

# LETRAMENTO AUDIOVISUAL, VIMEO VIDEO SCHOOL E A TEORIA ATOR-REDE

*Data de aceite: 02/06/2023*

**Pedro Cezar Duarte Guimarães**

**RESUMO:** O artigo discute o papel da mediação dos objetos e dos elementos tecnológicos na transmissão de conhecimento online. Analisando um conjunto de vídeo-tutoriais postados no canal Vimeo Video School, na plataforma audiovisual Vimeo, busca-se compreender como a performance dos atores não-humanos incide na pedagogia do ensino à distância. Para tanto, utiliza-se a discussão da Cultura da Convergência em torno de atividades e saberes decorrentes do uso da Web 2.0 (Jenkins); o ensino não presencial mediado por plataforma, isto é, o E-learning e, sobretudo, o conceito da metodologia oriunda da Teoria Ator-Rede (cartografia das controvérsias; rede sociotécnica).

## 1 | INTRODUÇÃO

Conectadas à internet as possibilidades de buscar saberes ou de transmitir conhecimentos parecem não ter fim. Podcasts discutindo filosofia, técnicas para executar um impecável

nó na gravata, portais com acadêmicos fazendo leituras de seus artigos, sites contendo tutoriais de marcenaria, lições de como pronunciar bom dia em balinês e plataformas específicas para conserto de aparelhos eletrodomésticos estão todos disponíveis neste “imenso repositório” a partir de alguns cliques.

No vasto universo do *e-learning online*, um modelo de conteúdo que vem se popularizando cada vez mais, é o dos tutoriais de curta duração. De forma genérica, eles são pílulas audiovisuais, com duração média entre 3 e 7 minutos. Com o objetivo específico de transmitir um saber pontual, possuem características diversas em suas formas de produção. Podem ser confeccionados de forma caseira: uma filmagem doméstica, realizada com celular ensinando truques de culinária e postado em mídias sociais; ou podem ser elaborados no estilo de uma megaprodução, com alto investimento de recursos em elenco, equipe técnica e equipamentos, visando propagação mais abrangente.

A plataforma Vimeo, terceiro site audiovisual mais acessado no mundo depois do Youtube e do Netflix<sup>1</sup>, produz e hospeda o canal Vimeo Video School. Trata-se de uma “escola” online, que se propõe a ensinar práticas e técnicas do universo audiovisual mediante tutoriais confeccionados por colaboradores da própria plataforma.

Os tutoriais objeto deste artigo fazem parte de um canal intitulado “Vimeo video school” hospedado na plataforma Vimeo. Trata-se de um canal “oficial” da instituição, onde a produção do conteúdo é integralmente concebida e executada pela própria plataforma.

Partindo da premissa que estes tutoriais engendram uma complexa rede sociotécnica, nosso objetivo neste artigo é o de mapear (cartografar) elementos deste agregado que não seriam levados em conta pelo olhar de análises tradicionais em busca de sentido, como as de tipo hermenêutico.

O presente trabalho está dividido em três partes. Na primeira parte falamos sobre a cultura da convergência e da conexão e mostramos como nela floresceu uma forma de demanda pela aprendizagem. O E-Learning, com as suas especificidades, vem atender a esta expectativa.

No segundo consideramos a questão da alfabetização e do letramento audiovisual na plataforma Vimeo e, especificamente, no *Vimeo Video School*.

No terceiro discutimos a Teoria Ator-Rede (TAR), em algumas de suas dimensões teóricas e metodológicas. A noção de rede *sociotécnica* é particularmente acionada para nela se discutir o papel de objetos e de elementos da tecnologia, que associados são chamados pela TAR, *actantes*.

## **2 | CULTURA DA CONVERGÊNCIA, CULTURA PARTICIPATIVA E E-LEARNING**

As sociedades da conexão e da convergência em que vivemos hoje, conformadas pela cultura participativa e pela diversidade narrativa de seus participantes, ativos e diferenciados em suas crenças e saberes, têm gerado novas demandas e expectativas em relação às formas de aquisição de conhecimento.

Referindo-nos à cultura da conexão queremos conceituá-la como o conjunto de atividades e saberes decorrentes do uso da **Web 2.0** (termo que designa uma segunda geração de comunidades e serviços, orientada pelo conceito da “Web como plataforma”, envolvendo *wikis*, aplicativos baseados em *folksonomia*, *redes sociais*, *blogs* e tecnologia da informação (*Wikipedia*). Esta cultura materializa-se em práticas como as da propagabilidade, do compartilhamento, da participação significativa e da mencionada cultura participativa, entre outras (Jenkins, Ford e Green, 2014).

Relativamente à cultura da convergência, sua definição remete-se a mudanças tecnológicas, industriais, culturais e sociais na forma em que as mídias circulam atualmente, incluindo o fluxo de conteúdo através de várias plataformas, a cooperação entre várias

---

1 - Dados obtidos em <http://www.ebizmba.com/articles/video-websites> - data 30\_08\_17

estruturas midiáticas, a busca de novas estruturas de financiamento, o comportamento nômade das audiências em sua procura por entretenimento e por conhecimento.

O *e-learning* (*eletronic learning*), em linhas gerais, refere-se à um modelo de ensino não presencial apoiado em tecnologia. Baseia-se atualmente no ambiente online aproveitando as capacidades da *internet* para comunicação e distribuição de conteúdos. (Huffaker and Calvert 2003). O *E-learning*, neste sentido, pode ser compreendido como o uso de tecnologias de rede que promovem transferência de informações a qualquer momento e em qualquer lugar. Seus ambientes não possuem restrições de tempo / espaço e são construídos com componentes reutilizáveis, o que significa que o mesmo conteúdo pode ser compartilhado entre 10 participantes e 100 participantes, ou mesmo até 100.000 participantes, com pouco custo adicional ou esforço (Rosenberg, 2001).

Nesta visada um tanto otimista e benevolente da grande rede, há, inclusive, quem sugira, com alguma cautela e precaução, que o *E-Learning* e as redes sociais adequam-se à construção de um *novo aluno* – “o nativo digital” (Kidd, 2016). Com base em argumentos de Holmes e Gardner (2006), Kidd observa que “devido ao aumento das mídias sociais e às suas possibilidades para a construção de aprendizado, temos um novo termo: e-Learning 2.0. Este é usado para se referir a novas formas de pensar sobre o e-learning inspirado no surgimento de tecnologias, ferramentas, softwares e plataformas Web 2.0. O novo e-learning coloca maior ênfase na aprendizagem social e no uso de redes sociais e de softwares sociais (de mídia), como blogs, wikis, podcasts e mundos virtuais ou “imersivos”, como o “*Second Life*”. “A Web 2.0 é o reconhecimento de que o mundo virtual da tecnologia de comunicações de alta velocidade se moveu - e isso mudou devido às mudanças na própria tecnologia.” (Kidd, 2006)

### **Vimeo e o Vimeo Video School**

O *Vimeo* é uma plataforma online de conteúdo audiovisual criada em 2004 por um grupo de profissionais das artes visuais com o objetivo inicial de compartilhar em rede seus trabalhos criativos. Utilizado majoritariamente por cineastas, *videomakers*, *designers*, criadores de efeitos visuais, artistas de vídeo instalação, comunicadores e produtoras que atuam no mercado, o site se auto-intitula como “a plataforma em alta qualidade de imagem que inspira o mundo a dividir e descobrir vídeos que valem a pena assistir”(www.vimeo.com).

A mencionada plataforma tem mais de 50 milhões de usuários cadastrados e uma audiência mensal no planeta que vai além de 200 milhões de pessoas. Desde 2015 possibilita a monetização / comercialização (alugar ou permitir *download*) de seus conteúdos e produção, transformando-se, assim, na maior plataforma de transação por VOD – vídeo sob demanda – da atualidade. (www.vimeo.com)<sup>2</sup>

O *Vimeo* diferencia-se do *Youtube* por ser um espaço majoritariamente constituído

---

2 Dados obtidos em <https://vimeo.com/about> - data 30\_08\_17

por criadores “oficiais” de conteúdo, como cineastas e documentaristas. “No *Youtube* a criação de conteúdo é provavelmente bem menos significativa do que os usos que as diversas redes sociais fazem desses conteúdos” (BURGESS e GREEN, pag. 58). Quanto ao *Vimeo*, este se propõe a expor conteúdo de qualidade profissional ou artística. Além desta diferença substancial, o *Vimeo* não insere comerciais ou anúncios interruptivos em seus vídeos.

A plataforma *Vimeo* possui, ainda, uma característica singular: a criação e exibição de canais, nos quais gêneros de diversas categorias narrativas são selecionados e avaliados por uma equipe própria de curadores audiovisuais. Por meio desta curadoria qualquer internauta/espectador que visite a plataforma visualizará, em primeira instância, um cardápio anunciando a categoria “*Vimeo Staff Picks*”, “*pinçados por nossa equipe*”.

Quanto ao *Vimeo video school* ele se propõe a transmitir conhecimento para iniciantes e para “estudantes avançados” sobre filmagem, edição e técnicas de produção à partir de entrevistas com diretores e dicas de profissionais da área audiovisual. ([www.vimeo.com](http://www.vimeo.com))<sup>3</sup>

### 3 | ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO AUDIOVISUAL NO VIMEO VIDEO SCHOOL

Os avanços por redes wi-fi e sobretudo a potência de transposição de dados obtidas com a web 2.0 permitiram-nos alternativas aos métodos tradicionais de visualização de conteúdos audiovisuais em tecnologias digitais, envolvendo transmissão através de celulares, tablets e outros dispositivos, que podem se conectar à internet, inclusive aparelhos televisivos com capacidade de conexão. (Kariyawasam e Tsai 2016)

Os usuários querem utilizar a capacidade máxima de seus dispositivos para desfrutar toda qualidade possível dos serviços prometidos pelas operadoras. De acordo com uma estimativa feita pela Cisco, o número de dispositivos conectados a uma rede excederá o número de assinantes reais no futuro próximo. A maioria destes dispositivos constitui-se de aparelhos multimídia, como *tablets* portáteis, *phablets*<sup>4</sup> e *smartphones*, utilizados cada vez com mais frequência para fins de entretenimento. Uma pesquisa recente informa que a parcela de vídeo do tráfego de dados móveis foi de 64% no ano de 2014 e, se continuar aumentando de maneira constante, poderá exceder 80% até 2019. (Usman, Shin, Shahid, Lövsström – 2016).

Na sociedade atual, testemunhamos o surgimento de formas pós-tipográficas de produção, distribuição e recepção de conteúdo que usam mídia eletrônica digital (Lankshear e Knobel, 2004).

Munidos de *smatphones*, *tablets* e *laptops* com inúmeras funções, entre elas, câmera fotográfica e filmadora, diariamente usamos nossos dispositivos para finalidades

3 - Informações obtidas em <https://vimeo.com/blog/category/video-school> - data 30\_08\_17 - tradução minha

4 - Phablet é um dispositivo que mistura características do smartphone e do tablet

diversas além da comunicação por voz e texto. Fotografar e postar, filmar e uploadar em mídias sociais, fazem, cada vez mais, parte de nosso cotidiano e de nosso léxico. Isso sem contar o uso periódico que fazemos de nossos *gadgets* para assistir o conteúdo audiovisual que prolifera na web em doses progressivas.

Em meio a esse cenário, é necessário desenvolver uma maior compreensão de como as mídias funcionam e de como tirar proveito de suas potencialidades para que possamos alcançar o que alguns pesquisadores chamam de “letramento digital”. Para Xavier (2002) “ser letrado digital pressupõe assumir mudanças nos modos de ler e escrever os códigos e sinais verbais e não-verbais, como imagens e desenhos”. Aufderheide (1992) identifica-o como um movimento projetado para ajudar a entender, produzir e negociar significados em uma cultura de imagens, palavras e sons.

Ciente da complexidade e da abrangência que o conceito “letrado digital” abarca, adotamos o termo “letramento digital” para qualificar características específicas de um tipo de conhecimento tecnológico introdutório disponível nos tutoriais da *Vimeo Video School*. Trata-se de um conhecimento pontual envolvendo habilidades para lidar com equipamentos, *gadgets* e dispositivos de gravação e edição de imagens em movimento. E estende-se a saberes compreendidos na gramática e na linguagem audiovisual.

A página inicial de seu cardápio online se anuncia da seguinte maneira: “Vimeo Video School é um lugar divertido para qualquer pessoa aprender a fazer melhores vídeos. Neste canal, postamos lições de vídeo originais. Para obter experiências completas de aprendizado, visite [vimeo.com/videoschool](http://vimeo.com/videoschool)” ! O endereço eletrônico informado no final da sentença refere-se a um blogue da própria instituição, onde estão disponibilizados vídeos e textos mais aprofundados sobre inúmeros outros temas do universo audiovisual não contemplados no site.

## 4 | VIMEO VIDEO SCHOOL E SEUS ATORES HUMANOS E NÃO HUMANOS

**“Ao explorar as novas associações que constituem o social, os estudiosos da ANT precisam atender a duas exigências contraditórias: de um lado, não queremos que o sociólogo se limite aos laços sociais; de outro, não pedimos ao pesquisador que se torne um tecnólogo especializado” Bruno Latour**

A máxima “uma idéia na cabeça e uma câmera na mão”, cunhada pelo cineasta Gláuber Rocha e fetichizada por uma legião considerável de estudantes e críticos do fazer cinematográfico, soa nitidamente anacrônica, romântica e folclórica se examinada por um aluno atento aos preceitos de Bruno Latour. Observada sob a perspectiva da Teoria Ator-Rede, a sentença soaria demasiadamente “social”, apesar de sua pretensa sugestão minimalista (idéia na cabeça e câmera na mão) na “feitura de uma obra fílmica”<sup>5</sup>. Na contramão do que aconselha a máxima de Gláuber, mesmo para realizar uma peça

5 - “feitura de obra fílmica”, expressão pedante e medonha presente em algumas críticas cinematográficas. Utilizado aqui para fins irônicos

audiovisual de curta duração - seja um videoclipe, uma animação, um anúncio publicitário ou sobretudo um vídeo tutorial embaralhando características de todos esses gêneros – é necessário se conectar a uma extensa rede de atores humanos e não humanos.

Receando incorporar o papel de “tecnólogo especializado” e sem qualquer pretensão em esgotar a teia de “actantes” envolvidos neste processo, enumero alguns desses elementos: Câmera (s); Lente (s) – caso a câmera não tenha sistema ótico integrado; Luz (es); Filtro (s) ; Cenário, locação; Cartão de memória ou qualquer outro sistema de armazenamento de mídia; Operador de câmera; Elenco; Computador para realizar todas as operações quando o material estiver sendo editado e sonorizado; Sistema operacional para o devido funcionamento do computador mencionado; Aplicativo de edição; Baterias ou energia elétrica e mais uma infinidade de trechos, troços e coisas<sup>6</sup> que invariavelmente reforçariam o caráter enfadonho e palavroso deste parágrafo.

Em contraposição ao padrão de realização audiovisual informado no parágrafo acima, poder-se-ia insistir no argumento de que é possível sim fazer “obra fílmica” com “uma idéia na cabeça e uma câmera na mão”. Partindo do princípio de que “idéias em cabeças” resultam de intensos processos negociados entre agentes diversos (letras, alfabeto, tipografia, livros, língua, linguagem, telas, pessoas, sistemas educacionais, tecnologias de transmissão, etc) e de que, câmeras, também obedecem a um esquema similar de articulações, a repetição do argumento “idéia na cabeça e câmera na mão” produziria, na mais generosa das hipóteses, a imagem de um solitário cineasta em meio a um incêndio, persistindo em colocar água numa peneira para salvar-se do fogo em chamas.

Não se trata de propor um duelo entre Glauber Rocha e Bruno Latour ou um embate entre fãs de “Deus e o Diabo na terra do sol” versus alunos engajados na Teoria Ator-Rede; o que está em jogo, na verdade, é a indagação embutida nesta hipotética colisão: por que tantos agentes que constituem um processo comunicacional devem ser ignorados (ou lenientemente descartados) quando se procura analisar um fenômeno de comunicação? E ainda, desdobrando tal questão: por que perseguir a revelação de um sentido limitando o foco de exame do fenômeno exclusivamente à perspectivas sócio-culturais?

Em seu artigo “contribuições da teoria ator-rede para a ecologia midiática da música”, a pesquisadora Simone Pereira de Sá nos alerta para uma espécie de zona de conforto hermenêutico: “Ainda que a cultura musical da modernidade seja inseparável dos meios, formatos, suportes e instrumentos musicais, até muito recentemente a reflexão em torno dos processos de mediação sonora permaneceu obscurecida pelas perspectivas que, a grosso modo, privilegiam as dimensões ideológicas, sociológicas, discursivas e/ou textuais da música. Assim, o esforço de refletir acerca dos artefatos sonoros era recebido com

---

6 - Tradução em português do livro *Stuff* (Compulsive Hoarding and the Meanings of Things) de Daniel Muller – expressão citada durante a aula “**Materialidades, afetos e redes sociais**” em 06\_04\_2017 na disciplina **Tecnologias da Comunicação e Sociabilidades** ministrada por Simone Pereira de Sá e Viktor Chagas. Utilizada aqui por apreço à sua sonoridade e amplitude. Registrada em minha memória graças a mediação do ator não-humano IC recorder ICD-PX440 gravador de voz.

desconfiança, traduzida, por exemplo, pela crítica em torno do “determinismo tecnológico” deste tipo de indagação.” (Pereira de Sá, 2014).

Apesar de se referir ao campo da música, sua indagação encontra ampla ressonância em boa parte dos enfoques com os quais vários fenômenos de comunicação audiovisual vêm sendo abordados.

Mas o que fazer para se desapegar da busca obsessiva pelo sentido textual? Como se desgrudar da letargia confortável de uma secular tradição hermenêutica? Uma das proposições de Latour parece ter sido retirada da fábula “a cigarra e a formiga”. Não que seja uma sugestão fictícia ou uma propaganda enganosa no estilo “emagreça comendo muito”. Ao contrário, sua recomendação talvez nos permita vislumbrar conexões do ponto de vista do horizonte; ou nos autorize a enxergar amarrações pela ótica dos “trechos, troços e coisas”; sua recomendação nos desata, enfim, da tarefa monotemática de revelar “O Objeto com O maiúsculo”.

“No mundo que a ANT<sup>7</sup> tenta percorrer, nenhum deslocamento parece possível sem traslados caros e cansativos. Os sociólogos do social parecem pairar como anjos, transportando poder e conexões quase imaterialmente, enquanto o estudioso da ANT tem de arrastar-se como uma formiga, carregando seu pesado equipamento para estabelecer até o mais insignificante dos vínculos.” (Latour, 2012 pag 25)

A analogia com as formigas parecerá adequada se não fixarmos o foco apenas em sua laboriosa e sôfrega marcha, imagem um tanto quanto roída. Mas a metáfora se revelará mais fértil se imaginarmos o olhar paciente e em câmera lenta com o qual as formigas observam seu caminho.

Ao pesquisador seduzido por esse convite de jornada aparentemente só de ida caberá, após o embarque, observar todos os liames possíveis dessa grande estrutura. E lhe restará, em seguida, descrever minuciosamente todas as articulações que se apresentarem nesse trajeto. E como o próprio Latour adverte, “sem trapacear pegando carona, as ocultas, com uma ‘ordem social’ já existente”. (Latour, 2012).

Em uma aproximação preliminar identifiquemos que a designada “sociologia do social” e a “sociologia de associações” pensada por Latour, diferem em relação à forma de tratar o “objeto”. Enquanto a primeira privilegia a interpretação do social, a segunda pretende trabalhar com mapeamentos, rastreamentos, cartografias e descrições com o propósito de identificar o maior número possível de vínculos em determinado agregado. Enquanto a primeira naturaliza e torna o social um dado que se auto-explica, a TAR vê no “social” a conformação de múltiplos agregados e nestes, inumeráveis mediadores. Por mediadores, estamos entendendo, como faz a TAR, *actantes* que modificam ou desvirtuam o significado ou os elementos que supostamente veiculam. Ou recorrendo às próprias palavras do Latour:

“A distinção infinitesimal entre mediadores e intermediários é que produzirá, no fim,

---

7 - ANT- Actor Network Theory

todas as diferenças de que precisamos entre os dois tipos de sociologia. Resumamos a contraste de uma maneira rudimentar: os sociólogos do social acreditam em *um* tipo de agregados sociais, *poucos* mediadores e *muitos* intermediários; para a ANT, *não* há um tipo preferível de agregados sociais, existem *incontáveis* mediadores e, quando estes são transformados em fiéis intermediários, não temos aí a regra, mas uma exceção *rara* que deve ser explicada por algum trabalho extra - usualmente a mobilização de ainda mais mediadores! Nunca dois pontos de vista sobre um mesmo objeto foram tão discrepantes” (Latour, 2012)

### *O tutorial do vimeo e parte de seus vínculos*

Tomemos como exemplo, os tutoriais “Behind the Glass”<sup>8</sup> (Por trás das lentes)<sup>9</sup>, hospedado no site Vimeo e redirecionado ao blogue Vimeo Video School, no instante em que o clicamos para visualizá-lo. O tutorial é subdividido em três partes: “Part 1: An intro to lenses”<sup>10</sup>; “Part 2: Focal Length”; “Part 3: Depth of Field”.

A página inicial que nos apresenta o referido tutorial, examinada sob a perspectiva da TAR, já poderia ser entendida como um dos “vínculos de um complexo agregado social” (Latour, 2012)

The screenshot shows a Vimeo blog post titled "Behind the Glass Part 3: Depth of Field". The page layout includes the Vimeo logo at the top left, navigation links like "Control video", "Assistir", "On Demand", and "Upgrade", and a search bar. Below the navigation is a blue banner with "O Blog do Vimeo". The main content area features a red shield logo with a white 'V' and the text "Vimeo Posters". The title "Behind the Glass Part 3: Depth of Field" is prominently displayed. Below the title is a small profile picture and the text "78 de agosto de 2011 por Daniel Travençolo". There are social media sharing icons for Facebook, Twitter, and LinkedIn. The main text explains that Depth of Field refers to the part of the image that is in focus, and a deep DOF allows both the foreground and background to appear in focus, while a shallow DOF will only allow focus on a single area or subject. Below the text is a video player showing a street scene with a person and a car, viewed through a lens. The video player has a play button, a progress bar, and a volume icon. Below the video player is the text "F-stop" which explains that it dictates the size of the aperture's opening, and the lower the f-stop number, the bigger the aperture and the more light is able to reach the image sensor. It also mentions that a low f-stop (large aperture) results in a shallow DOF, and a high f-stop (smaller aperture) gives a deep DOF. Below this is the text "Shallow vs. Deep" which explains that shallow depth of field means that a subject is in focus but objects in front and behind it appear out of focus, and less DOF is often desired when shooting portrait, close-up and macro shots.

8 - Disponível em <https://vimeo.com/blog/post/behind-the-glass-part-1-an-introduction-to-lenses>

9 - Tradução minha

10 - Disponível em <https://vimeo.com/blog/post/behind-the-glass-part-1-an-introduction-to-lenses>



Em nossas análises tradicionais, este seria certamente um vínculo, pelo qual “passaríamos batido”. As informações escritas acima e abaixo do quadro onde o tutorial pode ser visualizado são, entretanto, resultado de um intenso processo negociado entre *actantes* diversos: redatores, revisores, programadores visuais, tipografia, aplicativos, programadores de informática, diferentes codecs de imagens (mp4; H264; mpeg; jpeg), conexões, *links*, ícones de redirecionamento para mídias sociais e comentários, etc. O texto que informa o conteúdo do que trata o tutorial em questão é escrito em preto mas algumas palavras são escritas na cor azul. São palavras que se referem a especificidades circunscritas ao mundo tecnológico. Termos técnicos, com potencial para intimidar o leitor leigo, que terá sua curiosidade e seu desejo de compreensão frustrados caso tais expressões não sejam explicadas ou “desmistificadas”. O fato destas palavras estarem sinalizadas em cor distinta à do texto padrão das informações é um detalhe que pode parecer banal se imaginarmos que o mesmo texto poderia ser impresso com idêntica disposição visual e recursos de notas de pé de página em uma folha de papel. A questão à ser sublinhada, no entanto, diz respeito ao caráter tecnológico e às possibilidades de “mediação” e “agência” que estas palavras contêm quando estão hospedadas (*e quando foram previamente programadas*) em plataforma digital conectada à rede. Não são palavras apenas. São *links!* *Links* que “Autorizam, permitem, concedem, estimulam, ensinam, sugerem, influenciam” (Latour, 2012 pg 108). Um clique, por exemplo, sobre o termo *image sensor* (sensor de imagem) sinalizado em azul, levar-nos-á imediatamente a uma didática explicação, contendo inclusive ilustrações e fotos. O significado deste componente, sua aplicação, seu histórico e outras peculiaridades podem ser conhecidos graças a este conjunto de “*actantes*” associados em rede *sociotécnica* (Latour, 2012)

Sobre rede *sociotécnica* recorro a uma das cinco “incertezas” agrupadas por Latour em torno de membros da esfera social. Ao se referir a natureza dos objetos em particular, ele nos dirá que: “o tipo de *agências* que participam das interações permanece, ao que tudo indica, aberto;” (Latour 2012, pg 42). Em seu conjunto de proposições teóricas, o autor justifica o uso da palavra “incerteza” fazendo uma importante observação, em nota de pé de página: “Preferi ‘incertezas’ – numa alusão velada ao “princípio da incerteza” – porque não é possível decidir se esta está no observador ou no fenômeno observado. Conforme veremos, o analista nunca sabe o que os atores ignoram, e os atores sabem o que o observador ignora. Por isso, o social precisa ser reagregado.”

Estimulado pela orientação da TAR - “Siga os atores enquanto enveredam pelo meio das coisas que acrescentaram às habilidades sociais para tornar mais duráveis as interações em perpétua mudança” (Latour, 2012 pg 104) – e no esforço de mapear mais um “actante” desta rede, prosseguimos neste relato examinando o terceiro tutorial, o vídeo “Behind the Glass – Part 3 Depth of field”<sup>11</sup>

---

11 - Disponível em <https://vimeo.com/blog/post/behind-the-glass-part-3-depth-of-field>



Antes, contudo, acreditamos ser necessário, fazer uma breve introdução sobre “Profundidade de campo”.

No léxico fotográfico (ou em *fotografês*) a expressão “profundidade de campo” designa a separação de planos focais visíveis no mesmo quadro de imagem. Mais do que uma especificação técnica, o termo embute, de forma quase estratégica, um juízo de valor entre equipamentos “profissionais” e equipamentos “amadores”. Demarca uma fronteira entre “imagem esteticamente apurada” e “imagem captada de forma tosca”. Até muito pouco tempo atrás (2007), dispor de um equipamento capaz de captar uma imagem doméstica ou familiar com diferença de planos focais e “profundidade de campo” era algo inviável financeiramente para uma grande parte dos “amadores” interessados em obter este efeito ótico. Gradação focal e lentes capazes de produzir esse “*look*”, onde um objeto ou uma pessoa está nitidamente em primeiro plano e o resto da imagem permanece “borrada”, faziam parte do universo restrito da publicidade e dos filmes de grande orçamento.

Recentemente inúmeras câmeras domésticas passaram a dispor desta capacidade de utilização de lentes que possibilitam o recurso da mencionada “profundidade de campo”. De forma um tanto quanto súbita, uma boa parte dos “amadores” que faziam imagens ou registros de cunho não comercial, tinham à sua disposição, uma particularidade imagética tão “cara” ao léxico cinematográfico; um recurso técnico semi aurático na retórica das escolas “orgânicas” de técnica fotográfica e cinema.

No vídeo tutorial “Behind the Glass Part 3: Depth of Field”, que pretende nos ensinar a obter o “*look*” “definição em primeiro plano e fundo borrado”, as lentes que produzem o efeito de “profundidade de campo” não somente atuam acopladas às câmeras que captam as imagens, como também aparecem “encenando” em diversas tomadas do vídeo tutorial. Em diversos momentos que estão atreladas às câmeras, podemos perceber nitidamente os planos focais que as lentes enxergam e adquirir o conhecimento que estes actantes nos “concedem” sobre profundidade de campo. Quando estão “atuando” em cena, podemos vê-las sozinhas empilhadas sobre mesas ou nas mãos dos atores humanos que participam do tutorial.



Neste sentido, recordemos uma das principais lições da Teoria Ator-Rede: “Os objetos, pela própria natureza de seus laços com os humanos, logo deixam de ser mediadores para se transformarem em intermediários, assumindo importância ou não, independentemente de quão complicados possam por ser por dentro. Eis por que alguns truques precisam ser inventados para forçá-los a falar, ou seja, apresentar descrições de si mesmos, produzir roteiros daquilo que induzem outros – humanos ou não humanos – a fazer.” (Latour, 2012)

Cabe reiterar que a atuação das lentes neste agregado é atravessada, não somente por esta conexão com os atores humanos que as manipulam em cena ou atrás das câmeras, mas ainda por informações numéricas inseridas e animadas em tela. Tais informações, vinculam-se nesta teia “traduzindo” o nível de exposição das lentes, ou seja, mostrando na imagem o grau de abertura da íris para entrada de luz no exato momento em que está sendo utilizada para produzir a cena.

Fazer uma lente “falar” e trazê-la para um relato não significa necessariamente pressupor que os objetos agem por conta própria. Nas palavras de Latour, “Se quisermos ser um pouquinho mais realistas, em relação aos vínculos sociais, que os sociólogos ‘razoáveis’, teremos de aceitar isto: a continuidade de um curso de ação raramente consiste de conexões entre humanos (para os quais, de resto, as habilidades sociais básicas seriam suficientes) ou entre objetos, mas, com muito maior probabilidade, ziguezagueia entre umas e outras.” (Latour, 2012 pg 113).

Sobre este “zigzaguear” das conexões entre humanos e objetos, cabe mencionar ainda que no conjunto dos tutoriais “Behind the Glass”, os figurinos utilizados pela dupla de atores humanos, “agem” enquanto transmitem conhecimentos sobre “profundidade de campo”: trata-se de instrumentos de viking e trajes de astronauta! Estes figurinos são “objetos” cumprindo múltiplas funções. “Acoplando-se” aos atores, “agindo” ao serem

mostrados em foco, “performando” de forma destacada ao produzir contraste em plena luz do dia nas ruas de Manhattan, em Nova York, “habitat” preponderantemente urbano.



No humor “performado” pelos *actantes* chapéu de viking e capacete de astronauta, além do caráter lúdico que associam ao tutorial, estas peças também “deixam rastros” – definidos a partir da TAR como “inscrições de ações” (Latour, 2012). Não somente deixam rastros dos vínculos com os diversos atores envolvidos em suas prévias concepção e confecção antes de entrarem em cena: Costureiros, figurinistas, tecidos, linhas de costura... Mais do que isso: lembrando que a Plataforma Vimeo é um site aberto e composto por particularidades de mídias sociais – compartilhamento e comentários - o chapéu e o capacete também juntam-se à outros laços deste agrupamento para transformarem-se em outro componente capaz de acionar o que Raquel Recuero (2014) chama de “conversação

em rede”.

“A cada dia, pessoas de todo o mundo conectam-se à internet e se engajam com outras. Por meio dessas interações, cada pessoa é exposta a novas ideias, diferentes pontos de vista e novas informações. Com o advento dos sites de rede social, essas conversações online passaram a criar novos impactos, espalhando-se pelas conexões estabelecidas nestas ferramentas e, através delas, sendo amplificadas para outros grupos. São centenas, milhares de novas formas de trocas sociais que constroem conversações públicas, coletivas, sincrônicas, que permeiam novos comportamentos. São conversações em Rede.” (Recuero, 2014)

Nesta perspectiva do “espalhamento”, da progagação e dos rastros, como descrever um relato das associações envolvidas nessa rede cada vez mais incomensurável? Por mais estratégico que sejamos para que nossa cartografia dissimule as “fraudes” ou “caronas” durante o percurso, descartar o *actante comando algorítmico*, não nos parece justo no propósito de um mapeamento plausível. Proponho portanto uma reflexão preliminar de caráter eminentemente especulativo sobre um debate que tem gerado inúmeras indagações a respeito desses comandos. Os conteúdos replicados nas páginas das mídias sociais possuem trajetórias caracterizadas por indeterminação e por imprevisibilidade ou obedecem implacavelmente aos critérios matemáticos e aos comandos algorítmicos?

Em linhas muito gerais, duas correntes situam-se em campos opostos: sob uma perspectiva mais cética, críticos defendem que vemos em nossa timeline o que os computadores processam baseados em dados prévios de nosso comportamento online. Um olhar mais afável, de outro lado, observa que o grau de complexidade das interações em rede, aliado à conduta imprevisível do internauta faz com que se torne impossível definir previamente o percurso e o grau de interatividade que um determinado conteúdo adota. No vasto universo das páginas sociais é impossível antever o trajeto de uma postagem, bem como seus desdobramentos nas “conversações em rede”. Para além desta discussão não deixa de ser interessante que o humor tenha sido mencionado em alguns dos comentários postados nas páginas que hospedam os vídeos “Behind the Glass”, como elemento facilitador na compreensão dos conceitos e das práticas de “profundidade de campo”.

“Muito engraçado e informativo<sup>12</sup>”, diz um dos comentários. “Dicas muito úteis aqui. O senso de humor facilita bastante o consumo<sup>13</sup>”, diz o outro. É justamente pela busca de “elementos facilitadores” para transmissão e apreensão de conceitos e práticas, que alguns teóricos e pesquisadores da área pedagógica, advogam em defesa do que chamam “edutainment”. Em rápida caracterização, o termo designa um misto de educação e entretenimento. Mistura que nos parece adequada para tratar dos assuntos relacionados às lentes e à profundidade de campo enfocados nos tutoriais “Behind the Glass”.

12 - Tradução minha para “very funny and informative”

13 - Tradução minha para “Very useful tips here. The sense of humour makes it a lot easier to consume”

Com características diametralmente opostas às dos comandos algorítmicos abordados anteriormente, os ícones que representam os comandos de assistir, pausar, retroceder ou avançar um conteúdo audiovisual no Vimeo, também não poderiam ser descartados desta cartografia que se pretende minimamente “verossímil”. Argumentamos que estes recursos são atores não humanos fundamentais na multiplicidade de interações da rede em questão. Entendemos que estes recursos comparecem de forma eloquente neste agregado, justamente por gerarem a possibilidade de “manipular” o ritmo de apreensão das informações durante a aquisição de saberes. Por exemplo, controlar o fluxo de cognição: reassistindo inúmeras vezes um trecho não compreendido; pausando um momento para compreensão visual de um determinado detalhe; aumentando ou diminuindo o volume de fala e dimensões do quadro... recursos enfim, que em última instância, permitem-nos “manusear” a volatilidade do saber transmitido por ensino não presencial, atribuindo-lhe certa materialidade.

## 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percorrido este trajeto argumentativo, finalizamos nosso trabalho com a sensação de que um extenso mapeamento, contendo “o mais insignificante dos vínculos” que constitui a rede sociotécnica dos video-tutoriais “Behind the Lens” é questão demasiadamente complexa e indeterminada. Mesmo munidos de entusiasmo científico e da paciência das formigas, ao seguirmos os “rastros” de determinados actantes, corremos o risco de “não ver” (ou taticamente desprivilegiar) os vestígios volúveis de outros.

Enquanto procuramos dar conta de um “bom relato”, capaz de descrever os diversos laços que se formam nesse fenômeno de ensino não presencial mediado por plataforma online, novos vínculos se estabelecem, performam novos “zigzagues” e rapidamente se desmancham. Trata-se de intrincada teia de atores humanos e não-humanos, marcada por estrutura volátil e comportamentos de difícil apreensão.

Na verdade, este caráter de incomensurabilidade dos agrupamentos sociais, ou melhor, das associações entre actantes, já havia sido alertado pela Teoria Ator-Rede. “É bem certo que, à primeira vista, a dificuldade de registrar o papel dos objetos deve-se à suposta incomensurabilidade de seus modos de ação em relação aos laços sociais tradicionalmente concebidos” (Latour, 2012 pg 111).

Ao cartografar vínculos entre actantes humanos e não humanos no conjunto de tutoriais “Behind the lens” da Vimeo video school, procuramos compreender, em diálogo com a TAR, se os inúmeros laços desta emaranhada teia formada por links, web 2.0, lentes, indumentárias, algoritmos, e botões de comando de vídeo, entre outros, impactam ou produzem diferença no processo de ensino não presencial mediado por plataforma. Apesar de alguns comentários analisados no Vimeo Video School apontarem indícios neste sentido, uma pesquisa futura pode mapear de forma mais ampla a rede “sociotécnica” e

alcançar resultados mais consistentes ou mesmo desenvolver indagações mais intrigantes.

Entendemos que a rentabilidade epistemológica da TAR é muito significativa. Ela não é a única teoria que evidencia a existência de processos de “ficcionalização” na construção do objeto de pesquisa. Mas certamente a TAR assume explicitamente estes processos. Latour, por exemplo, quando afirma que o pesquisador deve elaborar um “relato de risco” usa o termo “fabricação”. “Como estamos todos cientes de que fabricação e artificialidade não são o oposto de verdade e objetividade, não hesitamos em transformar o próprio texto em mediador.” (Latour, 2012 p 183)

Tematizando ainda a ficcionalização, Fellinto nos convida a refletir sobre a impossibilidade do sujeito de apreender integralmente o objeto. Esta precariedade conduz a teoria a ficcionalizar:

“A bem da verdade, esse reconhecimento de nossa insuficiência epistemológica e vocabular provavelmente se deve ao que R.L. Rutschky (1999: 14) já definiu como a extrema “complexidade do mundo tecnocultural”, que torna a posição tradicional do teórico (a de um sujeito ativo em contemplação distante de um mundo passivo) progressivamente inviável. Se hoje teorizar significa também, em boa medida, *ficcionalizar*, é porque se dissipou aquela distância epistemológica que permitia ao sujeito inquisidor aprisionar seu objeto. Uma situação que a língua alemã por acaso ainda expressa em sua articulação da palavra *Begri* (*conceito*) com o verbo *greifen* (*pegar, agarrar*) .

Por fim, uma bela “translação” da visão associativa, que Latour representa de forma tão evidente é expressa no truísmo que Jenny Holzer luminosamente projetou em nosso Pão de Açúcar: “Tudo está delicadamente interconectado”.

## REFERÊNCIAS

BURGESS, Jean & GREEN Joshua with contribution of Henry Jenkins and John Hartley. **YouTube, Online Video and Participatory Culture**. Polity Press. UK 2009. Kindle Edition.

BURGESS, Jean & GREEN Joshua. **YouTube e a Revolução Digital**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramento, novas tecnologias e a Teroria Ator-Rede: um convite à pesquisa** <http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/view/1066>.

CALVERT, Sandra L. & HUFFAKER, David A. - **Active Learning, Metacognition, And Transfer Of Knowledge In E-Learning Applications** - J. Educational Computing Research, Vol. 29(3) 325-334, 2003

CAVICCHIOLI, Gabriela Spagnuolo - **As Competências Audiovisuais E Os Novos Letramentos Na Escola** - Florianópolis, Dissertação de Mestrado – UFSC - SC, 2015

FAHSEY-HERRO Danielle & STEINKUEHLER, Constance (2009) **Web 2.0 Literacy and Secondary Teacher Education**, Journal of Computing in Teacher Education, 26:2, 55-62

FELINTO, Erick. **Em busca do tempo perdido. O sequestro da história na cibercultura e os desafios da teoria da mídia**, Matrizes [en línea] 2011, 4 (Enero-Junio) : [Fecha de consulta: 30 de agosto de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143018637003>> ISSN 1982-2073

\_\_\_\_\_. **Novas tecnologias, antigos mitos: Apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico**. In: Galáxia. Revista do Programa de Pós Graduação em Comunicação e Semiótica. Geminiis 2014. <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1341>> Capturado em 23 jul. 2016. Online

JENKINS, Henry & GREEN Joshua. **Cultura da Convergência** (Tradução Susana Alexandria). São Paulo, Editora Aleph, 2009.

JENKINS, Henry ; GREEN Joshua ; FORD Sam. **Cultura da Conexão – Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável** (Tradução Patricia Arnaud). São Paulo, Editora Aleph, 2014.

KARIYAWASAM, Kanchana & TSAI, Matthew (2017): **Copyright and live streaming of sports broadcasting, International Review of Law, Computers & Technology**, DOI: 10.1080/13600869.2017.1299553

KIDD, Warren (2011): **Utilising podcasts for learning and teaching: a review and ways forward for e-Learning cultures** – Management in Education - DOI: 10.1177/0892020612438031

MUHAMMAD, Arslan - USMAN, Soo - YOUNG Shin – MUHAMMAD, Shahid & LÖVSTRÖM, Benny (2016): **A No Reference Video Quality Metric Based on Jerkiness Estimation Focusing on Multiple Frame Freezing in Video Streaming**, IETE Technical Review, DOI: 10.1080/02564602.2016.1185975

LATOUR, B. **Reagregando o Social – Uma introdução à teoria do Ator-Rede**. (Gilson César Cardoso de Sousa). Salvador – Bauru, Editora EDUFBA - EDUSC, 2012.

PEREIRA DE SÁ, Simone. **Contribuições da Teoria Ator-Rede para a ecologia midiática da música** – in contemporânea | comunicação e cultura - v.12 – n.03 – set-dez 2014 – p. 537-555 | ISSN: 18099386

RECUERO, R. – **A conversação em rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na internet** / Raquel Recuero – Porto Alegre: Sulina, 2012.