

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Letícia Xavier de Lemos Capanema

A televisão no ciberespaço

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2009

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Letícia Xavier de Lemos Capanema

A televisão no ciberespaço

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica – Signo e Significação nas Mídias, pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação do Prof. Doutor Arlindo Machado Neto.

SÃO PAULO

2009

Banca Examinadora

Meus agradecimentos

à CAPES, pelo apoio financeiro destinado a esta pesquisa;

à Dalka, pelo incentivo e olhar apurado;

ao Geraldo, pelo carinho;

aos colegas do curso de Comunicação e Semiótica da PUC-SP,

pelos oportunos momentos de troca de conhecimento;

ao Daniel, sempre presente, pelo carinho e pelas relevantes contribuições.

Por fim, agradeço sinceramente o professor Arlindo Machado, pela proficiente orientação.

RESUMO

CAPANEMA, Letícia. *A televisão no ciberespaço*. Dissertação (Mestrado - Comunicação e Semiótica) São Paulo: Puc-SP, 2009.

Esta pesquisa identifica algumas características próprias da televisão presente no ciberespaço, espaço esse entendido como o das comunicações interconectadas por rede de computadores. Como sabido, a televisão do século XXI transpôs os limites dos tradicionais aparelhos analógicos, para habitar, também, outras plataformas, como as baseadas em sistemas computacionais. Diante da expansão da televisão e da junção de suas propriedades às do computador, questiona-se como se definem as especificidades televisivas no ciberespaço e, portanto, quais seriam as características próprias dessa nova televisão.

A presente dissertação de mestrado tem como objetivo, pois, investigar manifestações, ditas televisivas, presentes no ciberespaço, buscando compreender aspectos da reformulação da televisão nesse ambiente, bem como identificar elementos próprios a seu processo de mediação. Para tanto, são destacados, como *corpus* da pesquisa, formatos televisivos existentes na internet e a TV digital.

Preliminarmente, realiza-se uma breve reflexão sobre expectativas antigas e atuais relacionadas ao futuro da televisão, abordadas em obras de ficção e realidades científicas. Tal reflexão constitui-se como referência, para compreensão de expectativas contemporâneas relacionadas à tecnologia digital.

Objetivando situar o atual momento televisivo, no campo teórico, são resgatadas teorias sobre as especificidades e periodizações da televisão, bem como aquelas que tratam da convergência dos meios e seus processos de hibridização.

Em seguida, o estudo busca auxílio no conceito de mídia aditiva de Janet Murray e na teoria da re-mídiação de Jay Bolter e Richard Grusin, para analisar reformulações da televisão no ciberespaço.

Por fim, a pesquisa se ampara em propriedades das novas mídias – tanto as já erigidas por Lev Manovich, como as definidas por Janet Murray - para analisar e identificar características do processo de mediação de televisões existentes no ciberespaço.

As conclusões alcançadas na pesquisa permitem classificar o atual momento televisivo como período de intensas experimentações. Tais experiências envolvem a aplicação de lógicas e processos computacionais na produção expressiva televisiva, de modo a transformar e expandir a definição de televisão.

Palavras-chave: televisão, ciberespaço, especificidade televisiva, mediação, TV digital, webtv.

ABSTRACT

Television in cyberspace

This study identifies some characteristics of the television in cyberspace, understood as the space of interconnected network of computers. As known, the television of the XXI century crossed the boundaries of traditional analog devices, to reside, also, in other platforms, such as those based on computer systems. Given the expansion of television and the sum of their properties to the computer, this study questions the TV specificity in cyberspace, and, therefore, what are the characteristics of this new TV.

This master's thesis aims to investigate television products in the cyberspace, trying to understand aspects of the reform of television in this environment, and identify elements to its own procedure. For so, television formats in the Internet and digital TV are highlighted, as the search corpus.

First, the study elaborates a brief reflection on past and current expectations regarding the future of television, approached in works of fiction and scientific realities. Such reflection serves as reference to understand contemporary expectations related to digital technology.

Aiming to contextualize, in the theoretical field, the current television, this work recovers theories of specificity and periodizations of television, as well as those theories that deal with the convergence of media and processes of hybridization.

The concept of additive media of Janet Murray and the theory of remediation of Jay Bolter and Richard Grusin are essential to analyze reforms of television in cyberspace.

Finally, the research basis on properties of new media - those already erected by Lev Manovich, as those defined by Janet Murray - to analyze and identify characteristics of the mediation of television in the cyberspace.

The conclusions of the research allow classifying the current television moment as a period of intense experiments. These experiments involve the application of computational logic and processes in television production, transforming and expanding the definition of television.

Keywords: television, cyberspace, television specificity, mediation, digital TV, webtv.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1- SÉRIE FOTOGRÁFICA <i>PARA ONDE VAI A TELEVISÃO</i> , DE ALEXANDRE BELÉM. RECIFE, 2007.....	20
FIGURA 2- CENAS DA OBRA CINEMATOGRAFICA <i>LA PHOTOGRAPHIE ÉLECTRIQUE À DISTANCE</i> , DE GEORGES MELIÉS, 1908.	28
FIGURA 3- IMAGENS RETIRADAS DO LIVRO <i>FUTURE PERFECT - VINTAGE FUTURISTIC GRAPHICS</i> ,2002.....	33
FIGURA 4- CENAS DO FILME <i>VIDEODROME</i> DE DAVID CRONENBERG, 1982.	35
FIGURA 5- DISPOSITIVO BATIZADO DE <i>RETINAL DISPLAY</i> DESENVOLVIDO EM 1991 PELA HITL (<i>HUMAN INTERFACE TECHNOLOGY LAB</i>), SITUADA NA UNIVERSITY OF WASHINGTON.	38
FIGURA 6 - PÁGINA DE ABERTURA DO SITE <i>WWW.TV</i>	69
FIGURA 7 - LOGOMARCA E VINHETAS DE PASSAGEM DA <i>DNASTREAM</i>	71
FIGURA 8 - TELA DA <i>WEBTV DNASTREAM</i> COM TODAS AS ABAS DE RECURSOS ATIVADAS.	73
FIGURA 9 - LOGOMARCA DO SITE <i>YOUTUBE</i>	75
FIGURA 10 – PORTAL DE INTERATIVIDADE DA EMISSORA SBT, 2008.	79
FIGURA 11 – TELA COM ANOTAÇÕES DO RECURSO <i>YOUTUBE ANNOTATIONS</i> USADA NO VÍDEO <i>THE TIME MACHINE</i>	88
FIGURA 12– RECURSO DE ANÁLISES TEXTUAIS VINCULADAS AO VÍDEO, PRESENTE NO SITE DA EMISSORA NBC. O EXEMPLO PODE SER ACESSADO NO ENDEREÇO: HTTP://WWW.MSNBC.MSN.COM/ID/27721638/	89
FIGURA 13– RECURSO DE MAPEAMENTO DE VÍDEO ATRAVÉS DA TRANSCRIÇÃO DE SEU CONTEÚDO SONORO, PRESENTE NO SITE DA EMISSORA NBC. O EXEMPLO PODE SER ACESSADO NO ENDEREÇO: HTTP://WWW.MSNBC.MSN.COM/ID/27721638/	95
FIGURA 14 - TELA DO SITE <i>YOUTUBE</i> NA QUAL É EXIBIDO O VÍDEO <i>CONFUSÃO NA SESSÃO DA TARDE</i> . PODE SER ASSITIDO NO ENDEREÇO: HTTP://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=XEGxWJQvG5A	102
FIGURA 15 – VÍDEO <i>BECAUSE YOUTUBE</i> E SEUS VÍDEOS RESPOSTAS PUBLICADOS NO SITE <i>YOUTUBE</i> , DEZEMBRO DE 2008.....	106

SUMÁRIO

RESUMO	9
ABSTRACT	11
LISTA DE ILUSTRAÇÕES	13
INTRODUÇÃO	20
1 A TELEVISÃO DO FUTURO EM FICÇÕES E REALIDADES CIENTÍFICAS	26
1.1 Memórias de futuro - A televisão antes da televisão	27
1.2 A televisão do futuro nas primeiras décadas da televisão comercial	31
1.3 Morfogêneses Televisivas.....	34
1.3 Das ficções às realidades científicas – o audiovisual do futuro.....	36
1.3.1 Projeção na Retina – novos paradigmas da imagem técnica	37
1.3.2 O Neurocinema de Peter Weibel - as verdadeiras máquinas de visão	38
2 A TELEVISÃO EXPANDIDA: DAS ESPECIFICIDADES ÀS HIBRIDIZAÇÕES TELEVISIVAS	42
2.1 Teorias das especificidades televisivas.....	42
2.2 Por uma classificação da videosfera	46
2.3 A era pós-televisiva	51
2.4 Teorias da convergência	54
2.5 Originais de segunda geração	56
2.6 A crise das identidades midiáticas	58
3 A TELEVISÃO NO CIBERESPAÇO	62
3.1 Reformulações televisivas	66
3.2 A televisão na internet	67
3.3 <i>web</i> + TV	70
3.4 A televisão e as redes sociais <i>online</i>	75
3.5 O computador na televisão.....	77
4 ASPECTOS DE UMA NOVA MEDIAÇÃO TELEVISIVA	82
4.1 A modularidade como linguagem	85

4.2 As práticas do <i>remix</i>.....	90
4.3 O vídeo e a palavra escrita nos sistemas computacionais.....	91
4.4 Cartografias da imagem em movimento.....	94
4.5 A recepção complexificada.....	96
4.6 Novas práticas.....	98
4.6.1 Apropriações videográficas.....	100
4.6.2 Conversações midiáticas.....	103
4.7 O caráter participativo das televisões ciberespaciais.....	107
4.7.1 Search Opera.....	109
CONCLUSÃO.....	112
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	116

INTRODUÇÃO

Para onde vai a televisão? - Esse é o título da série fotográfica realizada pelo artista recifense Alexandre Belém (2007) e é também a questão primordial que motivou esta pesquisa. Ao contrário de um trabalho acadêmico, em que se exige objetividade científica, as fotos de Alexandre são capazes de transmitir, de forma metaforicamente bela, a crise identitária daquilo que chamamos Televisão. Na obra, a televisão é tomada como personagem que se apresenta solitário e circunspecto, a refletir sobre os rumos de seu próprio destino. Sua identidade (e a de todo o universo que representa) encontra-se fragmentada e extremamente complexificada pela nova condição digital.



FIGURA 1- SÉRIE FOTOGRÁFICA “PARA ONDE VAI A TELEVISÃO”, DE ALEXANDRE BELÉM. RECIFE, 2007.

Atualmente, a imagem televisiva não habita apenas o tradicional aparelho analógico, tão conhecido de nossos ambientes domésticos. Ela é também identificada em outros suportes tecnológicos, como o computador e os dispositivos móveis. Assim, ao perpassar por várias plataformas digitais, a televisão potencializa seu poder de hibridização, absorve, de forma mais intensa, linguagens e propriedades de outros meios, os quais também contamina, e

adquire, cada vez mais, propriedades do universo computacional. Logo, a digitalização do sinal de transmissão da televisão e sua junção com o computador despertam inquietações que vão ao encontro, principalmente, de questões como a especificidade televisiva.

Com efeito, a televisão tradicional, que, em geral, distinguia-se de outros meios de comunicação (por ter em sua base um modelo próprio e único, nos planos técnico, econômico, estético e de conteúdos), sofre um profundo processo de hibridização, de modo a destilar modelos televisivos variados, de suportes cambiáveis e regidos por lógicas diversas, mas que convergem em um único ponto: são digitais. O ciberespaço - entendido como o espaço das comunicações interconectadas por rede de computadores (LÉVY, 1999, p.17) - é o ambiente que abarca as expressões da recente televisão digitalizada. Tais expressões, decorrentes da junção da televisão com o computador, constituem-se, não apenas de um, mas de vários formatos, os quais, junto a outros objetos digitais, compõem um grupo maior, que genericamente chamamos de novas mídias.

O objeto deste estudo é, portanto, a televisão no ciberespaço ou, em outras palavras, as expressões audiovisuais ditas televisivas, que encontram no ciberespaço seu local de exibição. Porém, por necessidade de recorte, o estudo se detém nos modelos televisivos presentes na internet e no que se convencionou chamar TV digital. Vale ressaltar que a pesquisa não trata de questões técnicas ou políticas, referentes à implementação do sistema brasileiro de televisão digital, assunto já bastante discutido em outros trabalhos. Com efeito, priorizam-se aqui as transformações que ocorrem no processo de mediação da televisão ciberespacial.

Diante da crise identitária na qual se encontra a televisão, bem como do universo de possibilidades que representa o código digital, o estudo busca identificar algumas das principais características da mediação televisiva no ciberespaço; para tanto, parte da hipótese de que, ao se unir ao computador, a televisão adquire propriedades do universo computacional capazes de transformá-la em suas práticas, processos e linguagens. A identificação de tais propriedades faz-se, então, essencial para a visualização de possibilidades expressivas

próprias das televisões computadorizadas. A pesquisa propõe, assim, uma melhor compreensão das transformações pelas quais passa a televisão - esse signo mundialmente reconhecido, que expande seus significados na medida em que migra para os sistemas computacionais.

Para introduzir a questão central do estudo, no primeiro capítulo realiza-se breve reflexão sobre as concepções da televisão e do audiovisual do futuro abordadas em obras de ficção e realidades científicas. Essas concepções, antigas e contemporâneas, auxiliam a compreensão de expectativas atuais relacionadas à tecnologia digital e às possíveis relações entre o homem e a máquina. Para se ter uma visão mais ampla da máquina televisiva e de suas possibilidades, resgata-se a concepção de máquina abstrata, da qual fala Guatarri (1992). Nesse contexto, a televisão é destacada como máquina diagramática, em seus aspectos materiais e abstratos, e como objeto recorrente de especulações futuroológicas reais e ficcionais.

O segundo capítulo dedica-se ao posicionamento, no campo teórico, do atual momento da televisão e à ponderação de suas especificidades no contexto ciberespacial. São revisitadas algumas teorias que definem as especificidades televisivas, outras que classificam as fases da televisão, bem como aquelas que versam sobre conceitos de convergência e hibridização dos meios, sejam elas da era da cibercultura ou anteriores a essa. Assim é que são abordadas desde as concepções de imagem reticulada e meio frio, atribuídas à televisão por McLuhan (1964), até o conceito de metamídia, elaborado por Manovich (2007a) para caracterizar o atual *status* das mídias digitais. Diante de tal levantamento teórico, questionam-se as formas de se pensar a especificidade televisiva, como também a ecologia dos meios contemporâneos.

No terceiro capítulo, o trabalho investiga atuais manifestações ditas televisivas no ciberespaço, objetivando compreender como a televisão é reformulada em ambientes computacionais. A teoria da re-midiação de Bolter e Grusin (2000), bem como o conceito de mídia aditiva de Murray (2003) são fundamentais, no desenvolvimento deste capítulo, para

identificação e análise de traços televisivos no ciberespaço, bem como de traços computacionais na televisão. No estudo, portanto, são destacados exemplos de formatos televisivos na internet e na TV digital. Embora alguns exemplos selecionados guardem poucas semelhanças entre si e em relação ao conceito tradicional de televisão, o estudo investiga as razões pelas quais tais formatos audiovisuais são compreendidos como pertencentes ao filo maquínico televisivo, ou seja, como dispositivos evoluídos da televisão.

Por fim, no quarto capítulo, são identificadas algumas relevantes características do processo de mediação da televisão no ciberespaço, a partir da análise de propriedades estruturais das novas mídias, quais sejam, as já erigidas por Manovich (2001) e outras destacadas por Murray (2003). Como se verá, a brevidade dos conteúdos, a modularidade estrutural e a remixabilidade são aspectos que moldam a estética das televisões ciberespaciais. A relação, cada vez mais íntima, entre a palavra escrita e o audiovisual em plataformas digitais possibilita processos complexos de busca e inter-relação de conteúdos. As formas de mapeamento das imagens em movimento abrem caminhos para uma interação mais rica e eficiente. Os processos de percepção e recepção nas televisões ciberespaciais tornam-se complexificados pela condição digital. Novas práticas são incorporadas ao universo televisivo, tais como a apropriação e os vídeos resposta. Por fim, analisando formas narrativas desenvolvidas nos programas de ARGs, investiga-se o caráter participativo e lúdico das novas televisões.

Faz-se necessário esclarecer que o trabalho não pretende privilegiar a tecnologia como condição determinante de qualquer progresso, mas, sim, considerá-la modeladora da cultura, junto a outros fatores culturais, econômicos e sociais não menos relevantes. Tampouco se quer endossar uma concepção modernista dos meios de comunicação, marcada pela busca do progresso tecnológico através da descoberta de funções e habilidades técnicas inéditas. Com efeito, partindo da premissa de que os antigos meios de comunicação não desaparecem frente aos novos, mas, pelo contrário, somam-se a eles e se modificam, o trabalho vincula-se a uma

concepção de ecologia dos meios, que consiste em um movimento de transformação recíproca, ou seja, um movimento de reformulação e interação dos meios – chamado por alguns autores de re-midiação (GRUSIN E BOLTER, 2000) ou transcodificação (MANOVICH, 2001).

1 A TELEVISÃO DO FUTURO EM FICÇÕES E REALIDADES CIENTÍFICAS

Como essas histórias utópicas e distópicas nos relembram, confiamos nas obras de ficção, veiculadas através de qualquer meio, para nos ajudar a compreender o mundo e o que significa ser humano. (MURRAY, 2003, p. 39)

Este capítulo objetiva ser um ponto de partida, uma introdução, para a investigação da televisão no ciberespaço. De fato, a televisão contemporânea passa por um período de transformações decorrentes de sua junção com os sistemas computacionais. Naturalmente, tais transformações são acompanhadas por um “discurso da novidade” que, no mais das vezes, se revela equivocado e exagerado. Portanto, para compreender as expectativas atuais em relação à digitalização da televisão, este capítulo se dedica à análise de obras de ficção e realidades científicas que abordam concepções da televisão e do audiovisual do futuro.

Para desenvolver as reflexões que se seguem, parte-se do pressuposto de que as concepções do novo são, na verdade, construídas através da re-elaboração de fatos já bem conhecidos. Logo, o novo, apesar de carregar em si uma idéia de ineditismo, não apresenta rupturas com seus antecedentes. Assim, as visões, de diversas épocas, da televisão do futuro aqui analisadas serão essenciais para a compreensão das novas televisões ciberespaciais. Para ampliar o conceito de televisão, o estudo se ampara na teoria da heterogênese maquínica de Guattari (1992) e passa a considerá-la como máquina diagramática, em suas instâncias materiais e abstratas.

Como todo objeto desconhecido, as tecnologias do futuro abordadas em obras de ficção científica despertam tanto o pavor quanto o deslumbre. Porém, mais do que meras especulações, elas nos levam a refletir sobre expectativas atuais em comparação com aquelas já superadas. Portanto, em um momento de profundas transformações da televisão, a revisão de antigas especulações da imaginação humana se faz útil para nos alertar sobre possíveis ingenuidades relativas às concepções da tecnologia digital, que está a se desenvolver.

Vale ressaltar que as abordagens de uma televisão do futuro estão em pauta, não só na ficção, mas, também, na realidade cotidiana e científica. Portanto, para rever especulações antigas e atuais este capítulo destaca a televisão, enquanto máquina diagramática em evolução tecnológica, produto da linguagem humana e objeto recorrente de conjecturas futurológicas reais e ficcionais.

1.1 Memórias de futuro - A televisão antes da televisão

As obras de ficção científica são amostras preciosas do imaginário humano sobre o futuro. Em sua grande parte, elas elaboram palpites sobre um futuro não muito distante, ou seja, um futuro próximo o suficiente para nos fazer refletir sobre situações possíveis e suas conseqüências. Talvez a mais antiga obra de ficção científica cinematográfica que aborda algo próximo à idéia de televisão seja o filme de Georges Méliés *La photographie électrique à distance*¹, de 1908. Anterior ao surgimento da televisão comercial, o filme de Méliés trata da invenção de uma máquina capaz não somente de transmitir eletricamente imagens à distância, como também de torná-las vivas. Provida de grandes engrenagens, válvulas e alavancas, a máquina de Méliés muito se distingue visualmente do que seria propriamente a televisão, algumas décadas mais tarde. Porém, a “traquitana” já dispõe de um princípio eminentemente televisivo - a capacidade de, simultaneamente, captar e transmitir imagens à distância.

No filme, o inventor da máquina, que é protagonizado pelo próprio Méliés, realiza três demonstrações de seu invento a um casal de idosos. Na primeira, usa uma pintura como imagem a ser captada pela máquina e projetada em uma tela. A transmissão chega ao ponto em que as figuras da pintura se movem como se estivessem vivas. Na segunda, convida a

¹ *Long Distance Wireless Photography*, título da versão em inglês. A obra pode ser assistida no endereço: <http://video.aol.com/video-detail/1908-la-photographie-electrique/2040210545>

senhora idosa a ser o objeto de transmissão; sua imagem é captada pela máquina e projetada na tela. Ambas as transmissões ocorrem com sucesso. Porém, ao convidar o senhor a participar de seu experimento, a máquina capta sua face e projeta-a de forma monstruosa, revelando uma natureza assustadora de sua imagem. A reação de tal homem, ao perceber o resultado da projeção, é raivosa - ele parte para a destruição da misteriosa máquina. O equipamento “mágico” desperta um sentimento de alteridade no casal de idosos – a um só tempo, eles são tomados pela fascinação e pelo terror em relação ao poder maquínico até então nunca experimentado - o poder de captação e transmissão simultânea de suas imagens. Tal abordagem mística, da capacidade de revelar ou despertar a natureza mais profunda de objetos submetidos à captação e à projeção de suas imagens, pode ser identificada como a grande superstição que envolve o imaginário coletivo do século XIX e início do século XX, acerca dos novos meios visuais que então surgiam – a fotografia, o cinema e a televisão.



FIGURA 2– CENAS DA OBRA CINEMATOGRÁFICA *LA PHOTOGRAPHIE ÉLECTRIQUE À DISTANCE*, DE GEORGES MELIÉS, 1908.

Compondo um grupo de máquinas reunidas sob o prefixo tele (distância, em grego), como o telégrafo e o telefone, as primeiras experiências televisivas se iniciam, no fim do século XIX, regidas por um objetivo bem definido: transmitir imagens à distância. A transmissão de informação de um ponto a outro, seja por meio de palavras, sons ou imagens, representa, portanto, a grande meta que impulsionou as invenções da comunicação durante todo o século XIX. Uma das primeiras experiências técnicas televisivas ocorreu em 1884. Desenvolvida pelo alemão Paul Nipkow, a experiência foi batizada pelo autor como *elektrische Teleskop*. Algumas décadas mais tarde, 1908, Méliés produzia a já comentada *La*

photographie électrique à distance, uma das primeiras obras cinematográficas de ficção científica, que aborda a emergente tecnologia televisiva, bem como o misticismo que surge a partir dela. Esses são exemplos de manifestações da máquina televisiva em instâncias diversas: em corporificações materiais, através das várias experiências técnicas realizadas; no imaginário coletivo, que começa a criar formas sociais, cognitivas e afetivas para lidar com a nova máquina. Logo, a máquina televisiva, assim como qualquer outra, é composta por um universo diagramático que inclui instâncias não só técnicas, mas também abstratas. Essa heterogênesse maquinica é um dos princípios basais do pensamento de Guattari. Segundo o autor, “a máquina não é mais física ou corpórea do que semiótica, ela é diagramática”. (1995, p. 99).

Ao considerar a máquina como processo, e não suporte, Guattari evidencia as várias outras máquinas abstratas que a compõem, bem como seu poder de enunciação. Afirma ele que:

Embora seja comum tratar a máquina como um subconjunto da técnica, penso há muito tempo que é a problemática das técnicas que está na dependência das questões colocadas pelas máquinas e não o inverso. A máquina tornar-se-ia previa a técnica ao invés de ser expressão desta. (1992, p.45)

As instâncias que compõem a máquina se instauram em momentos diversos, como as relações cognitivas, imaginários e afetividades maquinicas que precedem a técnica. A apropriação e a reformulação de elementos pertencentes a outros meios expressivos é bastante comum no processo de consolidação de um novo meio. Assim é que a idéia de máquina televisiva expressa no filme de Méliés se apresenta como evolução do *phylum*² da fotografia e, desse modo, carrega consigo relações cognitivas, afetivas, sociais e materiais, próprias da enunciação fotográfica. Uma demonstração clara dessa herança está na própria definição da nova máquina contida no título do filme - uma máquina elétrica de fotos, enriquecida com a

² A idéia de um *phylum* evolutivo maquinico é usada por Félix Guattari para designar a sucessão de gerações de máquinas pertencentes a um mesmo grupo ou família.

propriedade de transmitir imagens à distância. Igualmente, o estranhamento provocado pela nova máquina se aproxima dos medos que rondam a imagem fotográfica, como aquele referente à capacidade de revelar e reter a alma, ou a natureza mais profunda dos seres por ela registrados. Enfim, a máquina televisiva que só mais tarde se consolidaria, apesar de não existir em seu formato comercial à época do filme, é validada por suas correspondentes máquinas abstratas, derivadas e adaptadas da já existente máquina fotográfica. Para Guattari, “é durante essas fases de passagem ao estado de diagrama, de máquina abstrata desencarnada, que os ‘suplementos de alma’ do núcleo maquínico têm sua diferença atestada em relação a simples aglomerados materiais”(1992, p.54).

Em 1922, ou seja, antes da comercialização da televisão, Sergei Eisenstein escreve um de seus primeiros artigos intitulado *A Oitava Arte*. Nesse artigo, o autor versa sobre a possibilidade de construção de histórias ao vivo e de sua transmissão simultânea a espectadores. Escreve, pois, sobre características eminentemente televisivas. Ainda que através de uma concepção imaginativa de como seriam as novas sensibilidades e expressões da transmissão simultânea, Eisenstein desenvolve, em seu artigo, capacidades próprias de uma idéia televisiva, idéia essa ainda latente no início do século XX.

A televisão comercial e oficial surge na década de 1930, precedida por sua própria máquina abstrata, manifestada em aspectos materiais, afetivos, cognitivos e sociais. Nasce, por fim, envolvida por uma capacidade técnica que, então, lhe é única – a transmissão ao vivo e à distância. Mas, como se viu, a máquina televisiva, que é tão presente em seu suporte material quanto em instâncias abstratas, inicia suas primeiras experiências apropriando-se de elementos de outras formas expressivas, para, enfim, estabelecer suas características próprias.

1.2 A televisão do futuro nas primeiras décadas da televisão comercial

Acho, entretanto, que existem numerosas evidências para o fato de que quando nos defrontamos com o desconhecido nós o retratamos em termos do conhecido. Isso significa que nunca encontramos o desconhecido. Encontramos apenas auto-ilusões convenientes. (MCLUHAN, 1979, p.125)

Ao analisar obras de ficção científica é preciso considerar que visões de futuro são elaboradas com base em elementos conhecidos e atuais. Essa “auto-ilusão conveniente”, que, segundo McLuhan (1979), constitui-se no processo de elaboração do desconhecido com a utilização de elementos já bem conhecidos, rege tanto a evolução maquínica real quanto a ficcional. O pensamento, seja ele qual for, é limitado pela linguagem e esta utiliza, como matéria, elementos conhecidos, os quais são conjugados de formas inéditas para se imaginar o futuro. O histórico das evoluções tecnológicas da televisão, tanto na realidade quanto na ficção, demonstra que um novo modelo, inevitavelmente, engloba modelos precedentes. Daí a idéia mcluhiana de que o conteúdo de um meio é outro meio anterior. E, assim, a televisão segue sua evolução filogenética, por vezes, englobando e adaptando características bem conhecidas de outros filis maquínicos e, por outras, potencializando ou tornando obsoletos elementos próprios.

Nesse sentido, a então televisão do futuro presente no episódio cinematográfico *Flash Gordon no Planeta Mongo*, de 1936 (primeiros anos de atividade da televisão comercial), apresenta-se formatada por características e conjecturas próprias da época em que o filme foi produzido. O seriado apresenta uma televisão de aspecto rústico, dotada de uma tela fixa envolta em bordas de metal parafusado. A imagem, de transmissão simultânea, exerce uma função de vigilância e monitoramento. Essa televisão está inserida no painel de controle da nave espacial que leva os aventureiros ao misterioso planeta Mongo e, também, no painel de controle da central do Imperador Ming, soberano de tal planeta. Em ambos, a máquina televisiva exerce o papel de monitoramento de um espaço externo e perigoso, a partir de um

monitor localizado em um espaço interno e protegido. De forma panóptica³, a televisão vigilante de *Flash Gordon* opera sem que o observado a perceba, embora este suspeite que está sendo vigiado. O filme *Tempos Modernos* (1936) de Charles Chaplin, contemporâneo ao seriado, é outro exemplo no qual também é apresentado um sistema televisivo de vigilância. No filme, o personagem principal, o *Vagabundo*, encontra-se vigiado por todos os cantos da fábrica em que trabalha. Um grande painel de telas televisivas ocupa a parede da sala do diretor da fábrica que, como o Imperador Ming de *Flash Gordon*, controla seus funcionários através de um sistema televisivo panóptico. Os aspectos maquínicos cognitivos, sociais, afetivos e materiais que perpassam por tais modelos de televisão do futuro dizem respeito, principalmente, ao paradigma do tempo real inaugurado pela televisão, às transmissões elétricas à velocidade da luz, à vigilância televisual e ao uso de materiais pesados e resistentes para a fabricação de objetos do cotidiano. Trata-se de aspectos presentes no imaginário da época, que sofre a influência do tenso período que precede a Segunda Guerra Mundial. Enfim, observa-se que a visão de televisão de futuro contida no episódio de *Flash Gordon* de 1936 potencializa a capacidade de transmissão simultânea, como no filme de Méliés, mas sob o viés de aspectos sociais, cognitivos e afetivos próprios de um filo maquínico panóptico – de controle, monitoramento e vigilância.

Já no episódio *A Máquina Andróide*, do seriado *Perdidos no Espaço* (1966), o dispositivo televisual resulta do cruzamento do filo maquínico televisivo com o das máquinas de consumo imediato: um híbrido da televisão com a máquina de latinhas de refrigerante. A tela tem a função de um catálogo, que exhibe imagens de produtos a serem comprados, porém com o poder de materializar e tornar viva a imagem escolhida. Nesse aspecto, a “mágica” produzida pelo dispositivo televisual de *Perdidos no Espaço* se assemelha à produzida pela

³ O panóptico é um formato arquitetural de prisão elaborada por Jeremy Bentham em 1791. O conceito do desenho permite a um vigilante observar todos os prisioneiros sem que esses possam saber se estão ou não sendo observados. O modelo panóptico foi extensamente estudado por Michel Foucault em 1975 em seu livro *Vigiar e Punir*.

máquina de Meliés, porém em um contexto de consumo capitalista. As máquinas conceituais, por trás do aparato televisivo do episódio, relacionam-se com os universos: da descoberta do uso do alumínio, metal leve e resistente, para a fabricação de eletrodomésticos; da intensa relação de consumo potencializada pela televisão; das técnicas em voga de hipnose e da *optical art*; das possibilidades de exploração da Lua e do espaço. Enfim, todo o contexto científico, tecnológico, cognitivo, social e afetivo da época oferece elementos próprios para se construir pensamentos sobre o futuro daqueles homens e máquinas retratados em *Perdidos no Espaço*.

Na década de 1960, revistas sobre tecnologia, como a norte-americana *Popular Science* que circulava nas mãos de entusiastas das invenções técnicas, apresentavam suas versões de televisões do futuro. A convergência da televisão e outras tecnologias de comunicação já se manifestava no imaginário da época. Como nos exemplos abaixo, os quais exibem máquinas televisivas que se misturam à lógica do telefone e apresentam um aspecto físico que mais se assemelha a um aparelho de TV encaixado em um aparelho de rádio. As práticas e usos que, a princípio, as imagens parecem sugerir, estão relacionadas ao consumo de mercadorias, na primeira ilustração, e ao ambiente de trabalho, na segunda. De fato, as concepções de futuro da televisão se valem de aspectos do universo em que são criadas e, inevitavelmente recombina lógicas anteriores.



FIGURA 3— IMAGENS RETIRADAS DO LIVRO FUTURE PERFECT - VINTAGE FUTURISTIC GRAPHICS,2002.

Por fim, todos os exemplos citados são antigas amostras ficcionais da máquina televisiva, que funcionam como memória de um futuro que, algumas vezes, dialogam com nossa contemporaneidade e, outras, apontam para novos imaginários. Exemplos como esses nos resgatam de eventuais concepções ingênuas acerca das inovações televisivas atuais, que, equivocadamente, tendem a ser interpretadas como inéditas e revolucionárias, rompedoras com tudo o que a precederam, em uma desmedida retórica do novo.

1.3 Morfogêneses Televisivas

Um dos filmes de ficção científica que aborda, de forma mais ousada, a relação entre o homem e a máquina (no caso, o vídeo ou a televisão), é *Videodrome* (1982), de David Cronenberg. Longe de uma visão ultra-tecnológica do vídeo, Cronenberg desenvolve um pensamento que ultrapassa a dicotomia cartesiana mente/corpo e inaugura a nova relação mente/corpo/máquina. Para ele, os meios tecnológicos, mais que extensões do corpo do homem, são agentes de uma morfogênese que transforma a realidade humana. Dessa forma, a abordagem da máquina televisiva em *Videodrome* implica transformações mais profundas, através da hibridização entre homem e máquina.

Na película, o personagem Brian O'Blivion, um excêntrico profeta dos meios de comunicação que parodia a figura de McLuhan, desenvolve um sinal televisivo que estimula o surgimento de um tumor no cérebro do espectador. Tal sinal é transmitido através de um programa sadomasoquista, chamado "*Videodrome*", que usa a violência como forma de abrir as portas da percepção humana para a recepção do sinal mutante. O tumor funciona como um novo órgão, que produz alucinações até o ponto de transformar a imaginação em realidade. A vida, depois de *Videodrome*, aproxima-se da concepção animista de universo, que se caracteriza pela onipotência do pensamento, ou seja, pela capacidade de se provocarem alterações no mundo exterior a partir de pensamentos. O professor (personagem do filme),

afirmando ser a tela televisiva a retina do cérebro, ultrapassa a teoria mcluhiana, pois considera a televisão como parte, e não extensão, do corpo humano. Nas palavras do personagem “a tela é parte da estrutura física do cérebro. Portanto, tudo o que aparece na tela é uma experiência para os que a assistem. Portanto, a televisão é realidade e a realidade é menos que a televisão.”



FIGURA 4– CENAS DO FILME *VIDEODROME* DE DAVID CRONENBERG, 1982.

A morfogênese da máquina televisiva retratada no filme é extremamente visceral (fig.04) e sugere uma profunda fusão entre homem e máquina, despertando novas relações materiais, cognitivas e afetivas. A evolução maquínica, em *Videodrome*, hibridiza-se de tal forma à evolução humana que as duas passam a ser consideradas como uma só.

A abordagem das tecnologias humanas como componentes de uma evolução do homem, que Darwin nunca poderia ter imaginado, é um pensamento compartilhado por McLuhan e pelo professor de Videodrome, porém em perspectivas distintas.

Brian O’Blivion acredita que os tumores causados pelo sinal mutante da televisão levam a uma fase de co-evolução humanidade/tecnologia, seguida de uma conseqüente seleção natural. Para ele, essa fase se caracteriza por uma ampliação da realidade que incorpora a hiper-realidade televisiva. Daí sua afirmação de que “a televisão é realidade e a realidade é menos que a televisão”.

McLuhan, por sua vez, alicerça seu pensamento na idéia de que a tecnologia é uma extensão do corpo do homem e que, portanto, “é a coisa mais humana que ele (o homem) tem” (1979, p.341). Apesar de, aparentemente, apresentar também uma co-evolução

homem/máquina, o autor defende uma concepção de máquina ainda submetida ao domínio humano. A extensão do corpo humano ao ambiente é uma de suas formas de expressão e, desse modo, a tecnologia compõe o processo evolutivo humano como instrumento complementar.

Apesar de ambos incluírem as máquinas no processo de evolução humana, McLuhan e o professor de *Videodrome* têm visões nitidamente distintas do assunto: o primeiro, ao substituir o corpo pela máquina, segue uma visão cartesiana de separação entre a mente dominante e o corpo submisso; o segundo hibridiza a essência humana à máquina, tendo-se, como resultado, uma morfogênese que funde a evolução das duas espécies em uma só.

1.3 Das ficções às realidades científicas – o audiovisual do futuro

A atual era da comunicação caracteriza-se, principalmente, pela convergência dos meios para uma plataforma digital e em rede e, em consequência, por uma vasta hibridização de suas técnicas e linguagens. As especificidades dos meios, que antes lhes eram fixas e exclusivas, tornam-se, portanto, mutantes e disseminadas. Os fios maquínicos se misturam como se misturam e se modificam, também, suas respectivas máquinas abstratas. O estado de diagrama, de máquina descorporificada, que interliga as gerações maquínicas, torna-se mais constante que a própria fase fixa, materializada, da máquina, evidenciando-se cada vez mais o processo, e menos, o suporte maquínico. Ao situar a televisão nesse cenário, indaga-se a que fios pertencem as novas máquinas televisivas e se ainda é possível definir suas especificidades. Observa-se que, hoje, a televisão se materializa não em um, mas em vários formatos constantemente cambiáveis e heterogêneos. A televisão e todas as outras formas expressivas da imagem em movimento perdem, cada vez mais, os limites que as especificavam. Assim é que, muitas vezes, nós nos perdemos no exercício de defini-los e optamos por chamá-los, simplesmente, de audiovisuais, ou mesmo de novas mídias. O meio

já não é a mensagem. Com efeito, segundo Gisele Beiguelman (2005, p. 174), “atualizamos McLuhan. Nos tempos das práticas nômades, a interface é a mensagem”.

Nesse contexto, dentre os vários modelos televisivos imaginados pela ficção científica, alguns se aproximam da contemporaneidade. Experiências, que antes existiam apenas no terreno da ficção, tornam-se reais e até mesmo comuns no cenário científico e cotidiano. Características como a mobilidade, a multifuncionalidade e a interatividade pertencem hoje à máquina televisiva. Além da vasta proliferação de formatos de televisão na internet e em dispositivos móveis - o que já constitui uma novidade antes presente apenas em filmes de detetives e ficções científicas -, detectam-se, atualmente, experiências mais profundas que contemplam algumas das tendências futuroológicas da ciência e da tecnologia, quais sejam, as do relevante papel das interfaces midiáticas e da total interação homem/máquina, de modo que a linha divisória entre ambos se torne tênue, confusa e até mesmo inexistente.

1.3.1 Projeção na Retina – novos paradigmas da imagem técnica

A projeção de imagens diretamente na retina humana e seus mecanismos (FIGURA 5) constituem uma das experiências reais que, de certa forma, estabelecem uma nova relação entre o homem e a máquina televisiva. Parte do processo maquínico é transferida para o corpo humano, já que o suporte da projeção passa a ser a retina. A substituição de um suporte técnico e externo por um biológico e interno ao corpo reestrutura a máquina abstrata da imagem técnica em todas suas instâncias - social, cognitiva, afetiva e, obviamente, material.

Esse tipo de experiência não quebra a relação cartesiana de domínio da máquina pelo homem, contudo, inaugura uma ultrapassagem da fronteira que separa o homem da máquina, na medida em que, ao contrário da proposta apresentada em *Videodrome* (a tela televisiva como retina do cérebro), a retina humana passa a exercer a função de tela. Registre-se que o ineditismo da experiência está na idéia de retina como suporte primeiro da imagem técnica, e

não como suporte da imagem, pois isso ela sempre foi, ainda que precedida por uma tela de pintura, um papel fotográfico, uma tela de cinema ou a tela da televisão. A retina passa a ser compreendida, portanto, como parte biológica do corpo humano e, ao mesmo tempo, como suporte técnico de uma máquina produtora de imagens.

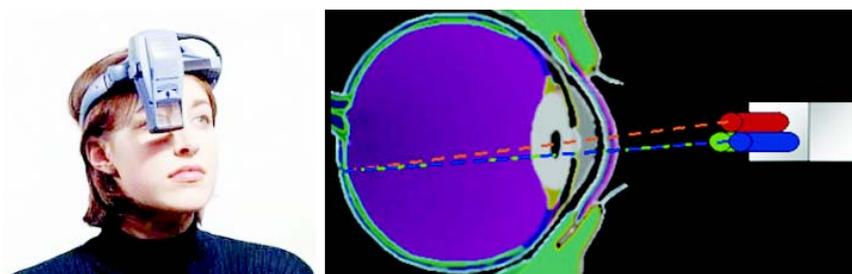


FIGURA 5- DISPOSITIVO BATIZADO DE *RETINAL DISPLAY* DESENVOLVIDO EM 1991 PELA HITL (*HUMAN INTERFACE TECHNOLOGY LAB*), SITUADA NA UNIVERSITY OF WASHINGTON.

Além de gerar novos paradigmas da imagem técnica, a projeção na retina revela novas sensibilidades ao inaugurar outras relações de interface. A experiência proporciona um alto grau de imersão, além de ser extremamente pessoal e talvez tão onírica quanto o cinema. A relação cognitiva também se altera. Não daria efeito, por exemplo, tentar aproximar ou deslocar o próprio corpo em relação à imagem, pois, afinal, a imagem faz parte do observador. Toda a espacialidade - que nos suportes técnicos externos estabelece relações de longe/perto, grande/pequeno - fica eliminada ao se acoplar a imagem ao próprio olho de quem a observa. A projeção na retina constitui-se, portanto, em um novo agenciamento da máquina audiovisual, que passa a operar outros regimes de interface e a modificar a relação entre o homem e a máquina.

1.3.2 O Neurocinema de Peter Weibel - as verdadeiras máquinas de visão

Em *La Imagen Inteligente: ¿Neurocinema o Cinema Cuántico?* Peter Weibel (2004) desenvolve um polêmico pensamento sobre o futuro do audiovisual e suas possibilidades. Em sua idéia de neurocinema ou cinema quântico, o autor sugere uma mudança na concepção das

máquinas visuais: essas máquinas - até então pensadas como máquinas do movimento, pois são baseadas em estudos da retina humana - tornar-se-iam verdadeiras máquinas de visão ao serem baseadas no funcionamento do cérebro, que é o verdadeiro órgão responsável pela visão.

Estudar a forma pela qual o cérebro, e não o olho, processa as imagens para elaborar as máquinas visuais, é o que Weibel chama de Opsigrafia. Para ele, se é o cérebro que realmente lê e processa os estímulos sensoriais em imagens, seria possível estimulá-lo a produzir imagens sem passar pela retina. Tal idéia, a princípio demasiadamente romântica, não é tão descabida. Há toda uma evolução filogenética da máquina que prepara terreno para tais possibilidades. A realidade virtual e a projeção na retina, por exemplo, são experiências com características visuais de uma nova relação homem/máquinas e preparam caminhos possíveis de se pensar uma estimulação imagética cerebral que não passe pelos olhos. Segundo Weibel, a fisiologia experimental e a Gestalt estão para as máquinas do século XIX, assim como a neurociência e a ciência cognitiva estão para as do século XX.

Tal mudança de princípio das máquinas visuais implica uma reestruturação das máquinas abstratas que a compõem. O estímulo de impulsos nervosos diretamente no cérebro, através de máquinas moleculares (*neurojacks*⁴), revela uma série de transformações dos aspectos cognitivos, afetivos, sociais, materiais e, em conseqüência, um novo agenciamento maquínico.

Na concepção futurística de máquina de visão, desenvolvida por Weibel, a imagem técnica se transforma profundamente. Trata-se aqui de uma imagem sem luz, imaterial e sem suporte. A tela é o cérebro ou, numa aceção mais drástica, não existe tela, há uma supressão do suporte. A estimulação substitui a simulação. A apreensão da imagem ocorre sem passar pelos sentidos, através de um processo extremamente internalizado e individual. A

⁴ Uma evolução dos *datajacks*, os *neurojacks* são dispositivos nanotecnológicos que, implantados cirurgicamente no cérebro, substituem a estimulação sensorial pela indução neural.

experiência torna-se verdadeiramente imersiva e única. Há uma total internalização da máquina, revelando outras afetividades. O cinema clássico, por exemplo, proporciona uma apreensão coletiva, em um espaço único, de um conteúdo único. Na televisão tradicional, a experiência, ainda coletiva, dá-se através da observação em espaços deslocados, mas de conteúdo ainda único. O neurocinema possibilita experiências individuais, distintas e de diferentes conteúdos. Todas essas novas sensibilidades incitam questões polêmicas e basais. Por exemplo: qual seria a essência semiótica dessas imagens, uma espécie de índice internalizado, ou as imagens seriam simbólicas, resultantes de rotinas de máquinas *ciborgs*? Poderiam as ondas de luz, que não são perceptíveis pela retina humana, ser codificadas diretamente pelo cérebro, em sinais passíveis de leitura?

Da mesma forma que Peter Weibel disserta sobre as possibilidades reais de se gerarem imagens através do envio de estímulos diretamente ao cérebro, o filme *Minority Report* (2002) apresenta a possibilidade ficcional de um caminho contrário: o de capturar imagens que nascem na mente humana e externalizá-las. No filme, os chamados *pre-cogs*⁵ são capazes de visualizar mentalmente a cena de assassinatos, de forma antecipada. Essas imagens são acessadas, através de *trodos* ligados ao cérebro dos *pre-cogs*, e projetadas em dispositivos visuais.

Por fim, todas as concepções audiovisuais aqui comentadas, ficcionais ou reais, levam à reflexão sobre a real composição das máquinas, em seus aspectos materiais e abstratos, e suas múltiplas relações com o homem. Assim, a relação homem/máquina - que majoritariamente se dá de forma cartesiana, prevalecendo a superioridade humana sobre a máquina - ganha novas abordagens, na medida em que a evolução maquínica passa a se confundir com a do homem. O exercício de olhar para trás e observar as antigas expectativas humanas em relação às transformações das máquinas muito contribui para a compreensão das expectativas atuais. Como nos lembra Dubois:

⁵ Abreviação para cognição premonitória

O discurso da novidade caracterizou de modo constante e recorrente o advento de todos estes sistemas de representação (o autor se refere à fotografia, o cinema, a televisão e o computador), transformando os momentos de transição que seu surgimento realmente representou em momentos privilegiados de ostentação de uma “intenção revolucionária” - que, não custa lembrar, se revelou no mais das vezes inversamente proporcional à sua pretensão. (2004, p.34)

Hoje, avaliamos como ingênuas e até mesmo engraçadas as então televisões do futuro ilustradas nas revistas *Popular Science* da década de 1960. Talvez, daqui a alguns anos, teremos essa mesma impressão dos computadores de mesa usados hoje, os quais, apesar de concebidos como máquinas inteligentes, lembram uma televisão sobre uma máquina de escrever. Este breve estudo das concepções futuroológicas das máquinas televisivas e audiovisuais revela-se, portanto, como ponto de partida para uma melhor compreensão das atuais transformações da televisão, que agora habita também o ciberespaço e que, como os exemplos analisados, constitui-se de novas experimentações que se valem de propriedades de meios anteriores para se firmar. Porém antes, de verificar o processo de apropriação e reformulação da televisão em sistemas computacionais, é necessário rever as teorias que versam sobre a especificidade televisiva, como também aquelas que abordam a atual crise identitária do meios.

2 A TELEVISÃO EXPANDIDA: DAS ESPECIFICIDADES ÀS HIBRIDIZAÇÕES TELEVISIVAS

As especulações acerca do futuro da televisão contemporânea se referem, principalmente, às transformações decorrentes de sua digitalização. De fato, a condição digital torna-se regra e faz com que os meios percam a estabilidade de seus suportes técnicos. Nesse contexto destaca-se a televisão à luz de uma análise teórica, pondo em relevo a questão de sua especificidade, num momento de convergência digital e de hibridizações tecnológicas e de linguagens. Para tanto, faz-se necessário, preliminarmente, revisitar teorias que classificam e definem as especificidades televisivas, bem como aquelas que versam sobre conceitos de convergência e hibridização dos meios, sejam elas pertencentes à era da cibercultura ou anteriores.

2.1 Teorias das especificidades televisivas

Em geral, o termo especificidade designa a qualidade daquilo que é próprio, exclusivo, particular de uma espécie. A especificidade da coisa seria, portanto, suficiente para sua identificação e distinção, em relação a outras coisas do mundo. Ao pensar a identidade da imagem, Schaeffer (1996, p.13) afirma que ela “só pode ser captada partindo de sua gênese”, ou seja, do dispositivo que a gerou e da forma em que foi produzida. Na esteira desse raciocínio, a especificidade dos meios de comunicação estaria ontologicamente ligada à sua gênese tecnológica. Entretanto, percebe-se atualmente um movimento de convergência para uma mesma espécie de nascimento técnico dos meios audiovisuais - o digital, dificultando assim a distinção de cada um deles a partir da gênese tecnológica. Para Arlindo Machado, a especificidade de cada meio consiste naquilo “que o distingue como tal e que nos permite diferenciá-lo dos outros meios e dos outros fatos da cultura humana” (2007, p.59). Nesse

sentido, pensar a especificidade da televisão seria identificar-lhe as características essenciais, os aspectos próprios, tecnológicos ou não, que não se fazem presentes em outros meios.

Pode-se dizer que, no período compreendido entre as décadas de 1960 e 1970, os estudos comunicacionais direcionados à televisão são marcados por um olhar que busca a especificidade televisiva e, assim, desenvolve análises das características próprias desse meio. Tais análises, apocalípticas ou otimistas, fundamentam-se em características peculiares, determinadas por aspectos materiais, econômicos, sociais e culturais da televisão. De fato, naquele período ainda era possível diferenciar os meios de comunicação pelas características exclusivas de cada um, relacionadas, em grande parte, a particularidades técnicas. Assim é que a televisão se distinguia de outros meios comunicacionais, por ser gerada a partir de uma tecnologia eletrônica; o cinema, pela fotoquímica; o rádio, pela eletromagnética e os jornais, gerados através do papel. Mesmo a fotografia e as revistas que, respectivamente, tinham o mesmo suporte técnico do cinema e do jornal, desses se diferenciavam por outras peculiaridades, como modos e formatos de exibição. A famosa máxima “o meio é a mensagem”, formulada por McLuhan (1964), um dos mais notáveis estudiosos da era da especificidade dos meios, expressa enfaticamente a tendência, daquela época, em definir os meios de comunicação por suas especificidades tecnológicas. Mais tarde essa tendência seria duramente criticada, por reduzir à técnica todo o contexto econômico, social, político e cultural dos meios. Williams (1975) atenta para os perigos do determinismo tecnológico. Para ele, inferências como as de McLuhan, conferem importância exagerada a detalhes técnicos. É fato que os meios evoluem e se modificam em um contexto muito mais complexo que seus aspectos técnicos. No entanto, não podemos desconsiderar a importância do fator tecnológico, desde que relacionado a outras instâncias do contexto, tais como conceitos vigentes, modos de produção, economias, públicos específicos e práticas expressivas.

Dessa forma, McLuhan (1964) não deixa dúvidas quanto ao que acredita ser a especificidade da televisão - sua imagem eletrônica e “mosaicada”. A partir de tal constatação técnica, o autor canadense desenvolve sua teoria de que a televisão é um “meio frio”, na medida em que possui uma imagem de baixa resolução, cuja leitura só se completa com o esforço do telespectador. De fato, a natureza eletrônica da imagem televisiva a distingue de forma clara, por exemplo, do cinema, considerado por McLuhan um “meio quente”, por oferecer uma alta definição imagética que, ao contrário do que ocorre na televisão, não demanda esforço do espectador para ser completada. Ademais, a alta definição da imagem fotoquímica possibilita recursos estéticos, como o uso de planos panorâmicos e da profundidade de campo. Bazin (1971) – ao tratar propriamente do cinema - reforça a especificidade cinematográfica, defendendo que a profundidade de campo é a característica primordial da imagem do cinema, característica essa que permite compor graus variados de densidade dramática através da escala de planos e de movimentos de câmera, como, por exemplo, o plano-sequência. Realmente, trata-se de recursos que encontram menor adaptabilidade ao serem aplicados à “achatada” imagem televisiva.

Apesar de a televisão ter absorvido, de certa forma, o filme cinematográfico - um dos repertórios mais assistidos na telinha reticulada -, o cinema ainda consegue se manter distinto, como expressão cultural e estética específica. Aspectos como a narrativa veloz, a exploração de cortes, o privilégio de planos fechados e uma linguagem mais oral do que visual distinguem a televisão do cinema. Flitterman-Lewis (apud: BOLTER E GRUSIN, 2000, p.186) expõe as diferenças entre esses meios, do ponto de vista da recepção: no cinema, o filme é apreendido de forma coletiva concentrada, apreensão essa que é proporcionada por um ambiente escuro, uma tela grande e a ausência de interferências externas; diferentemente, a apreensão do conteúdo televisivo se dá de forma privada, fragmentada e dispersa, uma atenção vacilante e vulnerável a distúrbios externos. Por isso o caráter tão redundante de seu repertório.

Para outros pensadores, como Feuer (apud: BOLTER E GRUSIN, 2000, p.187), a capacidade de ser “ao vivo” é a característica, por excelência, que distingue a televisão e afirma sua superioridade sobre o filme, a fotografia e os meios visuais anteriores a ela. O filme é sempre distante no tempo, está sempre contando uma história passada, proporcionando uma percepção totalmente diferente do frescor e da urgência do tempo presente televisivo. Assim, como afirma o filósofo Stanley Cavell (apud: BOLTER E GRUSIN, 1986 p. 188), “o paradigma televisual reside na sua capacidade de monitoramento simultâneo”, capacidade essa que se torna agora extremamente potencializada no ciberespaço.

A partir da década de 1970, manifestações artísticas passaram a ocorrer fora do circuito oficial da televisão broadcasting, através do uso de vídeo. Nessa fase, a relação dos artistas com a televisão era eminentemente crítica e paródica. Mas os equipamentos portáteis de vídeo vieram proporcionar a oportunidade de criação de uma linguagem videográfica. Segundo Machado (1997 p.231), essa foi “a primeira forma de expressão no universo das imagens técnicas, que produziu uma iconografia resolutamente contemporânea, unindo tecnologia com produção estética”. Apesar de utilizar os mesmos recursos tecnológicos, e de ser constituído da mesma matéria (a imagem eletrônica), o vídeo ainda se distingue da televisão por sua metalinguagem crítica. Ademais, a partir da mesma década, outras manifestações videográficas e televisivas de naturezas diversas -comerciais, ativistas, governamentais, locais e artísticas – surgiram, de modo a expandir o conceito de televisão.

Tendo em vista as concepções televisivas acima citadas, podem ser listadas, em resumo, as características que podem determinar a televisão broadcasting analógica: a imagem eletrônica, o tempo presente, a transmissão monopolizada e unidirecional, seu público de massa, sua recepção privada e fragmentada.

Entretanto, vale ressaltar que, sejam quais forem os elementos definidores da especificidade televisiva, o certo é que eles não são mais exclusivos, de modo que a diferenciação entre os meios já não é tão evidente. Com efeito, seja pela expansão através da

emergência de modelos derivados de sua estrutura eletrônica, seja pela potencialização da hibridização televisiva através de sua inserção no ciberespaço, o fato é que práticas e expressões próprias do universo da televisão perpassam por outros meios, assim como ela adquire tecnologias e modos de funcionamento que antes não lhe pertenciam.

2.2 Por uma classificação da videosfera

Como já comentado, nas décadas de 1960 e 1970 os estudos de comunicação regiam-se pela tendência de analisar os meios em função de suas especificidades. Mas, a partir de meados da década de 1970, pensadores da televisão começam a perceber e a investigar alguns movimentos de abertura do meio e passaram a erigir suas periodizações. Cada uma das periodizações que se desenvolvem utiliza um tipo de recorte metodológico, justificado pelo contexto da obra do autor que a produziu. Esses recortes variam em razão da visão do autor, que pode ser tecnológica, econômica, política, semiótica e social. São análises fortuitas que auxiliam o exercício da compreensão das transformações pelas quais vem passando a televisão

Arlindo Machado (1987) elabora uma distinção entre o que denomina de televisão *strictu* e *lato sensu*. A primeira, entendida como a televisão tradicional, broadcasting, caracteriza-se pela transmissão unidirecional - dirigida a um público de massa. É regida por poucas e grandes corporações de telecomunicação ou pelo Estado. A segunda, como uma televisão expandida, corresponde a todas as outras manifestações audiovisuais que encontram no tubo eletrônico seu meio de expressão. Elas compreendem as TVs a cabo, videotexto, TVs comunitárias, “piratas”, de livre acesso, a vídeoarte, entre outras. A totalidade dessas manifestações, tanto *strictu* quanto *lato sensu*, é denominada, pelo autor, como vídeo. No entanto, a atualidade televisiva ou videográfica vem se mostrando mais complexa, pois caminha para uma expansão ainda maior da TV em seu modo *lato*, à medida que ela passa a

habitar também o ciberespaço. As características que distinguem a televisão *strict sensu*, descritas acima, são pulverizadas em formatos de televisão digitalizada e em rede, cada vez mais híbridos e diversos.

No fim da década de 1970, René Berger, em seu artigo *Vídeo and Restructuring of Myth* (1977), avalia as manifestações televisivas, que ocorreram de forma tão rápida e com produtos já tão distintos entre si, em seus aspectos técnicos, estéticos, receptivos e políticos. Assim ele define três campos de experiências televisivas: a macro, a meso e a microtelevisão.

Para Berger a macrotelevisão corresponde à televisão de massa, chamada de oficial ou nacional, na Europa, e de livre ou comercial, nos Estados Unidos e no Brasil. A macrotelevisão é caracterizada pelo objetivo de atingir o maior número de espectadores. Sua transmissão se dá através de ondas hertzianas. É centrífuga, unidirecional e hierárquica. Sua programação é mais homogênea, sem grandes inovações. O poder econômico e político de quem a controla se fortalece proporcionalmente ao crescimento da audiência.

A mesotelevisão denomina as televisões locais e por cabo. Caracteriza-se pelo diálogo com um público específico. Os papéis de emissor e receptor são intercambiáveis. Os interlocutores podem estar alternadamente diante da tela ou no ar. Nesse modelo televisivo, o caráter amador se mistura ao profissional. A comunicação funciona em uma relação direta com a comunidade a que a TV pertence, sendo, portanto, mais diversa e democrática. Porém, vale lembrar que, após a década de 1980, a TV que Berger identifica como TV por Cabo segue outro caminho, que se distânciava bastante do descrito acima. As TVs locais e regionais continuaram a existir de forma pontual, mas a chamada TV paga, ou por cabo, segue um modelo comercial de televisão que cresceu vigorosamente. É basicamente dedicada ao entretenimento específico, como jogos esportivos, canais de música, de seriados, pornográficos, etc. Sua transmissão por cabos terrestres é paga mensalmente pelo usuário, que não participa da produção do conteúdo veiculado. Sua participação se restringe à compra de pacotes de canais, de acordo com suas preferências.

Por fim, a microtelevisão de Berger surge amparada por equipamentos e meios de produção audiovisual portáteis e relativamente baratos. É produzida por pequenos grupos qualitativos, reunidos por interesses comuns, que vão desde atividades militantes a experimentos no campo da videoarte. A relação existente nessa TV não é mais aquela entre emissor e receptor, tampouco entre interlocutores. A relação aqui se dá entre interoperadores. O poder de comunicação, nesse sentido, é de ambos, pois iguala-se em nível do domínio tecnológico.

Considerando-se as análises feitas por Berger há duas décadas, pode-se inferir que, na fase atual da televisão, os instrumentos de produção audiovisual estão acessíveis como nunca estiveram antes, tanto pelo aspecto econômico, quanto pela portabilidade e manuseio. Além disso, a evolução para uma tecnologia digital proporciona maior manipulação da imagem captada, abrindo terreno para a criação de uma linguagem audiovisual ainda mais complexa e híbrida.

Com o olhar sobre os repertórios televisivos e suas modificações, em razão do crescente progresso da área tecnológica, Arlindo Machado (1987) distingue, em termos semióticos, três fases da televisão: a primeira, caracterizada pelo “ao vivo”, data do início das atividades televisivas, época de poucos recursos de gravação e de custo elevado desses poucos disponíveis. A programação acontece, então, marcada por aspectos próprios dessa condição: “o imprevisto, o jogo aleatório, a contaminação do produto com acidentes do acaso, a impossibilidade, enfim, de garantir o perfeito controle e a assepsia significante da mensagem” (MACHADO, 1987, p. 109). O imprevisto é o que caracteriza, em termos de linguagem, a primeira fase semiótica da televisão. Nessa fase os aspectos documental e indicial estão mais evidentes, a imagem não sofre qualquer interferência, e recursos, como a edição, são timidamente explorados.

Uma segunda fase se distingue justamente pelo uso de recursos de pré-gravação. Feita inicialmente com o auxílio do cinema e, a partir de 1956, com o videotape, a pré-gravação

permite manipular os programas de forma mais sistemática. O vídeotape é, sem dúvida, um recurso que moldou a fisionomia televisiva. Devido a seu baixo custo, se comparado ao filme cinematográfico, passa a ser muito utilizado, permitindo, além da gravação do material televisual, sua edição e distribuição. Os programas adquirem uma linguagem ágil e cheia de cortes, pois “os recursos de pré-gravação e a introdução do princípio de edição eletrônica permitem dar maior consistência ao material bruto captado pela câmera” (MACHADO, 1987, p.109).

Machado (1987) caracteriza ainda uma terceira fase “por uma imensa manipulabilidade da imagem televisiva, não apenas no nível da articulação dos planos, através do corte e da montagem, mas, sobretudo, no nível interno, na articulação dos elementos visuais dentro do quadro” (1987, p.109). São repertórios típicos dessa fase, os videoclipes, as aberturas de programas e os comerciais processados em computadores. As imagens brutas captadas pela câmera passam a ser modificadas e incrementadas por outras imagens sintetizadas no computador, resultando em um híbrido composto de imagens indiciais e icônicas. A imagem digital revela outra sensibilidade, transforma uma televisão predominantemente figurativa em gráfica, coloca em relevo novos problemas de representação, abala antigas certezas epistemológicas, como a “jurássica” indexicalidade da imagem captada, e exige a reformulação de conceitos. O autor argumenta que “a digitalização da imagem e sua conseqüente manipulação transformam substancialmente a própria natureza da televisão e a distinguem cada vez mais de outras tecnologias que também operam com a imagem e o som” (MACHADO, 1987 p 110.).

Apesar de realmente alterar a natureza televisiva e colocar sua especificidade sob novos parâmetros, a digitalização não é mais parâmetro hábil para distinguir a televisão de outros meios audiovisuais. Afinal, não somente a televisão, como também o cinema, os mapas, as revistas, os jornais, os jogos, as rádios e todo e qualquer meio convergem para o código binário. Conseqüentemente suas linguagens estão contaminadas por recursos gráficos.

É certo que a televisão é precursora na absorção dos recursos expressivos proporcionados pela digitalização da imagem, talvez por ser uma mídia menos tradicionalista e, portanto, com maior facilidade de incorporar inovações. Mas não é menos certo que, hoje, as imagens de qualquer meio renunciam, cada vez mais, a seu papel de registro indicial, para cumprir na tela, seja ela qual for, funções icônicas e simbólicas.

Propriedades antes exclusivas de certos meios - como, por exemplo, a profundidade de campo no cinema - são hoje perfeitamente simuladas pela computação gráfica, de forma que se torna difícil distinguir, por exemplo, um movimento de câmera feito no mundo físico, de um mesmo movimento sintetizado virtualmente. Logo, o papel que o computador assume, em relação às especificidades dos meios, é o de transformar em algoritmos as proezas técnicas particulares de cada meio. Assim virtualizadas, essas técnicas podem ser aplicadas a qualquer imagem, de forma a estender seu uso, explicitar seu controle e formalizar sua quantificação e sua programação. Não é de espantar, pois, que teorias visionárias, como a do filósofo Vilém Flusser (1985), retornem com força vital, para ajudar a compreender a complexidade da imagem contemporânea. Analisando a máquina fotografia, Flusser (1985) a define como um símbolo que representa a condensação de princípios científicos que permitiram a geração da foto. Tal visão sobre as imagens técnicas se torna própria com a emergência da imagem digital que, de forma ainda mais sistematizada, cristaliza os conhecimentos científicos sobre o mundo físico em forma de operações computacionais passíveis de manipulação.

Por fim há que se acrescentar, com a devida vênia, uma terceira fase àquelas explicitadas por Machado (1987). Trata-se da fase caracterizada pela digitalização do sinal de transmissão e exibição da televisão, sua junção com o computador e, também, pelo avanço das tecnologias de dispositivos móveis, da conexão em rede e da hibridização dos meios. Assim é que, além da imagem captada e transformada de forma digital, a televisão apresenta agora a possibilidade de ser transmitida para outros dispositivos, que não o aparelho de TV convencional. Assim presente no ciberespaço, a televisão digitalizada e em rede traz à

superfície de nossa cultura outras contradições, revela novas linguagens, novos regimes de recepção, inaugura práticas e resgata questões ontológicas, como a especificidade dos meios.

2.3 A era pós-televisiva

Uma outra fase emerge na superfície da videosfera. Mais uma vez, transformações estruturais perturbam o conceito, já pouco estável, de televisão. Tais modificações relacionam-se diretamente com a junção da televisão com o computador e a conseqüente digitalização do sinal televisivo. Autores contemporâneos, na tentativa de compreender esse novo momento, esboçam visões do que seria essa nova fase, a qual se convencionou chamar de pós-televisiva.

A expressão “pós-televisão” é citada em publicações do teórico argentino Alejandro Piscitelli (1998). Porém a idéia de uma fase pós-televisiva já se encontra presente na obra *Life After Television* (1990) de George Gilder. Em seu livro, Gilder levanta a tese de que a televisão tradicional, de grande distribuição e pouca opção, morrerá, pois está rapidamente cedendo lugar às possibilidades criadas pela internet, de uma miríade de opções e de um poder delegado ao usuário. Piscitelli é menos radical que Gilder, defendendo a tese de que os meios de comunicação não desaparecem, mas, pelo contrário, potencializam suas possibilidades ao permitir a hibridização com outras tecnologias. A partir de tal pensamento, o autor argentino sugere uma era “pós-televisiva”, que seguiria à periodização há muito apresentada por Umberto Eco (1984), consistente nas eras paleo e neotelevisivas.

Para Piscitelli (1988), a paleotelevisão refere-se ao período inicial da televisão, quando se formam as práticas de assistir e entender a linguagem televisual. Nessa fase, como já foi dito, as transmissões, de caráter massivo, pertencem ao estado na Europa, ou a grandes corporações privadas na América. A neotelevisão, período intermediário, caracteriza-se pelo aumento da variedade de canais, devido principalmente à introdução da televisão por

assinatura. A prática do *zapping*⁶ se torna recorrente e acelera o modo de assistir à TV. A segmentação da audiência, bem como a maior oferta de conteúdos preparam o terreno para o surgimento da pós-televisão.

Jean-Louis Missika (2006) é outro pensador dos meios que reconhece a era pós-televisiva como a morte da televisão tradicional e, assim, publica *La Fin de la Télévision*. Com um raciocínio próximo ao de Gilder, o autor francês salienta outros aspectos dessa era, tais como o papel do indivíduo, agora, interlocutor desprezioso. Afirma ele que "na neotelevisão, o indivíduo comum podia ter acesso ao "écran" desde que tivesse vivido algo de extraordinário. A pós-televisão vai abolir esta última condição. Não é necessário estar em crise para revelar a sua intimidade; não é necessário ter uma experiência rica para contar; não é necessário ser excluído, vítima ou herói. Basta ser. Como se isto tivesse valor em si." Missika se refere a fenômenos como os *realityshows*, gênero atualmente tão popular e que já perpassa por várias plataformas, como o aparelho de TV, a internet e o celular. Certamente se refere também ao sucesso do *YouTube* - formato de site televisivo que a tudo aceita, com exceção da pornografia, e que se transformou em depósito de produtos audiovisuais de toda espécie, desde programas antigos de televisão a recém estreados, inéditos, videoclipes e grande número de vídeos caseiros e outras produções autônomas. A audiência do *YouTube* é regida por "febres virais", nas quais conteúdos ganham destaque e proliferam através da recomendação de seus *links*, feita pela própria rede. Disso tudo decorre que aquele indivíduo, que antes se encontrava mimetizado à massa (culturas de massa) e posteriormente aos grupos segmentados (culturas das mídias), emerge, pela primeira vez, na pós-televisão, em sua individualidade. Seu papel passa a ser exercido de forma personificada, na fronteira entre o amador e o profissional, e, desse modo, as novas mídias passam a se relacionar com ele.

Outras transformações relevantes ocorrem na nomenclatura do universo televisivo. O sujeito, antes telespectador, passa a ser chamado de usuário pelo mercado e, de interator

⁶ *Zapping*: troca acelerada de canais da televisão, normalmente feita com controle remoto.

(MURRAY, 2003) pela academia. Essa pequena mudança diz muito sobre o papel que o indivíduo passa a exercer em sua relação com as novas manifestações de televisão. A palavra interator carrega em si sentidos outros que não os do mero telespectador. Com efeito, aquela televisão antes destinada a ser assistida passa a requerer ser explorada, de forma muito mais profunda que um simples *zapping* entre os canais. Expande-se assim, também sob esse ângulo, o tradicional universo televisivo. Novas práticas são inauguradas, como a crescente cultura do “conteúdo gerado pelo usuário” e as conversações que se operam através dos vídeos. As possibilidades oferecidas ao interator abrangem decisões que antes ficavam fora de sua alçada: a programação de conteúdo sob demanda, o acesso ao bando de vídeos, a postagem de comentários, o envio de conteúdos para terceiros ou, até mesmo, o envio de conteúdos pelo próprio interator.

Rui Cádma, português investigador dos meios, defende que:

A pós-televisão afirma-se cada vez mais como uma televisão para públicos mais diversificados, rompendo progressivamente com um modelo cristalizado de programação, que a televisão tradicional construiu ao longo de décadas e do qual ainda não se separou. A radicação de um novo modelo, que eventualmente só poderá ganhar consistência em pleno desenvolvimento da era digital, assentará assim prioritariamente numa nova lógica marcada por novas competências dos públicos face aos programadores. E a ruptura do modelo analógico é como que uma oportunidade histórica para que isso possa acontecer. (CÁDMA, 2004 p.8).

Sem dúvida, a televisão tradicional confronta-se agora com seus híbridos interativos, pelo que a convergência digital e para a rede abre terreno a um novo modelo de comunicação audiovisual.

O professor de finanças e economia da universidade de Columbia, Eli Noam, em seu artigo *Towards the Third Revolution of Television* (1995), sugere pela primeira vez o termo cibertelevisão. Através de um olhar econômico, o autor norte-americano elabora uma periodização da televisão dividida em três revoluções. A primeira corresponde à televisão que denomina privilegiada. Trata-se da TV aberta, controlada por grandes oligopólios, sejam eles privados ou governamentais, que possui um número limitado de canais. A segunda revolução

televisiva refere-se à TV paga, ou TV por cabo, denominada pelo autor como uma TV de multicanais. É caracterizada por uma maior diversidade de conteúdo, mas dominada por grandes corporações privadas. Por fim, Noam cunha o termo cibertelevisão, para nomear a terceira revolução, caracterizada por uma televisão descentralizada, controlada por grupos mais numerosos e diversificados, e amplamente distribuída, seja de forma gratuita ou paga.

Frente às diversas especulações sobre o futuro da televisão, observa-se que, de fato, temos um modelo televisivo ainda predominante - a televisão massiva -, que habita a videosfera junto a outros modelos, como a televisão por assinatura e as novas mídias digitais. Essa realidade representa um período de experimentações, que é denominado de pós-televisão pelos autores mais radicais, período no qual operam misturas de elementos e aspectos de diversos meios, principalmente do universo computacional. Dessa forma, o universo televisivo se expande e adquire linguagens, práticas e processos novos e instáveis. Portanto, a era pós-televisiva, como será visto nos próximos capítulos, nos revela mais um período de transições e experimentações do que propriamente o fim da televisão, como profetizam Gilder (1990) e Missika (2006).

2.4 Teorias da convergência

Um dos primeiros pensadores a elaborar um conceito de convergência dos meios é Gene Youngblood (1970), que escreve a obra *Expanded Cinema*. Para ele o cinema é entendido em sentido amplo, seguindo *ipsis literis* a tradução de sua nomenclatura – escrita do movimento. Na esteira desse raciocínio, toda forma de imagem em movimento se enquadra na categoria de cinema, desde as formas de pré-cinemas, como a lanterna mágica, até a televisão, os games, etc. Youngblood segue uma linha que trabalha a convergência como um movimento em que um meio, no caso o cinema, abrange todos os outros, assegurando, sobretudo, sua hegemonia. Essa linha de interpretação das interseções dos meios tem outros

seguidores que, como Youngblood, elegem certas manifestações artísticas como completas e capazes de reunir nelas todas as outras. Richard Wagner, no princípio do século XIX, defende a ópera como arte completa que abarca todas as outras existentes à sua época - a música, o teatro, a arquitetura, a pintura, a dança. Sergei Eisenstein, por sua vez, eleva o cinema como a arte capaz de englobar a ópera, a música, a pintura, enfim, todas as expressões artísticas de sua época. Por fim, Peter Greenway defende a televisão como o meio para o qual convergem todas as artes citadas por seus antecessores - a ópera, o cinema, o rádio, a música, o teatro e assim por diante. Todos esses exemplos são tentativas de se assegurar a hegemonia de certos meios através da expansão de suas definições, diante da hibridização dos mesmos. É muito difícil, porém, manterem-se tais definições por um longo período de tempo. Como mostra a história, o movimento de diferentes doses de um meio em outro é cada vez mais cambiável e constante, sem aparente perspectiva de consolidação.

Talvez a idéia mais apropriada sobre a interseção dos meios, atualmente, seja a contida na proposta de Bellour (1997). O autor acredita na impossibilidade de se pensarem os meios de comunicação de forma individualizada e propõe analisá-los através do que chama de “passagens” entre as imagens, ou seja, daquilo que, de um meio, está presente em outro. Na obra *Entre Imagens*, o que Bellour (1997) pratica é uma nova metodologia de análise, em que as especificidades próprias de cada meio são postas em segundo plano e as características que transitam entre eles, de forma tão fluida, são postas em relevo. Para esse autor, precisar o que é a televisão constitui tarefa difícil, já que nela transitam todas as imagens, inclusive as do cinema. De fato, a imagem eletrônica tudo aceita e, o que é melhor, simultaneamente e ao vivo. É certo que, da mesma forma que o filme, a televisão precisa se adaptar à lógica digital para sobreviver. Entretanto, ela possui uma vantagem sobre o cinema, pois sempre absorveu livremente diversas imagens e linguagens de outros meios. Com efeito, a televisão já era híbrida e hipermediada mesmo antes do advento da tecnologia digital. E essa, quando surgiu, foi recebida com entusiasmo e abertura. O mesmo parece acontecer com as novas

possibilidades de transmissão e exibição digitalizada, e também com as propriedades computacionais que passam a se misturar à lógica televisiva.

2.5 Originais de segunda geração

Para Jay Bolter e Richard Grusin (2000), convergência é outra denominação para o que chamam de *remediation*⁷ e acontece de forma mútua, através da hibridização de pelo menos três importantes tecnologias de comunicação: o telefone, a televisão e o computador. Muitas vezes entendida equivocadamente como solução única, ou como superposição de uma tecnologia sobre outra, a convergência é, na verdade, promotora da diversidade, multiplicando as possibilidades de formatos dos meios. A ecologia midiática é regida, assim, pela reformulação dos meios pelos meios, como forma de metalinguagem midiática. Tal movimento gera produtos da cultura que funcionam como “originais de segunda geração”⁸, já que são derivados de formatos anteriores e, ao mesmo tempo, são inéditos. A lógica da eliminação de um meio antigo por um novo não procede. Afinal, segundo a equação dos autores, a re-midiação, que gera uma nova tecnologia, deixa pelo menos duas outras disponíveis para o uso cultural.

Fundamentados em seus conceitos ambivalentes - *immediacy e hypermediacy*⁹ -, Jay Bolter e Richard Grusin (2000) entendem que, apesar de extremamente hipermediada, ou seja, opaca, a televisão ainda possui, como força vital, seu caráter de realidade mediada. Como efetivamente podemos ver em alguns programas jornalísticos da televisão - como aqueles que

⁷ Por *Remediation*, ou re-midiação, entende-se a reformulação de um meio por outro.

⁸ Expressão criada por Peter Lunenfeld, presente no artigo *Art post-history in: photography after photography*, 1996.

⁹ *Immediacy e hypermediacy* são conceitos desenvolvidos pelos autores no livro “*Remediation. Understanding New Media*” de 2000. *Immediacy* se refere à lógica da “transparência”, ou seja, o uso das técnicas expressivas pelos meios com o objetivo de torná-las imperceptíveis. *Hypermediacy* se refere a lógica oposta, isto é o uso explícito de ferramentas expressivas para mediar de forma “opaca” a realidade.

fazem uso de gráficos, *letterings* e ícones para complementar a imagem do repórter -, as intervenções de recursos gráficos digitais nas imagens televisivas não são percebidas como distúrbio à autenticidade da realidade que, muitas vezes, é transmitida em tempo presente. Na mesma linha de raciocínio, o teórico Erkki Huhtamo (apud: BOLTER E GRUSIN, 2000, p.42) afirma que não há mais de se fazer esforço para que os meios pareçam transparentes, simplesmente porque a opacidade não é percebida como contrária à autenticidade da realidade mediada.

Com pensamento semelhante, Lev Manovich, em seu artigo *Understanding Hybrid Media* (2007a), realiza uma leitura da história recente das imagens em movimento, salientando que, na segunda metade da década de 1990, ocorre uma transformação fundamental: as imagens em movimento, que antes eram consideradas pertencentes a meios distintos e específicos, começam a se combinar de formas variadas. Essa combinação é dividida pelo autor em duas categorias - “remixagem” e hibridização. A primeira corresponde à combinação de conteúdos de um mesmo meio, como é o caso do *remix* na música, que é a expressão cultural onde a palavra “remixagem” foi primeiramente usada. A segunda designa a mistura de conteúdos de meios diferentes, sendo atualmente a mais comum em nossa cultura e a que acarreta transformações mais profundas. Essa segunda categoria, o autor denomina de *deep remixability*, ou hibridização, entendendo-se como tal o fato de que hoje se “remixa” não somente o conteúdo de diferentes meios, mas também suas técnicas, métodos e formas de expressão mais fundamentais. Segundo o autor, unidas por um mesmo suporte tecnológico digital, as imagens emergem em uma nova forma de “metameio” e começam a interagir de maneira inimaginável anteriormente. A metalinguagem, portanto, passa a ser uma das novas lógicas que rege a ecologia dos meios. Qualquer trabalho produzido através desse novo “metameio” pode usufruir de todas as técnicas e formas de expressão, que antes pertenciam a um meio específico, com resultados bem mais complexos que uma simples mistura de conteúdos de um mesmo meio. A televisão, dessa forma, pulveriza-se em vários formatos

híbridos ou “metameios”, produtos da mistura, basicamente, do computador com a própria televisão.

2.6 A crise das identidades midiáticas

A metáfora dos líquidos, brilhantemente explorada por Bauman (2001) e Novak (1991), é bastante eficaz para representar a ecologia contemporânea dos meios de comunicação. A fluidez, as misturas, o anamorfismo com que o meio se organiza denunciam a perda da “estabilidade que a força de gravidade dos suportes fixos lhe emprestava” (SANTAELLA, 2007 p.24). A incessante mutabilidade tecnológica impede a formação de “núcleos duros”, que antes distinguiam os meios e pressupõe uma nova lógica de identificação.

Ao evidenciar a crise dos meios, em seu artigo *Post-media Aesthetics* (2007b), Manovich acentua o rompimento do vínculo, antes intrínseco, da mídia com seu suporte tecnológico. Segundo o autor, as novas formas midiáticas, que habitam o ciberespaço, não são exatamente meios de comunicação, em sentido tradicional. O conceito de meio usado pela estética tradicional é fundamentado, eminentemente, em seu caráter material. Porém, no requisito constituição técnica, as novas mídias se misturam por serem todas da mesma natureza - a digital. Assim, para tentar estabelecer a distinção entre os meios, outras questões entram em cena como aspectos econômicos, cognitivos, sociais e culturais. Além disso, o digital introduz o caráter multimídia, ou seja, a capacidade de corporificação de um mesmo projeto em diferentes formatos. Assim, perde-se aquele tradicional elo que existia entre a identidade de um objeto midiático e seu meio material. Manovich sugere, então, outros conceitos que seriam mais adequados à era da cultura pós-digital. O autor propõe abandonar o vínculo ontológico dos meios com suas propriedades físicas e aderir conceitualmente à idéia

de *software*, ou seja, aos tipos de operações informacionais que o meio disponibiliza ao usuário.

Uma nova topologia dos meios faz-se necessária, para compreender-se como as novas mídias se comportam e como se distinguem entre si. A televisão se insere nesse cenário como um meio, símbolo de uma cultura de massa, que se expande de forma vertiginosa ao adentrar o ciberespaço. Essa expansão evidencia, de tal forma, a crise de identidade televisiva, que já se pergunta o que seria propriamente televisão hoje. Para responder a tal indagação, talvez seja prudente seguir o conselho de Manovich (2001): abandonar antigas categorias e estabelecer novas, derivadas da lógica computacional, para, assim, visualizar a topologia dos novos meios. Para tanto, o próximo capítulo irá investigar atuais formatos ditos televisivos presentes no ciberespaço, objetivando compreender o que os caracteriza como televisão, para, posteriormente, identificar alguns dos principais aspectos de sua mediação.

3 A TELEVISÃO NO CIBERESPAÇO

As tecnologias vão mudando, as linguagens sonham com a eternidade.
(SANTAELLA, 2007, p. 210)

Para tratar da televisão, hoje, é necessário reconhecer que seu universo, em comparação com a televisão de décadas atrás, está acrescido de inúmeros outros significados. Como um signo que se expande, a televisão ganha um corpo, material e abstrato, cada vez mais complexo e instável. A intensa mutabilidade da máquina televisiva evidencia seu caráter diagramático, já que ela é composta por relações que se reconfiguram constantemente. Vale lembrar que o diagrama do universo televisivo sempre foi flexível e que nele se podem identificar, além dos elementos técnicos, aspectos imateriais que lhe são relacionados, tais como práticas, hábitos, processos, afetividades e relações cognitivas. Félix Guatarri (1992), em sua teoria da subjetividade maquínica, afirma que a máquina (em seus aspectos abstratos) é anterior à técnica. Possibilidades, imaginários, lógicas, funções, afetividades relacionadas à máquina se desenvolvem antes de sua materialização técnica, como bem demonstram as obras de ficção científica. É certo que a máquina precede a técnica, mas é também verdade que a máquina sucede a técnica. Afinal, o abandono de certas técnicas não representa, necessariamente, o desaparecimento de práticas e linguagens que lhes são relativas. Assim, a máquina televisiva, antes encarnada de forma exclusiva na imagem eletrônica, atualmente perpassa vários outros suportes e processos, adquire novas funções, resgata práticas e, principalmente, expande o sentido da televisão.

As atividades televisivas se iniciam, no fim do século XIX, regidas por um objetivo específico: transmitir imagens à distância. Suas primeiras denominações, como *elektrische Teleskop*¹⁰ e *La photographie électrique à distance*¹¹, evidenciam a imaturidade do meio que nascia e necessitava do amparo de formas expressivas anteriores para se firmar. Com o

¹⁰ Paul Nipkow, 1884.

¹¹ Méliés, 1908.

decorrer do tempo, recursos outros vão se somando à capacidade de transmissão de imagens, como, por exemplo, as imagens em cores, o registro em fitas magnéticas, a formação da linguagem videográfica, os vários formatos de programas, a crescente rede televisiva, o controle remoto. Dessa forma, a televisão se consolidou como forma expressiva de aspectos próprios. Hoje, ao adentrar o ciberespaço, a televisão potencializa a expansão de seus significados, através de hibridizações de características próprias, já consolidadas, com outras, adquiridas de um universo digital e em rede.

Se as invenções da comunicação do século XIX se caracterizam por buscar a eficiente transmissão de informações à distância, as do século XXI se identificam por almejar uma comunicação ubíqua, em rede e interativa.

Na esteira desse raciocínio, o presente capítulo tem como alvo as formas televisivas que encontram no ciberespaço seu meio de expressão. Trata-se aqui de televisões, no plural, que não correspondem a um único modelo, mas sim, a inúmeros e instáveis modelos, regidos por incontáveis combinações de processos e linguagens, pois, ao habitar o ciberespaço, a televisão e todo seu universo se complexificam. A nova ordem telemática (telecomunicações + informática) do universo televisivo desencadeia o aparecimento de novas práticas e o resgate de antigas, bem como uma produtiva mistura de propriedades televisivas e computacionais. Todavia, vale registrar que a televisão sempre absorveu, de bom grado, elementos e aspectos de diversos outros objetos da cultura. Porém, o que ocorre agora é que a condição digital das novas televisões potencializa e acelera seu processo de hibridização, alargando consideravelmente seus significados e possibilidades.

A partir da observação de novos objetos televisivos – tais como *webtvs*, o *YouTube*, e a TV digital - o estudo visa encontrar respostas para as seguintes indagações: O que há de televisão em tais objetos midiáticos presentes no ciberespaço? Como esses objetos reformulam a televisão? Que práticas resgatam? Que práticas se tornam obsoletas? Que recursos expressivos lhes são próprios? Enfim, que características lhes são únicas no processo

de mediação? Para responder às perguntas, o estudo busca auxílio no método de análise dos meios, novos ou antigos, sistematizado no livro *Laws of Media* (1988). A metodologia proposta no livro, uma compilação de textos de Marshal McLuhan organizada por seu filho, Eric McLuhan, deriva da teoria das quatro causas da ação humana, de Aristóteles, e consiste em examinar produtos da cultura pelos ângulos de quatro efeitos, quais sejam:

[1] A recuperação: tudo o que é novo resgata algo anterior que, por qualquer motivo, foi esquecido.

[2] O aprimoramento: toda novidade estende ou aprimora uma forma anterior.

[3] A obsolescência: novos elementos tornam obsoletos os mais antigos.

[4] A reversão: em que se transforma o novo se levado ao limite de seu potencial.

O conceito de interface cultural desenvolvido por Lev Manovich (2001) será fundamental para melhor compreensão da cultura televisiva, agora codificada também na forma digital. Segundo o autor, quando se lida com sistemas computacionais, lida-se, na verdade, com interfaces que permitem interação com objetos da cultura codificados digitalmente. Também perpassa as investigações que se seguem a estratégia analítica de Bellour (1997), consistente no estudo dos meios através das passagens que se operam entre eles, ou seja, buscando identificar os elementos de um meio que estão presentes em outro. A teoria da re-midiação de Bolter e Grusin (2000) auxiliará o estudo das reformulações que se operam no universo televisivo. Os conceitos de forma aditiva e expressiva, das quais fala Janet Murray (2003), serão imprescindíveis para o estudo das reformulações que decorrem da junção da televisão com o computador. Tais conceitos distinguem as mídias em seus primeiros anos de atividade daquelas que já consolidaram formas expressivas próprias.

Para viabilizar as análises, foi preciso, preliminarmente, eleger alguns termos em detrimento de outros. Assim opta-se pela expressão “objeto televisivo” para denominar todo e qualquer elemento do universo da televisão, seja ele um objeto físico - como o controle remoto, os aparelhos televisivos ou as fitas eletromagnéticas – seja um objeto abstrato - como

a linguagem, a recepção e as práticas e formatos televisivos. O termo “interator” é escolhido para se referir ao indivíduo que lida com a televisão ciberespacial. Tal termo, criado por Janet Murray (2003), nomeia o sujeito, antes espectador, que passa a atuar nos processos de comunicação, pois é solicitado a tomar decisões e convidado a participar ativamente, interferindo no processo. A expressão “novas mídias”, recorrente no trabalho, refere-se a qualquer forma de expressão que tenha como base o código digital, aí incluídas, portanto, as televisões digitalizadas, assim como toda e qualquer mídia digital. O ciberespaço (LÉVY, 1999), por sua vez, é aqui entendido como a rede de telecomunicações mediada pelo computador, que inclui a internet, mas não se resume a ela.

O estudo não procura endossar a concepção evolucionista das comunicações. De fato, não se pretende eleger as novas televisões como melhores, se comparadas às anteriores. Acredita-se na possibilidade de produção criativa e inteligente a partir de qualquer suporte tecnológico, sejam novos ou antigos, analógicos ou digitais. Contudo, parte-se do pressuposto de que existem recursos expressivos próprios a cada técnica, buscando assim identificar os que são intrínsecos à condição digital das novas televisões, para melhor compreender as possibilidades expressivas da televisão no ciberespaço.

Como sabido, a convergência da televisão com o computador passa por um essencial período de experimentações. Nesse período, inúmeros formatos televisivos são formulados a partir de apropriações de lógicas e processos já conhecidos da televisão e do computador. O objetivo deste capítulo é, portanto, investigar como a televisão é reformulada no universo ciberespacial, para assim, no capítulo 4, identificar propriedades que lhe sejam próprias, na sua mediação digital.

3.1 Reformulações televisivas

Dentre as atuais reconfigurações do universo televisivo, decorrentes de sua nova condição digital, destacam-se dois movimentos:

[1] a introdução da televisão no computador, cujos modelos mais evidentes são as televisões na internet;

[2] a introdução do computador na televisão, que tem como seu maior exemplo a TV digital.

Dessa forma começam a surgir as primeiras experiências decorrentes do encontro da televisão com o computador. Naturalmente, a nascente lógica midiática, de ambos movimentos, se vale de apropriações de processos, práticas e linguagens de meios já consolidados, para, a partir deles, esboçar seus primeiros passos e erigir características e formas expressivas próprias.

Examinando a história das artes e comunicações, vê-se que o processo de constituição de um meio expressivo é semelhante ao que ocorre, hoje, com as chamadas novas mídias. O cinema, por exemplo, em seus primeiros anos de atividade, é descrito como “foto-teatro” (Murray, 2003), ou seja, é considerado uma forma de arte aditiva, através da junção de elementos de duas artes já consolidadas, a fotografia e o teatro. Através de experimentações com a nascente técnica cinematográfica, foi possível conhecer e desenvolver o potencial expressivo do cinema, até que ele se firmou como uma arte de características próprias. O mesmo ocorreu no início das atividades televisivas, que eram descritas, primeiramente, como fotografias transmitidas à distância¹². As novas mídias - e nelas incluídas as manifestações televisivas no ciberespaço - encontram-se em momento inicial semelhante aos acima descritos, ao qual Murray (2003) denomina de período incunábulo¹³. Nesse período as novas

¹² Como no filme de Georges Méliés “*La photographie Électrique à Distance*”, de 1908

¹³ O termo incunábulo deriva do latim e se refere às faixas com as quais os bebês eram envolvidos. Janet Murray utiliza a expressão “período incunábulo” para denominar o período de infância de um meio de

mídias se valem de apropriações e reformulações de outros meios expressivos, para assim se projetarem, até que suas propriedades intrínsecas sejam identificadas e exploradas.

Assim é que referências ao universo tradicionalmente reconhecido da televisão são bastante comuns na Internet e, por outro lado, aspectos do universo da internet se fazem presentes na televisão tradicional. Investiga-se, portanto, como ocorrem as reformulações televisivas no ciberespaço, com fundamento na teoria da re-mídiação (*remediation*), de Bolter e Grusin (2000). Para esses autores, a ecologia dos meios de comunicação não ocorre através de eliminação ou substituição de um meio antigo por outro novo, fenômeno equivocadamente alarmado nos últimos tempos. Os meios se recombinaem de forma a gerar outros, que se somam aos primeiros. Tal processo, denominado pelos autores de re-mídiação, é constante, porém se torna evidente no início das atividades de uma nova forma expressiva, como se buscará demonstrar a seguir, através do exame de novos formatos televisivos.

3.2 A televisão na internet

Tuvalu, um dos menores países do mundo, soube bem aproveitar uma oportuna coincidência nominal: o nome do País, assim como o seu ccTLD (*internet country code top-level domain*), abreviam-se com a grafia “tv”, sigla que, coincidentemente, é mundialmente reconhecida como a abreviação da palavra “televisão”. O pequeno arquipélago, localizada na Polinésia, soube aproveitar o acaso e, em 2000, negociou, com a companhia *VerySign*, o direito de administração e exploração do domínio “.tv”, durante 12 anos, por algumas dezenas de milhões de dólares. O fato chama a atenção para a importância e para o valor daquelas duas letras juntas e sua legitimação cultural em todo o mundo. Com efeito, a abreviação da palavra “televisão”, que é identificada e validada pela cultura mundial, ganha um espaço economicamente disputado na internet e nos faz refletir sobre a força de um signo

mundialmente reconhecido que ganha outros territórios de atuação. A “tv” na internet é parte do encontro da televisão com o computador, encontro esse que, como nos lembra Janet Murray (2003), comprova a previsão de Nicholas Negroponte: televisão, computador e telefone estão se transformando em uma única plataforma. E a internet parece estar cada vez mais presente como costura dessa nova lógica da comunicação.

Inúmeros *sites* sob o domínio “.tv”, entre outros, evocam, cada qual a seu modo, características do universo televisivo. Muitos se denominam e se anunciam como televisão. Questiona-se, pois, o que há de televisão nesses *sites* e como eles a reformulam.

Para exemplificar tal processo de reformulação da televisão na internet, nada mais adequado que o próprio *site* da companhia *VerySign*, detentora do domínio .tv¹⁴. No *site*, o imaginário televisivo é insistentemente evocado através de palavras, imagens e sons. A página *online* se apresenta envolta por uma moldura televisiva e todo o fundo da tela é coberto por uma instável textura reticulada e azulada, própria da imagem eletrônica. O logotipo “.tv” apresenta um par de antenas sobre o ponto, detalhe que representa a junção da internet com a televisão. O texto da página de abertura do *site* faz referência a aspectos audiovisuais: “*if your web site moves, it belongs on .tv*”. E o áudio consiste em um ruído da sintonização de canais, próprio da televisão analógica.

¹⁴ www.tv



FIGURA 6 - PÁGINA DE ABERTURA DO SITE WWW.TV

É curioso notar que a maioria das referências diz respeito a defeitos técnicos da televisão tradicional, como o som ruidoso, as fugidias imagens “fantasmas”, a tela instável e a imagem reticulada. Esses defeitos, no contexto da internet, apresentam-se com uma certa graça, já que não ocorrem de fato nesse universo. Apesar de tais características serem negativas, elas não degradam e sim agregam qualidades para o conceito .tv, que é ali comercializado. As alusões aos ruídos técnicos da televisão objetivam conquistar o interator através de sua identificação com algo bem familiar – a televisão tradicional – e assim introduzi-lo no novo universo, que é resultado da mistura de televisão e internet. No entanto, como nos recorda Janet Murray (2003), assim como o cinema do início do século XX era considerado “fototeatro”, a apropriação de características de meios de expressão anteriores

para descrever novos evidência a atual inexperiência em relação às linguagens intrínsecas das novas mídias.

Ao investigar os *sites* sob o domínio “.tv”, encontram-se não apenas aqueles que se anunciam como televisão na internet, mas também bancos de filmes, conteúdos gerados por usuários, jogos interativos, portfolios e exposições particulares, canais de vídeos educativos, galerias de fotos, galerias de música, rádios e jornais. Percebe-se que nem tudo o que está sob o domínio “.tv” é estritamente ligado à idéia tradicional de televisão. Porém, em todos os casos, encontra-se a oferta de uma miscelânea de conteúdos. A lógica televisiva que une todos esses *sites*, sob o domínio “.tv”, está mais relacionada à variedade de oferta de conteúdos do que propriamente à capacidade de ser “ao vivo”, ou à exibição audiovisual. Afinal, como afirma Santaella (2007, p. 210), “onde quer que um carnaval de gêneros esteja, ele será filho da televisão.”

3.3 *web + TV*

As *webtvs* são recorrentes tentativas de se fazer televisão na internet. Sob o domínio “.tv” ou não, tais *sites* experimentam adaptações de lógicas próprias da televisão em um ambiente digital e em rede. Um exemplo disso é a *DNASStream*¹⁵, uma *webtv* que, conforme suas próprias palavras, objetiva oferecer uma “experiência de televisão na internet”. Ela funciona por meio da tecnologia *streaming*, isto é, por fluxo de distribuição de dados empacotados, o que permite ao interator receber o conteúdo em tempo real (se possuir banda larga) e reproduzir mídias protegidas por direitos autorais, sem violação desses direitos, já que elas não são descarregadas no computador. A *DNASStream*, fundada por Paul Yanez em 2007, integra um grupo de *webtvs* que oferece um sistema de canais televisivos na internet

¹⁵ www.dnastream.tv

muito semelhante à TV por assinatura, porém de uso gratuito. São seus pares a *Joost*¹⁶ e a *BabelGum*¹⁷ - outras propostas de *webtv* que apostam nesse mesmo formato. Os conteúdos da *DNASStream* são os mesmos veiculados nas televisões por assinatura, com exceção dos inseridos na categoria “vídeos da internet”. Seus fornecedores são grandes empresas, como a *MTV*, *Sony*, *Warner*, *Reutres*, *MGM*, entre outras. A organização de canais se faz por temas, alguns próprios da TV à Cabo, como filmes, esportes, videoclipes, pornografia e outros comuns na internet, como trailers, videogames e vídeos de internet.

A reformulação da televisão pelas *webtvs*, em especial pela *DNASStream*, ocorre em vários aspectos. Do ponto de vista da apresentação visual do *site*, identificam-se algumas referências ao universo da televisão tradicional, como a programação visual – logomarca e imagens de suporte - composta de cores iluminadas semelhantes a pontos eletrônicos, apresentando uma fisionomia similar à computação gráfica aplicada em vinhetas televisivas. A tela de exibição dos vídeos ocupa toda a tela do computador, transformando-o, dessa maneira, em um verdadeiro aparelho de televisão.

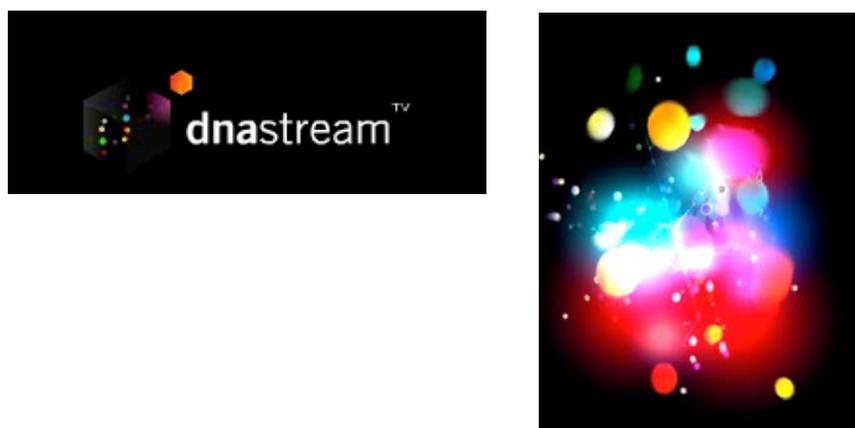


FIGURA 7 - LOGOMARCA E VINHETAS DE PASSAGEM DA *DNASStream*

¹⁶ *webtv* criada pelos escandinavos Niklas Zennstrom e Janus Friis (os pais do KaZaA e do Skype) no ano de 2006. É acessada através do endereço: <http://www.joost.com>

¹⁷ *webtv* criada por Silvio Scaglia e Erik Lumer no ano de 2005. É acessada através do endereço <http://www.babelgum.com>

No *site*, o conceito de grade de programação televisiva é transformado e torna-se praticamente obsoleto. No lugar de programas com exibições vinculadas a horários específicos, tem-se um banco de conteúdos audiovisuais disponíveis para acesso a qualquer momento. Porém, há de se ressaltar, como nos lembra Machado (2009, p. 2), que esta autonomia do espectador em relação à programação televisiva “já vem acontecendo desde o final da década de 1970, quando surgiu o gravador de vídeo caseiro (VHS e Betamax), que permitia, já naquela época, programar o aparelho para gravar programas em qualquer horário para serem vistos depois.”

Dessa maneira, se na televisão analógica já era possível subverter a grade de programação fixa e pré-determinada, na *webtv* a programação torna-se extremamente flexível e, no caso da *DNASStream*, personalizada. No *site*, o slogan - “a sua televisão mutante” - não deixa dúvidas quanto à principal característica dessa *webtv*: a capacidade de se adaptar ao interator. Daí seu nome - *DNASStream* - e seu texto de abertura - “*your own TV DNA*”-, isto é, uma televisão via *streaming* que proporciona ao interator experiências personalizadas. A adaptação desse sistema computacional/televisivo se dá através de agentes inteligentes artificiais, que “aprendem” quais são as preferências do interator e, assim, oferecem outros conteúdos que possam lhe interessar. De acordo com Costa (2002, p. 44), “os agentes inteligentes são, na verdade, facilitadores invisíveis, softwares que cada vez mais estarão presentes nas vidas das pessoas, desempenhando o papel do assistente que assume as tarefas repetitivas, trazendo avisos ou sugestões sobre algo que aguardam ou de que gostam”. São mecanismos muito usados na internet com o objetivo, questionável, de facilitar a navegação do interator. São ambivalentes, pois, ao mesmo tempo em que facilitam os percursos do interator, oferecendo opções que certamente podem lhe interessar, eliminam as características mais sedutoras da linguagem dos *hiperlinks* – o acaso, a descoberta e a diversidade.

A reformulação da tela televisiva na *DNASStream* se dá de forma hipermediada. De fato, a tela da televisão tradicional que já era opaca – sem profundidade, de baixa resolução,

pouco realista e de precário poder ilusionista – tende a se tornar ainda mais hipermediada no ciberespaço. Assim é que no *site* - apesar de exibir os vídeos em tela cheia - abas translúcidas, que podem ser reveladas ou escondidas, disponibilizam, de um lado, os canais temáticos, de outro, os vídeos sugeridos pelo sistema e, em baixo, as ferramentas de navegação. Além disso, no alto da tela se posiciona um cabeçalho com botões de controle do vídeo e links para ações, como criar uma conta, trocar o idioma, enviar para amigos, entre outros.

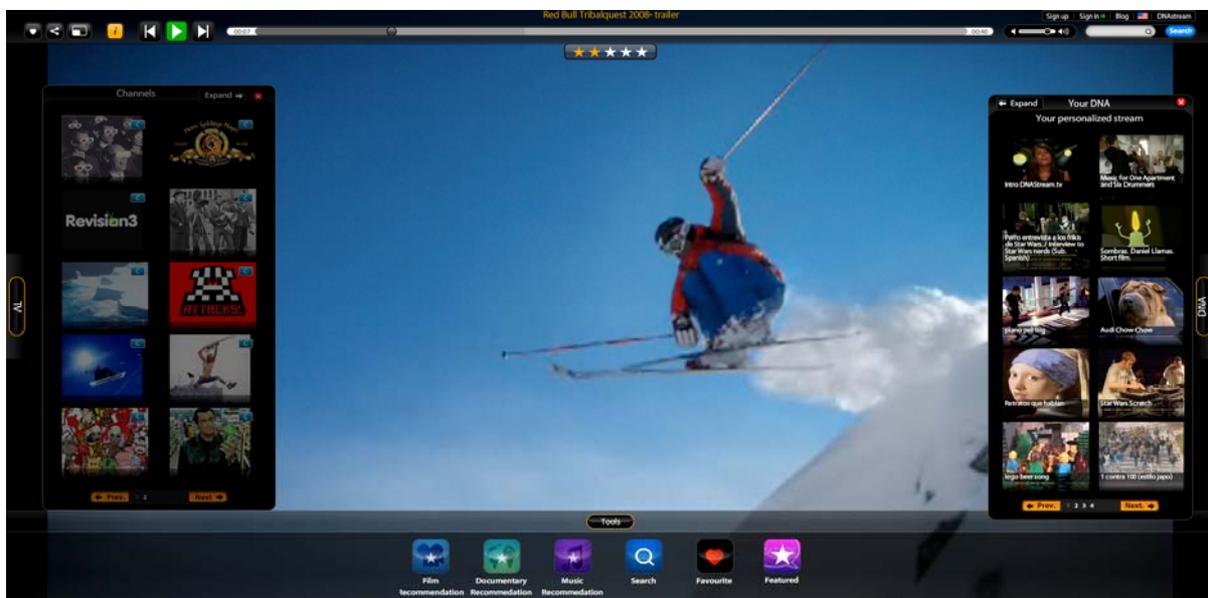


FIGURA 8 - TELA DA WEbTV DNASTREAM COM TODAS AS ABAS DE RECURSOS ATIVADAS.

A imagem resultante é uma tela composta de abas e botões, próprios da internet, sobrepostos a um conteúdo tipicamente televisivo. Tal composição evidencia o caráter aditivo das *webtvs*, na medida em que elas são claramente formuladas a partir da soma de propriedades da televisão com as da internet e, não, a partir de elementos intrínsecos a uma nova forma expressiva.

Todavia, outros aspectos da televisão na internet apontam para caminhos inovadores, rumo a uma forma expressiva eminentemente ciberespacial. O tradicional controle remoto,

por exemplo, torna-se obsoleto como objeto midiático e como regime de interface. De fato, após cumprir seu papel durante um longo período – o primeiro aparelho foi criado em 1950, pela *Zenith Radio Corporation* –, o tradicional controle remoto perde cada vez mais seu sentido. A interface utilizada nas novas televisões - não só na internet, mas também na TV digital e TVs para dispositivos móveis – operam pelo sistema de navegação. O novo regime de interface que se instaura segue a lógica dos *hyperlinks*, que é significativamente mais rica em possibilidades e associações do que as operações do controle remoto. Portanto, a tendência vigente é a total supressão desse dispositivo, para se utilizarem controles mais simplificados, ou mesmo o sistema de toque para telas, o *touch screen*.

Apesar de inovar em relação a alguns processos próprios da televisão tradicional - como a substituição da grade de programação fixa e única por um banco de conteúdos acessíveis por diversos caminhos e o uso de sistemas rizomáticos de busca e navegação, em substituição ao controle remoto - a *DNASStream*, bem como outras *webtvs*, são experimentos iniciais de um universo de possibilidades das comunicações digitais. Assim, a *webtv* ainda é concebida como uma soma da televisão com a internet, isto é, ainda não apresenta formas expressivas que lhe sejam próprias. Como explica Janet Murray (2003, p.74):

Uma das lições que se pode tirar da história do cinema é que formulações aditivas, como “fototeatro” ou o contemporâneo e demasiado abrangente termo “multimídia” são uma sinal de que o meio está ainda nos estágios iniciais de desenvolvimento e continua a depender de formatos derivados de tecnologias anteriores, ao invés de explorar sua própria capacidade expressiva.

Os conteúdos veiculados nas *webtvs* pouco se diferem dos exibidos na televisão aberta e por cabo. Sua linguagem não apresenta grandes rupturas com a linguagem televisiva, com exceção dos vídeos armazenados na categoria “vídeos de internet”, que realmente usam uma linguagem diferente, na qual imperam o amadorismo, a brevidade de duração e a exploração de personagens não famosos (pessoas comuns). O fato é que, em seus primeiros anos de existência, as inovações tecnológicas das imagens sempre foram recebidas como novidade,

porém, como argumenta Philippe Dubois (2004 p.33), novidade “que se revela pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético”.

3.4 A televisão e as redes sociais *online*

Outro exemplo do processo de reformulação da televisão na internet é sua junção com as redes sociais *online*. E, sem dúvida, o modelo mais expressivo desse formato é o *YouTube*¹⁸, o *site* de compartilhamento de vídeos mais acessado da atualidade. O *Youtube* foi fundado em 2005 pelos jovens Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim e rapidamente popularizou o compartilhamento de vídeo, tornando-o um dos elementos mais importantes da cultura da internet. O *YouTube* é outro exemplo claro de reformulação de certos elementos da televisão e sua junção com a internet. Nele, o universo televisivo é evocado a partir do próprio nome do site: *YouTube* - o seu tubo (televisivo); pelo desenho de sua logomarca - a palavra *tube* se encontra inscrita em um retângulo de bordas abauladas que faz alusão à tela televisiva; e é reforçado pelo slogan - *broadcast yourself* - divulgue-se, televisione-se. O *site* de compartilhamento de vídeos encoraja o interator a ser tornar um *broadcaster*, ou seja, um produtor e divulgador de conteúdo audiovisual. Nesse sentido, o *Youtube* reformula a televisão sob a lógica das redes sociais, do vídeo amador, da personalização, isto é, de uma televisão que seja efetivamente feita pelo indivíduo.



FIGURA 9 - LOGOMARCA DO SITE *YOUTUBE*

¹⁸ <http://www.youtube.com>

Há ainda outras adaptações do universo da televisão identificáveis no *YouTube*, como a estruturação de um sistema de canais. No *site*, o conceito de canal se confunde com o de perfil - sistema de identificação de usuários bastante comum em redes sociais. São canais que reúnem os conteúdos audiovisuais produzidos por seus titulares junto a seus dados pessoais, como o nome, foto, contatos, idade e país de origem. Desse modo, todo usuário cadastrado no *site* possui seu próprio canal, totalizando um número de canais inimaginável em qualquer rede de televisão aberta ou por assinatura. Entre outras distinções, aqui o *YouTube* se difere da televisão tradicional por disponibilizar, em um único banco de dados, uma enorme variedade de conteúdos publicados por milhares de usuários, pelo que não se limita a uma única programação produzida por uma ou poucas corporações.

O conteúdo audiovisual veiculado no *site* é extremamente variado, compreendendo desde vídeos caseiros, registro de eventos e telas de apresentações, até programas televisivos, *trailers* e cenas de filmes. Como bem o define Santaella (2007), trata-se de um verdadeiro carnaval de gêneros. Por ser uma plataforma que tudo aceita, a autenticidade no *Youtube* é bastante questionável e pouco confiável, se comparada à sensação de “verdade absoluta” da televisão tradicional. O ato de assistir a seus vídeos é contaminado pela suspeição constante, em relação à procedência e à veracidade do conteúdo. Afinal, o *site* não se responsabiliza pela autenticidade do que veicula, ao contrário do que ocorre nas emissoras de televisão. No entanto, o compromisso com a verdade não é exigido pelo público do *YouTube*, que procura, justamente, uma fruição audiovisual leve e despreziosa.

Como nas *webtvs*, as páginas do *YouTube* são extremamente hipermediadas. A pequena tela de exibição se encontra inserida em páginas repletas de outras telas e *links* que disputam a atenção do interator. Tal configuração complexifica a recepção do conteúdo que, apesar de hipermediado, é naturalmente assimilado pelo interator. Contudo, sem dúvida, o fator mais interessante do fenômeno *Youtube* consiste nas práticas sociais que se instauram a partir dele. Práticas essas que, em momento oportuno, serão melhor exploradas neste capítulo.

3.5 O computador na televisão

Ao contrário das televisões na internet, que são eminentemente digitais e apresentam reformulações da televisão, a TV digital constitui-se de um processo originalmente televisivo que se adapta à condição digital e, assim, adquire linguagens e processos do universo computacional.

Como lembra Rosa (2005), os projetos da televisão digital de alta definição começam a ser delineados já na década de 1970, quando é proposto, pela rede televisiva japonesa NHK, o primeiro modelo de TV de alta definição, chamado HDTV (ou *Hi-Vision*), com 1125 linhas e proporção de tela 16 x 9. A partir de então, experiências para elaboração de padrões digitais televisivos são desenvolvidas em diversos países e, dentre os padrões criados, três se consolidaram. São eles:

- *DVB-T: Digital Video Broadcasting – Terrestrial*, desenvolvido na Europa;
- *ATSC: Advanced Television System Committee*, desenvolvido nos EUA;
- *ISDV-T: Integrated Services Digital Broadcasting – Terrestrial*, desenvolvido no Japão.

Cada um desses padrões prioriza aspectos específicos da condição digital da televisão. O padrão norte-americano, considerado o mais robusto, beneficia a transmissão em alta definição, mas é o menos desenvolvido no quesito mobilidade. O europeu caracteriza-se por ser mais versátil, facilitando a transmissão de múltiplos canais na mesma frequência. O japonês, por sua vez, prioriza a alta definição da imagem e a portabilidade, beneficiando a transmissão para celulares e computadores de mão.

O Brasil, após período de avaliação dos padrões acima mencionados, adotou o modelo japonês (*ISDV-T*). A primeira transmissão oficial do sinal digital de televisão no Brasil ocorreu em dezembro de 2007, na cidade de São Paulo. Desde então o Governo vem

implantando, gradativamente, o sistema digital de televisão, sendo que, até o momento, o processo ainda não alcançou todo o país.

Em decorrência da digitalização são procedidas adaptações em várias instâncias da televisão, tais como as áreas técnica, política, processual, econômica, estética, entre outras. Do ponto de vista técnico dos aparelhos domésticos de recepção, tem-se que esses são acrescidos de um *set-top box* - conversor usado para que a televisão receba o sinal digital, sendo que, no caso dos aparelhos mais novos, o sistema de recepção já é originalmente digital. Agora digitalizado, o sinal enviado pela emissora de televisão, além de oferecer imagem e som de alta definição, possibilita a transmissão de outros tipos de dados, que são responsáveis pela interatividade do aparelho. A transformação do sinal de transmissão televisiva em um tipo de informação computadorizada potencializa a reformulação da televisão que, assim, adquire fisionomia muito semelhante à da internet e passa a operar através de processos próprios do universo do computador.

Dessa maneira, os processos televisivos começam a absorver propriedades computacionais. As emissoras passam a se estruturar e a praticar rotinas próprias de empresas de TI (tecnologia da informação). Fitas magnéticas são substituídas por dados armazenados em computadores e servidores. Arquivos de fitas transformam-se em banco de dados organizados por metadados. A organização das máquinas e dos processos televisivos (captação, edição, pós-produção) passa a se desenvolver em rede. O *software* dos aparelhos domésticos televisivos começa a ser atualizado automaticamente, através da emissão do *plugin* de atualização pelas emissoras. Enfim, toda uma cultura procedimental e organizacional do universo binário passa a ser assimilada e adaptada pelas empresas de televisão.

Há, ainda, outras propriedades do universo computacional que começam a ser absorvidas pela televisão tradicional, como a interatividade que, de forma ainda precária, esboça suas primeiras experiências. Vale registrar que o acesso à interatividade na TV digital depende da disponibilização do recurso pela emissora e que, até o presente momento, grande

parte dos programas da televisão digital brasileira não inclui ações interativas. Quando disponível, a interatividade dos programas é anunciada através da presença do ícone da letra “i” na tela televisiva. Quando se acessa um desses portais de interatividade, aparece uma tela muito semelhante a páginas *online*. Botões, caixas de textos e *banners* publicitários dividem o espaço com a exibição do programa, tornando a tela televisiva extremamente hipermediada. Os recursos interativos presentes em tais telas ainda são escassos e se restringem a serviços, como informações sobre o tempo, grade de programação, sinopses dos programas, agendamento de gravações, entre outros.



FIGURA 10 – PORTAL DE INTERATIVIDADE DA EMISSORA SBT, 2008.

Como se pode perceber pela FIGURA 10, a hipermediada tela da TV digital muito se assemelha à fisionomia da internet e, em consequência, segue a lógica de navegação própria dos *hyperlinks*. Portanto, a interação por controle remoto na TV digital, ainda vigente, representa um dos grandes desafios para seus *designers* de interface. Como ressalta Rosa (2005, p.196), “além da funcionalidade do controle remoto, especificamente, deve-se pensar na funcionalidade e navegabilidade da tela da televisão digital interativa”. Com efeito, o controle remoto é adequado para passagem de canais, porém, precário para a navegação por *links*. O descompasso entre as lógicas dos *hyperlinks* na tela televisiva e o uso do controle

remoto evidencia a imaturidade da TV digital. Com efeito, ao mesmo tempo em que adquire uma tela cada vez mais parecida com a internet, a TV digital ainda utiliza um mecanismo de interação pertencente à televisão tradicional. Além disso, as TVs digitais não apresentam rupturas com a linguagem tradicionalmente televisiva, pois seus conteúdos são exatamente os mesmos exibidos na TV analógica.

Atualmente, uma das mais celebradas propriedades da TV digital é sua capacidade de oferecer VODs ou vídeos sob demanda. Tal recurso possibilita que o interator requisite a exibição, a qualquer momento, de filmes e outros conteúdos audiovisuais, independentemente da grade de programação. Como já comentado anteriormente, a subversão da grade de programação televisiva é um movimento que se inicia no final da década de 1970, com o uso dos *vídeo tapes* e videocassetes. Mas o certo é que a computadorização dos conteúdos televisivos possibilita sua organização em bancos de dados e potencializa o desprendimento da grade fixa de programação. Porém, como ressalta Costa (2002, p. 26), “há aqui uma certa ilusão sobre os hábitos televisivos e sobre o próprio futuro evolutivo da TV. (...). Será que o futuro da TV digital é ser simplesmente um depósito infinito de filmes?”

É importante destacar, nesse processo de junção da televisão com o computador, um período intermediário, caracterizado pelos primeiros diálogos que a televisão estabelece com a internet e as mídias digitais. Tal período tem início com ações de fãs, que criam *sites*, *blogs* e comunidades virtuais dedicados a programas, seriados e personagens televisivos. A internet, que a princípio era entendida como uma ameaça à hegemonia das emissoras, passa a ser vista como grande aliada. As emissoras de televisão passam a enxergar os novos meios digitais não mais como usurpadores de público e, sim, como extensões, complementos lucrativos para seus conteúdos. Como mostra Costa (2002, p.19) “só há pouco tempo a parceria com a rede mundial de computadores se consolidou e ganhou a adesão da maioria das emissoras. Enquanto aguardam a tecnologia para TV digital amadurecer por aqui

(tecnologia que na Europa já é realidade), elas têm encontrado na Internet um excelente canal de retorno para sua programação.”

Por fim observa-se, a partir dos exemplos citados, que o processo de junção da televisão com o computador, assim como outras formas de expressão nascentes, passa por um período inicial ou incunábulo (MURRAY, 2003), marcado por experimentações que, realizadas através de reformulações e adições de formas expressivas já consolidadas, levarão ao desenvolvimento de características próprias do novo meio. Seja pela presença de aspectos televisivos na internet, seja através da aquisição de propriedades computacionais pela televisão tradicional, as experiências são feitas com o intuito de explorar formatos, linguagens e processos que melhor se adaptem à nova lógica digital. Portanto, ao se misturar com o computador, a televisão insere-se em um processo de transformações que caminha para uma melhor definição daquilo que hoje chamamos, genericamente, de novas mídias. E para que as possibilidades expressivas das televisões no ciberespaço sejam alcançadas e exploradas, faz-se necessário, antes, investigar e identificar propriedades essenciais em seu processo de mediação digital.

4 ASPECTOS DE UMA NOVA MEDIAÇÃO TELEVISIVA

Because new media is created on computers, distributed via computers, and store and archived on computers, the logic of a computer can be expected to significantly influence the traditional cultural logic of media; that is, we may expect that the computer layer will affect the cultural layer. (MANOVICH, Lev, 2001, p. 46)

Ao investigar as novas mídias, Manovich (2001) identifica a necessidade de se buscar, na ciência da computação, novas lógicas e categorias para compreensão dos meios de comunicação que se tornaram programáveis. Para o autor as novas mídias, em geral, podem ser pensadas como constituídas da inter-relação de duas camadas: a camada cultural e a camada computacional. Dessa forma, no caso das televisões ciberespaciais, as narrativas seriadas, a linguagem hipermediada e as práticas do *zapping*, por exemplo, pertenceriam à camada cultural. Já a estruturação dos arquivos em bancos de dados, a linguagem de programação usada na construção de interfaces, e os processos de compreensão de arquivos seriam elementos próprios da camada computacional. Nessa perspectiva, propõe-se pensar a mediação que envolve as televisões presentes no ciberespaço como um processo de inter-relação entre instâncias culturais e computacionais.

Antes de identificar aspectos próprios ao processo de mediação da televisão digitalizada, faz-se necessária uma breve revisão do conceito de mediação. É comum entender-se a mediação como meio de transporte para comunicar uma coisa a outra, ou mesmo, uma forma de estender habilidades sensoriais do homem, como uma ferramenta. Tal concepção é considerada demasiadamente simplista por alguns pensadores da comunicação, como Martin Barbero (1987) que, instaura um debate epistemológico, sugerindo o deslocamento do objeto de estudo das comunicações - dos meios às mediações. O autor propõe conceber os meios de comunicação não somente como tecnologia, mas também como cultura mediada pela técnica. Assim, a mediação passa a ser um processo que envolve a recepção e os aspectos de apropriação, reconhecimento, resistências, contexto e história,

portanto, um processo que vai além das características técnicas. Santaella, por sua vez, amplia o conceito de mediação, afirmando que o poder mediador das tecnologias não vem do aparato em si, mas, sim, da capacidade de estender a produção humana de linguagem. Afirma ela que “a mediação é mérito da linguagem e não estritamente do equipamento” (2008, p.206). A mediação é, pois, um processo que implica a afecção, a percepção e a cognição mediada pela linguagem, pelos signos.

As reflexões que se propõem a seguir, acerca do processo de mediação de produtos da convergência da televisão com o computador, não restringem o conceito de mediação à técnica, mas consideram também suas relações com a camada cultural - práticas, processos e formas expressivas - e que constituem, todos eles, o processo de mediação.

É necessário, ainda, evidenciar que o fenômeno de convergência da televisão com o computador está inserido no movimento que envolve todas as imagens técnicas em direção ao digital, de modo a nos referirmos a todas elas como novas mídias. Alguns teóricos contemporâneos, que estudam as mídias digitais, ou novas mídias, já se debruçaram na investigação de propriedades da condição digital, propriedades essas que influenciam consideravelmente os processos de mediação.

Murray (2003), em seu estudo sobre as formas narrativas no ciberespaço, identifica quatro principais propriedades expressivas das novas mídias, quais sejam, as procedimentais, participativas, espaciais e enciclopédicas. Em outras palavras, os sistemas digitais são descrições de regras para a execução de processos; reagem às informações que lhe são inseridas, por isso são interativos; fazem o ciberespaço parecer tão vasto e rico como o mundo físico, por isso são espaciais; e possuem uma inigualável capacidade de armazenamento de informações.

Já Manovich (2001), buscando identificar uma linguagem própria às novas mídias, elege cinco fatores que considera pertinentes à condição digital - representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação. Assim, para o autor pode-se identificar as seguintes características nas novas mídias:

- . são programáveis, já que descritas numericamente (representação numérica);
- . sua estrutura é modular, ou seja, composta de partes independentes que também podem ser articuladas em estruturas maiores (modularidade);
- . por serem baseadas em códigos numéricos e organizadas em estruturas modulares, as mídias digitais podem também ser automáticas, isto é, capazes de processar operações sem interferência humana, como fazem, por exemplo, os agentes inteligentes (automação);
- . são adaptáveis, pois não têm forma fixa e podem se apresentar em várias versões, como ocorre com a adaptação de um mesmo conteúdo audiovisual para diversas plataformas (variabilidade);
- . por fim, tem-se que essas novas mídias digitais transcodificam convenções já consolidadas das mídias tradicionais para o ambiente digital (transcodificação).

Todos os fatores identificados pelos autores têm sua origem na condição digital das novas mídias. São propriedades estruturais dos sistemas digitais que exercem influência sobre camadas culturais. Todavia, como alerta Manovich (2001), essas propriedades não devem ser tomadas como leis, mas, sim, como tendências da cultura digital que está a se desenvolver. Logo, no estudo da mediação da televisão em suportes digitais, serão relacionadas propriedades do universo computacional com as práticas, processos e formas expressivas que lhes são próprias. Assim, as análises que se seguem objetivam identificar, nas atuais manifestações televisivas presentes no ciberespaço, caminhos para uma mediação que seja intrínseca à sua condição digital.

Parte-se do pressuposto de que propriedades computacionais de sistemas digitais exercem influência no processo de mediação dos formatos televisivos presentes em tais ambientes. Afinal, assim como a imagem eletrônica reticulada e de baixa definição e a recepção dispersa da televisão analógica contribuíram para se constituir uma linguagem televisiva baseada, primordialmente, em primeiros planos e na redundância, verifica-se nas televisões ciberespaciais, propriedades computacionais que se relacionam às suas práticas, linguagens e processos.

4.1 A modularidade como linguagem

Erigida como um dos princípios das novas mídias, por Lev Manovich, a modularidade, assim como outros elementos estruturais do computador, extrapola o universo técnico computacional e contamina também a linguagem dos meios digitais. Assim é que, além de se estruturarem por módulos em sua origem técnica (como o HTML modulariza os arquivos multimídia, e os pixels, as imagens), as televisões em plataformas digitais cada vez mais absorvem, em suas linguagens, a lógica das partes, da brevidade, das composições e narrativas modulares.

De fato, o conteúdo audiovisual torna-se mais fragmentado no ciberespaço. Vídeos para plataformas digitais são cada vez mais curtos, sintéticos e carregam sentido completo sozinhos, ao mesmo tempo em que podem compor outra unidade maior. Referindo-se ao conteúdo do *site* de compartilhamento de vídeo *YouTube*, Marsha Kinder afirma que “o poder de fascinação dos vídeos on-line se encontra, justamente, na busca por experiências intensas de beleza e emoção, que demandam brevidade” (2008, p.54). Em seu artigo *The Conceptual Power of on-line video*, a autora ainda reforça que a brevidade dos vídeos na internet resgata métodos narrativos de autores literários, como Alan Poe, que no século XVII enxergava o

poema como módulo e acreditava em seu poder de impacto emocional em razão da brevidade de sua duração. Pode-se perguntar, então, por que as longas narrativas são tão atrativas e envolventes para o público. Para o poeta e escritor de contos estado-unidense, o sucesso das longas narrativas se justifica pelo fato de serem elas compostas de várias outras, breves e independentes, creditando, assim, aos curtos módulos, a responsabilidade pela comoção do leitor.

Há de se admitir, porém, que a brevidade dos vídeos na internet, assim como em qualquer plataforma digital, está relacionada também com os processos de compressão e armazenamento de arquivos. Afinal, quanto maior a duração do vídeo, maior o tamanho de seu arquivo e, em consequência, mais lenta é sua transmissão ou *download*. Não é menos importante ressaltar que a recepção de tais conteúdos audiovisuais em plataformas digitais é ainda mais complexa e dispersa do que nas mídias tradicionais, principalmente, a recepção televisiva em dispositivos móveis. Logo, a curta duração e a modularização de conteúdos longos se constituem em estratégias de sobrevivência, no universo ciberespacial.

É certo que o conteúdo televisivo, mesmo antes do digital, já era fragmentado, seriado, organizado em blocos de programas e episódios. Porém, o aspecto procedimental das plataformas de exibição computacional agrega outras funções à modularidade. Assim é que a modularização dos vídeos favorece sua organização em banco dados, possibilitando acesso não linear ao conteúdo. A busca por palavras-chave em sistemas computacionais só é possível graças à organização modular dos conteúdos e aos metadados agregados aos arquivos audiovisuais. Tais dispositivos possibilitam também o estabelecimento de relações entre os módulos, como ocorre, por exemplo, no *YouTube* e em algumas *webtvs*, quando, ao selecionar um vídeo, outros são sugeridos pelo programa, que procura similaridades entre suas palavras-chave. A disseminação de um mesmo arquivo de vídeo em plataformas diferentes e a

prática da inserção de conteúdos, através de *mashups*¹⁹ e *APIs*²⁰, em blogs e *sites* pessoais, são igualmente favorecidos pela modularização.

A modularidade estrutural das televisões ciberespaciais está presente também nas camadas independentes de dados, que são acrescentadas aos arquivos de vídeos. Em outras palavras, os vídeos em plataformas digitais, além de gerados através da composição de módulos - como a sobreposição de pistas de imagens e sons na edição digital - podem também apresentar camadas independentes de dados sobrepostas à imagem em movimento. Um bom exemplo disso é o recurso de anotações presente no *site YouTube – YouTube Annotations*. Tal recurso permite que informações textuais apareçam sobrepostas à imagem em certos momentos do vídeo. Esses textos constituem dados independentes, que podem ser modificados sem alteração do arquivo audiovisual, sendo possível, portanto, habilitar ou não suas visualizações, sem prejudicar o andamento do vídeo. Tais anotações, se habilitadas, só podem ser vistas no decorrer do vídeo, como uma espécie de “escrita-movimento” que só se revela no tempo.

O recurso *YouTube Annotations* é usado de diversas formas pelos interatores. As práticas de “anotar” comentários sobre os vídeos é a mais comum. Mas é possível também vincular, através das anotações, *links* para outros *sites* ou mesmo outros vídeos. As anotações tornaram-se, ainda, via para a publicidade. Como é sabido, um dos grandes desafios, para as empresas que investem em formatos digitais para a televisão, é encontrar formas de gerar receita financeira através da veiculação de publicidade - um formato de negócio herdado das mídias tradicionais. E a modularização de dados em plataformas digitais beneficia essas práticas publicitárias, como, por exemplo, a vinculação de pequenos *banners* e *links*

¹⁹ Aplicativo para internet que permite inserir conteúdos de outras fontes em um serviço de *web* de código aberto. Como, por exemplo, inserir um vídeo publicado no *YouTube* em um site pessoal.

²⁰ *Application Programming Interface* ou Interface de Programação de Aplicativos são conjuntos de rotinas e padrões disponibilizados por um programa para inserção em outro. Como, por exemplo, os URLs gerados pelo *YouTube* para inserção de vídeos em outro site.

patrocinados a arquivos audiovisuais que são exibidos em redes sociais online, nas *webtvs*, na TV digital e na TV móvel.

Outras experiências criativas são realizadas com o recurso de anotações em vídeos do YouTube, como a série *The Time Machine*²¹, produzida pelos jovens norte-americanos Rob Polonsky, Matt Bettinelli-Olpin e Chad Villella. A série é uma espécie de *Você Decide*, na qual anotações são usadas como *link* para outros vídeos publicados no *YouTube*, fazendo com que o interator decida entre duas opções para continuar a história. Trata-se, no entanto, de um formato narrativo interativo ainda restrito, que oferece ao interator pouquíssimas opções de escolha e sem efetivas alterações no enredo. De qualquer forma, *The Time Machine* é um exemplo de conteúdo audiovisual seriado que se apropria da modularidade em sistemas digitais, para construção de narrativas.

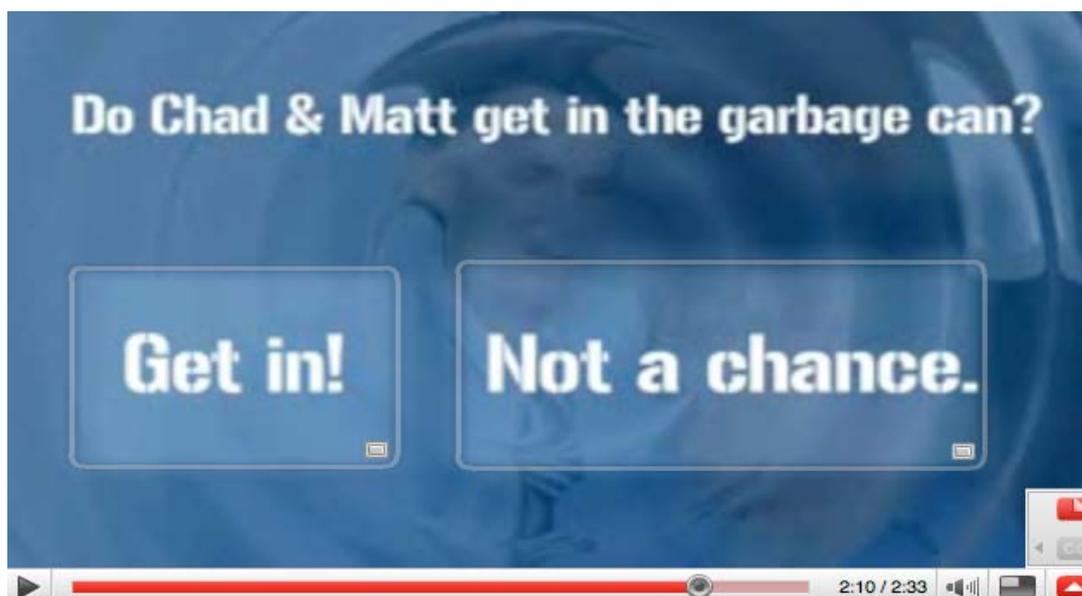


FIGURA 11 – TELA COM ANOTAÇÕES DO RECURSO *YOUTUBE ANNOTATIONS* USADA NO VÍDEO *THE TIME MACHINE*.

Outros exemplos das camadas modulares dos arquivos de vídeo são os recursos interativos da TV digital, através dos quais é possível acessar dados em paralelo à exibição dos vídeos, como as informações de sinopse, horários e faixa etária indicativa. *Sites*

²¹ <http://www.youtube.com/chadmattandrob>

televisivos, como o da emissora norte-americana NBC, também exploram possibilidades informativas através das camadas modulares acrescentadas a seus arquivos de vídeo, como os recursos de transcrição e análises textuais. Assim, alguns dos vídeos publicados nesse site são enriquecidos com uma camada de dados referente à transcrição textual do conteúdo do vídeo e outra, independente da primeira, relativa a análises escritas por especialistas no assunto tratado pelo vídeo. Ambas as camadas são vinculadas a momentos específicos na duração do vídeo. Dessa forma, estruturação de camadas modulares de dados independentes sobrepostas aos arquivos audiovisuais, evidencia o caráter multimídia dos conteúdos televisivos presentes em sistemas computacionais.



FIGURA 12– RECURSO DE ANÁLISES TEXTUAIS VINCULADAS AO VÍDEO, PRESENTE NO *SITE* DA EMISSORA NBC. O EXEMPLO PODE SER ACESSADO NO ENDEREÇO: [HTTP://WWW.MSNBC.MSN.COM/ID/27721638/](http://www.msnbc.msn.com/id/27721638/)

Todos os exemplos citados são experimentações iniciais que apontam caminhos para a criação de novas formas expressivas, a partir da lógica computacional. Tratam-se de conteúdos audiovisuais estruturados de forma modular, os quais mais se aproximam da lógica computacional do que, propriamente, da lógica do audiovisual tradicional. Dessa maneira, além de permitir a fragmentação do conteúdo, sua organização em banco de dados e a possibilidade de criação de camadas modulares sobrepostas ao arquivo de vídeo, a

modularidade audiovisual favorece as misturas de seus conteúdos, prática que será investigada a seguir.

4.2 As práticas do *remix*

Segundo Santaella “embora não requeira necessariamente a modularidade, a remixabilidade beneficia-se enormemente dela” (2008, p.269). Sem dúvida, a disponibilização de *samplers* (amostras) possibilita uma maior mistura com outros conteúdos modulares, o que gera inúmeros novos exemplares, em um movimento que Manovich (2007a) chama de remixagem,

De fato, a modularidade facilita as práticas da cultura *remix*, a ponto de se consolidarem gêneros específicos como, por exemplo, os *AMVs* - *Anime Music Video* – que são videoclipes montados com trechos de uma ou mais séries de desenhos animados e videogames japoneses. São produzidos e publicados na internet por fãs de anime, portanto, não estão sob o domínio das empresas produtoras das séries. Apenas no *YouTube*, em uma consulta realizada em janeiro de 2009, foram contabilizados 440.000 *AMVs* publicados - número que demonstra o quão recorrente o formato tem se tornado. Assim, a propriedade modular da lógica digital potencializa as possibilidades de apropriação e a prática das misturas de conteúdos pelo interator. Exemplos como os *AMVs* evidenciam as três leis que, segundo André Lemos (2006, p.52), estão na base da ciber-cultura-remix: a liberação do pólo de emissão; a onipresença da rede; e a capacidade de reconfiguração não só das mídias, mas também das estruturas e práticas sociais. Sem dúvida, um dos fatores mais interessante dos *AMVs* é a apropriação, por indivíduos comuns, de conteúdos gerados pelas grandes corporações de entretenimento para a criação de outro conteúdo de aspecto, ao mesmo tempo, profissional e amador.

A prática do remix toma uma dimensão ainda mais complexa quando se misturam, além dos conteúdos midiáticos, suas práticas, processos e linguagens. Exemplos dessa “profunda remixabilidade” (MANOVICH, 2007a, p.7) em um nível estrutural da ecologia das mídias são os inúmeros formatos resultantes da junção entre a televisão e o computador, como as diversas *webtvs*, os *sites* de compartilhamento de vídeos, as televisões para celulares, as televisões digitais, entre outros. Tais formatos podem ser considerados meios específicos e, ao mesmo tempo, possuem traços de outros meios já consolidados. Esta nova condição midiática é denominada por Manovich de “metameio”, ou seja, um objeto midiático digital que usufrui de propriedades e conteúdos de outros.

Enfim, a modularidade estrutural, a brevidade e a remixabilidade são características que cada vez mais influenciam a linguagem audiovisual no ciberespaço. Vários fatores contribuem para que a linguagem siga esse caminho, como a capacidade de compressão dos arquivos, as formas como são armazenados, as situações em que são acessados, o modo como são organizados nos computadores. Percebe-se, por fim, que, aos poucos, a lógica estrutural computacional passa a exercer forte influência nos rumos tomados pelas práticas e linguagem próprias ao audiovisual ciberespacial.

4.3 O vídeo e a palavra escrita nos sistemas computacionais

Observa-se, atualmente, o vertiginoso crescimento da produção de imagens, fixas e em movimento, decorrente, principalmente, da disseminação do uso de aparelhos e câmeras digitais. Tal fenômeno é acompanhado da também crescente prática de publicações dessas imagens em redes computacionais. As imagens passam então a circular no ciberespaço em forma de dados codificados, reunindo-se a outros tantos dados presentes nesse ambiente. Diante desse cenário, atenta-se para a necessidade de elaboração de formas eficientes de

busca e organização desses dados. As imagens, que no ciberespaço passam a se comportar como hipermídias, encontram-se submetidas à lógica dos *hyperlinks*. Nesse contexto já não é possível caracterizar a era que se anuncia como era da imagem. Afinal, como nos lembra Santaella (2007, p.392) “com o hipertexto e a hipermídia, gerados no seio do computador para serem visualizados na tela, o que retornou triunfante foi a escritura (...).”

Por mais que se alardeie a sobreposição da imagem à palavra escrita na cultura contemporânea, observa-se que, na realidade, o que ocorre é a emergência das palavras, de forma ainda mais complexa e vinculada à imagem. De fato, além de se estruturarem por linguagens de programação baseadas no sistema alfanumérico, os sistemas computacionais atuais, em seus dispositivos de busca e organização de dados, caminham para o uso das relações semânticas, de modo cada vez mais desenvolvido. Assim a imagem em movimento, presente na forma de dados no ciberespaço, adquire uma nova relação com a palavra escrita.

Em sistemas computacionais, a estruturação e a busca de conteúdos audiovisuais através da utilização de palavras-chave são comuns. As buscas e as relações entre conteúdos de qualquer tipo - textos, sons e imagens - são, normalmente, baseadas em *tags*, ou seja, em palavras que rotulam arquivos e que facilitam suas estruturações e interligações. A prática de rotularização está imersa no movimento, próprio da segunda geração da internet, chamado Web Semântica. Como o próprio termo sugere, a web semântica objetiva atribuir significado (semântico) aos conteúdos na internet, para que esses conteúdos sejam perceptíveis pelo homem e pelo computador. Um dos recursos da Web Semântica mais usados em sistemas computacionais é o chamado metadado - forma de atribuir dados a outro dado (principal), acrescentado informações inteligíveis, para o computador, sobre aquele dado principal. Dessa forma, *tags* ou etiquetas são metadados, pois atribuem informações adicionais a outro dado, como, por exemplo, palavras (*tags*) que são vinculadas ao arquivo de vídeo publicado em um *blog*, objetivando, assim, descrever o seu conteúdo. Derrick de Kerckhove (2008),

investigador das novas mídias, em seu estudo intitulado a “Era dos *Tags*”²², evidencia a capacidade dos *tags*, tanto para romper com as tradicionais categorias e classificações como, ao mesmo tempo, possibilitar a criação de novas formas de conectividade baseadas em contextos e necessidades específicas.

As televisões presentes no ciberespaço se beneficiam enormemente das relações semânticas estabelecidas nesse ambiente. As ações de agentes inteligentes, como os da *webtv DNASStream* e do site de relacionamento *YouTube*, decorrem de relações de similaridade entre os *tags* vinculados aos arquivos de vídeo. Assim, a oferta de vídeos, que guardam alguma semelhança com o tema de outro vídeo que está sendo exibido, dá-se por associação semântica, ou melhor, por rotinas algorítmicas realizadas por metadados. Da mesma forma, as buscas feitas através de palavras-chave ocorrem por relações entre tags e são essenciais para a localização de arquivos de vídeos em bancos de dados, presentes em qualquer sistema computacional de televisão. Ao contrário do que ocorre com as fitas magnéticas, o armazenamento computacional de arquivos audiovisuais permite pesquisá-los através da descrição textual de seus conteúdos. Os recursos de buscas semânticas, combinados com a modularidade de conteúdos audiovisuais, abrem caminho para inúmeras possibilidades narrativas televisivas como, por exemplo, a seleção, através de palavras-chave, de todas as cenas em que determinado personagem aparece, facultando, assim, uma edição especial focada nas ações desse personagem.

Tais recursos semânticos, que objetivam aperfeiçoar a organização e a identificação dos dados em ambientes computacionais, estão diretamente relacionados às capacidades enciclopédica e procedimental do computador, já identificadas por Murray (2003), bem como aos processos de transcodificação e automatização, salientados por Manovich (2001). De fato,

²² Palestra proferida por Derrick de Kerckhove em 2008. Áudio da palestra disponível no endereço: http://www.utoronto.ca/mcluhan/images/Fellows/eraofthetag_DdeK_Winter2008.mp3

a anexação semântica possibilita a busca automática em um universo de dados, os quais, por sua vez, são produtos transcodificados da linguagem humana.

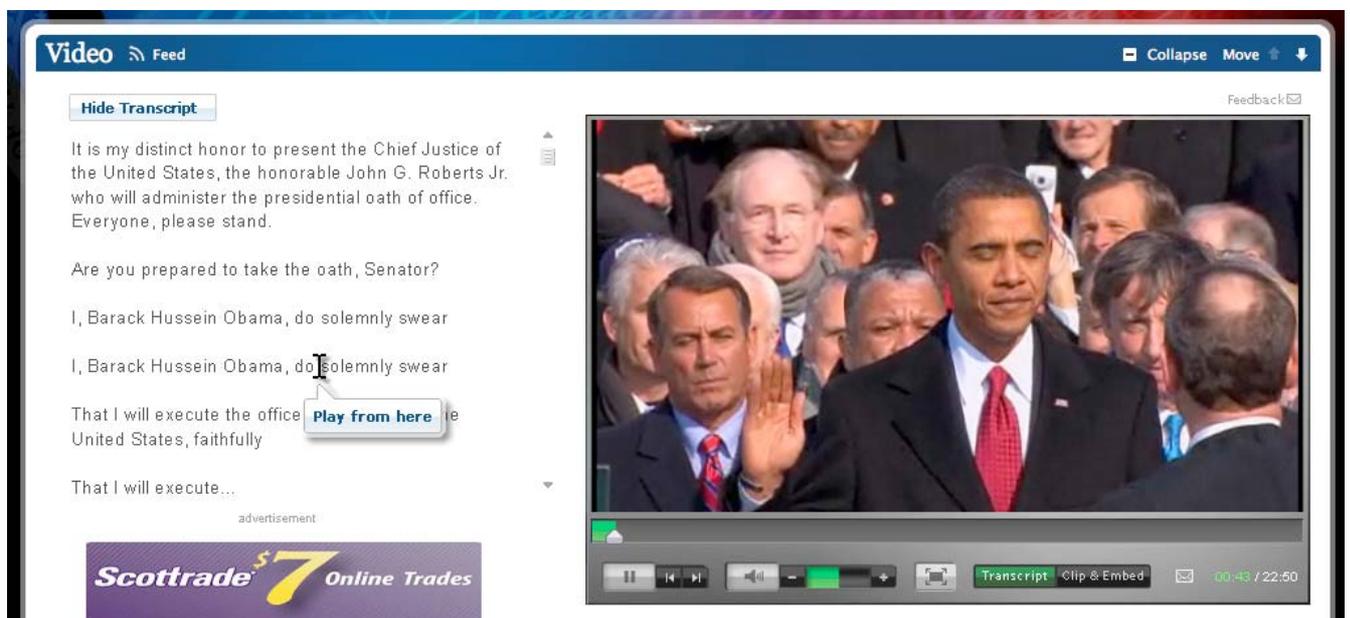
Mas os recursos da semântica apresentam algumas dificuldades. Como nos lembra Jan Simons (2008), os sistemas computacionais ainda não são capazes de lidar com as sutilezas da língua. Polissemias, homônimos, sinônimos e categorias de palavras, por exemplo, são fenômenos linguísticos que ocasionam confusões ao processo computacional de entendimento das palavras. O uso da semântica em redes digitais traz consigo esses problemas. São bastante comuns os casos em que as relações de sentido feitas pelos programas computacionais apresentam resultados completamente desvirtuados da intenção do interator. Um exemplo disso é a busca feita com a palavra inglesa *apple*. Nessa experiência, os resultados apresentados se referem a coisas sem qualquer ligação ou correspondência necessária entre si, como a fruta (maça), a empresa de informática Macintosh, a cantora pop Fiona Apple e a construção nova-iorquina *Big Apple*.

4.4 Cartografias da imagem em movimento

Os estudos em Web Semântica apontam para formas cada vez mais eficientes de organização e identificação de dados presentes em sistemas computacionais. Contudo, ainda se faz necessária a sistematização de processos de indexação condizentes com a complexa natureza das imagens em movimento. Essas se diferem do texto e da imagem fixa por se revelarem no tempo, isto é, por estarem estritamente relacionadas a sua duração temporal. No texto, por exemplo, é possível executar buscas por palavras específicas que estejam presentes em seu corpo. Diferentemente, a imagem em movimento exige uma identificação mais complexa, de elementos internos a seu conteúdo. Dessa forma, o processo de mapeamento audiovisual há que considerar, primordialmente, a variável “tempo”.

Para tanto, mais uma vez, a modularidade computacional se faz útil, agora, como recurso de mapeamento e identificação, no tempo, de arquivos de vídeo. Assim, a cartografia de objetos audiovisuais pode ser feita a partir de seus elementos sonoros ou visuais, sempre, é claro, relacionando-os com o tempo exato da execução. Algumas experiências já foram realizadas nesse sentido, como é o caso do vídeo do juramento do presidente norte-americano Barack Obama, presente no site da emissora de televisão NBC.

O vídeo, cuja força expressiva é centrada mais no texto falado do que na imagem, trata do juramento proferido pelo presidente norte-americano Barak Obama. O texto de juramento encontra-se transcrito ao lado da tela de exibição do vídeo e cada uma das palavras ali contidas está vinculada ao tempo específico em que foi pronunciada no vídeo. Ao selecionar qualquer uma das palavras, o vídeo, de forma automática, posiciona-se exatamente no momento em que ela foi pronunciada e passa a ser executado a partir desse ponto.



The image shows a video player interface with a transcript on the left and a video frame on the right. The transcript text is as follows:

Hide Transcript

It is my distinct honor to present the Chief Justice of the United States, the honorable John G. Roberts Jr. who will administer the presidential oath of office. Everyone, please stand.

Are you prepared to take the oath, Senator?

I, Barack Hussein Obama, do solemnly swear

I, Barack Hussein Obama, do solemnly swear

That I will execute the office of President of the United States, faithfully

That I will execute...

advertisement

Scottrade \$7 Online Trades

The video frame on the right shows Barack Obama with his hand raised, surrounded by other people. The video player controls at the bottom include a play button, a progress bar, and a 'Transcript' button.

FIGURA 13— RECURSO DE MAPEAMENTO DE VÍDEO ATRAVÉS DA TRANSCRIÇÃO DE SEU CONTEÚDO SONORO, PRESENTE NO *SITE* DA EMISSORA NBC. O EXEMPLO PODE SER ACESSADO NO ENDEREÇO: [HTTP://WWW.MSNBC.MSN.COM/ID/27721638/](http://www.msnbc.msn.com/id/27721638/)

Esse é um exemplo de mapeamento audiovisual que relaciona a palavra falada, que se desenvolve no tempo do vídeo, à palavra escrita. Trata-se de recurso eficaz para vídeos em que a fala exerce papel fundamental no conteúdo. Porém, o mapeamento visual, isto é, que não passa pela palavra falada, ainda é um desafio para os pesquisadores da computação. Afinal, as imagens em movimento são de uma complexidade ainda difícil de ser cartografada.

Sem dúvida, o grande volume enciclopédico dos sistemas computacionais exige a automatização de processos, para que relações possam ser operadas pelo computador de forma rápida e eficiente, sem necessidade de interferência humana. Os recursos de busca semântica e mapeamento de dados apresentam-se como caminhos para a identificação eficaz de conteúdos no ciberespaço. E as imagens em movimento se beneficiam de tais recursos à medida que são cartografadas no tempo e nos espaços virtuais.

4.5 A recepção complexificada

Ao observar as situações de recepção das televisões no ciberespaço, percebe-se que ela se dá de modo mais complexo que o da televisão tradicional. Nessa, os fatores dispersivos estão no ambiente externo ao aparelho, como as interferências domésticas. Já na recepção dos dispositivos digitais e em rede, elementos de três ambientes concorrem, simultaneamente, para a dispersão, como se demonstra a seguir:

Assim como ocorre na televisão tradicional, as circunstâncias de recepção do conteúdo audiovisual veiculado por dispositivos computacionais são suscetíveis de interferências externas. Com efeito, essa recepção pode se dar em espaços domésticos, na rua ou em trânsito, já que não há exatamente um lugar ou situação mais usual para a recepção das televisões digitais e em rede.

O segundo fator de dispersão se refere diretamente à multifuncionalidade dos aparelhos e, por isso, é estritamente relacionado ao seu *hardware*. O computador, o celular, o aparelho multimídia e mesmo a televisão digital são máquinas computacionais que executam funções diversas. O conteúdo televisivo exibido em tais aparelhos concorre com um universo de outras possibilidades. É comum a execução, pelo interator, de ações concomitantes proporcionadas pelo mesmo aparelho, como: assistir a vídeos, consultar *emails*, telefonar, ouvir música, consultar agendas eletrônicas, organizar arquivos, estar constantemente conectado a redes sociais, entre outros.

Por fim, no terceiro nível, a dispersão se completa no interior do processo receptivo, no *software*, e se relaciona diretamente com a hipermediação das telas. A interface visual das telas das televisões ciberespaciais, como se viu, é extremamente hipermediada: links e botões dividem a tela com a janela de exibição do vídeo. A atenção do interator é, assim, disputada pelo vídeo e por outros recursos disponibilizados pelo *software*, como o acesso a informações relevantes e a conteúdos relacionados, a adição de comentários, entre outros. A oferta de menus, com vários outros conteúdos relacionados, como ocorre no *YouTube* e em *webtvs*, colocada diante do campo de visão do interator, propicia-lhe o hábito de seguir as sugestões do *software*, assistindo a um vídeo depois do outro. Além disso, há de se acrescentar um quarto nível de dispersão nas telas da TV digital. A alta resolução e a conseqüente maior profundidade de campo da imagem tornam visíveis detalhes, que antes passavam despercebidos pela tela reticulada da imagem eletrônica. Dessa forma é comum, quando se assiste, por exemplo, a programas de auditório em TVs digitais, ter-se a atenção desviada do apresentador para integrantes da platéia que estão conversando, ou, simplesmente, surpreender-se com o olhar à deriva, navegando pelos detalhes de um cenário. Na TV tradicional, o primeiro plano garantia para si a atenção do telespectador; na TV digital, uma camada de planos nítidos disputa o olhar do interator, desviando sua atenção da ação principal da cena.

Conclui-se, portanto, que, na maioria dos casos, a atenção do sujeito que assiste a um conteúdo audiovisual no ciberespaço é extremamente dispersa, vacilante, processando-se de forma muito mais complexa, na medida em que envolve características do ambiente externo ao aparelho, de seu *hardware*, de seu *software* e até mesmo da alta resolução da imagem, como ocorre na TV digital.

4.6 Novas práticas

Dentre as transformações decorrentes da presença de modelos televisivos em sistemas computacionais, destacam-se os usos e práticas exercidos por seus interatores. Com efeito, a relação entre o sujeito comum e o conteúdo audiovisual ganha novos significados. Os computadores são máquinas através das quais tanto se produzem como se exibem os conteúdos. As práticas de recepção e de produção digitais se confundem. A produção, antes sob o domínio das empresas de comunicação, pulveriza-se também nas mãos de pequenos e numerosos produtores amadores. Para usar uma expressão da rede social *YouTube*, qualquer usuário, através das facilidades técnicas de produção e publicação de conteúdos audiovisuais, pode ser tornar um *broadcaster*. De fato, a prática de compartilhamento de vídeos em *sites*, como o *YouTube*, foi impulsionada por vários fatores recentes. Ressaltam-se, entre esses fatores, o barateamento e conseqüente disseminação de câmeras filmadoras e fotográficas em aparelhos portáteis, inclusive no celular, como também, a simplificação de programas de edição e manipulação audiovisuais e, portanto, o mais fácil acesso a eles. A tudo isso, soma-se ainda o crescente acesso à banda larga de internet. Para Manovich (2008. p.33), se durante os anos de 1990 a internet era um espaço primordialmente destinado a publicação de conteúdos profissionais, desde 2000 ela progressivamente vem se tornando o espaço para comunicação entre usuários comuns.

O *YouTube* é, sem dúvida, o *site* de compartilhamento de conteúdo audiovisual mais popular da atualidade. Cerca de 58%²³ dos vídeos vistos na internet, no ano de 2007, foram acessados através do *YouTube* e mais de 200.000²⁴ novos vídeos são publicados no *site* todos os dias. Porém, a idéia de que todo usuário tenha se tornado um produtor de conteúdo original, que a princípio os dados parecem sugerir, pode não ser verdade. De acordo com estatísticas, apenas de 0.5 a 1.5% dos usuários dos mais populares *sites* de redes sociais, como o *Flickr*, o *YouTube* e o *Wikipedia*, contribuem com conteúdos próprios, originais (Manovich, 2008). O restante das produções é elaborado a partir de conteúdos já prontos, mediante apropriação de produções profissionais – programas de televisão, filmes, obras de arte, livros, comerciais, jornais, músicas, videoclipes, etc – ou mesmo de produções amadoras de outros usuários.

Antes mesmo do advento do digital, Martín-Barbero (1997) e outros autores latino-americanos já atentavam para as possibilidades de re-elaboração dos discursos dos meios pelos indivíduos. Isso, de certa forma, desmistifica o poder onipresente da mídia e revela as possibilidades de ação – e não apenas de reação – no processo de recepção, seja em novas ou antigas mídias. Contudo, a re-elaboração no universo digital, pela ação do indivíduo comum, apresenta peculiaridades relevantes.

O *YouTube*, fundado em 2005, rapidamente popularizou o compartilhamento de vídeo, o qual se tornou um dos mais importantes recursos da cultura da internet. O sucesso da rede social de compartilhamento de vídeo, cada vez maior, revela formas de interação de seus usuários e os conteúdos publicados. Dentre os usos e práticas dos interatores no *YouTube* destacam-se dois movimentos:

²³ Fonte: startupreview in <http://www.startup-review.com/blog/youtube-case-study-widget-marketing-comes-of-age.php>

²⁴ Fonte: Digital Ethnography in <http://ksudigg.wetpaint.com/page/YouTube+Statistics>

[1] a apropriação de conteúdos e, a partir deles, a geração de outros;

[2] as conversações – materializadas em forma de texto ou vídeo – que se instauram, acerca dos vídeos publicados, fenômeno esse chamado por Manovich de “*media conversations*”(2008, p.41).

4.6.1 Apropriações videográficas

A prática das apropriações videográficas não depende diretamente da condição digital, mas beneficia-se, de modo extraordinário, da modularidade das mídias digitais. Como já explicado anteriormente, os produtos da cultura humana presentes em sistemas computacionais são transcodificados em dados fragmentados, passíveis de manipulação. Manovich (2001) nos lembra que, enquanto a modularização pré-computacional levava à repetição, a pós-computacional produz diversidade ilimitada. As estatísticas demonstram que o enorme volume de produções individuais, presentes em redes de compartilhamento de vídeos na internet, refere-se mais às práticas de apropriação e de remix do que, propriamente, à produção original de conteúdos. Como demonstra Manovich (2008), essa espécie de “ruminação criativa” dos produtos da cultura de massa, que é realizada pelo indivíduo comum através das tecnologias digitais, muito se assemelha ao que Michel De Certeau (1984) nomeou como táticas das práticas do cotidiano.

De Certeau distingue dois tipos de práticas nas relações entre os indivíduos comuns e os mecanismos de poder e produção: as táticas e as estratégias. As primeiras se referem às formas pelas quais os indivíduos se apropriam da cultura de massa para subvertê-la e torná-la própria. Atalhos, customizações de produtos, bricolagens, usos e hábitos próprios, por exemplo, são táticas para apropriação de sistemas pré-estabelecidos por instituições, a fim de modificá-los e torná-los “habitáveis”. As estratégias, por sua vez, são os recursos usados pelas instituições e estruturas de poder, para moldar o comportamento e as ações de grupos. São

como ditames expedidos pelas instituições, de forma generalizada e estratégica, com o objetivo de sistematizar a ordem pública e garantir o consumo das massas. São exemplos de estratégia, a organização espacial das cidades com suas placas e vias de trânsito e mesmo as formas massificadas de produção de bens de consumo.

As apropriações de conteúdos por indivíduos comuns, através da prática do “conteúdo gerado pelo usuário” , como ocorre no *YouTube*, são táticas de sujeitos contemporâneos imersos na cultura digital. O crescente registro de situações particulares em fotos e câmeras filmadoras, a posterior publicação dessas imagens na internet, bem como, a produção de vídeos que se apropriam de produtos da cultura de massa são formas de tornar os sistemas de comunicação “habitáveis”, isto é, customizados por hábitos e re-montagens pessoais dos indivíduos.

Um exemplo de apropriação individual de produtos da cultura de massa, ou tática midiática, segundo o conceito de De Certeau (1984), é o vídeo brasileiro *CONFUSÃO na Sessão da Tarde*²⁵, publicado em 2006 no *YouTube*. O vídeo, com duração de menos de 3 minutos, é um remix de 37 trechos de chamadas televisivas para o programa “Sessão da Tarde”, da maior emissora brasileira de televisão – a Rede Globo. O autor do vídeo, que se identifica como *mídiawork*, seleciona apenas as cenas dos VTs em que o locutor pronuncia a palavra “confusão” e realiza uma edição que evidencia o quanto as chamadas da *Sessão da Tarde* (que na maioria das vezes se constitui de filmes norte-americanos) são repetitivas e pouco criativas. A locução do vídeo é formada pela colagem de outras locuções dos VTs, nas quais é sempre pronunciada a palavra confusão. Entre algumas dezenas de outras combinações com a palavra confusão encontram-se na colagem, por exemplo: eles vão se meter em confusão; vai ter muita confusão; uma confusão sem tamanho; o rei da confusão; em ritmo de confusão; uma tremenda confusão; aprontar altas confusões; é pura confusão; uma confusão atrás da outra; as maiores confusões; a confusão está formada. Dessa maneira,

²⁵ <http://www.youtube.com/watch?v=xEGxWJqvG5A>

o vídeo constitui uma criativa apropriação individual de produtos da cultura de massa que, através da re-montagem subversiva do material, revela outros sentidos. Logo, seguindo o conceito de De Certeau (1984), a apropriação dos VTs da emissora Rede Globo é uma tática individual de subversão crítica a produtos da cultura de massa.



FIGURA 14 - TELA DO SITE *YOUTUBE* NA QUAL É EXIBIDO O VÍDEO *CONFUSÃO NA SESSÃO DA TARDE*.

Atualmente, porém, como bem observa Manovich (2008, p. 37), estratégias e táticas estão se confundindo e cada vez mais exercem funções reversas. A prática do “conteúdo gerado pelo usuário” é alimentada e sistematizada por estratégias mercadológicas de grandes empresas de entretenimento, como o próprio *YouTube*. As táticas do indivíduo comum, em seu cotidiano digital, não só se transformam em estratégias de mercado, como também são incentivadas e consolidadas pelas plataformas midiáticas computacionais. As redes sociais digitais, por exemplo, têm como características primordiais a personalização e a customização de perfis, conteúdos e relações entre usuários. Práticas que antes integravam o universo da subversão são hoje sistematizadas, como, por exemplo, a oferta de armazenamento ilimitado, para as produções de usuários e a possibilidade de apropriações mais abrangentes, como a

abertura do código de programação, para que seja modificado. A lógica das táticas transforma-se em estratégia de negócio para as grandes empresas de entretenimento, transformando a subversão ao sistema em estratégia comercial. Usos e práticas subversivos, que antes eram efêmeros e transitórios, tornam-se sistematizados e organizados por estruturas de poder.

Voltando à *CONFUSÃO na Sessão da Tarde*, exemplo de edição não oficial de material audiovisual da emissora Rede Globo, há de se ressaltar que - embora se trate de obra executada através de programas criados por grandes fabricantes de *softwares* e hospedado no *YouTube*, *site* pertencente a mais poderosa empresa da internet da atualidade, o Google - tal vídeo, bem como outros que utilizam materiais alheios e se fazem presentes na rede, constituem apropriações criativas de indivíduos comuns que, amparados em recursos estratégicos oferecidos pelo sistema, produzem obras de caráter crítico e subversivo em relação ao *mainstream* cultural e exercem, de forma pessoal, suas práticas táticas do cotidiano midiático.

4.6.2 Conversações midiáticas

Outra prática que se torna comum entre usuários do *YouTube* é o *video response* - publicação de vídeos em resposta a outros. Trata-se de uma forma de conversação mediada, na qual os usuários estabelecem contato entre si, através de seus vídeos e amparados por uma rede social ciberespacial. Os vídeos respostas são normalmente vinculados a outros pela relação intertextual, isto é, por algum tipo de diálogo existente entre eles. Dentre os vídeos respostas é comum encontrar paródias, diálogos, opiniões, elogios, imitações, ou mesmo vídeos que apenas tentam aproveitar a popularidade de outros. A vinculação de um vídeo como resposta a outro configura, em princípio, uma forma de conversação entre os interatores autores dos vídeos. No entanto, essa conversação é acompanhada, não só pelos dois

interlocutores, mas também por qualquer interator que tenha acesso à página em que se encontram os vídeos.

A conversação videográfica é, assim, uma forma de interação mediada entre interlocutores. E a interação mediada, por sua vez, é aqui entendida como “aquela que implica o uso de um meio técnico – papel, fios elétricos, ondas eletromagnéticas, etc – e que possibilita a transmissão de informação e conteúdo simbólico para indivíduos situados remotamente no espaço, no tempo, ou em ambos” (THOMPSON, 1998, p.78). Portanto, a interação que ocorre no ciberespaço – ou seja, mediada por aparatos técnicos, como o computador – distingue-se primordialmente da interação face a face, por envolver indivíduos situados em tempos e espaços diferentes.

Conversar sobre e através de vídeos no ciberespaço é uma tática comunicativa de indivíduos comuns e, ao mesmo tempo, uma estratégia comercial utilizada pelo *site YouTube*, com o objetivo de aumentar o tráfego de dados e o número de usuários. A ambivalência de tal prática reside no fato de que ela é, por um lado, manifestação de apropriação individual de meios de produção para gerar conversações e, por outro, estratégia mercadológica de grandes corporações para aumentar a circulação de seus produtos.

Em princípio, a prática dos vídeos repostas aproxima-se da idéia de diálogo midiático, no qual as mensagens são produzidas pelos interlocutores envolvidos. Porém, como argumenta Jessie Stone²⁶, deve-se ter cautela na avaliação das declarações videográficas presentes no *YouTube* (e nelas se incluem as vídeos respostas), pois o tom em que são criadas mais se assemelha a discursos do que a diálogos.

"Conversation" is one way, delayed, or non-existent (perhaps more a series of "speech acts" not a typical "conversation" (STONE, Jessie - Site Digital Ethnographysite, 2008)

²⁶ Pesquisadora do grupo Digital Ethnography:
<http://ksudigg.wetpaint.com/page/YouTube+Communication+Structures>

De fato, as interações mediadas pelo *site YouTube* não podem ser consideradas conversações típicas, pois não ocorrem em tempo real e não possibilitam o contato face-a-face. Dessa maneira, antes de serem publicados, os vídeos podem ser preparados, roteirizados, editados, etc. Além disso, durante a gravação, o discurso não é feito face-a-face com o interlocutor, mas, sim, face-a-câmera, o que torna a interação mais descomprometida. Afinal, no processo de interação mediada pela câmera não ocorre o que Levinas (2004) tão propriamente denomina de epifania do rosto, ou seja, o comprometimento e a cumplicidade que se estabelece entre interlocutores, através do reconhecimento, desencadeado pela face, da humanidade do outro. Com efeito, o rosto mediado adquire certa distância ética e psicológica, na medida em que se torna uma representação suportada em um aparato técnico e, assim, não carrega consigo o mesmo comprometimento do rosto propriamente dito. Contudo, o relativo descomprometimento das interações videográficas ciberespaciais confere-lhes leveza e fluidez, em suas relações.

Um exemplo de conversações através de vídeos respostas é *Because of YouTube*²⁷. Publicado no *YouTube* em 28 de dezembro de 2008, o vídeo, criado e protagonizado por um jovem irlandês, foi assistido mais de 340 mil vezes no seu primeiro mês e, até o dia 03 de fevereiro de 2009, detinha 175 vídeos respostas. *Because of YouTube* tem duração de quase 3 minutos e consiste em atuações do jovem em frente a sua câmera, intercaladas com letreiros que dizem o que mudou em sua vida por causa do *YouTube*. Entre as frases inseridas, estão, por exemplo: por causa do *YouTube* eu visitei 4 países, vi 1.000 rostos e ganhei auto confiança para atuar; por causa do *YouTube*, agora tenho meu próprio programa de TV; entre outras. O último letreiro é um convite para que outras pessoas, que assistiram a seu vídeo, publiquem vídeos respostas para contar o que aconteceu em suas vidas por causa do *YouTube*.

²⁷ <http://www.youtube.com/watch?v=ynwyLOi8IkE>

The image shows a screenshot of a YouTube video player interface. At the top, the video title is "Because of Youtube". The video frame shows a close-up of a person's eye. Below the video frame is a progress bar showing 2:00 / 2:38. To the right of the progress bar are icons for volume, full screen, and a play button labeled "Ad". Below the video frame, there are several interactive elements: a "Rate" section with five stars and "2,784 ratings", a "Views: 270,216" counter, and buttons for "Share", "Favorite", "Playlists", and "Flag". Below these are social media sharing options: "Send Video", "MySpace", "Facebook", and "more share options". A section titled "Also Watching Now (20)" is visible, with "Active Sharing Off (Change)". Below that, there are two tabs: "Commentary" and "Statistics & Data". Under "Statistics & Data", it shows "Video Responses: 175" and "Text Comments: 4,159". The "Video Responses" section is expanded, showing four video thumbnails with their respective durations and usernames: "FreshGar..." (2:04), "AwesomeA..." (1:56), "danajal..." (3:33), and "MuggleSam" (2:09). There are "View All" and "Play All" links below the thumbnails. At the bottom, the "Text Comments" section is partially visible, showing "Text Comments (4,159)" and a "Post a Text Comment" link.

FIGURA 15 – VÍDEO *BECAUSE YOUTUBE* E SEUS VÍDEOS RESPOSTAS PUBLICADOS NO SITE *YOUTUBE*, DEZEMBRO DE 2008.

O vídeo *Because of YouTube* funciona, pois, como um convite para que se inicie uma conversa, através de vídeos, sobre a influência do *YouTube* na vida de seus usuários. As respostas ao chamado vêm, na maior parte, de outros jovens, que através de suas câmeras portáteis, gravam depoimentos sobre suas relações com o *site*. Os comentários escritos são, também, formas de interação mediada. Neles, os usuários que produziram vídeos respostas, bem como aqueles que simplesmente assistiram ao vídeo, deixam comentários, perguntas e

sugestões. Naturalmente, nem todos os vídeos e comentários textuais são simpáticos ao vídeo principal, como aqueles que tecem críticas à geração de jovens que, trancados em seus quartos, convivem mais com pessoas virtuais que reais. A grande capacidade de armazenamento de dados do *YouTube* permite que todas as conversações ocorridas no *site* sejam instantaneamente arquivadas e possam ser consultadas por qualquer usuário.

Vale lembrar que ambos os movimentos de interação entre públicos e conteúdos têm precedentes e, portanto, não são fenômenos exclusivos da condição digital. A apropriação de conteúdos para gerar outros é bastante comum nas práticas de intertextualidade literária, como as paráfrases, pastiches e paródias. A prática do *remix* resgata procedimentos de movimentos próprios do modernismo tardio, como a colagem, o dadá, o grafite, o mail art, a foto montagem, e a arte processual. As “conversações” através de conteúdos, por sua vez, também podem ser identificadas, por exemplo, na prática do repente e da peleja nordestina, bem como nos vários formatos de direito de resposta garantido pela lei a quem sofre acusações através de meios públicos de comunicação. Porém, as práticas de apropriação e as conversações midiáticas presentes no *YouTube* adquirem um novo caráter, ao mesmo tempo massivo, já que são cada vez mais recorrentes, e pessoal, já que são executadas de forma personalizada. Além disso, são ações constituintes de uma crescente cultura digital, que se instaura através do uso de plataformas computacionais, tanto na produção quanto na exibição de conteúdos.

4.7 O caráter participativo das televisões ciberespaciais

Ao habitar o ciberespaço, o conteúdo televisivo, como demonstrado, adquire *status* de hipermídia, isto é, passa a ser constituído de dados, que são transcodificações de textos, imagens e sons de toda espécie em um único ambiente de informação digital. A hipermídia, por sua vez, traz consigo características próprias como as já identificadas por Murray (2003) e Manovich (2001): variabilidade, modularidade, automatismo, espacialidade, capacidade

enciclopédica e procedimental e, por fim, como que potencializada por todas as anteriores, a capacidade participativa que proporciona.

De fato, a interação através de sistemas computacionais demanda o maior agenciamento do sujeito. As novas mídias, em especial as televisões presentes no ciberespaço, adquirem práticas e linguagens próprias do universo lúdico, proporcionando uma posição cada vez mais participativa a seus usuários, que assim mudam seu perfil, na medida em que “aprendem a interagir, por meio de ações participativas, como num jogo” (SANTAELLA, 2007 p.294). Tal agenciamento do usuário transforma-o em interator, pois ele é convidado a tomar decisões e fazer escolhas a todo o momento, como, por exemplo: na escolha dos percursos de navegação, na busca e escolha de conteúdos, no acesso a informações adicionais, no envio de comentários e até mesmo de conteúdos. A relação entre o sujeito e a máquina computacional é complexa e rica em possibilidades, sendo certo que o caráter participativo das novas mídias torna-as mais lúdicas do que contemplativas.

Potencializada também pelo caráter procedimental e enciclopédico das mídias digitais, a junção de computador e televisão oferece uma miríade de possibilidades narrativas, de proporções cada vez maiores e mais complexas. Além disso, por serem procedimentais, os programas respondem à interação, permitindo, por exemplo, a exploração individual de conteúdos. Fatores primordialmente encontrados em universos lúdicos, como a relação participativa, a agência individual, a escolha estratégica de caminhos, passam também a pertencer à linguagem das novas mídias audiovisuais. Observa-se um movimento de hibridização de práticas, processos e linguagens do jogo e da televisão, que são intensificados pelas propriedades computacionais das plataformas digitais. De tal movimento decorrem criativas experiências televisivas que serão analisadas a seguir.

4.7.1 Search Opera

Aos poucos, a indústria de entretenimento abandona a idéia de que o universo digital é um novo canal de entrega de conteúdos das mídias tradicionais, para enxergar possibilidades expressivas intrínsecas aos novos meios. Janet Murray (2003), já previa novas possibilidades para as narrativas digitais, através do que chama de arquivos hiperseriados:

Preenchendo as lacunas da narrativa dramática – espaços vazios que impedem que os espectadores acreditem totalmente nos personagens – e apresentando situações que não se resolvem dentro dos ritmos das séries de televisão, o arquivo hiperseriado poderia estender a melodramática ficção televisiva a um universo narrativo mais complexo. (MURRAY, 2003. p. 239)

De acordo com a autora, quanto mais o novo meio digital se liga à televisão, maior a probabilidade de que sua principal forma narrativa seja o drama seriado. Assim, o caráter lúdico latente nas novas mídias começa a ser explorado em algumas experiências pontuais, como os seriados televisivos concebidos nos moldes dos chamados *ARGs - alternate reality games*. Tratam-se de narrativas que reúnem aspectos lúdicos aos diversos meios de comunicação, resultando em uma espécie de seriado televisivo jogável que, de fato, envolve tanto o universo fictício quanto ações do interator no mundo real.

O seriado televisivo *ReGENESIS*²⁸, criado em 2004 pela empresa de entretenimento canadense XenophileMedia²⁹, é um exemplo de *ARG* integrado à televisão. A série, primordialmente acompanhada através da televisão, complementa sua trama com o uso de outras plataformas de comunicação. O público acompanha as histórias dos personagens da narrativa através dos episódios televisionados e, também, através de outras fontes de informação como *sites*, *blogs*, *SMS*, telefones, páginas de redes sociais, vídeos extras (acessíveis via internet e aparelhos celulares) e até mesmo lugares físicos. Dessa maneira, é possível seguir instâncias da vida dos personagens que não foram desenvolvidas na versão

²⁸ <http://www.regenesistv.com>

²⁹ <http://www.xenophile.ca>

televisada e, assim, acrescentar dados à trama. Tais recursos adicionais são como uma extensão dos diálogos e ações dramáticas, tornando o enredo mais rico e passível de ser explorado. Em *ReGENESIS*, a união do drama televisivo com as narrativas interativas transforma os espectadores em investigadores, que procuram pistas e fazem contato direto com os personagens da série. As ações e contribuições dos interatores são incorporadas aos episódios, gerando uma enorme expectativa entre os participantes desse jogo-novela. De fato, como afirma Murray (2003 p. 50) “quando o autor expande a história para incluir nela múltiplas possibilidades, o leitor adquire um papel mais ativo.”

A adaptação de um mesmo conteúdo para várias plataformas - fenômeno atualmente denominado pelo mercado de *cross media* - evidencia sua variabilidade, propriedade essa selecionada por Manovich (2001) como um dos princípios das novas mídias digitais e que, no hiperseriado, ganha *status* de linguagem. A narrativa televisiva, nesses moldes, expande-se do aparelho televisivo para outras plataformas, resultando no enriquecimento e na complexificação do enredo, na medida em que viabiliza grande variedade de perspectivas e sensibilidades, para apreensão de uma mesma história. A ordem pela qual as informações são desveladas, os vários suportes em que os conteúdos são recebidos, bem como o tempo despendido na procura de pistas pelo espectador/jogador proporcionam experiências individuais de fruição de uma mesma história. Tais práticas e linguagens extensivas dos hiperseriados também evidenciam a potencialidade espacial do mundo virtual, já que esse torna-se tão rico, vasto e complexo quanto o mundo físico real.

A partir do hiperseriado acima analisado, pode-se pensar o universo de possibilidades narrativas que a organização complexa do computador viabilizaria a gêneros da televisão como: novelas, programas jornalísticos, seriados, entre outros. Nos programas de jornalismo, por exemplo, seria possível acessar informações de serviços como telefones, endereços, ou mesmo entrar diretamente em páginas da internet a partir do aparelho televisivo. Entrevistas adicionais poderiam ser vinculadas a matérias jornalísticas, para quem tivesse interesse nelas,

assim como, matérias veiculadas anteriormente sobre o tema em pauta poderiam ser buscadas no sistema, de modo que aquele que assistisse à reportagem pudesse melhor acompanhar o desenrolar do fato. As novelas e seriados, como já observado, apresentariam um universo de possibilidades narrativas participativas tal que os tornariam ainda mais complexos e ricos que a realidade.

Vale lembrar que tais experiências narrativas participativas são direcionadas à geração que cresceu imersa no mundo computacional, bastante familiarizada com a linguagem dos games e com grande apetite por “histórias participativas que ofereçam uma imersão mais completa, uma agência mais satisfatória e um envolvimento mais prolongado dentro de um mundo caleidoscópico.” (MURRAY, 2003, p. 235). Para tal público, já acostumado com o universo de possibilidades dos sistemas computacionais, a linguagem tradicional da teledramaturgia e dos filmes pode parecer excessivamente limitadora.

De fato, possibilidades narrativas da televisão em sistemas computacionais são potencializadas e complexificadas por todas as propriedades, já identificadas por Murray (2003) e Manovich (2001). Assim é que experiências são essenciais para explorar e descobrir formas expressivas que aproveitem toda a potencializada proporcionada pelos sistemas computacionais.

CONCLUSÃO

Longe de profetizar o fim ou a ressurreição da televisão, esta pesquisa lançou um olhar analítico ao que hoje se apresenta como televisão no ciberespaço, ciente de estar diante de lógicas latentes, amparadas pela condição computacional. Dessa maneira, suas análises foram desenvolvidas em direção a questões relacionadas com a especificidade televisiva nesse novo ambiente, objetivando, principalmente, identificar características próprias de tais televisões.

Naturalmente, as atuais transformações televisivas despertam especulações e expectativas que, como nos lembram as obras de ficção científica analisadas, pouco correspondem ao real significado das transformações tecnológicas. Essas projeções são, na verdade, discursos da novidade que, como nos explica Dubois (2004), transformam um período de transição em exagerada ostentação de uma intenção revolucionária. O capítulo primeiro, portanto, introduziu a intenção da pesquisa, qual seja, a de questionar o que se espera da televisão do futuro, de forma a se precaver de concepções equivocadas sobre o significado da presença da televisão no ciberespaço.

No segundo capítulo, procedeu-se a uma breve contextualização, no campo teórico, do atual momento da televisão, concluindo-se que o período profetizado como era pós-televisiva mais se revela como momento de experimentações televisivas de que propriamente de seu fim. Mostrou-se que a televisão, desde suas primeiras manifestações, sempre sofreu transformações diversas em seus planos técnicos, estéticos, sociais e culturais e que as definições de especificidades televisivas, sempre provisórias, denunciam a instabilidade de um meio que se expande e se complexifica, ainda mais, ao adentrar o ciberespaço. Foram também abordadas, periodizações diversas, desenvolvidas por estudiosos do meio, com o intuito de sistematizar as transformações televisivas e suas fases. As concepções de convergência das formas expressivas, bem como as teorias da reformulação entre os meios

foram essenciais para situar as atuais transformações da televisão, permitindo categorizar os formatos derivados da sua junção com o computador como “metameios”.

No ciberespaço, as especificidades televisivas se encontram ainda mais diluídas pelo código binário. O terceiro capítulo mostrou que, ao se misturar ao computador, a televisão é reformulada e materializada em múltiplos modelos, os quais, aos poucos, experimentam linguagens, processos e práticas do universo computacional. Como bem lembra Janet Murray (2003), ao surgirem, as novas formas expressivas passam por uma fase incunábula, caracterizada pela transição e pela transformação constante. E, nessa fase, experiências são primordiais para o desenvolvimento das propriedades intrínsecas a essas novas formas. As análises de formatos televisivos na internet (como *webtvs* e redes sociais) e da TV digital evidenciaram as reformulações iniciais da televisão em sistemas computacionais, permitindo demonstrar formulações aditivas de novas formas expressivas que começam a esboçar características próprias.

O capítulo quarto foi dedicado à identificação de elementos intrínsecos ao processo de mediação da televisão no ciberespaço, evidenciando as propriedades das mídias digitais já sistematizadas por Lev Manovich (2001) e Janet Murray (2003). Dessa maneira, investigaram-se manifestações televisivas, que, nos sistemas computacionais, são elevadas ao *status* de hipermídia. Através da análise de exemplos da televisão na internet e da TV digital, o estudo procedeu ao mapeamento de características próprias das televisões que se tornaram programáveis.

Mediante aquelas investigações do último capítulo, o trabalho alcançou seus frutos, os quais se resumem na identificação de:

. uma estética modular da televisão ciberespacial, em suas instâncias estruturais e formais, que potencializa as práticas do remix e conferem aos arquivos audiovisuais uma espessura informacional passível de intervenções criativas;

- . processos complexos de busca e inter-relações dos conteúdos audiovisuais que, em sistemas computacionais, são beneficiados pela relação semântica entre os arquivos e a palavra escrita;
- . técnicas de cartografia do audiovisual, baseadas no tempo, que são possibilitadas pela programabilidade e automatização dos sistemas digitais;
- . a complexificação da recepção televisiva, que decorrem das influências de camadas relativas ao hardware e ao software dos sistemas computacionais.
- . novas práticas de apropriações videográficas e de vídeos respostas, potencializadas pelo caráter procedimental e participativo das televisões ciberespaciais.
- . o caráter lúdico e participativo das televisões computadorizadas, evidenciado pelos programas televisivos elaborados nos moldes dos *ARGs*.

Cada uma das características identificadas apontam caminhos para pesquisas futuras, dedicadas ao aprofundamento em tais questões relacionadas à mediação cibertelevisiva.

Por fim vale registrar que, ao observar as atuais transformações televisivas, percebe-se o fenômeno para o qual Santaella (2007, p.210) já havia alertado: “as tecnologias vão mudando, as linguagens sonham com a eternidade”. E a televisão, que adquire novas propriedades, segue sua função de máquina semiótica, qual seja, a de estender a capacidade humana de produzir linguagens. Infinitas possibilidades de produção expressiva televisiva sempre estarão a se misturar e a povoar nossa realidade cotidiana e ficcional. Afinal, o real é inexaurível.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BAZIN, André. *What Is Cinema?* Trad. Hugh Gray. Berkeley: University of California Press, 1971.
- BEIGUELMAN, Giselle. *Link-se. Arte, Mídia, Política, Cibercultura*. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2005.
- BEIGUELMAN, Giselle. *O Livro depois do livro*. São Paulo: Ed. Peirópolis, 2003.
- BELLOUR, Raymond. *Entre Imagens*. São Paulo: Ed. Papyrus, 1997.
- BERGER, René. *Vídeo and the restructuring of myth*. IN: *The New Television*. Cambridge: The MIT Press, 1977.
- BOLTER, J. Davis e GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- CÁDMA, Francisco Rui. *Proto e pós-televisão. Adorno, Bourdieu e os outros – ou na pista da «qualimetria»*. 2004. Disponível em <http://irrealtv.blogspot.com/2004_05_09_irrealtv_archive.html>. Acesso em 25/2/2008.
- COSTA, Rogério da. *Cultura digital*. São Paulo: Publifolha, 2002.
- DE CERTAU, Michel. *The practice of Everyday Life*. trad. Steven Rendall, Berkeley: University of California Press, 1984.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia*. Rio de Janeiro: Editora, 1995.
- DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: CosacNaify, 2004.
- ECO, Umberto. *Viagem na irrealidade cotidiana*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984
- EISENSTEIN, Sergei. *L'Ottava Arte. Scritti 1922-1948*. Pisa, Itália: Edizioni ETS, 1988.
- FLUSSER, Vilem. *Filosofia da caixa preta*. São Paulo: Ed. Hucitec, 1985.
- FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis: Vozes, 2004.
- GILDER, George. *Life after television*. Knoxville: Ed. Whittle Books, 1990.
- GUATARI, Félix, *Caosmose. Um novo paradigma estético*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- HEIMANN, Jim. *Future Perfect. Vintage Futuristic Graphics*. Koln: Taschen, 2002.

KERCKHOVE, Derrick de. *The Era of the Tag*. 2008. Disponível em <http://www.utoronto.ca/mcluhan/images/Fellows/eraofthetag_DdeK_Winter2008.mp3>. Acesso em 10/10/2008

KINDER, Marsha. *The Conceptual Power of on-line vídeo*. IN: Video Vortex. Responses to YouTube. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2008.

LEMONS, André. *Ciber-cultura-remix*. IN: Imagem (Ir) realidade, Comunicação e cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LEVINAS, Emmanuel. *Ensaio sobre a alteridade*. Trad. Pergentino S. Pivatto. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

LOVINK, Geert e NIEDERER, Sabine. *Video Vortex. Responses to YouTube*. Amsterdã, Institute of Network Cultures, 2008.

LUNENFELD, Peter. *Art Post-History: Digital Photography & Electronic Semiotics*. IN: Photography after Photography- Memory and Representation in the Digital Age. Amsterdã: G+B, 1996.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999

MACHADO, Arlindo. *A Arte do Vídeo*. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.

_____. *A Televisão Levada a Sério*. São Paulo: Senac, 2000.

_____. *Arte e Mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007a.

_____. *O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007b.

_____. *O mito da alta definição*. IN: Televisão digital: desafios para a Comunicação (título provisório). São Paulo: Livro Compôs, 2009, no prelo.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Massachusetts: MIT Press Cambridge, 2001.

_____. *Understanding Hybrid Media*, 2007a. Disponível em <<http://manovich.net>>. Acesso em 10/1/2008

_____. *Info-aesthetics*, 2007b. Disponível em <<http://manovich.net>>. Acesso em 10/1/2008

_____. *The practice of everyday (Media)Life*. In: Responses to YouTube. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2008.

MARTIN-BARBERO, Jesús. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

- McLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix, 1964.
- _____. *McLuhan por McLuhan. Conferências e Entrevistas*. São Paulo: Cultrix, 1979.
- McLUHAN, Marshall e McLUHAN, Eric. *Laws of Media: The New Science*. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- MISSIKA, Jean-Louis. *La Fin de la Télévision*. In: *La République des Idées*. Paris: Ed. Seuil, 2006.
- MURRAY, Janet H. *Hamelet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.
- NOAM, Eli M. *Towards the Third Revolution of Television*. 1995. Disponível em <<http://www.columbia.edu/dlc/wp/citi/citinoam18.html>>. Acesso em 21/1/2008
- NOVAK, Marcos. *Liquid Architectures*. 1991. Disponível em <http://www.mat.ucsb.edu/marcos/Centrifuge_Site/MainFrameSet.html> Acesso em 25/06/2008.
- PISCITELLI, Alejandro. *Post/Televisión: ecología de los medios en la era de internet*. Buenos Aires: Paidós, 1998.
- ROSA, Almir Antônio. *Televisão Digital Terrestre: Sistemas, Padrões e Modelos*. Tese de Doutorado. São Paulo: PUC-SP, 2005.
- SANTAELLA, Lúcia. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*. São Paulo: Paulus, 2007.
- SCHAEFFER, Jean-marie. *Imagem Precária: Sobre O Dispositivo Fotográfico*. Campinas: Papirus, 1996.
- SIMONS, Jan. *Another Take on Tags? What Tags Tell*. IN: *Video Vortex. Responses to YouTube*. Amsterdã: Institute of Network Cultures, 2008.
- STONE, Jessie. *YouTube Communication Structures*. 2008. Disponível em <<http://ksudigg.wetpaint.com/page/YouTube+Communication+Structures>>. Acesso em 5/1/2008
- THOMPSON, John B. *A mídia e a modernidade – uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998
- YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Toronto: Clarke, Irwin & Company Limited, 1970.
- WEIBEL, Peter. *La Imagem inteligente: ¿Neurocinema o Cinema Cuántico?* Parte 5 do Seminário “Arte Algorítmico. De Cezane a la Computadora”, ministrado por Peter Weibel e organizado por , UNESCO y MECAD/ESDi, 2004.
Disponível em:
<http://217.76.144.68/archivos/_20/html/mobligatorio/00015/html/weibel_frameset_session5.htm>. Acessado em 20/04/2008.

WILLIAMS, Raymond. *Television-Technology and cultural form*. Glasgow: Fontana/collins, 1975.

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)