

VÍDEO ONLINE, TAGS E AS INTERFACES INTERATIVAS: EXPERIÊNCIAS AUDIOVISUAIS NA CULTURA DIGITAL

Scheilla Franca de Souza¹
Maria D'Ajuda Alomba Ribeiro²

Resumo: Este trabalho parte do princípio de que uma vez disponibilizadas em interfaces *online*, as imagens se potencializam enquanto imagens-linguagens, em textualidades diluídas no código digital. No ciberespaço, as possibilidades de enunciação são rearticuladas e o sentido obedece à dinâmica estabelecida no diálogo entre sujeito e interfaces, culminando em novas experiências audiovisuais. Como objetos de estudo recortam-se as webartes YouTAG e YooouuuTuube. Os resultados apontam para a um jogo entre textualidades abertas, onde o discurso da imagem depende da relação dialógica entre o usuário e as interfaces.

Palavras-chave: Cultura Digital; Webarte; Linguagem; Imagem Digital.

1. Introdução

Os campos da arte e da cultura passam por um processo de revisão de suas problemáticas com a difusão das tecnologias digitais. Dentro desta esfera de transformação, a imagem é marcada por novas tensões provocadas pela digitalização e virtualização de suas obras. Uma das maiores alterações no panorama artístico-cultural surge com a possibilidade de compartilhamento de vídeos pela Internet. Embora possa se considerar um fenômeno recente, advindo da popularização da banda larga no Brasil, não se pode negar as transformações geradas a partir dessas novas conjunturas.

De acordo com Mello (2005) uma das características notáveis deste panorama diz respeito à intensa mistura dos vídeos com o espaço sensório dos ambientes virtuais, resultando em novas imbricações em termos de consumo e leitura de imagens. As possibilidades de leituras encontram-se diluídas no eixo ambientes-imagens, sendo exploradas a partir dos agenciamentos e do diálogo entre os sujeitos e as interfaces.

¹ Mestranda em Letras: linguagens e representações pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). E-mail: scheillafranca@gmail.com.

² Professora do Departamento de Letras e Artes da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Orientadora do trabalho. E-mail: dajudaalomba@hotmail.com.



Tendo em vista esse contexto, o objeto de análise desta pesquisa instaura-se sobre os processos de construção de sentido nos vídeos, através da reapropriação dessas imagens por outros ambientes. O YouTAG, desenvolvido pelo artista brasileiro Lucas Bambozzi, no grupo de pesquisa Interfaces críticas, permite explorar as nuances da construção de sentido, baseando-se na relação dos vídeos com as suas palavras-chave, refletindo as novas molduras sígneas e discursivas da imagem compartilhada na rede. Esta remixagem pode ser realizada por três modalidades: Título, Palavra ou Frase. Seu discurso é marcado pela mescla de vídeos nesses percursos.

O YooouuuTuube provoca uma experiência diferenciada de leitura, recepção e discurso na imagem. Criado pelo artista David Kraftsow, esta webarte compõe um ambiente que exhibe o vídeo disponibilizado no YouTube de maneira fragmentada, plano a plano, como fotografias, podendo ser seqüencial ou desordenada, compondo na tela do computador um mosaico interativo onde se pode habitar o interior do vídeo.

Construídos sob a dinâmica de produções nas mídias digitais, que perpassam as teorias da Imagem Digital, da Cibercultura e da Linguagem, estes processos de construção de sentido culminam em um jogo dialógico entre o sujeito e os sistemas. A metodologia advém do estudo e acompanhamento dos processos de criação e desconstrução propostos pelas webartes. O aporte teórico advém da revisão bibliográfica nos campos da Cibercultura, da Linguagem, da Imagem e do Vídeo Digital.

Dessa forma, este trabalho de interessa em lançar um olhar sobre essas propostas, refletindo em torno das novas possibilidades de leituras audiovisuais uma vez que as fronteiras entre as interfaces tornam-se líquidas, permitindo o livre trânsito de conteúdos e possibilitando novos olhares sobre o universo do vídeo *online*. Estas webartes representam importantes focos questionadores que articulam a imagem digital não de maneira isolada, mas em toda a rede de textos em que esta se encontra inserida.

2. Poética da Ação: considerações acerca de uma nova linguagem e interação

Esta pesquisa se ancora ao processo de construção de sentido, a partir da manipulação de imagens disponíveis em *sites* de compartilhamento de vídeos. Assim sendo, deve-se buscar a reapropriação audiovisual no YouTAG e no YooouuuTuube. Para Mello (2005) uma das características notáveis desta conjuntura do vídeo transmutado em redes através dos espaços de compartilhamento, diz respeito, sobretudo

à intensa mistura do audiovisual com o espaço sensório destes ambientes virtuais. Nesse sentido, com esta nova possibilidade de distribuição - em *sites* como YouTube ou Google Vídeos, por exemplo - o audiovisual chega à atualidade transmutado nas redes de comunicação virtual, compondo um heterogêneo e crescente banco de dados imagético.

A construção deste banco de dados em ambientes virtuais é fruto dos avanços nas áreas das tecnologias e de transmissão digital dos dados. De acordo com Périgola (2005):

Esta nova realidade de produção/distribuição/exibição surge ao mesmo tempo em que a democratização do acesso à Internet de banda larga, que permite a transmissão de maior quantidade de dados, aliada a novas interfaces de visualização (PÉRIGOLA, 2005, p. 2)

Embora a postagem e o compartilhamento de vídeos se apresentem como possibilidades recentes no ciberespaço, os questionamentos e as transformações causadas são bastante latentes. Através do processo de digitalização e da compressão de dados, todas as mídias são passíveis de serem traduzidas para uma mesma linguagem digital podendo então, serem manipuladas, armazenadas, distribuídas e reproduzidas, potencializando o processo de convergência.

Antes de tudo é preciso compreender que através do processo de digitalização e da compressão de dados, todas as mídias são passíveis de tradução para uma linguagem comum digital. Com esta convergência midiática, o audiovisual tem suas funcionalidades ampliadas para o universo da imagem digital. Como define Santaella (2007), a dinâmica dos produtos culturais vem sendo alterada em quatro níveis: Produção; Conservação dos produtos culturais; Circulação e difusão desses produtos; Recepção. Inseridos no meio digital, os espaços de compartilhamento inauguram problemáticas acerca da natureza da imagem e das possibilidades de criação de sentido.

Dentro da lógica descentralizada de fluxos dos conteúdos, observa-se que, uma vez habitando esta rede de códigos e textos, o sentido obedece também a uma rede de conexões, sendo conduzido pelos ambientes que compõe a hipermídia³. Estas conexões estabelecem novas formas de formações no discurso da imagem, articulado pelo diálogo entre os códigos, as interfaces e o interagente. Sobre a hipermídia, Koch (2007) coloca que sua estrutura “aponta para um lugar ‘concreto’, atualizável no espaço digital; ou seja, o sítio indicado existe virtualmente, podendo ser acessado a qualquer momento e em qualquer ponto da rede” (KOCH, 2007, p. 26). Uma vez disponibilizados nas redes de

³ Hipermídia é o termo utilizado para denominar a linguagem que surge da convergência dos códigos e das mídias nos ambientes virtuais do ciberespaço.

informação, os vídeos se vêem traduzidos em textos de *bits* e *pixels*, alimentando os bancos de dados *online*. Sua reapropriação por outras interfaces torna-se possível e recorrente, tendo em vista a localização hipertextual destas imagens.

Nessa perspectiva, segundo Lemos (2006), a digitalização afeta as relações entre a imagem e os espaços e, não obstante, entre os espaços e os sujeitos. A textualidade digital inicia o processo de confraternização das linguagens, com a união dos mais diversos códigos, como o verbal, o numérico, visual e o sonoro. Com este processo de sincronização das linguagens e naturalização dos ambientes virtuais, urge se instaurar um olhar desnaturalizador sobre este universo.

Dentro deste contexto, pode-se afirmar que a arte digital funciona como importante espaço de reflexão e questionamento sobre estes processos de significação. Suas formas – webartes, videoarte, webcinema, ciberinstalações, entre outras – mobilizam os fundamentos da rede, compreendendo-a não apenas como um novo meio, mas como uma nova linguagem. Esta linguagem é o elemento responsável por refuncionalizar as demais linguagens (como o audiovisual), combinando-as em uma malha multidimensional geradora de textualidades complexas, com marcações e formações de discurso particulares. As webartes, obras criadas para a apreciação *online*, se referem diretamente à estrutura da Internet.

De acordo com Nunes (2006), a construção de sua poética é fortemente marcada por fatores como o hipertexto, a instantaneidade, a interatividade, imaterialidade, o alcance mundial sem fronteiras territorializadas e a reprodutibilidade infinita. Tendo como base essa estrutura, as webartes podem ser analisadas sob três categorias: Metalingüísticas, Narrativas e Participativas. Duarte (2006) coloca que, como formas de expressão que tematizam problemáticas típicas da rede, estas são automaticamente imbuídas de um caráter metalingüístico “ao desenvolverem linguagens que descrevem e colocam em xeque os sistemas de códigos da *World Wide Web*” (DUARTE, 2006, p. 01). Dentro deste trabalho, as webartes selecionadas podem ser consideradas, além de metalingüísticas, participativas, por suas ferramentas de interação e funcionamento pela interlocução com o sujeito. Destaca-se ainda sua ligação com o universo da pesquisa científica e artística da imagem, nos quais estão envolvidos seus criadores.

Dialogando com esta concepção de webarte, Manovich (2007) aborda as tendências em criação estética dentro da dinâmica de fluxos da sociedade da informação, propondo o universo da Infoestética. Segundo o autor, a Infoestética se refere à experiência de viver numa sociedade através de sua estrutura, sensibilidade e dimensões

artísticas. Esta teoria trata da fluidez das textualidades, onde a imagem é compreendida como um texto em constante processo de construção. Nesse trânsito de informações, é preciso observar que a metalinguagem, elemento recorrente das vanguardas artísticas, neste caso não se atém apenas à imagem, mas se expande à experiência, formulando a imagem a partir do uso das interfaces, em processos de formação discursivas cada vez mais atuantes. Desta vontade de vislumbrar uma leitura de desconstrução sobre as imagens e o universo textual do vídeo *online*, foram desenvolvidas as webartes selecionadas.

No YouTAG como no YooouuuTuube o artista e o sujeito/interagente compartilham do diálogo com a máquina, onde o primeiro é o propositor e o segundo tem a responsabilidade da continuação da existência da obra. A singularidade desta experiência de realização proporcionada pelo digital tem produzido novas poéticas que se intercambiam nos mais diversos fluxos e caminhos da arte.

Vivemos hoje a cultura dos tempos simultâneos, ubíquos, das redes telemáticas, onde todo o processo de arte parece inserir-se naturalmente como condição da produção contemporânea. [...] O vídeo é uma arte presente e conectada às dinâmicas dos novos sujeitos do discurso. O vídeo permite a bidirecionalidade emissor-receptor, e essa é uma política pré-existente no cerne da linguagem (MELLO, 2007, p. 21-22)

Estas novas textualidades propõem ao interagente suas convenções, estabelecendo um novo pacto de leitura. A leitura da obra é, desde já, sua produção, bem como a produção implica no processo de leitura. Consumo e produção são etapas interdependentes.

3. O vídeo *Online* e as Obras de Arte Interativas: notas sobre textualidades que dialogam

A partir da difusão das Novas Tecnologias, novas formas de sensibilidades têm sido engendradas em sintonia com as ferramentas e com a produção propiciada no bojo da cibercultura. O ciberespaço, enquanto palco destas transformações é um fenômeno complexo, impossível de ser analisado com os mesmos parâmetros e sob a mesma ótica de outras mídias.

No caso da Internet, esta problematização é potencializada, uma vez que seu funcionamento em rede é bastante particular, articulando, recorrentemente, a comunicação interativa, o código digital e a convergência das mídias por meio de suas interfaces e espaços de fluxos.

Tendo em vista as perspectivas acerca das obras em webarte e sua natureza desenvolvidas ao longo do tópico anterior, este espaço se propõe a traçar algumas discussões iniciais acerca da imagem em interfaces interativas. Segundo Bentes (2006), essas obras em webarte surgem em um contexto de transição de modelos estéticos. Este novo ambiente cultural desafia os artistas, pesquisadores e profissionais, transformando o domínio da criação, denunciando a crise dos paradigmas e as transformações no âmbito da sensibilidade, aproveitando os avanços da tecnologia para expandir as potencialidades de leitura e escrita da imagem digital.

O YouTAG e o YooouuuTuube têm ligação direta com a pesquisa da imagem, uma vez que seus criadores estão envolvidos em sua investigação por um viés científico e artístico, motivo, inclusive, pelo qual estas obras foram desenvolvidas. Seu estudo possibilita a construção de conhecimento e investigação, abrindo caminhos para estas discussões dentro e fora da academia.

A própria noção de vídeo *online*, à qual se refere o YouTAG e o YooouuuTuube, sofre alterações, cabendo que seja repensado. De acordo com Mello (2005), o audiovisual passa por um processo de desconstrução, contaminação e compartilhamento. A desconstrução refere-se à digitalização das imagens, onde qualquer produto audiovisual passa a existir sob a lógica numérica do vídeo digital. Uma vez desconstruído e renovado pela ampliação deste conceito de vídeo digital, ocorre sua contaminação pelos diálogos com as linguagens da hipermídia. O compartilhamento, por sua vez, é o modo pelo qual ele é acessado, diluído nas redes e compartilhando de suas lógicas de funcionamento.

As palavras-chave para identificação dos conteúdos são elementos agregados ao discurso da imagem que possibilitam a quebra das tradicionais categorias e classificações, quando há a possibilidade de outras formas de conectividade entre os conteúdos. As noções de leitura e consumo são redefinidas. Amplifica-se a noção de reprodutibilidade técnica articulada por Benjamin. Em ambas as webartes, as imagens passam a se comportar em virtude de um conjunto particular de interações, onde se articulam as opções disponíveis nas interfaces e o comportamento do leitor/interagente, denunciando o esquema de variação dos “elementos condicionantes do seu discurso”

(MAINGUENEAU apud FOSSEY, 2005). A natureza digital deste compêndio de vídeos oferece uma nova perspectiva a ser explorada acerca dos paradigmas da linguagem e da construção de sentido.

Há, então, segundo Venturelli (2004), três grandes aberturas no contexto digital: a desmaterialização desses conteúdos sob a égide do vídeo, a interatividade e a escrita da imagem. Desse modo, cada agenciamento entre o interagente e o sistema, deve implicar em bifurcações no sentido e na construção dos vídeos por meio das interfaces.

O teórico francês Jean Louis Weissberg propõe o conceito de “imagem actée” ou “imagem atuante” para articular “sentido, gesto e presença nas narrativas contemporâneas. Privilegiando, assim, a questão da relação entre tecnologia e percepção em que a imagem-actée suscita e traduz uma ‘postura perceptiva’ (BENTES, 2006, p. 13)

A natureza desta imagem está bastante próxima da imagem-atuante, pensada por Weissberg. Este conceito está ligado à abertura do discurso imagético para a percepção. A cada novo agenciamento, alteram-se os sentidos e a percepção da imagem pelo interagente. A noção de vazios e pontos de indefinição promulgados por Iser (apud LIMA, 1996) nos estudos literários da Estética da Recepção, encontra agora o seu estado mais latente: a obra de arte interativa.

Atualmente, a interatividade e suas ferramentas representam a imersão do leitor para o interior da obra de arte, que por sua vez, encontra-se no interior das redes. O ato fundamental da recepção torna-se a ação. Dessa forma, é preciso remarcar que estas novas textualidades, tais como as webartes estudadas neste trabalho, incitam à ação, ao propor ao leitor/interagente suas convenções, estabelecendo um novo pacto de leitura.

A leitura da obra é, desde já, sua produção, bem como a produção implica no processo de leitura. Abordando a expansão das textualidades, pode-se adentrar e reconhecer novas possibilidades poéticas e expressivas, onde “a imagem digital passou a fazer parte de nossa cultura contemporânea e, ao mesmo tempo em que influencia, é influenciada também pelo contexto social e tecnológico em que é produzida” (SILVEIRA e SANTOS, 2007, p. 06). De acordo com Salles (2009), no universo artístico, cada materialidade pressupõe um conjunto de procedimentos. Tendo a imagem digital como matéria prima, estas obras exploram as especificidades de sua linguagem. Os vídeos, fragmentados e gerados relacionam em seu discurso o real e o imaginário, abarcando sentidos que fazem parte do seu universo do interagente e da Cultura Digital.

4. Novas experiências audiovisuais no YouTAG e no YooouuuTuube

Neste tópico, interessa analisar, assim, as possibilidades de experiências audiovisuais que permeiam a relação interativa do homem com a máquina pela Internet, em seus ambientes e interfaces. Elegem-se como *corpora* desta pesquisa as webartes participativas YouTAG⁴ e YooouuuTuube⁵, em suas interfaces e vídeos. Nesse momento, parte-se assim para a breve discussão e apresentação de suas propostas, e então, para a compreensão de como estas sinalizam questões importantes acerca da linguagem e do consumo audiovisual na cultura digital.

O caráter metalingüístico dessas obras torna mais evidente a relação entre os vídeos e os ambientes virtuais, bem como seu processo de transmutação nas redes *online*. Através da simulação de experiências audiovisuais, estas webartes potencializam uma reflexão em torno da interação entre as linguagens para a compreensão e o sentido dos vídeos.

A primeira se apresenta como um ambiente que propõe ao usuário/interagente um sistema *online* de mixagem e indexação de vídeos já disponibilizados em *sites* de compartilhamento audiovisual (como o YouTube e o Google Vídeos, por exemplo). Por meio de sua interface, o usuário/interagente poderá escolher sua mixagem por palavras-chave, de título ou de uma frase.

No caso do YooouuuTuube, há a proposição de um sistema de decomposição de vídeos do YouTube frame a frame, baseando-se também em uma plataforma de banco de dados aberto e *online*. A aproximação destes percursos criativos permite compreender a reapropriação de conteúdos como recurso fundamental na problematização artística. Esta, por sua vez, baseia-se na fluidez do código digital, permitindo a reinserção dessas imagens em novos espaços e molduras, desnudando a natureza destes bancos de dados *online* e conferindo-lhes uma nova percepção.

No decurso dos fluxos, a presença do ruído, sobretudo no âmbito do vídeo, diz respeito à ruptura da noção de absoluto no discurso nestas obras. Conceitos como indeterminação, acaso e erro, advêm das funcionalidades polifônicas e polissêmicas

⁴ O YouTAG (2008) é uma webarte, criada por Lucas Bambozzi no grupo Interfaces Críticas, que se utiliza de um sistema de indexação de vídeos postados em sites de compartilhamento audiovisual. Disponível em: www.youtag.org

⁵ O YooouuuTuube (2009) é uma webarte desenvolvida pelo artista e designer David Kraftsow, se utiliza de uma interface que exhibe o vídeo do YouTube de maneira fragmentada, frame a frame, mas desordenada. Disponível em: www.yooouuuuuube.com

deste processo discursivo das duas webartes, seja pela remixagem no YouTAG ou pela fragmentação no YooouuuTuuube. Assim, em relação ao YouTAG e ao YooouuuTuuube, pode-se afirmar que estas articulam o ruído como elemento provocador acerca das problemáticas do discurso digital.

Sejam nos vídeos remixados ou fragmentados, as marcas deixadas pela disjunção entre imagem e som, nas duas webartes, são responsáveis pelo impacto causado nestas experiências. Considerando que toda forma de produção de imagens deixa marcações em seu discurso, a idéia de rasura na construção de sentido, é bastante pertinente. Instauradas no regime do acaso dos fluxos, as rasuras aparecem sinalizando a trucagem do sentido nas imagens em ambas as webartes.

Ainda em relação aos aspectos desta nova linguagem, é preciso observar que a metalinguagem, elemento recorrente das vanguardas da imagem e do audiovisual ao longo da história, aqui não se foca especificamente na peça audiovisual, mas no processo, no percurso. As novas aplicações de conceitos advindos das Estéticas Tecnológicas nessa proposta de produção circundam as noções de arquiteturas líquidas, imersão e interação em interfaces, formulando a experiência audiovisual a partir do uso de sistemas. Inicialmente, com o cinema o sentido da imagem audiovisual estava instaurado apenas na própria imagem. Na contemporaneidade, com esta confraternização das linguagens o sentido se estilhaça e o audiovisual passa a dialogar de maneira latente com as demais textualidades. A imagem por si só, não basta em si, apresentando então uma forte característica de refencialidade.

Com a Internet e a profusão destes ambientes interativos, o processo de construção de sentido decorre de maneira mais latente através da experiência, onde o texto, em suas mais diversas formas, é um espaço aberto e em constante construção. Sobre a experiência das imagens em decurso, Bentes (2006), afirma que a teoria de Bérghson acerca da relação entre percepção e ação, renovada em “A Imagem-Movimento” e a “Imagem-Tempo” por Deleuze, prediz o que as novas tecnologias têm explorado sobre a percepção da imagem.

O lugar da interface, do binômio interativo homem-máquina, é um ponto proeminente nestas webartes. As próprias *tags*, ou palavras-chave, são mecanismos inerentes à organização da interface ciberespacial e base para catalogação de conteúdos, inclusive no YouTube. No entanto, muitas vezes para driblar o sistema ou fazer com que um vídeo tenha mais audiência, essas palavras-chaves não sinalizam o conteúdo real do vídeo. Como coloca Bambozzi (2008): “Uma vez que as *tags* são a garantia de

visualização na rede, são utilizados de forma estratégica, não estando necessariamente ligados a uma descrição fiel do conteúdo acessado” (BAMBOZZI, 2008). Sobre esse aspecto, o ruído nos vídeos gerados confere à webarte um forte caráter crítico e reflexivo com base na relação entre o sentido da palavra e da imagem.

Segundo Kraftsow (2009), há tempos ele queria criar um programa que usasse o YouTube como matéria prima. Ainda Segundo o artista, inicialmente ele não tinha uma idéia muito específica de como queria trabalhar isso. Este estado de indefinição cessou quando, finalmente, ele começou a fazer pequenos experimentos e fotótipos para ver o que poderia ser feito do ponto de vista tecnológico. Segundo o autor, a idéia do YooouuuTuube surgiu deste momento.

Instaurados sob a égide dessas novas molduras propostas por estas webartes e sistemas, os vídeos ganham nova funcionalidade e significação. Seguindo a lógica de imersão nas imagens, o interagente tem a possibilidade de entrar e explorar a lógica de indexação e busca dos vídeos na Internet, como no caso mais específico do YouTAG, bem como de interagir com novas formas de visualização dessas imagens, compreendendo de maneira mais profícua sua lógica de composição e sua natureza digital, como propõe o YooouuuTuube.

Dentro desta lógica descentralizada e de fluxos de organização dos conteúdos e ambientes no ciberespaço observa-se que, uma vez habitando esta rede de interfaces, o sentido obedece também a esta rede de conexões, como as arquiteturas que compõe os ambientes na hipermídia. Uma vez digitalizado e disponibilizado nas redes de informação, os vídeos se vêem traduzidos em *bits* e *pixels* alimentando as redes e os bancos de dados *online*.

O princípio que rege a cibercultura é a re-mixagem, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, cut up de informação a partir das tecnologias digitais. Esse processo de “re-mixagem” começa com o pós-modernismo, ganha contornos planetários com a globalização e atinge seu apogeu com as novas mídias (Manovich). As novas tecnologias da comunicação alteram os processos de comunicação, produção, criação e circulação de bens e serviços nesse início de século XXI trazendo uma nova reconfiguração cultural que chamaremos aqui de “ciber-cultura-remix” (LEMOS, 2006, p. 52-3)

Esta digitalização do mundo afeta as relações entre a imagem e os espaços e, não obstante, entre os espaços e os sujeitos. Ainda segundo o autor, com a e funcionalidade do *remix*, os conteúdos digitalizados são apropriados e permitem diversas abordagens

por meio das suas interfaces e conexões *online*. A remixagem e o trânsito entre as interfaces são recursos fundamentais para a compreensão desta dinâmica de consumo e produção de sentido dos produtos culturais na contemporaneidade, que agora apresenta mais forte do que nunca um viés de referencialidade, seja entre os textos e linguagens que compõem estes ambientes, seja com relação aos diversos tipos de produtos audiovisuais que se encontram imersos pelo código digital.

A noção de vazios e pontos de indefinição promulgados por Iser (1996) ainda na Estética da Recepção encontra agora o seu estado mais latente: a obra de arte interativa, participativa. Com o deslocamento da problemática estética da obra acabada para o processo, a interatividade e suas ferramentas representam a imersão da recepção para o interior da obra de arte, que por sua vez, encontra-se no interior das partilhas e das redes. Segundo Popper (1996), a intensa participação do público, procurada pelos artistas há tempos e cujos limites pareciam intransponíveis, no final da década de 1970, toma um impulso e respira livremente em razão das possibilidades abertas pela informática.

Nesta confluência, com a natureza das imagens alterada completamente pelo movimento dos fluxos e a obra de arte operando em uma lógica das redes *online*, a interação pode ocorrer em tempo real. Essa interação ocorre a partir do contato imediato, da hibridação, da circulação e da contaminação onde “sujeito, objeto e imagem não são mais definidos em sua distância, mas em sua contigüidade” (MACIEL, 1996, p. 67). O universo das interfaces e do contato direto em tempo real é o campo profícuo dessas novas formações artísticas.

Manovich afirma que “se o pós-modernismo definia os anos 1980, o *remix* domina os anos 2000 e irá provavelmente continuar a dominar na próxima década.” (MANOVICH, 2007, p. 7). Dessa forma, a apropriação sobre os conteúdos audiovisuais pode ser compreendida como um importante recurso para investigar as problemáticas estéticas das novas mídias.

A temporalidade e o espaço desta experiência artística, no YouTAG e no YooouuuTuube não é outro que não o tempo real. Como pontua Parente (1996), o ciberespaço se apresenta como um novo espaço de jogos, que inaugura a arquitetura da informação onde a máquina não se reduz à função objetiva, mas é agora investida do desejo que o artista lhe confere e da experiência que constrói junto ao interagente. Recuperando o conceito de rizoma de Felix e Guattari, o autor afirma que “somos uma rede de redes, cada uma delas remetendo a outras redes de natureza diversa em um processo autorreferente” (PARENTE, 1996).

As imagens do YouTube utilizadas nas experiências do YouTAG e do YooouuuTuube obedeceram a uma lógica de reprodutibilidade que não deixa marcas entre cópia e original. O que se pode ver dela é o seu espectro. Uma vez estando disponíveis na rede estas imagens podem ser articuladas de qualquer ponto, desde que se estabeleça uma interface *online* que permita este trânsito. Nesse viés, a construção de sentido por meio dos postulados da Estética de Fluxos coloca a rede como uma nova forma de labirinto infinito, onde não há apenas a ausência de centralidade, mas operam em congruência a simultaneidade e a multiplicidade de conexões. Dessa forma, o olhar sobre estas interfaces interativas evidenciam e atualizam as discussões no âmbito da linguagem, da estética e da imagem, refletindo questões que colocam o audiovisual como uma experiência diferenciada em cada interface.

5. Considerações Finais

Este trabalho apresenta-se em um momento inicial do ponto de vista de seu desenvolvimento e, por tal ponto, se atém a uma aproximação dos processos de construção das imagens nas duas webartes. Neste percurso, refletiu-se em torno das concepções de imagens digitais, estética e linguagem em interfaces interativas *online*. A relevância destas prerrogativas é dada por conta desta expansão das textualidades, culminando em novas possibilidades poéticas e expressivas, sobretudo, pela imagem digital. Com a Internet e a profusão destes ambientes interativos, o processo de construção de sentido decorre de maneira mais latente através da noção de experiência, onde o texto, em suas mais diversas formas, é um espaço aberto e em constante construção.

Portanto, levando em conta as análises e experiências descritas ao longo desta pesquisa, as mixagens criadas no interior do YouTAG e do YooouuuTuube revelam as nuances dos percursos de reapropriação do audiovisual transmutado nas redes, onde o dispositivo influencia de maneira direta a criação artística e a discursividade estética da imagem é expandida por estas novas conexões e interfaces.

Estas obras propiciam experiências em que fica evidente a mistura entre a linguagem dos ambientes virtuais e a linguagem do vídeo, uma vez disponibilizado em *sites* de compartilhamento, sejam pelas palavras-chave, no caso do YouTAG ou pelas

possibilidades de novas formas de consumo. As rasuras e o caráter aberto das textualidades digitais são propiciadas pelas fronteiras líquidas entre as interfaces *online*, conferindo novo sentido ao vídeo de acordo com sua lógica de funcionamento.

Conclui-se, assim, que o discurso aberto e fluido da imagem no ciberespaço é capaz de engendrar um processo metalingüístico artístico poderoso e capaz de suscitar importantes discussões acerca do lugar da criação e reapropriação do audiovisual em rede, sobretudo com base no caráter questionador das webartes. Uma vez apropriando-se da dinâmica dos produtos culturais, estes ambientes artísticos fluidos e interativos servem como importante matéria prima questionadora da produção e consumo de bens simbólicos na sociedade contemporânea.

6. Referências Bibliográficas

BAMBOZZI, Lucas. **YouTAG**. 2008. Disponível em: www.youtag.org. Acesso em: 10/set./2009.

BENTES, Ivana. **Mídia-Arte ou as estéticas da comunicação e seus modelos teóricos**. In: Antonio Fatorelli e Fernanda Bruno. (Org.). *Limiares da imagem*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2006.

CRUZ, Roberto M. **Funções e Disfunções da Linguagem na Era digital**. Disponível: netart.incubadora.fapesp.br/.../Funcoes%20e%20Disfuncoes%20da%20linguagem... Acesso em: 29/set./2009.

DUARTE, Fernanda da Costa. **Net Artes: conceitos, heranças e tendências**. 2006. Disponível: <http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CAD/Fernanda%20da%20Costa%20Portugal%20Duarte.pdf>. Acesso em: 20/set./2009.

FOSSEY, Marcela F. **O jogo de imagens no texto de divulgação científica**. *Estudos Lingüísticos* XXXIV, p. 968-973, 2005.

HONÓRIO, Maria. ADRIANA, Renata. **A Imagem no Interior da Análise de Discurso:** apresentação de uma possibilidade de leitura. 2008. Disponível em: <http://www.cesumar.br/pesquisa/periodicos/index.php>. Acesso em: 07/out./2009.

KOCH, Ingedore V. **Hipertexto e Construção do Sentido.** 2007. Disponível em: www.alfa.ibilce.unesp.br/download/v51-1/02-Koch.pdf - Acesso em: 25/set./2009.

KRAFTSOW, David. **YooouuuTuube.** 2009. Disponível em: www.yooouuuuuube.com. Acesso em: 13/set./2009.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix.** In.: ARAUJO, Denize Correa (org.). Imagem e (ir) realidade: Comunicação e Cibernídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

MANOVICH, Lev. **A era da infoestética.** Entrevista. Revista Trópico, São Paulo, p. 1 - 1, 12 nov. 2007.

MELLO, Christine. **Extremidades:** desconstrução, contaminação e compartilhamento do vídeo no Brasil. 2005. Disponível em: Acesso em: 20/jun./2009.

NECKEL, Nádia. **Do Discurso Artístico à percepção de diferentes processos discursivos.** 2008. Disponível em: www.cni.unc.br/artes/discurso_artistico.pdf. Acesso em: 08/out./2009.

NUNES, Fábio. **Webarte no Brasil.** 2006. Disponível em: <http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/>. Acesso em: 13/set./2009.

SALLES, Cecília de Almeida. **Gesto inacabado:** processo de criação artística. 4 ed. Annablume; São Paulo, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade.** Paulus, São Paulo, 2007.

SILVEIRA, Luciana; SANTOS, Luis Carlos. **Discussões estéticas desconstrutivistas sobre Simulação e Representação na imagem artística digital.** 17º Encontro Nacional

da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Panorama da Pesquisa em Artes Visuais. 2008.

SOUZA, Tania. **Discurso e Imagem:** perspectivas de análise do não verbal. 2006.
Disponível em: www.uff.br/mestcii/tania1.htm - Acesso em: 05/out./2009.

VENTURELLI, Suzette. **Arte:** espaço_tempo_imagem. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.