



DOI: 10.5380/2238-0701.2021n22.07  
Data de Recebimento: 20/04/2020  
Data de Aprovação: 16/02/2021

“Ele segue vivo”: devires audiovisuais no  
programa televisivo *Zero 1*





## “Ele segue vivo”: devires audiovisuais no programa televisivo *Zero 1*

*“It’s Still Alive!”: audiovisual becomings of the television show Zero 1*

*“Él Sigue Vivo!”: devenires audiovisuales en el programa Zero 1*

---

CAMILA DE ÁVILA<sup>1</sup>

---

GUSTAVO DAUDT FISCHER<sup>2</sup>

---

**Resumo:** O artigo traz reflexões a partir da tecnocultura audiovisual para identificar os contágios no meio tevê pelo YouTube, tomando como *corpus* uma edição do programa *Zero 1*, da Rede Globo. São acionados conceitos como audiovisualidades, memória e interface, e, metodologicamente, realizam-se dissecações e *scanning*, nos termos propostos por Kilpp e Flusser, respectivamente. Ao final, propõe-se três ordens de pistas: as de caráter técnico-estético pelo uso de imagens de computador dentro do programa, as “verticais”

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Ciências da Comunicação, pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), bolsista CNPq. Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UFN, Especialista em Cultura Digital e Redes Sociais pela UNISINOS e Mestre em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Integrante do Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design e do Grupo de Pesquisa ARISE - Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas (MAE-USP).

<sup>2</sup> Professor da Escola da Indústria Criativa da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS). Bacharel em Publicidade e Propaganda pela UFRGS, mestre e doutor em Ciências da Comunicação pela UNISINOS. Docente do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos e vice-coordenador do grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design.

pela inscrição de marcas visuais características de determinados canais do YouTube e a própria memória televisiva que se atualiza pelo circuito de contágios entre TV e internet.

**Palavras-chave:** *Zero1*; Televisão; Audiovisualidades; Tecnocultura; Memória.

**Abstract:** The article brings reflections from the audiovisual technoculture to identify the contagions in the TV medium through YouTube, using as corpus an edition of the program *Zero1*, from *Rede Globo*. Concepts such as audiovisuality, memory and interface are used, and, methodologically, dissections and scanning are performed, in the terms proposed by Kilpp and Flusser, respectively. In the end, three directions are proposed: the technical-aesthetic ones through the use of computer images inside the program, the “vertical” ones through the registration of visual marks characteristic of certain YouTube channels, and the television memory itself that is updated by the contagion circuit between TV and internet.

**Keywords:** *Zero1*; Television; Audiovisuality; Technoculture; Memory.

**Resumen:** El artículo trae reflexiones de la tecnocultura audiovisual para identificar contagios en la televisión a través de YouTube, utilizando como corpus una edición del programa *Zero1* de *Rede Globo*. Se activan conceptos como audiovisualidad, memoria e interfaz y, metodológicamente, se realizan disecciones y *scanning*, en los términos propuestos por Kilpp y Flusser, respectivamente. Al final, se proponen tres pistas: las de naturaleza técnico-estética mediante el uso de imágenes de computadora dentro del programa, las “verticales” para el registro de marcas visuales características de ciertos canales de YouTube y la memoria de televisión que se actualiza través del circuito de contagio entre TV e internet.

**Palabras-clave:** *Zero1*; Televisión; Audiovisualidad; Tecnocultura; Memoria.

## Introdução

Como exercício de identificação de alguns contágios entre o meio tevê e a plataforma de inserção, visualização e compartilhamento de vídeos YouTube, o presente artigo traz reflexões em uma perspectiva teórico-metodológica que parte da noção das audiovisualidades como um devir da tecnocultura audiovisual, através da qual outros conceitos como memória, interfaces e teleaudiovisualidades decorrem. Tomando como observável o programa “Zero1”<sup>3</sup> veiculado pela da Rede Globo de Televisão e apresentado pelo jornalista Tiago Leifert que tematiza jogos, filmes, campeonatos de eSports, cultura pop e geek, tentaremos encontrar pistas para pensar em termos técnicos, estéticos e de sentidos a televisão inscrita em uma ambiência da tecnocultura audiovisual.

A escolha do programa televisivo *Zero1* – no ar desde outubro de 2016, usualmente aos sábados à noite, após o programa *Altas Horas* (início da madrugada de domingo) – possibilita inúmeras formas de pensar a imagem técnica (FLUSSER, 1995) e o que ela enuncia quando retratada nessa audiovisualidade. Metodologicamente, realizaram-se dois procedimentos com as imagens televisivas aqui dispostas. Primeiramente, ainda que de forma breve, o fluxo televisivo foi estancado na perspectiva regularmente adotada nos estudos de Kilpp (2012), com vistas a possibilitar a dissecação das imagens, ou seja, um olhar que permita ao pesquisador um movimento de desconstrução a partir de alguns *frames* extraídos do referido programa. A partir disso, com a mobilização de alguns conceitos atrelados à perspectiva das audiovisualidades e dos estudos de interface, nossa análise convida um segundo movimento que se inspira no *scanning* – conforme Flusser (1985, p. 21-22) propõe para quem deseja mergulhar no “significado e restituir as dimensões abstraídas [da imagem], deve permitir à sua vista vaguear pela superfície da imagem. Tal vaguear (...) é chamado de *scanning*”.

Assim, definimos para realização da análise nos termos acima, o programa que foi ao ar no dia 5 de maio de 2018<sup>4</sup>, no qual o apresentador conversa com um narrador de campeonatos do jogo *League of*

3 Disponível em: <https://gshow.globo.com/programas/zero1/>

4 Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>.

*Legends*<sup>5</sup>, faz *unboxing*<sup>6</sup> de um sabre de luz referente à saga *Star Wars*<sup>7</sup>, mostra o *gameplay*<sup>8</sup> de um jogo ao vivo, entre outras ações durante seus aproximadamente 18 minutos de duração.

## **Audiovisualidade: qualidade audiovisual em devir na tecno-cultura**

Para pensar o conceito de audiovisualidade é preciso entender o “objeto audiovisual desde a perspectiva de sua irredutibilidade a qualquer mídia, admitindo que o audiovisual também é uma virtualidade que se atualiza nas mídias, mas que as transcende” (KILPP; FISCHER, 2010, p. 6). Há um movimento entre virtual e atual em que Henri Bergson define como “viravolta” e “reviravolta”, no qual Kilpp (2012) clarifica tais reflexões:

Num primeiro movimento, a que Bergson chama de “viravolta”, autenticamos nele o misto (virtual, memória e tempo, de um lado – atual, matéria e espaço, respectivamente, do outro lado); dividimos o mesmo nas duas tendências que diferem por natureza; e focamos a atenção nos atuais realizados (filmes, vídeos, programas etc.). Num segundo movimento, a que o autor chama de “reviravolta”, autenticamos nos atuais (que são dados imediatamente à consciência, por afecção, por experiência) aquilo que têm de similar, aquilo que em cada um deles devém, aquilo que através deles dura, aquilo que para além deles continua em potência (a “reserva de potência”) e que se atualizará (ou não) em outras realizações (KILPP, 2012, p. 185-186).

O velho enuncia e passa a estar presente no novo, sendo possível perceber os contágios entre diferentes temporalidades. Tais contágios são uma característica do pensar tecnocultural. Para exemplificar esse raciocínio, tomamos como exemplo uma cadeira: a cadeira está

5 Gênero de jogos eletrônicos que mistura elementos de ação, estratégia e RPG (*Role Playing Game*), denominado MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).

6 A proposta é mostrar o produto como ele vem produzido, onde produzir esse tipo de vídeo se tornou popular no YouTube a partir de 2006.

7 Originalmente criada pelo diretor, roteirista e produtor George Lucas, *Star Wars* é uma franquia estilo *space opera* (aventura, ação, fantasia, *sci-fi*) que tem origem no cinema e atualmente se estende para outros formatos como games, HQ's, séries animadas e *live action*, musicais, livros, um produto de nossa cultura pop.

8 *Gameplay* é um termo em meio aos jogos eletrônicos o qual compreende todas as experiências do jogador durante a sua interação com o jogo, onde descreve aspectos do jogo. É comum esse registro ser através de vídeos produzidos pelos próprios jogadores: o *videolog*.

no mundo, mas o mundo também está na cadeira; sua forma de ser está atrelada a um sistema sócio-político-econômico; possui diferentes formas em meio a história e estará presente nas próximas que serão criadas. Qualquer objeto possui um atravessamento de tempo que o faz deixar de ter um caráter linear, ou seja, toda mídia está percebendo o mundo como uma memória espacializada onde a mesma mídia é capaz de constituir montagens. De acordo com Kilpp (2012, p. 186), “audiovisualidades são, portanto, virtualidades audiovisuais. Atualizam-se audiovisual no cinema, no vídeo, na televisão e na Internet, por exemplo, mas permanecem simultaneamente em devir, em potência”.

A partir desse ponto, é importante refletir sobre o conceito de duração que Bergson traz, “na qual predomina sua redução à sua espacialização, sua fixação ou congelamento no espaço” (KILPP, 2012, p. 286). Conforme o autor, a duração não se trata de uma sucessão de instantes de tempo, ou seja, duração é continuidade, mobilidade, vivência – é a própria mudança. Do mesmo modo há uma continuidade entre o passado e o presente: temos um passado que dura/sobrevive ao presente que já foi; o passado só se faz tangível pela imagem do presente. A duração além de ser memória também é fluxo, e nela existiria uma “criação perpétua de possibilidade e não apenas realidade” (BERGSON, 2006, p. 15), sendo esse um possível caminho para a virtualidade.

É possível investigar técnicas e estéticas das audiovisualidades pensadas tecnoculturalmente, partindo do pressuposto de que temos a presença de uma técnica que cria um espaço em que a cultura cria forma. Toda e qualquer mídia é um corpo dotado de memória do mesmo modo em que há o corpo que percebe (para agir) e há o corpo que é uma imagem (do espectador). O corpo completa as lacunas da montagem, o qual não o torna absoluto: é atravessado por formas de agir e de perceber, tendo sempre a presença de uma cultura. A partir de uma multiplicidade virtual, procura-se observar o programa *Zero1* como uma atualização do corpo-TV, por assim dizer, o qual contém sua própria duração (memória), no qual se constitui como uma coexistência virtual de todos os graus em um só e ao mesmo tempo. Dito de outra forma, *Zero1* é um programa que comunica que é televisão, antes de falar de *games* ou cultura pop, no entanto, na medida em que o adentramos, por *scanning*, reconhecemos que há vestígios dos modos de ser de outra mídia, a plataforma de vídeos YouTube. Esses movimentos, por

sua vez, inscrevem no programa sentidos vinculados ao conceito de interface, essencial para traduzir as características que se afirmam nos monitores de computador, *smartphones*, *tablets*, entre outros dispositivos (inclusive a própria televisão, o que seria outra discussão).

## Entre Memória, Tela e Interface

Todos os meios criam sua própria interface, e em mídias digitais somos expostos a uma experiência estética dessa interface. Vale trazer a ideia de Peter Weibel (2000) ao dizer que nós não possuímos acesso ao mundo, mas sim a uma interface do mundo. Em função de que muitas formas de cultura e sua conseqüente distribuição se baseiam, atualmente, em redes de computadores, pode-se afirmar que cada vez mais passamos a interagir com dados que são hegemonicamente culturais. Ou seja, não estamos simplesmente conectados a um computador, mas sim a uma cultura codificada em formato digital (MANOVICH, 2001): o computador como máquina de mídia universal. Mas o que seria exatamente uma interface? Se optarmos pela definição simplificada, o termo faz referência a “*softwares* que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra” (JOHNSON, 2001).

Para reforçar o entendimento por interface relacionando homem-máquina, pode-se dizer que a definição se refere, também, às formas pelas quais o usuário interage com um computador, por exemplo, incluindo dentre essas maneiras dispositivos físicos de entrada e saída (monitor, teclado, mouse). Ao tratarmos de vídeos de canais do YouTube, sabemos que há uma interação homem-máquina na qual é possível acessar informações da mesma forma com a qual pode-se produzir o próprio conteúdo a partir dos recursos disponíveis na plataforma: há uma apropriação da técnica tanto da máquina quanto do usuário.

As plataformas de compartilhamento de vídeo, os *softwares* de edição e os usos prometem fazer saltar as próprias imagens, muitas vezes encarceradas na TV ou no cinema, e transformar o espectador em usuário, nem que seja para inserir um título outro que conecta um trecho audiovisual com uma situação nova (MONTAÑO, 2015, p. 178).



Para Manovich (2001, p. 71), “a linguagem das interfaces culturais é em grande parte composta de elementos de outras formas culturais já familiares”. Com um breve movimento de olhar pelo “retrovisor”, podemos afirmar que os princípios da interface humano-computador tais como a manipulação direta de objetos na tela, janelas sobrepostas, sua exibição icônica e seus menus ativos foram sendo desenvolvidos aos poucos ao longo do tempo, do início da década de 1950 ao início da década de 1980<sup>9</sup>. A partir desse marco, esses princípios se estabelecem como prática para operar o computador e, por consequência, uma linguagem cultural por si só. Ao pensarmos nessas tecnologias, em que há pistas de processos de temporalização da imagem – conforme Paul Virilio traz em sua obra *Máquina de Visão* –, é possível causar um processo de “industrialização da percepção, ao mesmo tempo em que fazem do mundo uma grande tela tele-visual que obriga a transformação da geopolítica em cronopolítica” (PARENTE, 1993, p. 9).

Além do conceito de interface cultural, é importante entender que estamos em uma cultura produtora de imagens técnicas e que estas não só se tornam mediações entre o homem e o mundo, mas carregam traços de diferentes devires. Assim, por conta de o observável ser produzido por aparelhos (tela, interface, televisão, YouTube), identifica-se uma imagem técnica cujo tipo de imagem carrega qualidades audiovisuais e lúdicas, embora viabilizadas por uma programação a qual podemos dizer que se constitui por caixa-preta: o que se vê é apenas o *input* e o *output*. Para Flusser,

as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas. Como toda imagem, é também mágica e seu observador tende a projetar essa magia sobre o mundo. O fascínio mágico que emana das imagens técnicas é palpável a todo instante em nosso entorno (FLUSSER, 1995, p. 20).

---

9 Surgem sistemas comerciais como a Xerox Star (1981), Apple Lisa (1982) e o Apple Macintosh (1984).

**Figura 1** - Montagens e *memes* da Internet como recurso visual do programa. Captura de tela do programa *Zero1*.



Fonte: Globoplay<sup>10</sup>.

Há, para Manovich (2001), uma possível lógica executável por meio do arquivamento assim como uma linguagem das interfaces gráficas, com uma compreensão fácil pelo operador (aqui o espectador) em função de sua bagagem composta por diversos formatos culturais que o são familiares e, portanto, anteriores ao atual (Figura 1). Sendo assim, observa-se que, ao longo da história das tecnologias, interfaces são resultados decorrentes do acúmulo de inúmeros arquétipos de tela: “a estática (pintura), a dinâmica (cinema e vídeo), em tempo real (inaugurada pela invenção do radar) e interativa (altamente presente nos *softwares* e por consequência na web) e, também, das características das evoluções do campo dos estudos de interação humano-computador (HCI), do cinema e do impresso” (MANOVICH, 2001, p. 79).

## Do Audiovisual às (Tele)audiovisualidades: Televisão e YouTube

É interessante pensarmos que não é só na tela que está o filme, o programa televisivo ou até mesmo um vídeo do YouTube, mas sim estes se fazem presente na percepção de quem o assiste: como se as mídias tentassem enfatizar o fato de que a vida é montagem. Percebemos o mundo através de montagens, do mesmo modo que a própria cultura funciona por meio dessa constituição de elementos como um modo de ser. Ainda para refletir sobre essa sequência de camadas, Eisenstein (2002, p. 16) diz que “a montagem se torna o principal meio

<sup>10</sup> Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

para uma transformação criativa realmente importante da natureza”. Há uma série de planos que nos levam a fazer escolhas e descartes conforme a necessidade, levando em consideração que o essencial está entre situações e não no objeto.

Qualquer imagem presente em outra interface, necessariamente, passa a ser uma outra coisa, um constructo (“traição das imagens”, retomando a obra de Magritte “*Ceci n’est pas une pipe*”<sup>11</sup>). Para tanto, essa montagem não é de fato organizada: é conflito. Eisenstein (2002, p. 206) nos elucida de que o “conflito dentro do plano é montagem em potencial que, no desenvolvimento de sua intensidade, fragmenta a moldura quadrilátera do plano e explode seu conflito em impulsos *entre* os trechos da montagem”. Portanto, percebemos um audiovisual espacializado: há uma montagem dentro da montagem, em que há uma multiplicidade virtual que se atualiza. Aproximando da ideia de uma imagicidade da TV – a tevê que existe dentro da TV, para Kilpp (2010, p. 87), “não se trata de qualquer cinematismo na TV, mas de uma montagem técnica que é inaugurada por ela como sua própria natureza, e que também dá a ver a presença de tal imagicidade da TV nas montagens que lhe precederam e nas que lhe são adjacentes, contemporâneas”. Toda imagem, mesmo arcaica, solicita algum tipo de tecnologia, pois presume um gesto de fabricação de artefatos através de instrumentos, regras e condições de êxito, assim como de um saber. Ou seja, podemos entender que a tecnologia é um saber-fazer e a *technè* uma arte do fazer humano. Esse raciocínio aplica-se a todas máquinas de imagens, as quais são “uma arte do saber fazer que necessita, ao mesmo tempo, de instrumentos e de um funcionamento” (DUBOIS, 2004, p. 33): técnica e estética.

Convém jamais perder de vista que as formas de representação e figuração, para além das diferenças tecnológicas de suporte, operam esteticamente, e desde sempre, com modulações infinitas de oposições dialéticas entre a semelhança e a dessemelhança, a forma e o informe, a transparência e a opacidade, a figuração e a desfiguração, o visível (ou o visual) e o invisível (ou o sensível, ou o inteligível) etc. Toda representação implica sempre, de uma maneira ou de outra, uma dosagem

11 Entre 1928 e 1929, René Magritte (1898-1967) produziu uma série de pinturas intitulada “A Traição das Imagens” (*La Trahison des Images*). A mais famosa delas é a “Isto não é um Cachimbo” (*Ceci n’est pas une Pipe*), que causou muita polêmica desde então, em razão de vê-se um cachimbo e afirma-se que não se trata do mesmo. O ponto dessa reflexão se dá, em suma, de que de fato não temos o objeto e sim uma imagem dele.

entre semelhança e dessemelhança. E a história estética das máquinas de imagens, esse traçado de linhas gerais, é feita de sutis equilíbrios entre esses dados (DUBOIS, 2004, p. 56).

**Figura 2** - Captura de tela do programa *Zero1*.



Fonte: Globoplay<sup>12</sup>.

Ao olharmos para o programa *Zero1* (Figura 2), percebemos que o observável instaurado em uma grade de programação televisiva estaria imitando o que seria característico de um canal na plataforma do YouTube. Não somente técnica, aqui percebemos que a questão de tal semelhança é dada principalmente por sua estética. Podemos dizer que há uma desconstrução do real em sua aparência, em que de um lado temos uma mimese do “tempo real”, ou ainda um realismo da simultaneidade (televisão), e do outro a produção de uma imagem que imita o mundo no qual o “real” passa a se assemelhar à imagem (imagem informática). Em suma, tal jogo de semelhança e dessemelhança e toda sua modularidade inscrita no objeto possibilitam uma real concepção quanto à própria imagem: a invenção fundamental será sempre da ordem estética, nunca técnica.

<sup>12</sup> Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

Se analisarmos as imagens audiovisuais de televisão em fluxo, independentemente do tempo em que se situa, de acordo com Kilpp (2010, p. 86), temos “uma construção ou um ser (virtual) e agir (atual) televisivo como tantas outras ethicidades<sup>13</sup> televisivas, nas quais se dá a ver um *compósito* de quadros de experiência e significação sobrepostos, um *écran* próprio da TV e distinto de outras mídias como o vídeo e o cinema”. Há um ritual alusivo a uma repetição em meio a sua estratégia de programação, o qual gera o hábito de assistirmos televisão. Ou seja, ao olharmos para a imagem sintética que se apresenta na telinha, conforme Kilpp (2018, p. 23), “aprendemos tatilmente pelo uso, pelo hábito – a “ver” imagens montadas em sequência no cinema, a “ver” imagens sobrepostas e em sequência na TV”. Ainda para a autora,

São imagens chocantes, disse Benjamin (1986) a respeito das colagens dadaístas (cujo efeito de choque físico ainda estava envolvido por um choque moral) e das montagens que alteram planos e sequências no cinema (choque físico naturalizado pela técnica). Os elementos estranhos à pintura que a ela eram colados, assim como os cortes no cinema, no início, atraíam o olhar do espectador (em estado de choque) para o estranho, e apenas com o hábito (a experimentação tátil da obra) é que finalmente o espectador (distráido) *viu o conjunto da obra* (colagem, na pintura, que inaugura as técnicas mistas; sequências de imagens cortadas e montadas, que produzem a narrativa fílmica) (KILPP, 2018, p. 23).

No programa *Zero1*, percebemos uma construção/montagem de linguagens, cortes e colagens que produzem uma espécie de narrativa presente na web, especialmente de vídeos de canais do YouTube, para dentro da televisão. Há uma composição de técnicas e estéticas presentes em nosso observável: a TV como recicladora não apenas de suas qualidades televisivas, mas, também, referente ao contágio entre outros meios com que a tevê divide a atenção nos dias de hoje. Ao falarmos de canais de YouTube, é possível perceber uma proximidade com a televisão por conta da apropriação de técnicas e recursos televisivos em sua composição: há um contágio entre diferentes temporalidades, o qual podemos entender como um aprimoramento de técnicas em meio a esses aparatos e recursos tecnológicos.

13 Para Kilpp (2002, p. 210), “entendendo-se as ethicidades como as subjetividades virtuais (durações, *personas*, objetos, fatos e acontecimentos que a televisão dá a ver como tais, mas que são, na verdade, construções televisivas).

São imagens de diferentes mídias e suportes; de diferentes éticas e estéticas; um autêntico panorama neobarroco, nos termos de Omar Calabrese. Todas, entretanto, foram tornadas televisivas, irremediavelmente, pelos modos como estão inseridas na programação em fluxo das emissoras pelas moldurações praticadas, quase sempre as mesmas, por cada uma delas (KILPP, 2010, p. 92).

**Figura 3** - Captura de tela do programa *Zero1*.

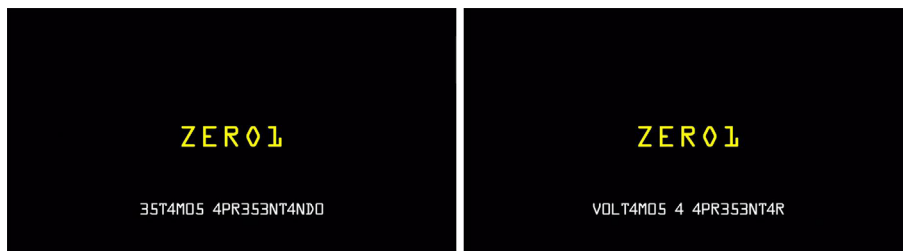


Fonte: Globoplay<sup>14</sup>.

No caso do programa escolhido, *Zero1*, vemos a TV se apropriando da linguagem e formato de um vídeo presente em um canal de YouTube (Figura 3), incluindo a ideia de emular os sentidos de proximidade/informalidade construídos em canais de *YouTubers* – em específico aqueles voltados para realizar avaliações, resenhas de *games* – na medida em que o apresentador interage com o espectador como se estivesse no quarto de sua casa compartilhando o seu universo de forma intimista.

<sup>14</sup> Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>, acesso em 10 de julho de 2018.

**Figura 4** - Vinhetas para o intervalo (ida e volta).  
Captura de tela do programa *Zero1*.



Fonte: Globoplay<sup>15</sup>.

Ao mesmo tempo que existem marcas de uma audiovisualidade do YouTube dentro da TV, há um rastro da própria TV relembrando ser um produto originalmente, pasmem, televisivo: o intervalo entre blocos (Figura 4), bordões familiares de quem acompanha a programação da Rede Globo (Leifert fala “*Tá na Globo!; Plim plim!*”, por exemplo), a presença do logo da emissora no canto da tela, as menções feitas quanto a outros programas da grade (“*Globo é emoção! Encontro com Fátima, de segunda à sexta, 10h50min*”), entre outros. Tais marcas reforçam a presença da ideia de imagicidade da TV presente em um programa que traz uma linguagem da web, mas que a todo momento nos lembra que ainda é tevê, por algumas características fundantes as quais percebemos, hoje, por conta de nossas imagens-lembrança (pessoais e coletivas) “que já arquivamos em nossa memória e que acessamos pelo hábito, pela repetição” (KILPP, 2018, p. 24-25).

Se podemos considerar que há vídeos de canais de YouTube que possuem influência do padrão televisivo a partir de sua estrutura básica (uso de recursos de edição, vinhetas de abertura, presença de um “apresentador”, trilhas, etc.), no programa *Zero1* é possível perceber que essa influência é uma via de mão dupla: esse “empréstimo” dos elementos de outras mídias já existentes proporciona toda uma familiaridade e algum tipo de referencial para essa mídia, que, no caso da TV, já possui um teor “tradicional” em sua própria montagem. É possível apontarmos, conforme Kilpp (2018, p. 21) nos provoca, “em quais formas se atualizam os devires audiovisuais que hoje encontramos na TV?”. Para a autora, precisamos admitir “por referência primeira

<sup>15</sup> Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>, acesso em 10 de julho de 2018.

que a natureza precípua da TV passa centralmente pelo que estou chamando de imagem-duração, uma notável figura da duração real (e de seus instantes fictícios) perceptivelmente construída nas imagens montadas no *écran* das emissoras” (ibdem). São marcas (e rastros) que estão presentes em diversas emissoras, bem como características presentes em inúmeros canais de YouTube, em que de alguma forma poderiam vir a regularizar de maneira sutil uma característica para essa audiovisualidade:

Estão no ar programas e outras unidades autônomas (promos, vinhetas, comerciais, clipes etc.), novos e muito antigos, que no fluxo, engendram o propriamente televisivo, de origem rizomática, o que, desde o início da televisão, sempre existiu em potência ou virtualidade, como devir audiovisual de uma determinada e *sui generis* forma: a audiovisualidade de TV (KILPP, 2010, p.93).

Para entender essas marcas presentes em nosso observável, é preciso fazer circular o pensamento intuitivo: “ao expandir a memória que percebe e a percepção da coisa, é ela, a intuição, que permite produzir experimentalmente conceitos designativos de figuras ainda não satisfatoriamente contempladas pela teoria” (KILPP, 2018, p. 19). Desse modo, é possível nos aproximarmos de explicações (por vezes provisórias) acerca dos “fenômenos tecnoculturais contemporâneos relacionados à expansão do audiovisual nas mídias e para além delas” (ibdem), os quais, conforme podemos observar no programa *Zero1*, são afetados pela convergência e/ou contágios de tecnologias, linguagens, formatos e estéticas audiovisuais (Figura 5).



**Figura 5 -** Tiago Leifert jogando ao vivo o game *Star Wars Battlefront II*.  
Captura de tela do programa *Zero1*.



Fonte: Globoplay<sup>16</sup>.

Não há percepção que se apresente que não venha carregada de memórias e/ou lembranças (BERGSON, 2011). Ou seja, toda e qualquer percepção é composta de memórias produzidas com base em experiências anteriores, bem como no (re)trabalho mnemônico dessas mesmas experiências: “a percepção nunca é um mero contato da mente com o objeto presente; está impregnada de memória que a completam como a interpretam” (BERGSON, 1991 apud HAMILAKIS, 2013, p. 68). No programa *Zero1* aqui convocado, há um exemplo dessa relação memória-tela, a fim de o esquecimento permanecer operativo: durante a transmissão do programa, além do resgate de acontecimentos no formato de matérias e a lembrança para outros programas da Rede Globo, chama a atenção a maneira como o apresentador encerra o programa ao afirmar que “ele segue vivo” nas redes sociais e, principalmente, na *Globoplay*<sup>17</sup>. Podemos pensar em um construto de tevê que atravessa cada frame a partir da imagem-lembrança<sup>18</sup>, trazendo todos os tempos juntos quando se atualiza.

<sup>16</sup> Disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/6715485/programa/>. Acesso em: 10 de julho de 2018.

<sup>17</sup> *Globoplay* é uma plataforma digital de streaming de vídeos da Rede Globo, com produções feitas por ela, lançado em 2015.

<sup>18</sup> Seguindo o pensamento bergsoniano, imagem-lembrança diz respeito às condições psicológicas com forma como nos relacionamos com o mundo, tendo um enfoque no papel da memória. Parte-se também da ideia de que a lembrança é um estado virtual, a qual surge duplicando cada instante da percepção (nascer com ela, desenvolver-se com ela e sobreviver a ela, pois é de outra natureza). Assim quando a lembrança se atualiza passando assim a agir (pelo útil), ela deixa de ser lembrança (virtual) e torna-se percepção (atual). Lembrança e percepção criam-se ao mesmo tempo. Há um efeito de presença de uma imagem.

Portanto, temos a presença de uma anacronia na imagem do programa *Zero1*: há sobreposições de temporalidades do “agora” configurando assim uma imagem dialética, uma imagem em crise. Nas palavras de Benjamin,

(...) a verdade está carregada de tempo até o ponto de explodir. (...) Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a do ocorrido com o agora é dialética – não de natureza temporal, mas imagética. Somente as imagens dialéticas são autenticamente históricas, isto é, imagens não arcaicas. A imagem lida, quer dizer, a imagem no mais alto grau a marca do momento crítico perigoso, subjacente a toda leitura (BENJAMIN, 2006, p. 505).

Nos aproximando dessa discussão, para Didi-Huberman, “memórias evocadas não são mais arcaicas ou nostálgicas, mas críticas” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 114). Temos, ao observarmos os devires audiovisuais em nosso observável, uma experiência que acontece nesse espaço (que também é tempo) promovendo novas experimentações de carácter emancipatório (anacronismo). É preciso inquietar-se: não se deve escolher entre o que vemos e o que nos olha; é preciso entrar em choque com o *entre* – “é quando o que nos olha nos invade”. Para o autor, uma imagem que critica a própria imagem carrega em si a potência de uma “eficácia teórica – e, por isso, uma imagem que critica nossas maneiras de vê-la, na medida em que, ao nos olhar, ela nos obriga a olhá-la verdadeiramente. E nos obriga a escrever esse olhar, não para transcrevê-lo, mas para construí-lo” (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 172). Há, portanto, a presença de uma imagem que deseja ser YouTube, mas que por carregar em si devires específicos nos lembra o tempo todo que é televisiva: uma imagem que se critica, uma imagem, também, híbrida.

## Considerações finais

Ao nos movimentarmos pelas imagens audiovisuais de *Zero1* com o objetivo de problematizar a relação tensa entre dois meios – a televisão e a web –, ou ainda, entre dois produtos específicos desses

meios – um programa de televisão *broadcast* (“tv aberta”) e a plataforma de vídeos YouTube, através do comparecimento – por vestígios – de determinadas técnicas, estéticas e formatos, propomos indicar pistas para pensar que imagem (no sentido amplo do conceito, nos termos de Bergson) emerge dessa relação. Essas pistas podem ser esboçadas em três ordens: a primeira diz respeito ao caráter técnico-estético, no qual vemos na montagem “ao mesmo tempo” outras projeções feitas pelo computador que o apresentador Tiago Leifert utiliza; a segunda da ordem “vertical” e mais (in)visível em que temos rastros do YouTube que se atualizam na TV; e uma terceira ordem a qual teríamos a própria duração. O invisível deixa rastros, no qual a memória é uma operação não de reconhecimento, mas de alteração: são múltiplos tempos que se juntam em uma montagem. No caso do *Zero1*, essa memória televisiva associa-se a um circuito de contágios, típico de uma tecnocultura audiovisual na qual as imagens operam por convergência e dispersão (Kilpp, 2012). Assim, *Zero1* está na televisão, que está no *Globoplay*, que por sua vez está nas redes sociais e reflete rastros de uma audiovisualidade do YouTube ao mesmo instante que se reafirma (ou resiste?) como televisão.

## REFERÊNCIAS

- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado/UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. São Paulo: Zahar, 2002, p. 15-48.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa-preta**. Editora Hucitec: São Paulo, 1995.
- HAMILAKIS, Yannis. **Archaeology and the senses: human experience, memory and affect**. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- KILPP, Suzana. Ethicidades televisivas: molduras e moldurações. **Revista Fronteiras**, UNISINOS, São Leopoldo, v. IV, 2002. P. 209-218.

\_\_\_\_\_. Imagens conectivas da cultura. **Revista Famecos**, PUCRS, nº3, 2010. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/8186>. Acesso em: 28 jul. 2018.

\_\_\_\_\_. **A traição das imagens**: espelhos, câmeras e imagens especulares em *reality shows*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

\_\_\_\_\_. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa de audiovisualidades. In: MONTAÑO, Sonia; FISCHER, Gustavo, KILPP, Suzana. **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012. P. 223-238.

\_\_\_\_\_. **Imagem-duração e teleaudiovisualidades na internet**. Curitiba: Appris, 2018.

KILPP, Suzana; FISCHER, G. D. Janelas de Flusser e Magritte: o que é, afinal, um webvideo? **In Texto**, UFRGS, nº 23, 2010. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/11124>. Acesso em: 25 jul. 2018.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de vídeo**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Porto Alegre: Sulina, 2015.

PARENTE, André. **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

WEIBEL, Peter. El mundo como interfaz. **Elementos**: ciência y cultura, BUAP, nº 40, 2000. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/294/29404005.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2018.

Recebido em: 20/04/20

Aprovado em: 16/02/21

