

## AUDIOVISUALIDADES NAS MÍDIAS:

### o tempo e o espaço nas imagens da televisão por assinatura e da internet<sup>1</sup>

*William Mayer<sup>2</sup>*

*Gustavo Fischer<sup>3</sup>*

**RESUMO:** Este artigo busca analisar as convergências e tensionamentos midiáticos entre a internet, mais especificamente através de websites de compartilhamento de vídeos e a televisão por assinatura. Recorrendo aos conceitos de banco de dados e montagem espacial proposto por Manovich, os conceitos de Linha e Superfície de Flusser, e as proposições sobre o tempo e espaço sugeridas por Bergson, tentaremos perceber que movimentos, ambas as mídias, tem realizado em direção uma da outra. Acreditando que é nestes meios especificamente, que a técnica pode desenvolver-se, e que nesses movimentos entre os aparelhos aumentam as possibilidades de mudanças na imagem.

**Palavras-Chave:** Interface banco de dados; YouTube; Televisão.

#### Introdução

Neste artigo pretendemos traçar simultaneidades nos movimentos realizados pelas televisões por assinatura e pela internet, em especial no que diz respeito a web, sempre em diálogo com questões referentes às audiovisualidades. Veremos que “Mais importante que nomear as novas mídias é a tarefa de mostrar em que sentido elas permitem um realinhamento das mídias existentes em relação às quais possam ser compreendidas como processos interativos, tanto de continuidade quanto de ruptura. (MACHADO, Irene, 2002, 220)”, reflexão também reforçada pelas perspectivas de McLuhan e as discussões sobre remediação propostas por Bolter e Grusin (1999).

Ao forçarmos nosso estudo sobre as novas mídias observaremos que o conceito de banco de dados, fortemente explorado pelas mídias digitais começa a ser experimentado técnica e esteticamente pela televisão. Veremos de que maneira as novas ferramentas da televisão por assinatura modificam a percepção de tempo/espaço característica da televisão, na tentativa de atrair seu público para uma programação diferenciada, onde o espectador torna-se usuário.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT N°2 – Audiovisual, Literatura e Discursos, durante o 1º CLIC: Culturas, Linguagens e Interfaces Contemporâneas, realizado na Universidade Federal do Pará, de 27 a 30 de setembro de 2011.

<sup>2</sup> Mestrando em Comunicação pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS. Email: mayer.william@gmail.com

<sup>3</sup> Doutor em Comunicação, professor e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNISINOS. E-mail: gfischer@unisinos.br

Do mesmo modo, observaremos como o YouTube tenta transformar a sua interface em espaço que por vezes reorganiza características análogas a televisão. Analisaremos como a nova interface que apresenta a funcionalidade chamada pelo site de *leanback*<sup>4</sup> em linha horizontal assemelha-se em muitos aspectos ao fluxo televisivo, criando uma espécie de programação linear para o usuário.

Considerando o movimento destas mídias, vamos nos deter sobre algumas questões relevantes para o desenvolvimento deste trabalho. Dentre elas, a maneira como lemos ou assistimos aos programas na internet e na televisão, levando em conta os conceitos de banco de dados e montagem espacial de Lev Manovich. Os conceitos de linha e superfície propostos por Flusser, e principalmente, as proposições de Bergson, referente ao tempo e ao espaço.

### **Internet e Televisão por assinatura: YouTube e NetNOW**

A internet possui plataformas de visualização de vídeos onde o usuário tem acesso a um grande número de materiais para serem assistidos. Estas plataformas vêm se materializando em websites de forma mais recorrente ou mais recentemente com mediação de aplicativos para dispositivos móveis. O YouTube recebe, atualmente, quarenta e oito horas de material audiovisual a cada minuto, e possui em média um acesso de 3 bilhões de visualizações diárias<sup>5</sup>, que podem ser vistos em qualquer lugar e em qualquer momento. O formato de banco de dados da internet possibilita que estes vídeos sejam atualizados a qualquer momento por quem dispõe de acesso a internet. O usuário tem, portanto, a possibilidade de escolher o que irá assistir, quando irá assistir, e ainda através dos sites de download, e dos programas de edição de imagem, intervir naquilo que assiste.

Todavia, o modo como o usuário assiste aos vídeos na internet, e a forma como se dá à narrativa, são movimentos diferenciados. O que distingue o modo de programar da internet dos demais audiovisuais. Porém, mesmo com seu caráter inovador, e mesmo contando com um número de dois bilhões de visualizações diárias, o YouTube não consegue que os internautas fiquem mais de dez minutos por dia no site.

Por isso, recentemente o YouTube tem criado aplicativos que cada vez mais o assemelham ao modo programado de uma televisão, com uma narrativa linear. Lançou recentemente, canais ao vivo<sup>6</sup> que disponibilizam virtualmente programas e eventos por todo

---

<sup>3</sup> Tradução: “Recostar-se”

<sup>4</sup> [http://www.youtube.com/t/press\\_statistics](http://www.youtube.com/t/press_statistics)

<sup>6</sup> <http://youtube.com/live>

o mundo. Criou também o espaço *leanback*<sup>7</sup> que procura organizar os vídeos do YouTube em uma linha horizontal de conteúdo, onde o usuário possa assistir a programação por mais tempo, seja ela escolhida por ele, ou de modo aleatório. E têm disponibilizado ainda, filmes gratuitos para serem assistidos<sup>8</sup>.

No que diz respeito à televisão por assinatura, ela oferece uma quantidade elevada de canais em relação à televisão aberta, e cobra uma quantia por isso. É um espaço com maior diversidade de canais, mas com uma programação ainda limitada pelos horários estipulados pelas grades de cada emissora. Contudo, recentemente, a operadora NET lançou o serviço *NOW*, que disponibiliza parte do material que veicula, através de um banco de dados para os seus clientes. Os materiais ali inseridos, tais como filmes, programas de TV, desenhos, etc., podem ser vistos a qualquer momento. E o espectador pode escolher o que quer ver, e quando quer ver, criando a sua própria programação. Apesar disso, a televisão fica a mercê da internet, pois ainda não permite ao usuário intervir na imagem em si.

Para compreendermos de que maneira a televisão e a internet estão convergindo, precisamos ter um melhor entendimento sobre os conceitos de banco de dados, e narrativa linear.

Nas ciências da computação, bancos de dados são definidos como uma coleção estruturada de dados. Os dados armazenados em um banco de dados são organizados para buscas e recuperações rápidas pelos computadores. Portanto, é tudo menos uma simples coleção de itens.<sup>9</sup> (MANOVICH, 2001, p.194, tradução nossa)

Ainda que Manovich vá aprofundar os movimentos que permitem que enxerguemos a presença do banco de dados na constituição da organização dos softwares e dos materiais audiovisuais, podemos partir deste pressuposto para considerar que, as mídias, independente de sua localização dentro do contexto contemporâneo de digitalização das informações, acionam ou são acionadas por interações estabelecidas com bancos de dados. O cinema, por exemplo, é feito por uma coleção de imagens. A televisão monta sua programação, através de um banco de programas. No entanto, o banco de dados não é evidente, pois o cinema e a televisão estruturam-se de maneira a não evidenciá-lo, dando preferência à organização de uma narrativa que suprima o caráter de banco de dados do aparelho.

A estrutura da rede, no entanto, parece evidenciar este caráter. O armazenamento de imagens, textos e vídeos, é uma característica que ganha novas proporções através das novas

<sup>7</sup> <http://youtube.com/leanback>

<sup>8</sup> <http://youtube.com/movies>

<sup>9</sup> In computer science database is defined as a structured collection of data. The data stored in a database is organized for fast search and retrieval by a computer and therefore it is anything but a simple collection of items.

mídias. E com elas surge uma nova tendência em armazenar todo material produzido em um banco de dados digital. A internet leva este conceito a proporções jamais imaginadas. Em sites como o Wikipédia e o YouTube, o usuário pode estar constantemente adicionando informações, que ali ficarão armazenadas podendo ser acessadas a qualquer momento e em qualquer lugar do mundo, por qualquer pessoa. Um banco de dados coletivo.

A natureza aberta da Web, enquanto mídia (páginas da Web são arquivos de computador que podem ser editados) significa que os sites nunca precisam ser completos, e raramente são. Os sites estão sempre em desenvolvimento. Novos links estão sendo adicionados ao que já está lá. É tão fácil adicionar novos elementos ao final da lista, quanto inserir elementos em qualquer local. Tudo isso contribui para a lógica anti-narrativa da Web. Pois, se novos elementos estão sendo adicionados ao longo do tempo, o resultado é uma coleção, e não uma história. De fato, como seria possível manter uma narrativa coerente, ou qualquer outra trajetória de desenvolvimento através do material, se ele continua a mudar? <sup>10</sup> (MANOVICH, 2001, p.196, tradução nossa)

É o caso dos sites de disponibilização de vídeos na internet, onde o usuário tem acesso a um banco de dados enorme de material audiovisual. O YouTube, por exemplo, procura apoiar-se neste formato de lógica anti-narrativa da Web. Sua interface elucida sua proposta enquanto banco de dados. Com o vídeo principal na tela em tamanho maior, e com os demais vídeos relacionados ao redor, o site sempre conta com o convite a intervenção e a interação. Seja para assistir um vídeo, colocar um novo material online, ou baixá-lo e editá-lo, o usuário sempre é incitado a acessar o banco de dados de forma aleatória, clicando na janela que mais lhe parecesse convidativa.

Em geral, a criação de um trabalho em novas mídias pode ser entendida como a construção de uma interface para um banco de dados. No caso mais simples, a interface simplesmente fornece acesso ao banco de dados subjacente. Por exemplo, a imagem de um banco de dados pode ser representada como uma página de inúmeras imagens em miniatura; Clicar em uma miniatura irá recuperar o registro correspondente. Se um banco de dados é muito grande para mostrar todos os seus registros de uma vez, uma máquina de busca pode ajudar o usuário, permitindo sua busca através de outros registros. Mas, a interface também pode traduzir o banco de dados subjacente em uma experiência muito diferente para o usuário. <sup>11</sup> (MANOVICH, 2001, p.200, tradução nossa)

<sup>10</sup> The open nature of the Web as medium (Web pages are computer files which can always be edited) means that the Web sites never have to be complete; and they rarely are. The sites always grow. New links are being added to what is already there. It is as easy to add new elements to the end of list as it is to insert them anywhere in it. All this further contributes to the anti-narrative logic of the Web. If new elements are being added over time, the result is a collection, not a story. Indeed, how can one keep a coherent narrative or any other development trajectory through the material if it keeps changing?

<sup>11</sup> In general, creating a work in new media can be understood as the construction of an interface to a database. In the simplest case, the interface simply provides the access to the underlying database. For instance, an image database can be represented as a page of miniature images; clicking on a miniature will retrieve the corresponding record. If a database is too large to display all of its records at once, a search engine can be

No caso da televisão ocorre o contrário, sua estrutura de programação horizontal já definida, acaba adequando o receptor a sua linha de programação. Sem convite a interação, o espectador torna-se passivo. Característica proveniente da estrutura narrativa linear, impregnada em nossa cultura.

Como já vimos anteriormente, a internet se dirige a elaboração de uma nova interface que permite a interação, mas que ainda procura assemelhar-se ao modo narrativo como se dão as coisas na televisão. Para tal, o YouTube constrói o *leanback*, uma interface em que os vídeos são reproduzidos linearmente, sem qualquer interferência na tela, que não a imagem escolhida pelo “espectador”. A lógica seqüencial da ordem dos vídeos, quando não erigida pelo usuário, é dada por algoritmos que acessam seus dados, identificando preferências, que levam em conta as últimas buscas no site. A internet procura, portanto, dirigir-se a um modelo narrativo de apresentação dos vídeos, suprimindo sua principal característica, seu caráter de banco de dados. No entanto:

Esta formulação coloca a oposição entre banco de dados e narrativa, em uma nova luz, redefinindo assim o nosso conceito de narrativa. O "usuário" de uma narrativa atravessa um banco de dados, seguindo as ligações entre seus registros, como estabelecido pelo criador do banco de dados. Uma narrativa interativa (que pode ser também chamada de "hiper-narrativa" em uma analogia com o hipertexto) podendo então ser entendida como a soma de múltiplas trajetórias através de um banco de dados. Uma narrativa linear tradicional é uma, entre muitas outras trajetórias possíveis, ou seja, uma escolha particular feita dentro de um hiper-narrativa. Assim como um objeto cultural tradicional, agora pode ser visto como um caso particular de um objeto das novas mídias (ou seja, um novo objeto midiático que só possui uma interface), a narrativa linear tradicional pode ser vista como um caso particular de uma hiper-narrativa.<sup>12</sup> (MANOVICH, 2001, p.200, tradução nossa)

É como no caso da televisão por assinatura, que acaba de desenvolver uma nova maneira de navegar pela programação. O “usuário” agora ao acessar a televisão, se depara com um espaço composto por diversas categorias que englobam uma lista de programas e canais que disponibilizam parte de sua programação em um banco de dados. O espectador,

---

provided to allow the user to search for particular records. But the interface can also translate the underlying database into a very different user experience.

<sup>12</sup>This formulation places the opposition between database and narrative in a new light, thus redefining our concept of narrative. The "user" of a narrative is traversing a database, following links between its records as established by the database's creator. An interactive narrative (which can be also called "hyper-narrative" in an analogy with hypertext) can then be understood as the sum of multiple trajectories through a database. A traditional linear narrative is one, among many other possible trajectories; i.e. a particular choice made within a hyper-narrative. Just as a traditional cultural object can now be seen as a particular case of a new media object (i.e., a new media object which only has one interface), traditional linear narrative can be seen as a particular case of a hyper-narrative.

através do controle remoto, pode selecionar filmes, clipes, shows, desenhos, e montar a sua própria programação. Pode pará-la a qualquer momento e recomeçar depois. Neste caso, a televisão acaba evidenciando seu caráter de banco de dados, e deixando de lado a aparente linearidade recorrente do meio. Quem acessa a televisão<sup>13</sup>, pode agora montar sua programação, não precisa mais esperar o programa começar ou terminar, pode acessá-lo no banco de dados, e assisti-lo a qualquer momento.

Deste modo, percebemos que em ambos os casos, não é a narrativa que define a maneira como iremos assistir as novas mídias. É o banco de dados operando nos bastidores das interfaces mas se dando a ver por determinados construtos como a linha de tempo já mencionada, que acaba por determinar os processos de remediação e tensionamento entre os meios. Portanto, se presumimos que existem movimentos entre as ocorrências na televisão por assinatura e a internet – em especial em websites como YouTube, é porque os conceitos de bancos de dados estão permeando ambas, ainda que estas mídias possam ser pensadas como diferentes atualizações desse conceito. A internet é invadida por uma tendência televisiva, em que a narrativa pretende suprimir o banco de dados, na tentativa de aumentar o tempo de acesso do público aos seus vídeos. No caso da televisão, esta narrativa procura evidenciar seu banco de dados, produzindo acesso rápido. Ela individualiza a programação, na tentativa de trazer de volta o usuário que não pode acompanhá-la. Portanto:

Independentemente, de novos objetos de mídia apresentarem-se como narrativas lineares, narrativas interativas, bases de dados, ou qualquer outra coisa, por baixo, no nível de organização material, todos eles são bancos de dados. Em novas mídias, o banco de dados suporta uma variedade de formas culturais que vão desde a tradução direta (ou seja, um banco de dados permaneça um banco de dados) a uma forma cuja lógica é o oposto da lógica da forma material em si - uma narrativa.<sup>14</sup> (MANOVICH, 2001, p.201, tradução nossa)

Os tensionamentos entre televisão e internet são um reflexo de como as novas mídias podem alterar os demais meios, mas também como defendem Bolter e Grusin (1999) ao apresentarem o conceito de remediação, como devemos também pensar nas novas mídias apropriando-se de propriedades das ditas mídias *anteriores*. O YouTube em sua babel de audiovisuais apresenta um conjunto significativo de material digitalizado da televisão ou

---

<sup>13</sup> Usamos propositalmente o verbo acessar para provocar uma interpretação análoga ao “acesso de uma página web” por exemplo.

<sup>14</sup> Regardless of whether new media objects present themselves as linear narratives, interactive narratives, databases, or something else, underneath, on the level of material organization, they are all databases. In new media, the database supports a range of cultural forms which range from direct translation (i.e., a database stays a database) to a form whose logic is the opposite of the logic of the material form itself — a narrative.

proposto por canais das próprias emissoras. Portanto, esse movimento não significa tomar o lugar dos outros meios, e sim um processo onde ambas as mídias convergem em tensionamento uma na direção da outra apropriando-se de atributos que até então haviam sido descartados. Modificando assim, a maneira como recebemos as mensagens. Assistir a um programa de televisão em um novo banco de dados, e assistir a um programa na internet de maneira linear modifica radicalmente a maneira como vemos as imagens, e provavelmente irá modificar a maneira como elas são realizadas.

### **Tempo e Espaço**

Segundo Foucault: “Estamos agora na era da simultaneidade, estamos na época da justaposição, no tempo do perto e do longe, de um ao lado do outro, do disperso [...] nossa experiência do mundo é menos de uma longa vida que se desenvolve no tempo, e mais uma rede que conecta pontos e cruza sua própria rede.” (MANOVICH, Lev apud FOUCAULT, Michel, 2001, p.272, tradução nossa)

Por isso é preciso compreender que é natural que as mídias mais antigas estejam indo de encontro ao formato proposto pelas novas, assim como é comum para as novas mídias procurarem suas referências em formatos que já existem. Vimos que no caso da internet surge uma tendência em espacializar o tempo como fazia a televisão. E no caso da televisão, há um movimento contrário, nos levando a um instante em que podemos propor que televisão e internet encontram-se em simultaneidade.

Nasce, desse modo, a idéia de uma Duração do Universo, isto é, de uma consciência impessoal, que seria o traço de união entre todas as consciências individuais, assim como entre essas consciências e o resto da natureza. Tal consciência captaria numa única percepção, instantânea, acontecimentos múltiplos situados em pontos diversos do espaço; a simultaneidade seria precisamente a possibilidade que dois ou mais acontecimentos teriam de entrar numa percepção única e instantânea.” (BERGSON, Henri, 2006, p.52)

Contudo, para melhor entendermos as proposições de Bergson precisamos nos aprofundar em seus conceitos de: tempo, espaço, memória e duração. É preciso perceber que nossa percepção de tempo sempre foi espacializada, sempre houve a necessidade de definir quantas horas tem um dia, quantos minutos há em uma hora, quanto tempo dura um filme, um programa de televisão, um vídeo no YouTube, etc. No entanto, em nenhum destes casos fala-se realmente em tempo, mas sim de tempo espacializado. Um tempo congelado no espaço, que nós decidimos congelar, para transformá-los em espaços.

Espaços que nós pudéssemos observar e dissecar, perdendo a principal característica de cada um deles, seu tempo. Pois, o tempo que dura, não pode ser medido. Por isto, se

quisermos analisar um objeto em sua essência, precisamos nos tornar capazes de entender o que, de cada objeto, dura no tempo.

Quando pensamos a imagem na perspectiva da duração bergsoniana, deixamos o espaço, multiplicidade quantitativa, e mergulhamos no tempo multiplicidade qualitativa. Nos deparamos com o que é móbil, fluente, fluxo ininterrupto, porém heterogêneo; não por diferenciação espacial mas pela intensidade. 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.  
(BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007)

Se nos propomos analisar de que maneira os diferentes fluxos da televisão e da internet estão convergindo em simultaneidade, precisamos nos dar conta de que a maneira como estas mídias estão dispostas, cada uma em seu novo espaço, dependem também, do tempo.

Com o surgimento das novas mídias, usuários e espectadores possuem cada vez mais diferentes possibilidades de acesso. Com o surgimento de uma nova mídia, como no caso das mídias digitais, sempre surge à idéia de inovação, de um sistema diferenciado capaz de interferir na estrutura dos demais meios. Espera-se que a nova mídia seja capaz de algo que as demais não eram, quando na maioria das vezes acaba por reproduzir, justamente o que as anteriores já realizavam

Mas, por que isto acontece? Em parte se deve ao fato de pensarmos as inovações levando em consideração somente o passado, ou aquilo que sabemos sobre ele. É através do conhecimento especializado que pretendemos proferir conceitos sobre uma mídia que dura, que ainda está em desenvolvimento. Seja ela a televisão, ou a internet, ambas fazem parte de um fluxo. Este fluxo, por sua vez, se deve a uma coexistência no tempo. Por isso, se pretendemos considerar que a internet e a nova televisão por assinatura convergem, podemos dizer que:

“...as coisas não são substâncias independentes do tempo e do devir, mas “fases” de um devir, de um tornar-se. Em outros termos, uma coisa não é o efeito de uma causa, mas a expressão de uma “tendência”. A tendência é uma fase do vir-a-ser.  
(BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007)

Assim sendo, devemos imaginar “uma ontologia em que a vida e o mundo se tornam imagem-movimento, na qual as coisas estão em perpétua variação umas em relação às outras.”  
(BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007) Lembrando que imagem-movimento não se refere ao movimento especializado de um local ao outro. Mas, sim a idéia de imagem-movimento,



enquanto movimentação de fluxo, como na caso da internet e da televisão que se movimentam em diferentes direções, em simultaneidade, em fluxo, por um tempo que dura. Imagem em movimento designa movimentação em uma imagem. Movimento que modifica a maneira como a recebemos, e não como a enxergamos.

Entretanto, para nos aprofundarmos, nas proposições de Bergson, devemos também atentar para o conceito de memória. Este conceito pode ser visto dentro das proposições sobre o banco de dados. Pois, assim como nosso cérebro, o banco de dados armazena aquilo que é acrescentado em sua memória. E, também como nosso cérebro, o computador não carrega todas as suas memórias ao mesmo tempo. Elas encontram-se ali em seu banco de dados virtualmente, no entanto, apenas aquela que o usuário optar por abrir, virá à tona, irá se atualizar. Falamos de uma memória capaz de tornar distante o que nos parece familiar, e capaz de nos familiarizar com o que nos é distante.

Por memória se entende um princípio de conservação do passado, o qual não é aquilo que passou ou desapareceu, mas, ao contrário, o que se conserva. Não se trata da necessidade de se lembrar de tudo, mas simplesmente que a memória é absolutamente integral. A questão é entender porque esta ou aquela memória é experimentada pela consciência, e porque todo o resto das experiências passadas permanece no estado virtual ou inconsciente. A memória não é somente o princípio de conservação do passado, mas também o retorno incessante do passado em direção ao presente, a presença do passado no presente ou para este presente. (BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007)

Ao nos apropriarmos da idéia de memória, podemos explorar mais a fundo as convergências e tensionamentos da internet e da televisão por assinatura. Para tal, devemos perceber que é no fluxo das imagens, que ali estão simultaneamente, que se dá o diferencial das mídias digitais. Durante muito tempo, como já vimos, a televisão sucumbiu seu banco de dados, nos fornecendo uma programação já pronta, que nos direciona para uma experiência linear. Em prol de um tempo espacializado fomos direcionados a assistir televisão passivamente, sem a possibilidade de intervenção na programação que nos foi escolhida. Sem mesmo a possibilidade de escolher o horário que poderíamos assistir aquilo que nos agrada.

Com o surgimento da internet, o usuário ganha seu direito à intervenção, e pode então acessar ao banco de dados. Ainda assim, a lógica dos materiais feitos para a internet é bastante influenciada pelos demais meios, reproduzindo narrativas bastante semelhantes as da televisão ou do cinema. No entanto, a internet permite o acesso à memória coletiva, a interação. O tempo ainda se espacializa, mas o seu caráter de banco de dados possibilita a simultaneidade, o fluxo.

“A lógica da substituição, característica do cinema, dá lugar a lógica de adição e co-existência. O tempo se torna espacializado, distribuído na superfície da tela. Na montagem espacial, nada é potencialmente esquecido, nada é apagado. Assim como usamos computadores para acumular mensagens, notas, dados, e textos sem fim, uma pessoa durante sua vida acumula muitas memórias, e o passado lentamente acaba adquirindo mais peso do que o futuro, a montagem espacial pode acumular eventos e imagens à medida que progride através de sua narrativa. Em contraste com a tela de cinema, que funcionava basicamente como um registro de percepção, as funções da tela do computador funcionam como um registro da memória.”<sup>15</sup>

(MANOVICH, 2001, p.272, tradução nossa)

Todavia, se agora é possível acessar a televisão por assinatura através de um banco de dados, devemos nos ater as suas potencialidades, assim como no caso das mídias digitais. Se existem movimentos entre um meio e o outro, é para este entre-meios que devemos focar nossos olhares. Pois a televisão ganha então uma memória visível, e também acessível pelo seu espectador. E assim como nos meios digitais, os materiais inseridos em seu banco de dados tornam-se virtuais, parte de um passado da memória que está intrinsecamente ligado ao presente.

A imagem produzida pelo novo formato da televisão por assinatura, em sua significação, tal qual a imagem digital:

“necessita da memória, não como passado morto, mas como virtualidade capaz de se atualizar no presente construindo significações coletivas. Esse movimento do passado em relação ao presente e às possibilidades do futuro, Bergson chama duração. É nessa duração que a vida é construída. (BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007)

Portanto, se acreditamos que haja mudanças ocorrendo entre estas mídias, devemos nos preocupar em compreender qualitativamente estas mudanças. Se existe um fluxo da televisão que está migrando para a internet, e se há também outro fluxo que migra da internet para a televisão, cabe a nós acadêmicos, visualizar que não são movimentos individuais, espacializados em lugares diferentes. Ao contrário, são dois simultâneos, que acontecem em fluxo.

“O que é real não são os “estados”, simples instantâneos tomados por nós, mais uma vez, ao longo da mudança; é, pelo contrário, o fluxo, é a continuidade de transição, é a própria mudança. Essa mudança é indivisível, ela é mesmo substancial. Se nossa inteligência se obstina em julgá-la inconsistente, em acrescentar-lhe não sei que

<sup>15</sup>The logic of replacement, characteristic of cinema, gives way to the logic of addition and co-existence. Time becomes spatialized, distributed over the surface of the screen. In spatial montage, nothing is potentially forgotten, nothing is erased. Just as we use computers to accumulate endless texts, messages, notes and data, and just as a person, going through life, accumulates more and more memories, with the past slowly acquiring more weight than the future, spatial montage can accumulate events and images as it progresses through its narrative. In contrast to cinema's screen, which primarily functioned as a record of perception, here computer screen functions as a record of memory.

suporte, é porque a substituiu por uma série de estados justaposto; mas essa multiplicidade é artificial, artificial também a unidade que nela restabelecemos. Aqui, há apenas um ímpeto ininterrupto - de mudança sempre aderente a si mesma numa duração que se alonga sem fim.” (BERGSON, Henri, 2006, p.10)

Por fim, é possível ainda proferir que a duração está no próprio movimento que ocorre na atualidade, onde ambas as mídias, simultaneamente acontecem em um mesmo espaço. E é dentro desta instantaneidade, onde ocorre o fluxo, a troca entre estes meios, e principalmente entre as imagens realizadas por eles.

### **Linha e Superfície**

Através da movimentação entre uma mídia e a outra talvez possamos apreender a característica fundamental da imagem, sua superfície. Ao abandonarmos as linhas, ou ao sermos confrontados, frente ao choque entre as mídias, veremos que se não percebíamos a superfície:

“É porque não aprendemos ainda como ler filmes e programas de TV. Ainda os vemos como se fossem linhas escritas e falhamos na tentativa de captar a qualidade de superfície inerente a eles. Mas isso irá mudar num futuro muito próximo. É tecnicamente possível, mesmo agora, projetar filmes e programas de TV que permitam ao leitor controlar e manipular a seqüência de imagens e ainda sobrepor outras. (...) O que significa que a “história” de um filme será algo parcialmente manipulável pelo leitor até se tornar parcialmente reversível. Isso implica um sentido radicalmente novo para a expressão “liberdade histórica”, que significa, para aqueles que pensam em linhas escritas, a possibilidade de atuar sobre a história dentro da história.” (FLUSSER, Vilém)

Ao encontro deste conceito, podemos dizer que nos encontramos cada vez mais perto deste momento. Atualmente, já possuímos ferramentas capazes de produzirem tais filmes, e existem inclusive alguns experimentos neste sentido.

No entanto, ainda que estejam surgindo estes movimentos em direção a uma análise da imagem enquanto superfície, grande parte daquilo que assistimos ainda é reproduzido em termos de linhas. A internet e o banco de dados nos fornecem todas as ferramentas para que possamos criar novos sentidos através das imagens. Ainda assim, nos vemos confrontados por proposições que seguem tentando horizontalizar aquilo que assistimos. Pois, grande parte do que é colocado na internet, trata-se de material analógico digitalizado. O que acaba por definir a internet como simples local de distribuição, desconsiderando sua força como aparelho de produção de imagens. Com proposições como a do programa *leanback*, o caráter de banco de dados da internet e sua superfície múltipla desaparecem, transformando a multiplicidade digital, em linearidade televisiva.

Todavia, de encontro a esta linearização da internet, a televisão por assinatura, corre atrás da pluralidade de opções do banco de dados, e opta por aumentar as possibilidades de interação entre o espectador e o aparelho. Ao retirar o usuário da passividade linear televisiva, a nova televisão por assinatura, acaba evidenciando aspectos desapercibidos das imagens que agora podem ali ser vistas em seu canal interativo.

É por isso, que quando lemos a um programa de televisão, ou a um material na internet, precisamos estar atentos aos movimentos que o meio realiza na produção de sentido destas imagens. Pois há diferenças entre ler linhas e imagens.

O que significa que a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. Essa é, então, a diferença entre a linha de uma só dimensão e a superfície de duas dimensões: uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá, mas pode mostrar como lá chegou. (FLUSSER, Vilém, 2007, p.105)

Deste modo, se pensamos em analisar de que maneira as imagens convergem nas diferentes mídias: televisão por assinatura e internet. Devemos aprender a captar a potencialidade das imagens digitais, e do seu banco de dados. Se formos capazes de perceber a imagem como superfície, poderemos então sair do local comum da linearidade, e explorar todas as possibilidades que o digital nos permite. Aí sim talvez, os filmes manipuláveis, dos quais Flusser falava, possam tornar-se realidade, sejam eles na televisão por assinatura, ou na internet. Enquanto isso não ocorre, podemos direcionar nossos estudos para pequenos movimentos. Instigando nosso modo de ler as imagens, levando em consideração não somente o tempo do audiovisual em si, mas também outras camadas que abarquem a imagem. Pois,

“O modo como lemos os filmes pode ser mais bem descrito quando tentamos enumerar os vários níveis de tempo em que a leitura acontece. Há o tempo linear, em que os fotogramas das cenas se seguem uns aos outros. Há o tempo determinado para o movimento de cada fotograma. E também há o tempo que gastamos para captar cada imagem (que, apesar de mais curto, é similar ao tempo envolvido na leitura de pinturas).” (FLUSSER, Vilém, 2007, p.106)

## **Conclusão**

Ainda que seja necessário considerar a complexidade e o volume exponencial de ocorrências na produção audiovisual inserida dentro de websites como YouTube e as funcionalidades em expansão que encontramos disponibilizadas nas interfaces televisivas de sistemas por assinatura, a dinâmica de convergências e tensionamentos entre meios nos

demandará uma incursão mais forte na investigação destes movimentos. Acreditamos, inicialmente, que ambos, neste caso, geram uma nova imagem, e também nova maneira de enxergar a imagem. Essa *imagem* surge do diálogo entre o que foi realizado para o cinema, para a televisão, e o que está sendo produzido na internet. Ou ainda, o que importa é, portanto, perceber que existem *passagens/entre-imagens* surgindo no atual momento que vivemos. “A questão não é mais a da associação de imagens, mas, dada uma imagem, escolher outra imagem que introduzirá um intervalo entre as duas. O que conta é o interstício entre as imagens, o entre-imagens.” (Parente, 1999, p.244)

A partir daí, é possível perceber, que além da convergência entre as imagens produzidas pelos meios, às mídias em si estão convergindo. E é nestes meios especificamente, que a técnica pode desenvolver-se. São nesses movimentos entre os aparelhos que aumentam as possibilidades de mudanças na imagem. Por isso, se nos aprofundarmos nos materiais que serão produzidos futuramente em convergência por estas mídias, veremos que:

Não se trata de uma simples relação entre duas coisas, mas do lugar onde elas ganham velocidade. O “entre-lugar”. Seu tecido é a conjunção “e...e...e”. Algo que acontece entre os elementos, mas que não se reduz ao seus termos. Diferente de uma lógica binária, é uma justaposição ilimitada de conjuntos. (PARENTE, 1993, p. 238)

Porém, se quisermos nos focar nas possibilidades imagéticas possíveis, deste tipo de convergência e tensionamentos, e também nas alterações dos próprios meios. Também teremos de alterar nosso modo de pensar os objetos. Devemos estar prontos para nos engendarmos por “representações flexíveis, móveis, quase fluidas, sempre prontas a se moldarem sobre as formas fugidias do mundo sensível em movimento.” (BRAGA, Eduardo Cardoso, 2007)

## Bibliografia

BERGSON, Henri. **Duração e Simultaneidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BERGSON, Henri. **O pensamento e o movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BRAGA, Eduardo Cardoso. Imagem digital: imagem-movimento e a fenomenologia bergsoniana. Disponível em <http://www.edubraga.pro.br/estetica/aesthetics/imagem-digital-imagem-movimento-e-a-fenomenologia-bergsoniana>

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MACHADO, Irene “Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov”. Galáxia n. 3, São Paulo: PUC\_SP, 2002, p 219-225. Disponível em <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1271/774>>

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachussetts: The MIT Press, 2001.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

PARENTE, André (Org). **Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1993.

BOLTER, Jay D. e GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 1999.