

O TEMPO REAL DO JUSTIN TV: apontamentos sobre os sentidos da transmissão ao vivo na web¹ JUSTIN TV'S REAL TIME: notes on the senses of the live broadcast on the web

Sonia Montaña²

Resumo: *O artigo aborda as práticas da Justin TV, uma plataforma de transmissão ao vivo em que alguns conceitos caros à televisão, como o tempo real, broadcaster, espectador e comunidade audiovisual são ressignificados. Há diferenças éticas e estéticas entre os modos de significar o tempo real na web que precisam ser melhor compreendidos. O desenrolar de cenas diante de câmeras fixas exibidas na plataforma e comentadas por grupos de usuários lembra o conceito de pós-história de Vilém Flusser, em que a história se acelera na direção dos aparelhos para se constituírem imagens técnicas. Num remix de imaginários dos inícios da televisão e dos conceitos da web 2.0, a Justin TV se torna interessante para pensar os modos em que a contemporaneidade ensaia uma audiovisualização da cultura.*

Palavras-Chave: Justin TV. Tempo real. Web.

Abstract: *The article discusses the practices of Justin TV, a live broadcast platform in which some concepts that are important to television, such as real time, broadcaster, viewer and audio-visual community, are reinterpreted. There are ethical and aesthetic differences between the modes of signifying the real time on the web that need to be better understood. Scenes unfolding in front of fixed cameras displayed on the platform and commented by groups of users resemble Vilém Flusser's concept of post-history, in which history accelerates toward appliances to establish technical images. In a remix of imaginary notions of the beginnings of television and of the concepts of web 2.0, Justin TV becomes interesting to think about the ways in which contemporaneity experiments an audio visualization of culture.*

Keywords: Justin TV. Real time. Web.

1. Introdução

Transmitir 24 horas a vida interna de um galinheiro, o trabalho de uma marcenaria ou uma esquina de um bairro qualquer da cidade de São Paulo; encontrar um grupo de pessoas que permanece ativo por horas, ou às vezes dias, trocando mensagens por um *chat* enquanto

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos de Televisão do XXIII Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal do Pará, Belém, de 27 a 30 de maio de 2014.

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos, Doutora em Comunicação. soniamontano@gmail.com

assistem a uma transmissão ao vivo de uma cadela prestes a dar a luz; ou ainda um canal que retransmite de forma ininterrupta um *reality show* a partir de uma apropriação de uma emissora por assinatura e usuários que acompanham as cenas trocando mensagens, inclusive e sobretudo, quando aparentemente nada acontece são algumas das situações mais comuns da plataforma de transmissão ao vivo Justin TV (JTV³).

Enunciada como televisão no próprio nome, a JTV faz parte de um grupo de plataformas que foi surgindo na segunda metade da década de 2000, possibilitando qualquer usuário transmitir ao vivo na web. É o caso da Ustream TV; Mogulus; Yahoo Live; Blog TV; Stickman e Live Video, entre outras.

A transmissão de informação acompanha a história da comunicação: desde o telégrafo (transmissão de texto) ao telefone (transmissão de som) passando pelo rádio e a televisão (transmissão de imagem e som), há na contemporaneidade uma centralidade do ao vivo audiovisual. Não podemos ignorar uma emergência destes dois elementos: o ao vivo e o audiovisual em outro tipo de dispositivos como as câmeras de segurança, algumas experiências científicas⁴, os dispositivos de comunicação interpessoal instantâneos como o Skype, Messenger, o bate-papo da rede social Facebook ou o Hangout do Google, entre outros.

Embora não tratemos desses outros dispositivos de comunicação audiovisual em tempo real – que não se enunciam como TV nem como transmissão ao vivo, mas a realizam –, ressaltamos a multiplicação deles. Esses dispositivos devem ser levados em conta ao pensarmos numa contemporaneidade em que a transmissão ao vivo e o audiovisual são enunciados como centrais na construção de diversos processos sociais e formas de sociabilidades.

Entre as plataformas de transmissão de vídeo ao vivo, o Justin TV é particularmente produtivo para o olhar acadêmico por se enunciar como televisão e se construir como um tipo

³ www.justin.tv

⁴ Na Neurociência, por exemplo, não teriam experimentado e chegado a certas descobertas sem o uso do audiovisual e da transmissão ao vivo. O neurocientista brasileiro Miguel Nicolelis mostrou os modos como macacos controlam braços mecânicos para jogar *videogame*. A pesquisa investigava a possibilidade de braços robóticos beneficiarem aqueles que perderam o movimento dos braços, a quem essa prótese ofereceria alternativas (artificiais) de movimento. No experimento, um macaco jogava *videogame* e, ao mesmo tempo, via, numa tela, um braço robótico que ele ia incorporando como se fosse seu. Quatro semanas depois, ele foi aprendendo a jogar imaginando os movimentos, sem a ação motora, movimentando com sua mente o braço robótico. A tempestade elétrica do cérebro do macaco transmitida ao vivo alimentava os 21 modelos programados que movimentavam o braço robótico. O macaco realizava essa atividade na costa leste da Carolina do Norte, e sua atividade cerebral era enviada para Kyoto, no Japão, onde o robô decodificava a tempestade cerebral do primata.

de TV, cujo tempo central é o “ao vivo” e onde sólidos sentidos dados tradicionalmente à TV são ressignificados: desde a transmissão, os *broadcasters*, os canais e os espectadores/usuários passando pela comunidade audiovisual e o fluxo televisivo como metáfora de um tempo onde o local e o global passam por uma transmissão/conexão audiovisual. O objetivo aqui é compreender o que essas experiências de transmissão ao vivo podem estar dizendo sobre o audiovisual e seus processos midiáticos que incluem uma contemporaneidade que os cria e ao mesmo tempo é recriada por eles.

A rede de transmissão de vídeo ao vivo Justin TV foi lançada em 19 de março de 2007. A história do JTV, como contada oficialmente⁵, relata a experiência de quatro amigos, colegas de uma universidade nos Estados Unidos, que, liderados por Justin Kan – quem deu o nome à “TV” – pensaram na possibilidade de constituir uma espécie de *reality show* transmitindo ininterruptamente um dia, uma semana e um mês da vida de Justin Kan. Conectaram, assim, uma câmara a um modem que, aderida ao boné de Justin, transmitia todos seus movimentos ao longo de um dia, inclusive quando dormia. A experiência de transmitir a vida cotidiana pela internet para espectadores foi chamada pelo grupo de *lifecastin*,⁶ embora iniciativas isoladas de transmissão do cotidiano tenham surgido bem antes na *web* e na televisão no gênero que ficou conhecido como *reality show* e em tantos outros espaços. Desde o início estava a ideia de uma plataforma, uma interface onde qualquer usuário pudesse fazer esse tipo de transmissão.

Ao longo dos sete anos de existência e com os diversos usos que foi adquirindo, a plataforma chegou à interface atual. O usuário cria um *login* com um *email* válido e alguns dados pessoais e já tem seu próprio canal para transmitir por meio de uma câmera *web*. Pode também intercambiar mensagens via *chat* com seus espectadores ou assistir e participar no *chat* de outras transmissões ao vivo. Quem não passa por esse procedimento de criação de *login* só lhe cabe ser um espectador anônimo, pode assistir as transmissões e as conversas no *chat*, mas não transmite nem pode enviar mensagens, não pode ser visto exceto no número total de espectadores que aparece abaixo do *player* onde são transmitidas as imagens.

⁵ Em: http://pt.justin.tv/p/about_us, acesso em 27/12/2012.

⁶ O termo já era usado no meio artístico para definir a técnica que permite criar réplicas exatas do corpo humano em três dimensões.

Há diversos modos em que a plataforma moldura⁷ a transmissão ao vivo como aquilo que a constitui, ressignificando, assim, o ao vivo televisivo e reciclando sentidos dados tradicionalmente a esse tempo na TV e à própria TV. Na figura 1 vemos algumas das identidades visuais que já caracterizaram a plataforma. Em uma delas destacam-se três elementos: o usuário mais uma câmera resultariam na plataforma JTV, desenhada aqui como um aparelho analógico de TV com uma antena, reforçando as relações entre a TV tradicional e a JTV, mas sugerindo novos *broadcasters* e principalmente processos simplificados para a operação e constituição do meio. As outras três logomarcas apresentam além do nome ou do rosto de um macaco com uma câmera, um pontinho vermelho. O pequeno círculo vermelho no lado superior direito significa o ao vivo, referindo um imaginário de ao vivo trazido do



Figura 1 – Identidades visuais da plataforma Justin TV
 FONTE: Justin TV, 2011

⁷ É importante explicar que esse artigo dá continuidade a algumas questões levantadas na minha tese de doutorado (MONTAÑO, 2012) em que analisei o Justin TV a partir da metodologia das Molduras, metodologia que dá a chave de leitura para todo o artigo. Proposta por Kilpp (2010), a metodologia das Molduras implica inicialmente em três eixos conceituais, a saber: molduras, *ethicidades* e imaginários. Os eixos são atravessados pelos quatro conceitos basilares da obra de Bergson (1999), que são a intuição, o élan vital, a duração e a memória, e pelos conceitos de imagicidade e cinematismo propostos por Eisenstein (1990), escopo a partir do qual a metodologia visa a autenticar as audiovisualidades atualizadas em cada mídia e que, entretanto, permanecem em devir. Em sua processualidade, parte da dissecação de molduras discretas que são próprias de cada mídia, que é quando se dão a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de sentido. Nas molduras autenticadas, percebem-se os quadros e territórios de experiência e significação de construtos midiáticos (as *ethicidades*), cujo sentido último é agenciado por conta dos imaginários minimamente compartilhados entre todos os partícipes de processos comunicacionais. No imbricamento desses agenciamentos tecnoculturais, encontram-se, contagiam-se reciprocamente e atravessam-se ambientes midiáticos e ambiências socioculturais que os produzem.

sinal que aparece numa câmera quando está filmando ou nos estúdios de TV ou rádio quando estão ao vivo.

A interface, que é em grande parte responsável pelos usos e pela construção de sentidos da plataforma, tem também, ao redor do *player* onde a transmissão é realizada, molduras para compartilhar o vídeo com redes sociais e *blogs*, podendo assim estender o ao vivo a outras mídias que não teriam essa possibilidade.

Ao longo desses sete anos de existência da JTV, e com o uso generalizado de telefones celulares para produzir vídeo, o gênero de transmissão do cotidiano foi deslocado para uma nova plataforma do grupo batizada de Social Cam, uma plataforma com um *software* para capturar vídeo de alta definição em iPhone ou Android e compartilhá-lo através do *site* com o Facebook e o Twitter. Essa plataforma expressa o que a JTV se propunha nos começos com a transmissão do cotidiano das pessoas, embora, agora, ali se enuncia muito mais como uma “câmera social”, uma espécie de rede social audiovisual e não uma TV. Um outro uso muito frequente da plataforma foi a transmissão que reunia comunidades de gamers. Mais tarde foi criada pelo mesmo grupo a twitch TV, uma plataforma de *games* para jogar ao vivo.

Dessa forma, o *lifecasting*, isto é, o cotidiano a ser transmitido, foi encontrando na plataforma JTV suas expressões mais características enquanto outras iam cobrando existência própria em novas plataformas. Câmeras fixas ficam transmitindo espaços habitados por animais, sejam galinhas, gatos, cachorros, cavalos, pássaros. Também ambientes fechados ou abertos de uma cidade (uma esquina, uma *Lan House*; uma marcenaria, um bar); eventos como um culto religioso ou um programa de rádio ao vivo transmitido em imagens, e programas de TV comerciais, em geral TVs por assinatura (principalmente jogos de futebol e *reality shows*), ocupam a programação atual da JTV. De maneira geral, parece que o ao vivo que mais caracteriza o JTV passa por câmeras fixas que enquadram determinadas cenas onde se desenrolam fatos da vida cotidianos por longos períodos ou, de alguma forma, se apropriam de canais que fazem isso com suas próprias câmeras. Essas transmissões criam uma comunidade bastante constante ao longo dos dias em que dura a experiência.

2. A TV e o tempo real

Para pensarmos o tempo real na televisão, vamos abordá-lo em dois sentidos diferentes e necessariamente complementares: o seu virtual ou modo de ser e seu atual ou

modo de agir. É nessas duas perspectivas que Kilpp (2009) pensou o tempo real em televisão. Em primeiro lugar, e partindo de Bergson, o tempo Real seria aquele uno e universal, na sua perspectiva inapreensível e indivisível. Multiplicidade de múltiplos, o tempo real é uno aberto, movente que não “passa”: desenrola-se rizomaticamente e enrola-se como bola de neve. “É o tempo do Ser, da duração, sem começo, sem fim. Nele, passado e presente coexistem virtualmente e não se sucedem como em geral pensamos” (KILPP, 2009, p. 1). O único real que existe seria a mudança, o movimento dos virtuais (da memória pura) aos atuais (da matéria) e vice-versa.

O segundo modo em que a autora pensa o tempo real é aquele que se difundiu na TV com a programação ao vivo e que constitui um construto televisivo, uma imagem técnica na qual se oferecem sentidos de real a um tempo construído pela sobreposição de molduras televisivas.

Pensando-a no primeiro sentido, encontramos entre a TV tradicional e a TV do Justin uma diferença de grau e não de natureza. A TV é pensada, assim, como uma duração (virtual, memória, modo de ser, tempo) que se atualiza (atual, matéria, modo de agir, espaço) numa TV analógica, numa TV digital, numa *webTV* e em tantas outras que ainda se atualizará ou permanecerá em potência, apresentando entre todas essas TVs diferenças de grau e não de natureza. Ao pensarmos o tempo real da TV no segundo sentido (atual, matéria), podemos observar os modos como ele é construído especificamente na JTV ou na emissora x ou y da TV aberta, por exemplo.

O tempo real do Justin está pensado, em segundo lugar, como uma *ethicidade* com suas molduras mais ou menos sólidas e os imaginários que ali são reciclados. A desconstrução da TV atualizada na plataforma Justin nos traz importantes enunciações sobre a TV na web, sobre a web como meio, sobre os diversos processos midiáticos e os protagonistas principais que são dados a ver neste meio.

O tempo real do JTV ressignifica um tempo próprio da televisão, uma *ethicidade* televisiva que foi sendo construída ao longo dos mais de 70 anos de existência do meio. Arlindo Machado (2000) lembra que o objetivo original da televisão era a transmissão de imagens em tempo real e presente, a operação *ao vivo* acabou por se revelar, dentre todas as possibilidades de televisão, aquela que marcou mais profundamente a experiência desse meio, tanto que é um elemento constantemente reinventado na web e na contemporaneidade.

A televisão nasceu ao vivo, desenvolveu todo o seu repertório básico de recursos expressivos num momento em que operava exclusivamente ao vivo e esse continua sendo o seu traço distintivo mais importante dentro do universo do audiovisual. A partir da televisão (como já acontecia com o rádio, no plano da transmissão sonora), o registro de um espetáculo, a sua edição e a sua visualização por parte da comunidade de espectadores podem se dar simultaneamente e é esse justamente o traço distintivo da *transmissão direta*: a recepção, por parte de espectadores situados em lugares distantes, de eventos que estão acontecendo em outros lugares e nesse mesmo instante (MACHADO, 2000, p. 125).

O autor destaca a transmissão de imagens no tempo que acontecem e nos espaços onde essas imagens chegam, criando, dessa forma, uma comunidade sem espaço específico, mas um fluxo que ao mesmo tempo é local e global. Ele também destaca como houve uma contaminação entre as condições ao vivo e o tratamento da imagem gravada e editada. O excesso e a incompletude do tempo real, segundo o autor, opõem-se ao tratamento que a indústria cultural dá a esse mesmo tempo, impondo uma espécie de controle de qualidade sob a forma de uma certa assepsia, uma certa purificação do produto de todas as suas marcas de trabalho, predominando, na TV comercial, a estética do acabamento sobre a estética do excesso e da incompletude.

O ao vivo copia assim da edição gravada seu acabamento, e a programação pré-gravada copia do ao vivo seu efeito de tempo real, chegando a um produto asséptico e bem apresentado, "completo", que sempre parece estar sendo transmitido em tempo real com o acabamento dos programas gravados. Produzindo, assim, sentidos éticos e estéticos sobre esse "real" que sempre estaria bem acabado, completo, asséptico.

Um olhar para o tempo real da TV que se atualiza no Justin nos mostra que, de um lado, retoma-se o ao vivo dos inícios da TV, aquele de câmera única, com ausência de edição, um tempo que enuncia potencialmente a possibilidade de participação enquanto as coisas estão acontecendo, como constatado por McLuhan (1999) até porque sua incompletude e excesso e seus tempos mortos anunciam um tempo real mais semelhante ao cotidiano fora das TVs. Para McLuhan, o tempo constitutivo da natureza da TV favorece mais a apresentação de processos do que de produtos.

As transmissões do JTV carecem de "programas", comerciais e as outras unidades autônomas que podemos constatar claramente no fluxo da TV tradicional. Uma câmera ligada e uma cena se desenrolando em fluxo ininterrupto podem ser pensadas com Flusser (2002) como pós-história, isto é: aparelhos ou caixas que devoram textos e vomitam imagens, devoram história e vomitam pós-história. Com isso Flusser não quer dizer que a história pare

ou deixe de desenvolver-se. Pelo contrário: ela rola mais rapidamente que antes, porque está sendo sugada para o interior do aparelho. Os eventos se precipitam rumo ao aparelho com rapidez acelerada, porque estão sendo sugados e parcialmente provocados pelo aparelho, ao ponto de casamentos ou viagens turísticas acontecerem para ser fotografados e filmados, exemplificava o autor (FLUSSER, 1983).

A variedade de cenas que se desenrolam diante das câmeras operadas pelos *broadcasters* do Justin é um claro exemplo dessa carreira acelerada da história na direção dos aparelhos, da pós-história. Potencialmente podemos pensar que toda cena da vida real (uma imagem quadridimensional, diria Flusser) pode e parece que “deve” se tornar imagem técnica, imagem digital ou, nas palavras de Flusser, imagem nulodimensional.

A TV que se atualiza na plataforma JTV, portanto, é um complexo remix que evoca imaginários televisivos dos inícios da TV sobrepostos a sentidos próprios da web, principalmente àqueles associados ao que vem sendo chamado como “web 2.0”, cujos construtos mais importantes são o usuário, o tempo real e o audiovisual.

Apesar de autores, como o próprio criador da web, Bernes-Lee (2006), e outros⁸ defenderem que estão sendo usados ali componentes tecnológicos anteriores à geração da web, não podemos ignorar a novidade desse contexto, ao menos em certo sentido. Pensar na web 2.0 como construto, como *ethicidade* e como uma das principais molduras da web contemporânea e do audiovisual da web leva a pensar em conceitos como os de “plataforma”, “usuários”, “redes”, “compartilhamento” e dispositivos para transmitir vídeo, assim como outros para armazená-lo, editá-lo, remixá-lo.

Usos e usuários se tornam, pelo menos enunciativamente e como construto, o centro da web 2.0, o centro do Justin TV, uma TV para o usuário, com uma usabilidade “ao alcance de todos”. As poucas interfaces para assistir e transmitir, os desenhos simples que caracterizam a comunicação da plataforma e a operacionalização técnica que é resolvida em poucos cliques constroem esses sentidos. Os “proprietários” de canais não são aqui grandes empresários e sim usuários comuns que, com um *email* válido, criaram uma conta gratuita na plataforma. Entretanto, se bem o usuário pode, por exemplo, personalizar o fundo do seu canal sobre o qual se apresenta a interface do JTV, ela, a própria interface com o *player* e o *chat*, as molduras de compartilhamento do vídeo e as transmissões anteriores localizadas na

⁸ Zanoni (2008) faz uma síntese dos autores que negam haver novidade na web 2.0.

região inferior do canal são espaços estabelecidos sobre os quais o usuário nada pode fazer para modificar.

3. O espectador e o *broadcaster*

As relações entre a transmissão ao vivo e o *chat* na interface do JTV instauram um espaço complexo que suscita uma série de tensionamentos e ao mesmo tempo desafia os limites de quem transmite e de quem assiste levantando algumas perguntas sobre o meio. O *player* onde as imagens são transmitidas é diferente, por exemplo, do *player* de plataformas de vídeos como o YouTube que trazem os botões de play/pause e aqueles para retroceder e avançar, reciclando as formas do velho videoteipe. No JTV só é possível play/pause, isto é deixar rolar a transmissão ou detê-la, acentuando a característica do ao vivo, do tempo e da informação que *passa* e não volta, característica mais marcante do tempo em mídias como rádio e TV.

Nas transmissões ao vivo, é comum os espectadores pedirem para o *broadcaster* questões específicas que são atendidas em tempo *real* (pensando ele, volto a dizer, como construto ou *ethicidade* do Justin). Usuários que pedem para o *broadcaster* mudar de câmera (nos casos em que há mais de uma câmera como quando é retransmitido o Big Brother Brasil a partir do paperview, por exemplo). Nos casos de outras transmissões, os espectadores costumam fazer perguntas e tecer comentários pelo *chat*, pedindo para o *broadcaster* abordar um ou outro assunto ou mover a câmera para ele enquadrar alguma pessoa ou objeto do local onde está transmitindo ou, inclusive, corrigir um erro de informação.

Algo semelhante podíamos encontrar em outros meios por uma carta do leitor ou uma ligação de ouvinte de rádio ou telespectador, entretanto há uma diferença importante: a conectividade dos participantes no processo audiovisual ao vivo, isto é: as relações entre as molduras *player* e *chat* fazem com que quem intervém veja ao vivo o resultado (ou a falta dele) de sua demanda.

Em diversas entrevistas, Justin Kan, fundador da plataforma, falou das primeiras reações dos telespectadores em relação a suas transmissões e inclusive muitas delas estão disponíveis no seu canal no JTV ou no canal do Justin TV no YouTube (ali, é claro, o JTV adquire outros sentidos).

Antes de surgir a ideia do *chat*, Kan disponibilizava seu número de telefone e era muito frequente que as pessoas interagissem com ele toda hora, de maneiras um tanto incômodas e perigosas, como quando faziam trotes dando esse telefone como referência à polícia. Os “troteiros” assistiam no canal ao vivo aos resultados dos trotes, a polícia entrando no apartamento do Justin Kan para verificar as denúncias.



Figura 2 – usuário do JTV se transmite ligando para Justin Kan enquanto este transmite ao vivo (sequência capturada no site yoooouuuuube.com)
 FONTE: YouTube, 2011

Outros espectadores ligavam para ele na madrugada, enquanto Justin dormia e se transmitia ao vivo, acordando-o e conversando com ele na madrugada. É o caso do vídeo cuja sequência de quadros aparece na figura 2. No vídeo, podemos ver, passo a passo, o usuário entrar no canal do Justin Kan, vê-lo na cama lendo, ligar para ele (ouve-se o telefone do Justin tocar dentro da imagem que está sendo exibida no computador do usuário). O jovem que se apresenta como da “Beet TV” é, ao mesmo tempo, um “telespectador” do canal do Justin e um protagonista de um novo canal, que torna o Justin Kan um coadjuvante e estão ambos ao vivo.

No vídeo, vemos nos primeiros *frames* (na figura 2, a sequência inicia na parte inferior direita e finaliza na superior esquerda) o usuário ligando e as imagens de Justin Kan que estava deitado em seu quarto. Justin Kan mudou posteriormente sua estratégia e surgiu assim o *chat* que, de alguma forma, também moldura a necessidade de intervir na imagem que está sendo transmitida. A interface do Justin TV e do audiovisual em geral provoca muito

mais uma relação tátil, o valor de uso da imagem vai se sobrepondo ao valor de exibição que caracterizou mídias como o cinema e a televisão.

De diversos modos, as telas do cinema e da televisão tematizaram a saída da tela para a “realidade” e vice-versa. Desde o filme *A rosa púrpura do Cairo*, de Woody Allen, em que personagens saem da tela para o “mundo real” e personagens “reais” (pelo menos assim ditos no filme) entram na tela, até, por exemplo, a criação dos primeiros planos televisivos que, como aponta Canevacci (2001), tornam-se cabeças falantes onipresentes, imutáveis, insubstituíveis, indestrutíveis, dando a sensação de que “furam” o vídeo e se manifestam junto ao espectador. Sem esquecer os *reality shows* que criam, com seus ritos *realities* de personalização, conforme abordamos em outro momento (KILPP; MONTAÑO, 2005), um caminho para “entrar na tela” e de pessoa comum (“como nós”) tornar-se pessoa televisiva. São modos diferentes de interfacear um dentro e um fora de telas diversas. No exemplo em questão, fica impossível dizer quem está dentro e quem está fora, o Justin transmite ao vivo e é transmitido ao vivo e o Beet TV também. O mesmo acontece com a interface entre a transmissão e o *chat* e o que ele provoca na construção do *ao vivo*. Que um usuário/espectador para mudar alguma questão nas imagens da tela ou que o *broadcaster* seja interrompido por um espectador são sentidos que emergem nas relações entre o *player* e o *chat* na interface do JTV.

Essa questão nos leva a pensar cada vez mais o conceito de interface, já que o JTV não está dentro do *player* exclusivamente, mas também não está somente no *chat*, está entre eles e as outras molduras que oferecem sentidos a uma transmissão à qual devemos estar conectados e da qual devemos compartilhar com redes sociais e outras mídias. É uma interface que enuncia o vídeo em trânsito e conectivo.

4. Tempos mortos, fluxo televisivo e comunidade audiovisual

Na figura 3, vemos um canal que transmite ao vivo imagens de uma cadela dormindo, acompanhando o *chat* rapidamente é possível compreender que ela está prenha e pode dar a luz a qualquer momento. O grupo que assistia trocava mensagens sobre as características da cadela; sobre algum movimento que de vez em quando acontecia, se nasceriam os filhotes nesse dia, mas também falavam sobre seus próprios cachorros, sobre raças e comportamentos, sobre suas vidas cotidianas (dos usuários) e seus trabalhos, enquanto a imagem continuava praticamente imóvel. Acompanhando o *chat*, dava para ver que os

usuários viviam em pontos diferentes do mapa. Alguém que morava em Londres anunciava que ia almoçar e já voltava, outros se despediam porque já era noite adentro.

Na TV, o ao vivo e o tempo morto sempre foram complementares. Arlindo Machado (1990) lembrava como a liberação do tempo televisual vem sendo permanentemente domada

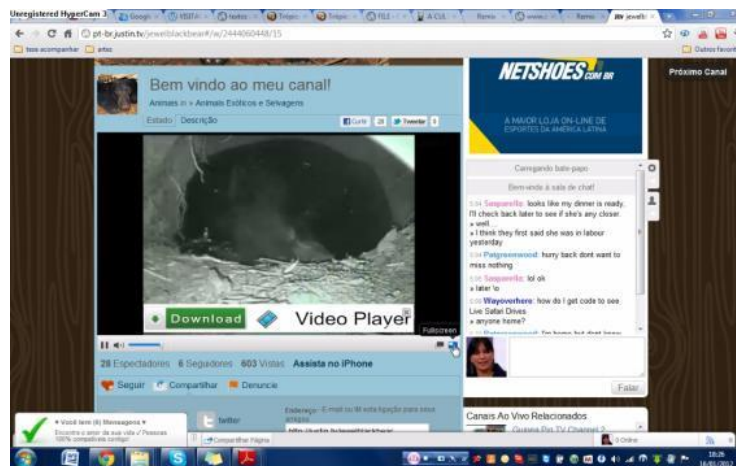


Figura 3 – Canal transmite cadela prestes a dar à luz
 FONTE: Justin TV, 2010.

e reprimida na tevê comercial e nas estatais que seguem o seu modelo, porque, para multiplicar o capital investido, o *timing* dessas emissoras deve ser o mais rápido possível e a duração mais concentrada. “Curiosa contradição essa que sacode a prática convencional da televisão: numa mídia em que predominam os ‘tempos mortos’, cada segundo vale ouro!” (Machado, 1990, p. 75).

Para o autor, os tempos “mortos” são aqueles de espera em que nada está acontecendo, como nas transmissões ao vivo de uma partida de futebol quando, por exemplo, a bola está parada, e aproveita-se para veicular a publicidade. Kilpp (2009) lembra a imensa e aborrecedora quantidade de tempos mortos em *reality shows*, cujas melhores partes, isto é, as mais interessantes à audiência, acabam sendo justamente as edições, as pós-edições, das quais são suprimidos tais tempos. Entretanto, seria justamente aí – na inércia, no acontecimento que não acontece – que o programa ou *software* do aparelho TV, nos termos de Flusser (2002), se revela mais intensamente. Trata-se, portanto, de território potencialmente rico para o reconhecimento da natureza intrínseca das imagens de tevê, que, entre outras características já citadas, têm a constituí-las o fato de serem imagens televisivas do tempo extratelevisual, porquanto são realizações marcadas profundamente pela passagem do tempo, como nossa própria cotidianidade. Sabemos que não há um corte e uma montagem entre o momento que

saímos de casa e chegamos aos nossos locais de trabalho, por exemplo, por mais tédio que isso nos venha a produzir. Entretanto, ao relatar para alguém esses momentos tendemos a operar esses cortes do mesmo modo como a TV e o cinema operam, nunca levamos meia hora para relatar meia hora de nossas vidas. As imagens do JTV só se fazem do que na TV seriam tempos mortos, entretanto, é no *chat* onde se produzem as montagens, edições, cortes e colagens.

Alguns usuários/telespectadores podem ficar horas assistindo o ninho vazio onde parece nada acontecer, mas que tudo denuncia que a qualquer momento pode ser visitado pelos seus moradores, ou a cadela imóvel que em algum momento terá que acordar, se mexer, dar a luz; ou a esquina vazia da madrugada paulista que em algum momento deverá aparecer um carro. A câmera que enquadra determinado espaço, já treinou nosso imaginário a esperar um acontecimento televisivo súbito. Contudo, o acontecimento televisivo no JTV emerge na interface, na construção de uma comunidade audiovisual conectada no fluxo que dura na interface da plataforma.

Ao contrário da televisão tradicional, solidamente moldurada pela grade de programação, na JTV o fluxo denuncia-se como um tempo ininterrupto, com uma única programação, geralmente moldurada pelo título do canal e pela categoria em que esse canal foi criado (“entretenimento”, “animais”, “esportes”, etc.).

A transmissão é acompanhada por usuários numa manhã de verão e para outros usuários conectados no mesmo canal, no mesmo momento, numa fria noite de inverno. Esse fato se torna irrelevante na determinação do fluxo e da programação da TV (a Justin TV), mas é altamente significativa na construção de uma comunidade com características globais e locais.

No livro *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*, Zygmunt Bauman (2003) faz uma longa introdução sobre o termo “comunidade”. Ele destaca a conotação positiva do termo. Sente-se a falta da comunidade porque há falta de segurança, qualidade fundamental para uma vida feliz, mas o mundo que habitamos, segundo o autor, é cada vez menos capaz de oferecer e, ao mesmo tempo, reluta em prometer. Se, nos sentidos de “comunidade” *offline* há um tensionamento entre segurança e liberdade, como aponta Bauman, e uma delimitação entre um dentro e um fora, isto é, espaços que seriam de segurança (a comunidade) e espaços de risco (fora da comunidade), a “comunidade” *online* denuncia-se como um espaço outro que está dentro e fora, em fluxo, com as características de

segurança e de liberdade possíveis pelo constante fluxo de aproximação-afastamento, conexão e desconexão e ainda onde as relações global/local podem ser enunciativamente invertidas e um usuário comum moldurar uma empresa de comunicação, como vemos na figura 4 a usuária que transmite o Big Brother Brasil. Nesse caso, vemos pelas conversas do *chat* usuários brasileiros dispersos no mundo que se reuniam diariamente para assistir ao BBB 12 no canal da “Xurupitinha Paniquete”.

Os usuários e a *broadcaster* vão trocando palavras e frases ora sobre as imagens, ora sobre os conhecimentos tidos pelos participantes a respeito do conteúdo que está sendo transmitido, ora sobre assuntos que se cruzam com as imagens das suas vidas cotidianas, ora

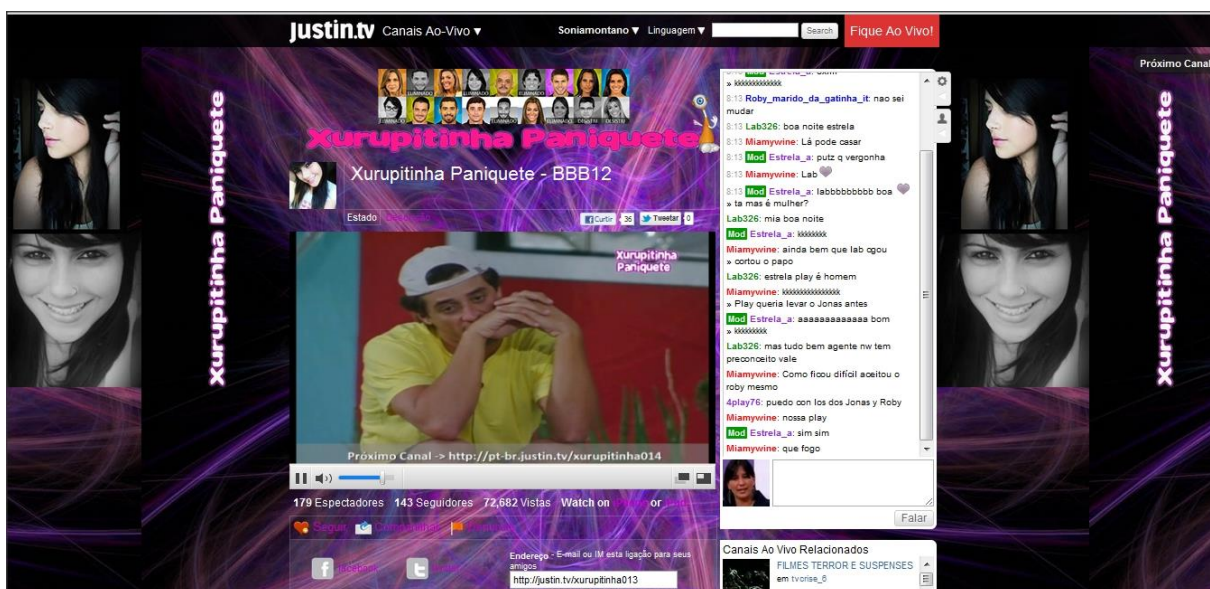


Figura 4 – Canal do JTV transmite Big Brother Brasil

FONTE: Justin TV, 2012

sobre temas que simplesmente surgem de uma palavra solta, de uma imagem. Nesse fluxo audiovisual alguns vão se despedindo e outros vão chegando. Não há propriamente fim e começo na “programação”, não há programas, há sim constantes recomeços dos usuários, saídas e entradas, conexões e desconexões. Minutos antes da captura das imagens da figura 4, os participantes do *chat* discutiam se um dos *brothers* do BBB12, Daniel, devia sair ou não do programa. Isso enquanto rolavam imagens aparentemente sem nada de mais com duas participantes na beira da piscina, falando sobre suas vidas fora do programa. Alguns membros do bate-papo explicavam que ele tinha faltado às regras, outros postavam os *links* do *Twitter* e de alguns outros espaços da web onde teriam vazado as imagens que mostravam

a tal falta. Outros traziam exemplos de *reality shows* dos países onde moram. Outros pediam para a *broadcaster* (a “Xurupitinha Paniquete”) mudar para outras câmeras a ver o que rolava pela casa.

Da interface do Justin TV emerge um modo de olhar as imagens altamente tátil e conectivo. As imagens não são mais aquelas exibidas e, sim, as que emergem *entre o player*, o bate-papo, a rede e a própria contemporaneidade que cada vez mais se autocompreende como rede. Ainda no BBB, é interessante constatar como a cena de um dos participantes dormindo por mais de uma hora na tela do *player* fez com que o bate-papo esteja mais ativo do que nunca, ao contrário da TV tradicional, não é, então, a edição mais apurada o que motiva os espectadores/usuários.

Entre os usuários que costumam frequentar uma determinada transmissão criam-se laços permeados pela lógica da conectividade. Como refere Bauman (2004, p. 52) em outro texto, “relacionamentos” se transformem em “conexões”, “parceiros” em “redes”, porque, diferentemente de relações, parentescos, parcerias e noções similares – que ressaltam o engajamento mútuo, ao mesmo tempo em que silenciosamente excluem ou omitem o seu oposto, a falta de compromisso –, uma “rede” serve de matriz tanto para conectar quanto para desconectar; não é possível imaginá-la sem as duas possibilidades. Para Bauman (2004, p. 25), é

por meio de "nossas conversas em *chats*, telefones celulares, serviços de textos 24 horas", "a introspecção é substituída por uma interação frenética e frívola que revela nossos segredos mais profundos juntamente com nossas listas de compras". Permitam-me comentar, no entanto, que essa "interação", embora frenética, pode não parecer tão frívola, uma vez que você percebe e tenha em mente que a questão — a única questão — é manter o *chat* funcionando. Os provedores de acesso à internet não são sacerdotes santificando a inviolabilidade das uniões. Estas não têm nada em que se apoiar senão nossos papos e textos; a união só se mantém na medida em que sintonizamos, conversamos, enviamos mensagens. Se você interromper a conversa, está fora. O silêncio equivale à exclusão.

Nas comunidades JTV, desconhecidos se tornam familiares pela experiência audiovisual. Uma comunidade que se enuncia global, conectada e ubíqua, em todos os lugares ao mesmo tempo. É claro que essa experiência televisiva cria seus próprios códigos e vai mudando conforme o estágio atual da técnica, ao mesmo tempo em que fala profundamente sobre a nossa cultura como uma tecnocultura.

5. Considerações finais

Acreditamos ter levantado até aqui algumas questões que, embora num estágio inicial de observação e análise, constatarem alguns modos de atualização da TV na web e apontam como a Justin TV constrói e enuncia o tempo *real* e os processos televisivos. A JTV se constitui entre a os inícios da TV e as práticas da web 2.0, entre o cotidiano e o global, entre usuários que se conectam com certa margem de apropriação e uso dos seus canais e interfaces sólidas. Mas o que mais chama a atenção dessas práticas todas é a constituição de um tempo audiovisual altamente precíval, que só tem valor enquanto está acontecendo e enquanto a conectividade às redes dos *broadcasters* e espectadores está ativa. O tempo real do Justin TV se constrói como uma *ethicidade* complexa que demanda da conectividade dos usuários e dos tempos mortos da cotidianidade. Cria um espaço de sociabilidade que demanda no *chat* a participação constante, a multiplicação de *links* para outros espaços, de frases, de assuntos que atravessam as imagens, fogem delas, voltam a elas; conectam-se e se desconectam.

Trata-se de uma imagem técnica obsoleta, rápida, cuja data de validade importa por estar no ar, por levar as imagens a lugares distantes e trazer os usuários a um espaço comum e no fundo inserir a transmissão de imagens como um elemento a mais entre os tantos da interface, eficiente enquanto provoque a conectividade. A pergunta que acompanha essa reflexão toda é que tipo de espaço é esse? Foucault (1984) pode nos ajudar a formular nem que seja em termos provisórios essa resposta quando defende que toda época inventa suas heterotopias e que, para compreender nossa época, devemos compreender os espaços que ela cria.

No artigo *Dos espaços outros*, Foucault (1984) alertava que pertencia à modernidade a ideia de acumular tudo, de constituir uma espécie de arquivo geral, decorrente da vontade de encerrar em um mesmo lugar todos os tempos, todas as épocas, todas as formas, todos os gostos; de constituir um lugar de todos os tempos que estivesse fora do tempo e inacessível a sua mordida; a ideia de uma espécie de acumulação perpétua do tempo. As bibliotecas e os museus, próprios da cultura Ocidental do século 19, surgiram nessa direção. O autor chama essas coleções de heterotópicas e diz que acontecem ao mesmo tempo que outras, ligadas, ao contrário, ao tempo no que ele tem de mais fútil, de mais precário, de mais passageiro; segundo, por exemplo, o modo da festa, como as feiras, no limite das cidades, que uma ou duas vezes ao ano se enchem de postos, barracos, lutadores, mulheres-serpente, adivinhas. Ambas as heterotopias, no entanto, estariam aparentadas, porque, nelas, o tempo real fica

abolido, mas também recobrado: toda a história da humanidade remontando-se desde sua origem como em uma espécie de grande saber imediato.

O Justin TV, e as plataformas de transmissão ao vivo em geral com seus *chats* e transmissões ao vivo, assemelham-se ao segundo tipo de heterotopia citada pelo autor. Espaços fugazes em que uma situação determinada que é transmitida no audiovisual reúne intensamente, por um período mais breve ou mais longo, um grupo de usuários dos mais díspares, cuja conexão é intensa e extravasa os limites da plataforma, mas também completamente precível e só tem valor enquanto ela está acontecendo.

A conectividade, valor central do Justin TV e provavelmente da nossa época, acontece na interface e não exclusivamente na transmissão ou exclusivamente no *chat*, molduras principais que dão sentido à plataforma. O Justin TV enuncia a televisividade de toda e qualquer cena, de toda e qualquer ação ou da falta dela e sua rápida obsolescência. Tudo o que não cabia nem cabe ainda na TV – embora esses limites estejam sendo tensionados – teria espaço na plataforma, que só precisa que o usuário esteja conectado. Estar conectado no Justin é criar um tempo de conexão e conectar-se em telas de vídeo e de *chat* que permitem a interferência direta na transmissão.

A conectividade audiovisual parece ser o modo como a Justin TV inventa sua heterotopia. Essa heterotopia para a qual há tantos dispositivos e plataformas midiáticos e não midiáticos parecem apontar, neste estágio provisório da técnica, para uma audiovisualização da cultura, uma tendência cada vez mais presente na contemporaneidade.

Referências

- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERNES_LEE, Tim. developerWorks Interviews: Tim Berners-Lee (2006). **Disponível em:** <http://www.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206txt.html> Acesso em: 03-12-2011.
- BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido**. Sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Zahar, 2004
- BAUMAN, Zygmunt. **As consequências humanas da globalização**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.
- CANEVACCI, Máximo. **Antropologia da comunicação visual**. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.
- EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1990.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Relume Dumará, 2002.

- FLUSSER, Vilém. **Pós-História: vinte instantâneos e um modo de usar**. São Paulo: Duas Cidades, 1983.
- FOUCAULT, Michel. De los espacios otros. Conferencia pronunciada por Foucault no Cercle des études architecturales, em 14 de março de 1967, publicada em **Architecture, Mouvement, Continuité**, n 5, em outubro de 1984. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/18767939/De-los-espacios-otros-Michel-Foucault>. Acesso em janeiro de 2010.
- KILPP, Suzana. **A traição das imagens**. Porto Alegre: Entremeios Editora, 2010.
- KILPP, Suzana. Imagens médias do tempo-acontecimento televisivo. In: **18. Encontro Anual Compós, 2009**, Belo Horizonte: PUC Minas/Compós, 2009.
- KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Brasilidade Televisiva e Ritos Reality de Personalização. **E-Compós** (Brasília), v. 4, p. 1-19, 2005.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix Ltda, 1999.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. REY, Germán. **Os exercícios do ver**. Hegemonia audiovisual e ficção televisiva. São Paulo: Senac, 2002.
- MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web**. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -- Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2012.
- O'REILLY. **O que é web 2.0?** (2005). Disponível em: <http://www.flaudizio.com.br/files/o-que-e-web-20.pdf>. Acesso em: 20-04-2010.
- ZANONI, Leandro. **El imperio digital**. Buenos Aires: Ediciones B, 2008.