



A Estética do Processo em Rede: Revisitando o Audiovisual em Ambientes Interativos *Online*¹

Scheilla Franca de Souza (FAPESB)²
Roberto Ribeiro Miranda Cotta (FAPESB)³
Universidade Estadual de Santa Cruz, Ilhéus, BA.

RESUMO

O audiovisual passa por um processo de reestruturação com as tecnologias digitais. Assim, as etapas de sua concepção, produção e acesso permeiam essas transformações que vêm ocorrendo no campo da audiovisualidade. O desenvolvimento destas novas configurações está amplamente ligado à interface homem-tecnologia. A noção de interface, forma de conexão humana com o universo maquínico se processa por meio dessa nova linguagem, caracterizada por uma sintaxe interativa, não-linear e pautada na junção de múltiplos espaços. A webarte interativa YouTAG se apresenta como um ponto disparador de reflexões acerca desta temática. Consta-se que, em linhas gerais, a interface interativa configura um processo de composição baseado na apropriação de conteúdos, no diálogo e na questão da rearticulação do papel do usuário.

PALAVRAS-CHAVE: Audiovisual; Interface; Interatividade; Webarte.

INTRODUÇÃO

Pode-se observar na contemporaneidade que a produção, linguagem, distribuição e acesso, ou seja, as etapas de concepção, produção e consumo da imagem em movimento, permeiam transformações que se intensificam com as novas possibilidades geradas pelo ciberespaço. Assim, compreende-se que O cenário audiovisual passa por um processo de reestruturação com a configuração atual de uma maior difusão das tecnologias digitais.

Um fator que vem potencializando essas alterações é o processo de reatualização da relação homem/máquina. Na contemporaneidade, esta relação traz à tona um novo olhar sobre a produção artística, apresentando outras possibilidades de criação e apreciação de uma obra. Nesse sentido, por toda a sua arquitetura de interfaces e da interdependência da relação interativa entre o homem e a tecnologia, é no ciberespaço que estas

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Orientação: Prof. Msc. Antônio Figueiredo (UESC).

² Graduanda em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Bolsista de Iniciação Científica financiada pela FAPESB 2009. E-mail: scheillafranca@gmail.com

³ Graduando em Comunicação Social com habilitação em Rádio e TV pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Bolsista de Iniciação Científica financiada pela FAPESB 2009. E-mail: robertocineasta@gmail.com.



transformações podem ser observadas de maneira mais proeminente. A disponibilização de conteúdos audiovisuais na Internet se tornou possível há cerca de cinco anos. No entanto, já se apresenta em números bastante latentes. O YouTube, *site* de compartilhamento audiovisual mais acessado entre os brasileiros, tem cerca de 30 mil postagens diárias de novos vídeos e por volta de 40 milhões de acessos.

Tendo em vista este novo contexto de produção e consumo audiovisual, é escopo desta pesquisa investigar as possibilidades de escrita que permeiam a relação homem-máquina na Internet, por meio de seus ambientes e interfaces. Dessa maneira, questiona-se: Como se configura o processo de composição audiovisual em ambientes interativos no ciberespaço?

Elege-se como *corpus* desta pesquisa a webarte interativa YouTag (2008), do artista multimídia Lucas Bambozzi. Esta webarte disponibiliza ao usuário 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 poderá escolher sua mixagem por palavras-chave, de título ou de uma frase. A busca pelos vídeos que vão compor as mixagens é feita com o uso das *tags*, ou palavras-chave, com as quais os mesmos estão identificados nos *sites* onde estão postados. O resultado é disponibilizado no próprio *site* do YouTag.

Por meio da análise deste processo interativo de mixagem audiovisual proposto pelo YouTag, os dados apontam para compreensão desses parâmetros de composição mediados por computador e suas interfaces interativas. O ponto-chave é que esta forma de escrita tecnoestética se estrutura por um caminho baseado na reapropriação de conteúdos e na questão do papel do usuário e sua participação, culminando em um processo maior de experiência audiovisual - no sentido de vivenciar e participar - mediante o jogo interativo entre usuário e sistema. Além disso, as *tags* são elementos fundamentais na organização do ciberespaço e, principalmente, dos *sites* de disponibilização de conteúdos. Constatase assim ainda outro elemento de diálogo, o próprio ambiente onde estão alocados os vídeos, originalmente. A mensagem, o vídeo remixado, é reflexo deste processo dialógico complexo, desta forma de interação homem/máquina na Internet.

A CONSTRUÇÃO IMAGÉTICA E O CIBERESPAÇO: NOVAS INTERFACES



Com as tecnologias digitais e a convergência de seu código, o audiovisual tornou-se um mecanismo de representação de ampla difusão e repercussão na sociedade, constituindo-se como um campo vasto para estudos. Historicamente, a postura transgressora do cinema de poesia e, mais tarde, das vanguardas do vídeo proporcionaram o desenvolvimento de suas proposições inovadoras em termos de linguagem e estética audiovisual. Nesse viés, as obras contemporâneas que dão continuidade a este pensamento reflexivo, bem como a uma observação destas transformações, se apropriam, sobretudo, de espaços virtuais e do uso de recursos propiciados pelas tecnologias digitais, articulando sem tantas delimitações diversas esferas artísticas em um processo híbrido de composição estética.

Sobre esse aspecto, Arlindo Machado (2007) defende que se alguém busca alguma elucidação acerca do audiovisual contemporâneo, esta resposta deve ser encontrada no próprio ciberespaço. Como ambiente que se utiliza da maleabilidade do código digital, este se torna propício a um lugar de experimentações no âmbito de produções audiovisuais. Este espectro da produção audiovisual cresce em larga escala e, com a difusão do digital em harmonia com a política de distribuição de conteúdos da Internet, não está mais restrito ao âmbito dos profissionais da área. Assim sendo, inúmeras questões vêm à tona, principalmente acerca da natureza desta nova forma de produção.

Os *sites* de compartilhamento de vídeo recebem postagens de milhares de vídeos por dia. Só o *YouTube*, segundo recentes pesquisas, tem cerca de 40 milhões de acessos por dia, com cerca de 30 mil postagens de vídeos novos diariamente. Com o avanço e, principalmente com a difusão das tecnologias digitais - como câmeras digitais, *softwares* de edição de imagens e sistemas de compressão e conversão de arquivos – a natureza das imagens digitais torna-se muito mais aberta. Desse modo, um vídeo, por exemplo, pode conter imagens de produções de outros artistas, de arquivo pessoal, fotos, flagras. Segundo pesquisas, apenas 10% dos vídeos do *YouTube* são feitos por profissionais da área da imagem, artistas, ou são de cunho oficial. Esses dados indicam a nova articulação engendrada pelo audiovisual na contemporaneidade. No pouco tempo que a Internet suporta tecnologicamente a transmissão de conteúdos audiovisuais *online*, já se consolidou um considerável *status* de naturalização acerca deste processo de construção audiovisual que perpassam essas interfaces *online*. É neste aspecto, ainda pouco estudado, que toca mais pontualmente este projeto.



A interface do *YouTube*, seus recursos de interatividade, *links* hipertextuais e seus mecanismos de postagem de vídeo, podem influenciar nos novos arranjos desta composição audiovisual, uma vez que, são o meio por onde funcionam os mecanismos acesso à estas obras. Desta vontade de redimensionar este processo, de lançar um olhar de desnaturalização a toda este novo universo audiovisual, é que surge o YouTag, *corpus* desta pesquisa.

O YouTag (2008), webarte interativa do artista Lucas Bambozzi, faz parte deste espectro de reflexão acerca das novas formas de composição *online* do audiovisual. Através de sua interface interativa, o *site* propõe a mixagem e indexação de vídeos postados em *sites* de compartilhamento de imagens, através de um sistema de buscas por palavras-chave. Dessa forma, Bambozzi (2008) pontua na descrição do *site*: “Em tempos de *tags*, *metatags* e indexadores de busca (...) que sentido é produzido quando tudo passa a ser regido pelas formas de indexação atuais?” (BAMBOZZI, 2008). O lugar da interface, do binômio interativo homem-máquina, é um ponto proeminente nesta webarte. 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, p.1).

A relevância desta pesquisa consiste em toda essa gama recente de alterações e reestruturação na dinâmica de produção audiovisual, uma vez que se trata de uma temática ainda pouco explorada. Nesse sentido, busca-se averiguar como se estrutura a composição audiovisual na interface homem-máquina em ambientes virtuais interativos no ciberespaço. Toda esta revolução no âmbito do audiovisual vem chamando a atenção dos artistas e pesquisadores da imagem, que recentemente tem voltado seu olhar para a reflexão dessas produções.

Segundo Santaella (2007), estes ambientes virtuais e estas produções dão prioridade à busca freqüente por elementos que articulem questões relativas à interatividade, hipertextualidade e intertextualidade, onde a linguagem é um dos aspectos mais



expressivos na geração de uma nova sensorialidade e sensibilidade. Ainda segundo a autora, essas alterações no âmbito da linguagem ocorrem por toda uma rede de reconfigurações ligadas à dinâmica dos produtos culturais em seu nível de produção, da conservação e memória, sua circulação e difusão e ainda de sua recepção. A noção de interface, elemento fundamental para as estéticas tecnológicas, forma de conexão humana com o universo maquínico se processa por meio dessa nova linguagem, caracterizada principalmente por uma sintaxe interativa, não-linear e pautada em uma junção de múltiplos espaços. Tem-se, então, toda uma reestruturação do Sujeito, do Objeto e da Representação, com pontua André Parente (1996).

Nesse sentido, esta pesquisa apresenta-se viável por abordar a temática ancorada em um recorte e um aporte metodológico que apreende as necessidades deste estudo. Serão elencados os conceitos e teorias advindo da Cibercultura e do Audiovisual. Como ferramentas de análise, tendo em vista as possibilidades do *site*, têm-se as teorias das estéticas tecnológicas, revisitando e discutindo os conceitos de vazio e pontos de indeterminação, mediante a rearticulação das vozes do discurso que constituem a interatividade e as conexões deste *site* e das *Tags*. Deve-se articular uma análise estrutural do *site* e as possibilidades hipertextuais, com as teorias da Interatividade, que permitem a estruturação de um “jogo dialógico” entre o usuário/participante, o artista e a interface que culminam do vídeo e na experiência audiovisual.

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. Esta preocupação como inacabado, segundo Santaella (2008) é um dos principais pontos das estéticas tecnológicas. Tendo em vista essas considerações devem ser observadas as novas aplicações de conceitos que circundam essa nova proposta de produção, como a noção de rizoma, autoria, experiência e composição audiovisual. Como se trata de um *site* constantemente atualizado, esta pesquisa deve recortar sua observação em um espaço temporal definido, concentrando sua coleta de dados e análise, durante um período específico, provavelmente o mês de maio e junho de 2009. É válido ressaltar ainda que desta maneira visualiza-se, sem maiores problemas, a verificação das hipóteses articuladas e o encaminhamento da pesquisa.



Assim, a disponibilização de produtos audiovisuais em ambientes virtuais permite essa junção de linguagens e meios que buscam ainda uma participação ativa do usuário. O projeto de indexação de vídeos disponibilizados *online* na plataforma do *YouTube* pela webarte interativa YouTag (2008), de Lucas Bambozzi, é uma reflexão onde uma ferramenta de inteligência das tecnologias do ciberespaço, as *tags* ou palavras-chave, são utilizados como mecanismos de rastreamento e mixagem das imagens de acordo com as escolhas do usuário do *site*. O que o YouTag propõe é uma desnaturalização deste processo aos olhos do usuário, utilizando o mesmo mecanismo, ou seja, a relação homem-máquina, a fim de verificar como se desenrola o processo de composição audiovisual em ambientes interativos *online*.

A INTERATIVIDADE E AS ESTÉTICAS TECNOLÓGICAS

Esta pesquisa se ancora no aporte advindo das teorias da Cibercultura, no tangente ao lugar da construção e partilha de conteúdos em webartes interativas. Assim sendo, deve-se buscar compreender a proposta de recomposição audiovisual do YouTag (2008) a partir das teorias da Interatividade, da rearticulação dos conceitos da estéticas tecnológicas, sobretudo com a noção da Interface e suas discussões enquanto propulsor estético na recepção e ressignificação das obras.

A temática apresentada articula uma paisagem teórica que vem se solidificando nas últimas décadas. O suporte à imagem nos ambientes virtuais é uma possibilidade adquirida a partir das evoluções tecnológicas ao longo dos últimos cinco anos. No entanto, sua proliferação é tão proeminente que já permite uma gama de análises quanto das alterações que este fenômeno dentro da cultura digital sinaliza para a composição imagética.

Tratando mais especificamente do audiovisual digital, tem-se a construção de um cenário com um número de produções crescente diariamente nos *sites* de compartilhamento audiovisual. No entanto, ainda são poucas as propostas de reflexão acerca desta gama de produções.

Segundo Lúcia Santaella (2007), esse panorama configura-se a partir de uma intensa rearticulação em todo o procedimento de concepção, produção, distribuição e acesso às obras audiovisuais. Nesse sentido, segundo a autora, o percurso da dinâmica dos



produtos culturais foram profundamente alterados em quatro níveis: 1) Produção; 2) Conservação dos produtos culturais; 3) Circulação e difusão desses produtos; 4) Recepção.

Nesse sentido, com o crescimento da cultura das mídias foram se desenvolvendo receptores cada vez mais participativos, uma vez que as sensibilidades foram colocadas em sintonia com essas novas dinâmicas virtuais da cultura ciberespacial, em um período de sincronização das linguagens com a constituição das estéticas tecnológicas.

Segundo Santaella (2007), as estéticas tecnológicas situam-se em uma preocupação com a produção das imagens nos meios tecnológicos. Esta corrente de pensamento preocupa-se mais especificamente na construção de sentido, na composição imagética a partir destes ambientes. Sua ótica acerca da influência das mediações, das interfaces tecnológicas na composição estética está em sintonia com a preocupação proposta pelo YouTAG.

Assim, como foi colocado por Santaella (2007), estas novas possibilidades de composição segundo a estética tecnológica alteram o processo de produção, consumo e recepção de uma obra. Uma das primeiras correntes a problematizar a recepção de maneira contundente foi a Estética de Recepção, na literatura, ainda na década de 1970. Estas pressupõem que, segundo o autor:

No processo interpretativo estaria previsto a intensa participação do receptor-leitor, já que este é inquerido pelo próprio texto, que por sua vez requer movimentos cooperativos e ativos da parte do leitor. O texto estaria entremeado de espaços vazios, de não-ditos, de interstícios a serem preenchidos, deixando ao leitor a iniciativa interpretativa. Estes vazios funcionariam como um comutador central de interação do texto com o leitor, regulando a atividade de representação do leitor, seguindo as condições postas pelo texto (ISER apud MOREIRA, 1979, p.91).

A recepção, em relação a uma obra de arte, é então uma das maiores transformações e problematizações. É preciso compreender que as estéticas tecnológicas na Internet inauguram a estética do inacabado, uma estética rizomática que pode experimentar vários caminhos apenas com um clique do interator.



O YouTAG surge mediante este horizonte da proliferação da imagem digital e dos sites de compartilhamento audiovisual. Dessa forma, caracteriza-se como *software* arte e se constitui como um espaço de vazios e pontos de indeterminação que depende da participação ativa do receptor, agora assumindo o papel de interator, para que ele jogue com a interface e o sistema e o seu vídeo seja indexado.

A partir da imersão do interator na obra de arte, como é o caso do YouTAG, pode-se traçar uma atualização interessante a partir de alguns conceitos cunhados pela Teoria da Recepção, como “vazio” e “pontos de indefinição”. Estes seriam os mecanismos de diálogo propostos por Iser (1979) que devem existir para que aconteça a relação obra-receptor. A grande diferença, neste caso, é que a recepção é parte fundamental do funcionamento do sistema, e esta não pressupõe uma participação apenas mental mas interativa de fato. Sem a interação com o receptor, não há obra de arte. Além disso a recepção não é mais unilateral. Em dado momento, o usuário é o receptor. Em outro é o sistema. Outrora, o artista, variando de acordo com a dinâmica do ambiente.

Fundamento primordial da reflexão na estética tecnológica, a interface representa, neste contexto, a conexão humana com o universo maquínico. Santaella (2007) coloca que quanto mais o sujeito está imerso no ciberespaço, menos percebe a mediação e a influência da interface. Assim, deve-se ser cada vez mais enfático quanto a perceber e a dialogar com a interface a fim de conseguir receptores participativos e conscientes das possibilidades enunciativas e estéticas que este diálogo com a máquina e com o ciberespaço pode permitir. Nas palavras da autora:

Quanto mais nos habituamos a uma interface, mais estamos vivendo no ciberespaço. (...) Por isso podemos deixar de notá-la com a mesma facilidade com que deixamos de perceber os óculos. (...) Lemos admite as mudanças que estes filtros, ajudantes, guias e monitores podem provocar na interação homem-máquina. (SANTAELLA, 2007, p.101)

Com relação ao olhar que busca desnaturalizar a interface do qual fala Santaella (2007) dentro do universo do ciberespaço, as webartes tem se destacado neste papel de questionar a produção em rede, com a proposição de interfaces metalinguísticas do processo de composição e produção na Internet. Tais ambientes interativos levam o



receptor/interator, que se tornou cada vez mais participativo, a observar, refletir e agir sobre as possibilidades apresentadas a ele quando utiliza as ferramentas interativas das interfaces.

A proposta da webarte YouTAG (2008), desenvolvida pelo artista multimídia Lucas Bambozzi não é outra senão questionar esse processo de composição de imagens a partir de um sistema de indexação de vídeos postados em *sites* de compartilhamento audiovisual. Esse questionamento é profícuo porque esta webarte permite que o usuário vislumbre diretamente a participação da interface na composição de seu vídeo. A voz do computador e da rede influi diretamente na sua produção, conduzindo a uma reflexão mais aprofundada do papel das ferramentas interativas e do pensamento em rede das tecnologias da inteligência (Lévy, 1999) no diálogo com o usuário e com o artista na construção de uma obra audiovisual.

Se apresentando sob a forma de um sistema, de uma *software* arte pré-programada, esta webarte tem recursos que são indispensáveis na compreensão de seu funcionamento, gerando um comportamento que incorre constantemente em erros como, no caso do YouTAG, trocas inadvertidas de palavras-chave, ou ainda de um repertório, por vezes, limitado, como as possibilidades de escolha da mixagem por frase. Não se deve, no entanto, adotar uma postura ingênua sobre esses erros, nada ocasionais, programados pelo artista. Analisando as ferramentas, seus usos, caminhos e ‘erros’, chega-se de maneira mais focada ao discurso que o YouTAG propõe.

Nesse sentido, esta pesquisa não se caracteriza apenas por diagnosticar quais as ferramentas interativas presentes na webarte, mas, principalmente, compreender como se rearticula este processo dialógico entre a Interface da webarte, as interfaces das TAGs dos sites de compartilhamento audiovisual, a voz do artista que propõe o YouTAG e ainda do usuário, que escolhe por meio de palavras-chave, título ou frase, a indexação dos vídeos que vão formar a sua obra.

Compreendendo-se como um espaço constituído por um sistema e os vazios e pontos de indefinição por onde o interator imerge na obra, sua análise estética se torna mais complexa. O YouTAG é um espaço propositor de remixagens e composições audiovisuais, cujo repertório sequer se encontra disponível na webarte, mas nos sites de



compartilhamento audiovisual. Vale-se, assim, da maleabilidade e fluidez que o código digital, sobre o qual o processo em rede torna-se possível.

Arlindo Machado (2007), sobre essas novas possibilidades de construção e reflexão tecnoestética, coloca que com a hipermídia, reformula-se a questão da teoria da enunciação e da subjetividade com os ambientes digitais através desta ilusão de imersão. O ciberespaço, segundo o autor, funciona como uma espécie de metanarrador compondo e agregando as ferramentas que vão estar à disposição do receptor/interator.

Com relação a este receptor/interator é preciso tecer algumas considerações. As possibilidades em torno do seu delineamento em relação à proposta do site, fazem considerar que este receptor/interator deve ser ainda um leitor/produtor de conteúdos audiovisuais que utiliza ou tem conhecimento sobre o YouTube. Mesmo que não tenha produzido nenhum conteúdo de fato, este leitor deve ter em seu repertório pessoal a utilização de sites de busca e sites de compartilhamento audiovisual, apresentando um conhecimento mínimo desses mecanismos de identificação, catalogação e busca de conteúdos na Internet. Este repertório cultural é considerado por Bambozzi quando ele propõe a construção do ambiente e do sistema YouTAG. Assim como é considerada a arquitetura dos sites de compartilhamento audiovisual para que seja possível o diálogo entre os sistemas.

O YouTAG apresenta, assim, um ambiente que favorece a percepção deste processo por meio da construção de uma nova estrutura, desnudando as vozes que compõe este discurso estético a fim de que se possa refletir sobre o mesmo através da imersão consciente do usuário na interface, em uma nova proposta de recepção, não mais unilateral, mas que interconecta as vozes do artista, do sistema e do interator. Com este discurso estético desnudado através do delineamento das vozes que o compõem (inclusive a fala das redes representados pelas TAGs e pelas mensagens de troca de palavras).

Neste prisma da composição estética, segundo Couchot (2004), as tecnologias presentes no ciberespaço são mediadoras, agentes de conexões. No YouTAG as palavras-chaves são as ferramentas escolhidas para que se possa tecer essas conexões em rede com o usuário (sujeito que escolhe as TAGs) e com os sites de compartilhamento. O vídeo é, assim, produto final deste diálogo. Dessa forma, ele deve refletir as nuances do processo



individual de cada usuário com o sistema de indexação proposto por Bambozzi através do sistema do YouTAG.

A autoria é problematizada quando o vídeo no YouTAG não é fruto apenas de uma composição individual, mas de uma experiência audiovisual que agrega em seu discurso o diálogo entre as vozes do artista (propositor do *site*), do sistema, dos *sites* de compartilhamento audiovisual (a rede) e do usuário, em um processo que Santaella (2007) aponta como autoria coletiva ou compartilhada. Frank Popper (1996) corrobora esta postura, afirmando que o artista se torna operador, catalisador, programador, criador de sistemas interativos, como é o caso do YouTAG.

Com relação à noção de interface no YouTAG pode-se observar que, como coloca Phillipe Quéau (1996) é a experiência interativa do espaço que o constitui como espaço onde a imagem constitui-se como próprio objeto da experiência estabelecendo ligações inéditas entre fenômenos perceptíveis e modelos inteligíveis. Segundo Quéau (1996), esse espaço virtual equivale a campos de dados no qual cada ponto pode ser considerado como porta de entrada para outros campos de dados em direção a um novo campo virtual conduzindo a outros espaços de dados em um processo de diálogo entre os *sites*.

A dinâmica da imagem digital na Internet é obedece ao movimento de fluidez e desmaterialização. As imagens do YouTube não estão restritas ao espaço do YouTube e é com essa possibilidade e para refletir sobre essa natureza das imagens que o YouTAG propõe o jogo de remixabilidade desses vídeos.

Os vídeos não são ainda disponibilizados por muito tempo no *site*. Eles permanecem *online* por um tempo determinado, em média, um mês. Este elemento volta a sinalizar que o importante de ser questionado não é o vídeo, pura e simplesmente. Mas, o processo de construção deste vídeo por meio do sistema. Por isso a noção de experiência audiovisual é adequado ao YouTAG.

O YouTAG não só pensa sobre essas redes mas, sobretudo, pensa em rede. Segundo André Parente o termo rizoma, cunhado por Deleuze e Guattari foi revisitado por Pierre Lévy, compondo o paradigma para entender as redes hipertextuais e as interfaces dinâmicas computacionais. Assim, de acordo com essa aplicação do conceito de rizoma:



“somos uma rede de redes (multiplicidade), cada rede remetendo a outras redes em um processo autorreferente” (PARENTE, 1996, p.41).

Este processo autorreferente agregado ao conceito de rizoma e interface é responsável pela construção de sentido nas propostas de estéticas tecnológicas. No caso do YouTAG sua aplicação se dá desde a sua estrutura labiríntica, com várias possibilidades de início de atuação dadas pelas possibilidades articuladas nos pontos de indeterminação ou vazio, aqui representados pelos caminhos de escolhas por palavras-chave, título ou frase.

Portanto, tendo em vista estas discussões acerca da construção de imagens a partir da estética tecnológica, observa-se que o YouTAG está imerso em um processo de desnaturalização da construção interativa na Internet, permitindo ao usuário a percepção de todas as vozes imbricadas nesta experiência audiovisual, revisitando as imagens digitais a fim de evidenciar as chaves que desvendam as nuances deste processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões tecidas ao longo desta comunicação constata-se que o campo de observações e análises propostos por estas webartes interativas acerca de novos modos de compor o audiovisual se apresentam como relevantes na construção de um espaço de experiência que sinalizam importantes questões no âmago das estéticas tecnológicas.

As ferramentas interativas funcionam como válvula que permite a rearticulação e o delineamento dessas múltiplas vozes e interfaces dentro do universo *online*. Abre-se assim, um espaço hipermidiático que incentiva o questionamento e a desnaturalização da relação do sujeito com as interfaces da tecnologia da inteligência, compreendendo de maneira mais aprofundada a relação do homem com a tecnologia na contemporaneidade.

A estrutura labiríntica do YouTAG sob a forma de sua interface propõe ao interator/receptor a postura de imersão, culminando em um processo de diálogo que desencadeia as interconexões dos sistema de indexação com as interfaces dos demais sites de compartilhamento audiovisual por meio das *tags*.

BIBLIOGRAFIA:



ARAUJO, Denize Correa. **Imagens revisitadas**: ensaios sobre a estética da hipervenção. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação**. In: PARENTE, André. Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Editora 34, 2001.

COUTINHO, Iluska. **Leitura e análise da imagem**. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. Métodos e técnicas de pesquisa em Comunicação. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GIANETTI, Claudia. **Estética digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. C/Arte, Belo Horizonte, 2006.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Comunicação tecnoestética nas mídias audiovisuais**. Porto Alegre: Sulinas, 2007.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LIMA, Luis Costa. **A Literatura e o leitor**: textos de estética de recepção. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 1979.

MACHADO, Arlindo . **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. 1. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

MOREIRA, Roberto. **Reciprocidade, comutabilidade e interatividade**. disponível em: netart.incubadora.fapesp.br/.../Reciprocidade,%20comutabilidade%20e%20interatividade.../view. Acesso em: 13/jun./2009.

PLAZA, Julio. **Arte e interatividade**: autor-obra-recepção. Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Por uma epistemologia das imagens técnicas**: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In. ARAUJO, Denize Correa (org.). Imagem e (ir) realidade: Comunicação e Cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da Cultura das Mídias à Cibercultura. Paulus, 2007.

WINCK, João Baptista. **Quem conta um conto aumenta um ponto**: design do audiovisual interativo. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.