

INTRODUÇÃO

O cinema e o vídeo transmitidos pela internet: performatividade e *sensorium*

Lara Lima Satler

Universidade Federal de Goiás | lara_lima_satler@ufg.br

Hugo Alexandre Dantas do Nascimento

Universidade Federal de Goiás | hadn@ufg.br

Daniel Christino

Universidade Federal de Goiás | dchristino@ufg.br

[editores convidados]

O cinema e o vídeo transmitidos pela internet têm, na sua linguagem, uma performatividade. O conceito de performatividade é originário da teoria dos atos de fala. Trata-se de uma concepção que parte do caráter contratual e de comprometimento da interação comunicativa. Austin (1990), seu autor, afirma que sentenças, por exemplo, como “Eu aceito”, durante uma cerimônia de casamento, não descrevem o ato nem declaram sobre sua prática, mas realizam um ato, uma ação.

Isso significa que se trata de uma sentença performativa ou proferimento performativo, o qual deriva do verbo *to perform*, correlato ao substantivo ação e “indica que, ao se

emitir o proferimento, está-se realizando uma ação, não sendo, conseqüentemente, considerado um mero equivalente a dizer algo” (AUSTIN, 1990, p.13).

Segundo Souza Filho (1990, p. 10), o problema filosófico da teoria dos atos de fala considera como, quando, por que e por quem as sentenças são proferidas. Assim, seu autor propõe um método que considera a linguagem não apenas no seu aspecto abstrato, observada apenas a partir das suas características formais. Ao contrário, a linguagem é situada na relação, pois é na interação comunicativa que faz sentido se usar a expressão. Por isso,

quando analisamos a linguagem, nossa finalidade não é apenas analisar a linguagem enquanto tal, mas investigar o contexto social e cultural no qual é usada, as práticas sociais, os paradigmas e valores, a “racionalidade”, enfim, desta comunidade, elementos estes dos quais a linguagem é indissociável.

Para Souza Filho, a originalidade dessa concepção gera como conseqüências um novo paradigma teórico, no qual a linguagem é concebida como ação – por isso, então, a terminologia “teoria dos atos de fala”, uma vez que a fala (e, por conseqüência, a linguagem) é um modo de atuar sobre o real. Isto implica que a linguagem constitui o real e não apenas o representa.

Ao conceber uma teoria sobre a ação da fala, o filósofo e pragmático da linguagem estaria considerando muito mais o contexto em que esses atos são proferidos do que o significado formal da linguagem em si. O significado é dado não pela forma em si, afinal “são as condições de uso da sentença que determinam seu significado. Na verdade, o conceito mesmo de significado se dissolve, dando lugar a uma concepção de linguagem como um complexo que envolve elementos do contexto, convenções de uso e intenções dos falantes” (SOUZA FILHO, 1990, p. 10).

Assim, a teoria dos atos de fala interpreta os significados das sentenças a partir do contexto e das condições de uso. Desse modo, uma sentença performativa ou um proferimento performativo, nos seus termos, é orientada(o) pelos atos de fala, ou seja, considera a linguagem como uma forma de agir no mundo. Partindo de um método de caráter provisório que busca teorizar a partir de exemplos da linguagem ordinária e cotidiana, substitui a análise das sentenças pela análise dos atos de fala, isto é, privilegia o uso da linguagem considerando seu contexto e finalidade em relação a normas e convenções.

Assim, investigar as sentenças performativas – aquelas que são usadas para fazer algo ou realizar um ato – implica analisar as condições sob as quais seu uso produz efeitos e conseqüências em uma situação específica. Infere-se disso que buscar o performativo do cinema e do vídeo transmitidos pela internet envolve compreender: a) como são as condições de uso dessa linguagem no ordinário e no cotidiano; b) quanto e por quem, isto é, por quanto tempo e por quem, em outras palavras, em qual contexto ocorre a transmissão; c) o por quê, quais os motivos e a finalidade da transmissão em diálogo com as normas e convenções de linguagem do cinema e do vídeo, muitas destas ressignificadas por quem as usa.

Em diálogo com a performatividade da linguagem, pesquisar sobre o cinema e o vídeo transmitidos pela internet implica inseri-los no *sensorium* do nosso tempo: trata-se

de observar seu contexto sócio-histórico. O último e quarto mapa barberiano¹, datado de 2017, assume como ponto de partida a existência de um *sensorium* contemporâneo para investigar a mutação cultural que habitamos (MARTÍN-BARBERO, 2019). O tempo em que vivemos se configura, entre outros, pelo amplo uso do meio de comunicação internet, o qual tem possibilitado mudanças na nossa percepção sensorial.

A formulação dessa proposição estabelece um estreito diálogo com Benjamin (2011, p. 227), atualizando-o para o nosso contexto histórico, uma vez que,

em grandes épocas históricas altera-se, com a forma existência coletiva da humanidade, o modo da sua percepção sensorial. O modo em que a percepção sensorial do homem organiza – o *medium* em que ocorre – é condicionado não só naturalmente, como também historicamente.

Ao discutir, a partir do conceito de aura, o aqui e o agora do original ou a autenticidade da obra de arte, no século XX, Benjamin argumenta que o contexto histórico de uma emergente e massificada reproduzibilidade técnica condiciona a nossa percepção sensorial. Na sua teoria da arte, o cinema é um agente emblemático, já que é intrínseco ao filme ser reproduzido milhares de vezes e em muitos locais, prática equivalente à transmissão do cinema e do vídeo na internet, guardadas as devidas diferenças de popularização e democratização, tanto em termos de produção quanto de acesso.

Quando o autor apresenta o *sensorium* dos tempos modernos como estratégia de compreender novos modos de sensibilidade, considera que “a estética, a arte, a cultura e a política se transformam pela intervenção das técnicas e dos meios de massa”, e é desta perspectiva benjaminiana que surge a apropriação barberiana do *sensorium* como aquele que descreve a sensibilidade de uma época (MARTÍN-BARBERO; RINCÓN, 2019, p. 19, tradução nossa).

Neste sentido, a ideia de *sensorium* exposta na teoria barberiana extrapola a noção de sensibilidade, pois enquanto esta tem relação com o sensível e o individual, aquela se articula também com o uso coletivo dos tempos e espaços, as temporalidades e as espacialidades que compartilhamos socialmente em uma época. Por isso, o *sensorium* tem relação com o termo alemão *zeitgeist*, que pode ser traduzido por espírito de um tempo.

No mapa atual, o termo “cartografias do contemporâneo” utilizado por JMB [Jesús Martín-Barbero] poderia muito bem ser substituído pela expressão “*sensorium* contemporâneo”, afinal “a mediação da sensorialidade construiu o eixo diacrônico e o *sensorium* se estabelece como centro da proposição, em que reside o grande desafio (JOHN; RIBEIRO; SILVA, 2019, p. 127, tradução nossa).

¹ Não nos interessa neste texto discutir sobre a cartografia barberiana, tampouco tratar das três versões anteriores dos mapas, pois há vasta literatura especializada nesta direção, indicamos aqui algumas leituras e nas referências destas outras ainda poderão ser encontradas (MARTÍN-BARBERO, 2009; 2018; OROZCO; JACKS, 1993; ESCOSTESGUY, 2007; LOPES, 2018).

Neste sentido, o cinema e o vídeo transmitidos pela internet estão diálogo com o *sensorium* contemporâneo, o que implica, ao observá-los, considerar que são mediados pelas tecnicidades e pelas sensorialidades que fazem emergir, isto é, as inovações tecnológicas e as destrezas ao usá-las possibilitam novas percepções sensoriais sobre sua linguagem, permitindo apropriações e reapropriações técnicas, subjetivas e compartilhadas.

“Em latim, é *sensus felt*, que significa ‘sentir para perceber’, ‘a sensação’ que se experimenta para interpretar os ambientes em que vive; inclui a sensação, a percepção e a interpretação da informação sobre o mundo que nos rodeia” (MARTÍN-BARBERO; RINCÓN, 2019, p.18-19, tradução nossa). Assim, a busca pelo *sensorium* de uma época se torna chave, pois este possibilita interpretar aquilo que a habita em termos individuais, políticos e sociais, todos aspectos presentes na produção e no uso do cinema e do vídeo.

No *sensorium* contemporâneo, a internet torna-se um meio de comunicação de ascendência popular, transnacional e globalizada para transmitir e acessar o cinema e o vídeo. De acordo com o Observatório Audiovisual Europeu, meses antes da emergência da crise decorrente da pandemia de Covid-19, já havia registros da tendência ascendente do setor audiovisual online. O relatório apresenta que as subscrições do serviço *video on demand* (VoD) ultrapassaram a marca dos 100 milhões de usuários em 2019, na Europa, e no topo do *ranking* estavam Netflix e a Amazon Prime como os serviços mais procurados (THE EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY, 2020).

Segundo pesquisa realizada pela consultoria estadunidense Bernstein, a Netflix, no Brasil, já superou o número de assinantes da TV a cabo, alcançando 17 milhões, em detrimento dos 15 milhões desta última. Estes números tornaram o Brasil o segundo maior mercado do serviço no mundo, perdendo apenas para os EUA, que possui 60 milhões de assinantes (SANTANA, 2020).

Na primeira edição da pesquisa denominada Why Video, o YouTube realizou duas mil entrevistas com um público de 18 a 65 anos no Brasil. Objetivando traçar um panorama sobre as mudanças de hábitos de consumo de vídeos, em virtude da pandemia, o relatório de 2020 apresentou que 91% dos entrevistados aumentaram seu tempo de uso da plataforma. Os canais também aumentaram seus números de subscrições: 1.800 perfis brasileiros já contam com mais de 1 milhão de seguidores (MONTEIRO, 2020).

Além disso, 52% dos entrevistados afirmaram que aprenderam algo novo pelo YouTube durante a pandemia e que têm interesse em continuar a usar a plataforma para futuros aprendizados, e 91% informaram que o serviço contribuiu para aperfeiçoamento de habilidades e interesses. Apesar dos números apresentarem uma emergência na produção e no uso, a partir dessas pesquisas não se pode afirmar que há um acesso equânime, nem tampouco universal, afinal há ainda muitos excluídos destas interações comunicativas em todo o globo.

Considerando isso, as mudanças na percepção sensorial sobre o cinema e o vídeo transmitidos pela internet se dão por meio tanto da sua produção quanto do seu uso. De modo breve, em relação à produção e às temporalidades barberianas, vivemos um processo de alteração temporal da percepção, especialmente a de que a linguagem no audiovisual é pautada pela agilidade. Essa é uma máxima perceptiva que vigora desde a televisão e um

cinema industrial, mas que, a partir de certas transmissões ao vivo, observa-se um processo de revisão perceptiva.

No contexto da pandemia, popularizaram-se, embora já existissem muito antes, as transmissões ao vivo, conhecidas como *lives*, realizadas para o encontro entre pessoas afins a determinados temas: tratamos aqui de *lives* realizadas por jovens que abordam variedades, desde jogos às atualidades da semana, e ocorrem com duração de cerca 5 horas ou mais. A TwitchTV é uma plataforma considerada preferida para essas transmissões, embora o YouTube e outras plataformas também ofereçam o serviço. Nestes contextos, o conteúdo gradualmente ganha contornos de encontro entre o *streamer*, seus apoiadores e a comunidade que assiste, estes dois últimos dialogando pelo *chat* e por outros recursos de interação. Os apoiadores geralmente participam de grupos de WhatsApp ou Telegram com o *streamer*.

A percepção do uso aqui é de um conteúdo a ser assistido, mas também a ser assistido com os seus, que espacialmente podem estar espalhados em territórios distintos. Desta percepção, a linguagem se altera para inserção de ganchos para a interação, pois o conteúdo é um pretexto para se encontrar com quem gosta dos mesmos temas e, por isso, se pauta por essa noção de dilatação da duração do audiovisual. Entender as *lives* como um espaço de encontro implica relativizar a ideia de que a linguagem audiovisual precisa ser ágil sob pena de ser enfadonha. Contudo, apesar da longa duração, na performatividade de quem transmite a *live*, há indícios de semelhanças com o apresentador da TV. O bom humor, a espontaneidade, a extroversão e a perspicaz acidez nos comentários do *streamer* constituem a linguagem de *lives* com mais visualizações. Há que se melhor investigar sobre esse padrão existente.

As produções, em termos de espaço de origem, alteram nossa percepção sensorial na medida em que serviços de *streaming*, a exemplo da Netflix, buscam diversificar no seu cardápio de opções com produções originárias diversas partes do mundo. Trata-se de uma relação com a temporalidade de modo fragmentado e sem os limites da grade televisiva de 24 horas. Assim, há também alteração quanto à percepção das suas temporalidades. Os serviços de transmissão, por meio da sua tecnicidade *on demand*, que se popularizou durante a pandemia, possibilitam uma organização personalizada do lazer: os horários que antes eram ditados pelas grades televisivas e sessões de cinema, por exemplo, agora ficam a critério da agenda de cada usuário, que escolhe quando e quanto tempo e o que assistir.

Essa tecnicidade proporciona novas sensorialidades, pois, apesar de haver um padrão Netflix, que homogeniza a linguagem das produções de filmes e séries locais, existem outros serviços de *streaming* que oferecem variedades de produções transnacionais. Pelo menos o som de línguas, cenários e atores de diversas partes emergem neste contexto. Mas, se considerarmos que conteúdos de anônimos são consumidos, não haveria uma maior diversidade de linguagens? Tal diversidade não se dá apenas em termos de território, mas também de temáticas: há espaço nos serviços de VoD para produções afinadas com temáticas feministas e as intersecções de sexo, raça, região, faixa etária, etc. Ainda há muito o que se investigar em relação às contradições entre padrão e diversidade.

Por fim, em relação ao uso, tem-se um último exemplo: as multitelas dos dispositivos servem ao usuário uma nova percepção do tempo e um espaço para assistir.

Dispositivos móveis possibilitam que longas esperas em salas de consultórios médicos, por exemplo, possam se tornar menos enfadonhas, se na companhia da sua série preferida. Contudo, em função dos custos de dados e limites de pacotes, bem como dos valores dos aparelhos, a percepção sensorial precisa ser considerada a partir de um recorte de classes. Estes aspectos e exemplos, relatados aqui brevemente, merecem o esforço de novas pesquisas.

Articulando as performatividades ao *sensorium*, temos a possibilidade de pensar sobre o cinema e o audiovisual transmitidos pela internet a partir da sua linguagem ancorada em temporalidades e espacialidades contemporâneas. Em diálogo, discutir sobre a performatividade do cinema e do vídeo na internet implica perguntar sobre: a) como? – as condições de produção e de uso desta linguagem audiovisual; b) quando e por quem? – o contexto temporal e espacial de uma dada situação de transmissão na rede; c) por quê? – a finalidade, tendo em perspectiva as normas e convenções audiovisuais se constituem entre quem usa e quem produz.

Neste sentido, o dossiê **Cinema, vídeo e transmissão multimídia na internet**, proposto para esta edição de **LÍBERO**, se inspirou em dinâmicas culturais *underground*, a exemplo do “cinema de garagem”, uma analogia criada por Marc Davis (JENKINS, 2018), em referência às bandas de punk rock estadunidenses que nasceram em garagens, subsolos e até dormitórios. O termo abarca um contexto de mudanças tecnológicas que facilitam, entre outras, a produção de vídeos e filmes independentes, bem como possibilita aos produtores caseiros a criação de linguagens e performances originárias de um universo amador. Este, por sua vez, não é pensado no sentido pejorativo; ao contrário, o amador coaduna com o argumento do fotógrafo Ansel Adams, de ser aquele que ama as imagens e, por isso, as produz e as faz circular.

As plataformas de compartilhamento de vídeo na internet possibilitam ao amador – o usuário comum – a construção de suas próprias operações de transmissão multimídia, o que Jenkins (2018) afirma ter origem em práticas culturais dos zines, de publicações feministas, de comunidades de fãs de ficção científica e dos impulsos do Do It Yourself (DIY) – Faça Você Mesmo –, do século XX. O autor nomeia esse movimento por “convergência”, na tentativa de diluir as fronteiras institucionalizadas pelos modelos de negócios e caracterizar um fluxo criativo e livre no qual os consumidores se apropriam dos temas e das ferramentas desses objetos culturais para articular conteúdos e mensagens próprias.

As práticas de ativismo em vídeo e as ações por meio de jornais e HQs *underground* seriam, em termos barberianos, as *matrizes culturais* de uma participação em mídias amadoras, como o YouTube, por exemplo. Como podemos entender a relevância, o uso e a apropriação das técnicas de produção nestas linguagens audiovisuais?

Este dossiê buscou abrir espaço para pesquisas que investigam a relação entre as tecnologias digitais, o cinema e o vídeo. Entre os temas discutidos pelos textos selecionados, é notória a importância das tecnologias digitais no empoderamento de indivíduos e de pequenos grupos de cineastas amadores na produção independente de conteúdos. De fato, os avanços significativos em *hardware* e em *software* acumulados nas últimas duas décadas tornaram o computador pessoal de hoje, e até um *smartphone*, uma ferramenta efetiva e ágil para a captura, a geração, o tratamento e a edição final de vídeos.

Aliadas a esses avanços, abordagens empíricas de produção de conteúdo audiovisual assentadas na criatividade e na improvisação estão em cena e têm ganhado novas roupagens por trás dos olhos e das mãos de cidadãos ávidos por se expressarem e por fazerem suas histórias, medos e sonhos conhecidos. Não obstante a naturalidade deste emergente movimento, e como oportunamente destacam alguns artigos, esforços têm sido despendidos no sentido de capacitar jovens *film makers* para a utilização de métodos e de conceitos já bem estabelecidos na área, visando à produção de conteúdos com qualidade cada vez melhor.

Tudo isso apoiado pelas redes sociais e pelas plataformas de *streaming* na internet, as quais atuam como vias rápidas de distribuição e de recomendação de conteúdo, com potencial de alcance mundial. É, portanto, objeto de estudo de algumas das pesquisas apresentadas a forma como tais redes e plataformas se organizam e como conteúdos são idealizados, disponibilizados e reaproveitados nesses meios. Por fim, o dossiê também contempla análises de documentários, filmes, séries e vídeos informacionais originados no presente *sensorium*.

Estamos diante de novas performatividades, potencializadas pela tecnologia digital, em que o usuário comum pode se tornar um produtor independente e até organizar suas próprias operações de transmissão multimídia. Os detalhes, os impactos e os desafios inerentes a este momento são assuntos discutidos aqui. Ao deleite.

Referências

AUSTIN, John Langshaw. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). *Teoria da cultura de massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. p. 221-254.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. Circuitos de cultura/circuito de comunicação: um protocolo analítico de integração da produção e da recepção. *Comunicação, Mídia e Consumo*, São Paulo. v. 4, n. 11, p. 115-135, nov. 2007.

JENKINS, Henry. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. New York: Polity, 2018.

JOHN, Valquíria Michela; RIBEIRO, Regiane Regina; SILVA, Gerson Heidrich da. *Sensorialidad: la mediación que siempre estuvo presente*. Quito: Ciespal, 2019.

LOPES, Maria Immacolata Vassallo. Jesús Martín-Barbero e os mapas essenciais para compreender a comunicação. *Intexto*, Porto Alegre, n. 43, p. 14-23, set./dez. 2018.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Dos meios às mediações: 3 introduções. *MATRIZES*, São Paulo, v. 12, n. 1, p. 9-31, jan./abr. 2018.

_____. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2009.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; RINCÓN; Omar. Mapa insomne 2017. Ensayos sobre el sensorium contemporáneo: un mapa para investigar la mutación cultural. In: JACKS, Nilda; SCHMITZ, Daniela; WOTTRICH, Laura (Orgs.). Un nuevo mapa para investigar la mutación cultural: diálogo con la propuesta de Jesús Martín-Barbero. Quito: Ciespal, 2019. p. 17-23.

MONTEIRO, Thaís. YouTube faz balanço da pandemia e projeta 2021. *Meio & Mensagem*, 5 nov. 2020. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2020/11/05/youtube-faz-balanco-da-pandemia-e-projeta-2021.html>>. Acesso em: 9 abr. 2021.

OROZCO, Guillermo; JACKS, Nilda. Pesquisa de recepção: investigadores, paradigmas, contribuições latino-americanas. *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, São Paulo, v. 16, n. 1, p. 22-33, jan./jun. 1993.

SANTANA, Pablo. Netflix passa TV a cabo em número de assinantes no Brasil, segundo consultoria americana. *InfoMoney*, 28 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.infomoney.com.br/consumo/brasil-tem-mais-assinantes-da-netflix-de-que-tv-a-cabo-segundo-consultoria-americana/>>. Acesso em: 9 abr. 2021.

SOUZA FILHO, Danilo Marcondes. A filosofia da linguagem de J. L. Austin. In: AUSTIN, John Langshaw. *Quando dizer é fazer*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990. p. 1-12.

THE EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY. *Understanding the audiovisual sector and its key trends before COVID-19 to better anticipate its impact*. 23 abr. 2020. Disponível em: <https://www.obs.coe.int/en/web/observatoire/home/-/asset_publisher/9iKCxBYgiO6S/content/understand-the-audiovisual-sector-and-trends-at-work-before-covid-19-to-better-anticipate-its-impact-?inheritRedirect=false>. Acesso em: 7 abr. 2021.

Lara Lima Satler

Bolsista de Produtividade em Pesquisa (Nível 2) do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Realizou estágio de pós-doutorado junto ao Programa Avançado de Cultura Contemporânea da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professora do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (PPGIPC) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal de Goiás (UFG). Publicou os livros *Pesquisa em arte, audiovisual e performances* (2020) e *Performances, mídia e cinema* (2019). Coordena a Rede Internacional de Pesquisa em Educação, Arte e Humanidades (REdArH).

Hugo Alexandre Dantas do Nascimento

Graduado em Ciências da Computação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestre em Ciência da Computação pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). PhD in Science pela University of Sydney (Austrália). Professor associado da Universidade Federal de Goiás (UFG), atuando no Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (PPGPC).

Daniel Christino

Graduado em Filosofia e em Comunicação Social, habilitação em Jornalismo, e mestre em Filosofia pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Doutor em Comunicação pela Universidade de Brasília (UnB). Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Performances Culturais (PPGPC) da UFG. É também coordenador do Game Lab, no Media Lab/UFG.