



**GEMINIS**

[DOSSIÊ - TV PÓS DIGITAL]

# A TELEVISÃO NO CIBERESPAÇO: REFORMULAÇÕES DA TELEVISÃO NA INTERNET E NA TV DIGITAL

## **LETÍCIA CAPANEMA**

*Formada em Comunicação Social, com habilitação em Rádio/TV e Publicidade e Propaganda pela UFMG, mestre e doutoranda pelo Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP; professora do curso de graduação em Rádio e Televisão do Fiam-Faam - Centro Universitário, São Paulo.*

*E-mail: capanema.leticia@gmail.com*

## **RENNÉ OLIVEIRA FRANÇA**

*Doutor em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais. Mestre em Comunicação Social pela UFMG, Pós-doutorando junto ao Programa de Pós Graduação em Comunicação Social - Fafich/UFMG e pesquisador do Grupo de Pesquisa em Imagem e Sociabilidade (Gris).*

*E-mail: renneof@gmail.com*

## RESUMO

O estudo objetiva investigar as manifestações da televisão no ciberespaço para compreender a reformulação do universo televisivo nesse ambiente. Para tanto, são analisados: *webtv DNASStream*; *YouTube*; portal de interatividade do canal SBT. A investigação se ampara no método de análise sistematizado no livro *Laws of Media* (1988), de Marshal e Eric McLuhan. O estudo também se fundamenta na teoria da re-mídiação, de Jay Bolter e Richard Grusin (2000) e nos conceitos de forma aditiva e expressiva, de Janet Murray (2003). Os resultados da pesquisa evidenciam o processo de expansão da televisão em seus diversos aspectos, físicos, econômicos, culturais e estéticos.

**Palavras-Chave:** televisão, ciberespaço, webtv; youtube, tvdigital.

---

## ABSTRACT

This study investigates the television manifestations in cyberspace in order to understand the reformulation of the television universe. Will be considered: the *webtv DNASStream*; the *YouTube* and the interactivity channel SBT. The investigation is based on the analytical method of the book *Laws of Media* (1988) by Marshall and Eric McLuhan. The study also uses the theory of re-mediation, Jay Bolter and Richard Grusin (2000), and the concepts additively and expressive media, Janet Murray (2003). The results of this research demonstrate evidences of the television expansion in its several aspects: physical, economic, cultural and aesthetic.

**Keywords:** television, cyberspace, webtv, youtube, digitaltv.

## I. INTRODUÇÃO

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 televisão 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 materiais que lhe são relacionados, tais como práticas, hábitos, processos, linguagens 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 no tradicional aparelho televisivo, atualmente perpassa vários outros suportes e processos, adquire novas funções, resgata práticas e, principalmente, expande o sentido da televisão.

No fim do século XIX, as atividades televisivas se iniciam regidas por um objetivo específico: transmitir imagens à distância. Suas primeiras denominações, como *Elektrische Teleskop* (Paul Nipkow, 1884) e *La Photographie Électrique à Distance* (Georges Méliès, 1908), evidenciam a imaturidade do meio que nascia e necessitava do amparo de formas expressivas anteriores para se firmar. Nipkow concebeu uma das primeiras formas técnicas da televisão, baseada na fragmentação da imagem para transmissão eletrônica, ou seja, um processo eletrônico de telescopia. No filme que pode ser considerado uma das mais remotas abordagens ficcionais da ideia de televisão, Méliès apresenta uma máquina mágica, capaz não somente de transmitir eletricamente fotografias à distância, como também de torná-las vivas.

Com o 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 estudo tem como alvo as formas televisivas que encontram no ciberespaço seu meio de expressão. Trata-se aqui de televisões no plural, pois não correspondem a um único modelo, mas a inúmeros e instáveis modelos. Cada qual é regido por incontáveis combinações de processos e linguagens, pois, ao habitar o ciberespaço, a televisão e todo seu universo se complexificam. A inserção da televisão num contexto de convergência tecnológica e cultural 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 o contexto digital no qual está inserida a televisão potencializa e acelera seu processo de hibridização, alargando consideravelmente os significados e as possibilidades do universo televisivo.

A partir da observação de novas manifestações televisivas – 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.

Também perpassa as investigações que se seguem a estratégia analítica de Raymond 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-mediação de Jay Bolter e Richard 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 elementos do ciberespaço. 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. 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 forma expressiva, 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 meio digital passa por um essencial período de experimentações. Nesse período, inúmeros formatos televisivos são formulados. O objetivo deste estudo é, portanto, investigar como a televisão é reformulada no universo ciberespacial.

## II. REFORMULAÇÕES TELEVISIVAS

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

- [1] a introdução de elementos da televisão no computador, cujos modelos mais evidentes são as televisões na internet e no celular;
- [2] a introdução de elementos do universo computacional na televisão, que tem como seu maior exemplo a TV digital.

Naturalmente, a nascente lógica midiática, de ambos movimentos, vale-se 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). Isto é, ele 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 distância<sup>1</sup>. 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 incunábulo<sup>2</sup>. Nesse período as novas 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. 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-midiação (*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, de-

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

2 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 expressão. Murray. 2003 p.41

nominado pelos autores de re-midiação, 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.

### III. A TELEVISÃO NA INTERNET

Tuvalu, um dos menores países do mundo, possui 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*<sup>3</sup>, o direito de administração e exploração do domínio “.tv” 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, parecer a internet como costura dessa nova lógica televisual.

Os inúmeros *sites* sob o domínio “.tv” 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. 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 <http://www.verisign.com/>

## 1. 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*<sup>4</sup>, 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 muito semelhante à TV por assinatura, porém de uso gratuito. 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 1** – Página de Abertura da webtv *DNASStream*

<sup>4</sup> [www.dnastream.tv](http://www.dnastream.tv)



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 *DNAStream*, 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 - *DNAStream* - 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 *DNAStream* 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.

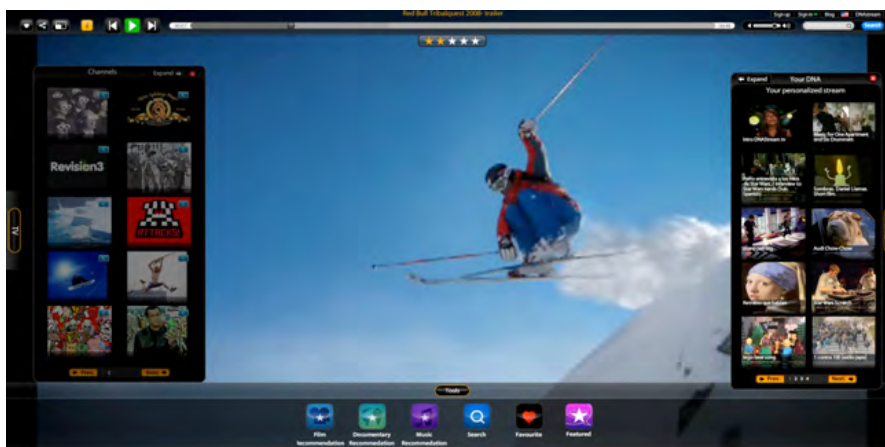


Figura 2 – Tela da webtv *DNASStream* com todas as abas de recursos ativadas

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 *webtv*s, 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 *webtv*s, 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”.

## 2. 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*<sup>5</sup>, 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, transmita-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.

<sup>5</sup> <http://www.youtube.com>



Figura 3 – Logomarca do site *YouTube*

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 filmes. 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 “credibilidade” e “verdade inquestionável” 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, operando assim a lógica da opacidade. 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 serão melhor exploradas em outro estudo.

#### IV. 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. 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 *plug in* 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 às 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 4 – portal de interatividade da emissora SBT, 2011

Como se pode perceber pela FIGURA 4, 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<sup>6</sup> 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 *video 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 pró-

<sup>6</sup> *video on demand*.

prio 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.”

## V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim observa-se, a partir dos exemplos citados, que o processo inserção da televisão no ciberespaço é marcado por um período inicial ou incunábulo (MURRAY, 2003), caracterizado por experimentações diversas. Tais experiências, apesar de distintas, refletem a expansão da televisão para além de seus limites técnicos, físicos, econômicos, culturais e estéticos. O atual ecossistema midiático, no qual está inserida a televisão, promove transformações no modelo tradicional da TV: fragmenta a tela televisiva, liberta-a da sala de estar, segmenta o público, relativiza a grade de programação, demanda novos regimes de interação e formatos de negócio.

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 e se relacionar com as mídias digitais, a televisão insere-se em um processo de transformações que caminha para uma melhor definição daquilo que hoje chamamos, genericamente, de cultura digital.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BELLOUR, Raymond. **Entre Imagens**. São Paulo: Ed.Papirus, 1997.
- BOLTER, J. Davis e GRUSIN, Richard. **Remediation. Understanding new media**. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.
- COSTA, Rogério da. **Cultura digital**. São Paulo: Publifolha, 2002.
- DUBOIS, Philippe. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: CosacNaify, 2004.
- GUATARI, Félix, **Caosmose. Um novo paradigma estético**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999
- MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007b.
- McLUHAN, Marshall e McLUHAN, Eric. **Laws of Media: The New Science**. Toronto: University of Toronto Press, 1988.
- MURRAY, Janet H. **Hamelet no Holodeck. O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.
- 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.