acessando, e clicando em algum instante, durante os três segundos de exposição da “janela” de cada vídeo, ação que o remete a umas ou a outras combinações, alternativas. Ao realizar assim a (re)edição dos vinte e dois fragmentos de vídeos, ao seu modo, ao gosto de sua própria subjetividade, o usuário estaria jogando “contra” o aparelho, e produzindo uma informação, aquela que ele, tão somente ele, naquela única vez, é capaz de produzir: um vídeo seu, inusitado, composto de fragmentos aleatórios de vídeos de outros. De preferência, uma alternativa não programada pelo aparelho - ou pela pesquisa.

Não temos a ilusão de que estas combinações produzidas pelo usuário apresentem ao final, no vídeo remontado, uma ruptura com o que foi tecnicamente programado, e por isso pensamos o jogo contra de Flusser ainda dentro da perspectiva do *assembly* (montagem). Ou melhor, as jogadas possíveis já estão programadas ainda que não tenham sido previstas.

Entretanto, na perspectiva de Bayron e Petry (2000) não se trataria do resultado alcançado (como é em Flusser), e, sim, da navegação que produz um percurso único no qual o usuário desvenda a navegação. E que permite ao ser (usuário) deixar

seus rastros e suas pegadas na navegação por ele empreendida. Não haverá nunca experiência estética igual a essa sua, nem para ele mesmo.

Flusser and Magritte's windows
After all, what is a web video?

ABSTRACT

The paper introduces and articulates the concept basis used in “Flusser and Magritte’s windows”, a multiple-video browsing prototype through one player, developed in a partnership between the GPav - a research group on audiovisualities - and the Digital Communications Course (ComDig), from the Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). It presents and contextualizes the founding points of the contemporary audiovisualities in their technical, discursive and cultural dimensions, related to the theories about the technical images, from Vilém Flusser, and the human condition as shown in the Surrealism in René Magritte’s work more specifically. It also presents and justifies the foundations (in construction) about the concept of Digital Communications, with special focus on mobile media formats. It presents in a critical sense the elaboration process of the prototype and the single video components and indicates some issues for this research field.

Keywords: Audiovisualities. Web video. Digital communication.

Ventanas de Flusser y Magritte
¿Qué es, al final, un webvideo?

RESUMEN

Este artículo introduce y construye la base conceptual aplicada en “Ventanas de Flusser y Magritte”, un prototipo de navegación entre múltiples videos a través de un player, desarrollado entre el Grupo de Investigación en Audiovisualidades (GPav) y el Curso de Comunicación Digital (ComDig) de la Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Presenta y contextualiza principios fundantes de las audiovisualidades contemporáneas, en su dimensión técnica, discursiva y cultural, relacionadas a las teorías sobre imágenes técnicas, de Vilém Flusser, y a la condición humana, como fue tematizada en el Surrealismo, en particular por René Magritte. Presenta y justifica una base conceptual, en construcción, sobre la comunicación digital, con especial atención a formatos para dispositivos móviles. Presenta críticamente el proceso de elaboración del prototipo y de los videos componentes, además de proponer algunos apuntes para la investigación en esta área.

Palabras claves: Audiovisualidades. Webvideo. Comunicación digital.

REFERÊNCIAS

- BAIRON, Sérgio; PETRY, Luís Carlos. **Hipermídia. Psicanálise e história da cultura**. Caxias do Sul: EDUCS; São Paulo: Mackenzie, 2000.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- _____. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- _____. **O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- FOUCAULT, Michel. **Isto não é um cachimbo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1999.

¹ Disponível em <http://videos.globo.com>.

² Disponível em <http://www.veoh.com>, mas o serviço encontra-se indisponível para o Brasil desde o segundo semestre de 2008.

³ Disponível em <http://www.hulu.com>.

⁴ Disponível em <http://www.thehdweb.com>.

⁵ Disponível em <http://www.brightcove.com>.

⁶ Disponível em <http://www.jumpcut.com>.

⁷ Machinima propõe-se a ser um *game on line*, no qual, a partir de *games* clássicos, permite-se a jogadores (que adquiriram o *software* em CD) interagirem, na *web*, na instauração de narrativas audiovisuais protagonizadas por avatares dos *games* de origem, redesenhados pelos jogadores. O jogador decide (e delibera com os demais) o destino de seu personagem avatar; ele decide também a posição das câmeras, os cenários etc.

⁸ O conceito de remediação proposto por Jay Bolter e Richard Grusin parte do entendimento de que uma mídia apropria-se de características das mídias que a antecederam, assim como as mídias ditas anteriores também se redefinem a partir das propriedades da nova. Nessa perspectiva, há um sistema de afiliações entre mídias, e não somente um processo evolutivo em linha reta.

⁹ Esta problematização não considerou o aparecimento recente do recurso *vídeo annotations* (anotações em vídeo) presente no *site* de inserção, visualização e compartilhamento de audiovisuais em vídeo YouTube, disponível em http://www.youtube.com/t/annotations_about e exemplificável na campanha publicitária da marca Samsung em <http://www.youtube.com/watch?v=HoOCiaxIZF4>.

¹⁰ Disponível em <http://www.unisinos.br/digital> e <http://unisinos.br/blog/digital>.

¹¹ Entende-se aqui por dispositivo móvel aquele que é capaz de armazenar informação digital e possui écran para visualização de materiais audiovisuais, um dispositivo mercadologicamente pensado para ser usado em comutação (em passagem, circulação do indivíduo), cuja tendência é estar *on line* (e acessível sem fio).

¹² O projeto “Desenvolvimento de protótipos de webvídeos”, em pré-execução desde 2006

no Curso de Comunicação Digital da Unisinos, em 2008 foi ampliado e renomeado pela autora como “Audiovisualidades digitais”. Está sendo implantado desde março de 2009 na Unisinos, com apoio do CNPq e da FAPERGS.

¹³ Desconstrução é um termo cunhado por Derrida, e como método procura chegar aos elementos minoritários do objeto valendo-se das linhas de fuga contidas nas teorizações sobre ele. Ao assim desarticular as teorias hegemônicas sobre o objeto, experimenta-o como novo e o reinventa desde outras perspectivas.

¹⁴ Disponível em <http://www.suzanakilpp.com.br>.

¹⁵ O conteúdo de uma mídia é a mídia que lhe precedeu, dizia ele. Sua mensagem, porém, é o meio dessa nova mídia. Entende-se, então, o ponto de partida da discussão sobre remediação apontada anteriormente.

Recebido em: 28/10/2009

Aceito em: 21/10/2010

Copyright (c) 2010 Autor(es) / Copyright (c) 2010 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal. Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.

