



## <sup>1</sup>Televisão Digital Interativa:

### A Problemática da Produção de Conteúdo Narrativo Televisivo

Graduando Léo Vitor Alves Redondo, Dr. Antônio Carlos de Jesus e Ms. Terezinha de Jesus Boteon

Universidade Estadual Paulista – UNESP

Faculdade de Arquitetura Artes e Comunicação – FAAC

Departamento de Comunicação Social - DCSO

[leo\\_redondo@msn.com](mailto:leo_redondo@msn.com)

#### Resumo

A implantação da TV Digital no Brasil é uma realidade. No entanto, pouco é discutido em relação ao seu conteúdo. As possibilidades dessa nova mídia oferecem novos recursos linguísticos diferenciando-a dos diversos Meios audiovisuais, sendo um híbrido das características da TV Analógica, do Cinema e das Multimídias, tais como a Internet, o CD-ROM e o DVD. Com a modificação do Meio, há a alteração de sua Linguagem, o que acarretará na forma de produção de narrativas dramatúrgicas – produto de maior relevância na Televisão brasileira, seus paradigmas e seu próprio conceito, reformulando, portanto, sua abordagem de conteúdos, seus formatos de programas e sua relação com o telespectador - visto agora como um usuário.

**Palavras-chave:** (1) TV Digital Interativa; (2) Linguagem Televisiva Digital Interativa; (3) Produção de Conteúdo Audiovisual.

#### Introdução

Determinado em 3 de Dezembro de 2007 o início da transmissão televisiva digital no Brasil, temos uma data para o nascimento oficial da digitalização da televisão brasileira. No entanto, ainda não foi dada importância ainda ao conteúdo que será produzido levando em consideração os objetivos de sua implantação, suas características e potencialidades.

A discussão da implantação da TV Digital repercute sob o aspecto da transmissão digital, já que grande parte dos conteúdos televisivos nacionais já é digitalmente produzida e distribuída internamente nas emissoras. No Brasil, a TV Digital será iniciada com o diferencial de uma melhor qualidade de imagem e som. Só com essas características, a TV Digital em alta-definição (HDTV – High Definition),

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à III Jornada de Iniciação Científica em Comunicação.



em widescreen (proporção 16:9), com um formato mais alongado como a tela de cinema, e com seu sistema de áudio estéreo e de multicanais, se difere muito da TV Analógica, de baixa definição, *Standard* (proporção 3:4) e com áudio mono, o que modifica conceitos estabelecidos desse meio de comunicação de massa.

Isso porque toda produção deve levar em conta as características e potencialidades da mídia a que se destina. E a TV Digital pode não se limitar a uma melhor qualidade de vídeo, mas tem a possibilidade de um canal de retorno, tornando, interativa, a televisão. Problematiza-se o desenvolvimento dos conteúdos para uma TV Digital Interativa e é retomada a discussão sobre a definição da televisão e sua função na sociedade.

## **1. O Meio, a Linguagem e o Conteúdo**

Segundo McLUHAN (1969), em “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem”, “*o meio é a mensagem*”. Pois as características e possibilidades discursivas deste Meio implicam no resultado do discurso deste.

E segundo palavras de CASTELLS (1999), em “A Sociedade em Rede”, “(...) *nossas linguagens são nossos meios de comunicação. Nossos meios de comunicação são nossas metáforas. Nossas metáforas criam o conteúdo de nossa cultura.*”

Dessa forma, é possível afirmar que a migração digital da televisão, mudará a forma de produzir suas mensagens e sua linguagem ao trabalhar com a tecnologia digital. Havendo, assim a possibilidade de alterar seu próprio conteúdo.

Isso já ocorrerá levando em conta apenas a introdução da TV Digital no Brasil, mas considerando todos os objetivos a serem desenvolvidos descritos no decreto da digitalização e as possibilidades da TV Digital, o aspecto da produção é problematizado e uma demanda de produtos televisivos digitais interativos é criada. Este Meio, torna-se objeto de análise e estudo justamente para se conhecer seus recursos lingüísticos e características, determinando, assim, sua Linguagem através de suas potencialidades narrativas e de novos formatos de programas.

## **2. Meio**

A televisão analógica é vista como um Meio frio por McLUHAN (1969), por possuir baixa definição e oferecer pouca informação, dando possibilidade de



participação ao telespectador, por este completar e preencher lacunas da transmissão com sua imaginação.

O televisor analógico no Padrão Standard possui resolução de 480i (640x480 pixels), originando suas imagens com 30 quadros (*frames*) por segundo, ou seja 60 campos (*fields*) – como é chamado o disparo do canhão de luz que se encontra dentro dos monitores de CRT (*raster display*) – no modo entrelaçado. Sua imagem é formada por varredura, com o envio de sinais que determinam ao canhão de elétrons como formar as linhas da tela através da emissão de luz dos pixels, que trabalham no modelo RGB (*red, green, blue*), portando com as cores vermelho, verde e azul. O problema é que o sinal se degrada com a transmissão, afetando os detalhes da imagem, e no modo entrelaçado (*interlaced*) as linhas de resolução horizontais (480 linhas) são atualizadas ordenadamente - uma vez a linha "par" e no momento seguinte as linhas "ímpares".

Já a TV Digital trabalha com uma imagem em alta definição, podendo chegar à uma resolução de 1080p (1920x1080 pixels), no modo *progressive scan*, o qual a imagem é formada por completo em uma única varredura, sendo todas as linhas atualizadas simultaneamente. Do mesmo modo que a analógica, ela envia sinais que determinam a construção de imagens, no entanto essas mesmas informações são passadas através do sistema binário, uma seqüência de 0 e 1. A vantagem é que estes sinais digitais não se degradam, ocasionando uma imagem muito melhor em um aparelho digital. McLuhan, define os meios que trabalham com alta definição, tendo em vista o Cinema, como quentes - caracterizados como aqueles que prolongam um único sentido, não deixando muita coisa a ser preenchida ou completada pela audiência.

No entanto, a TV Digital trabalha com o áudio estéril e de multicanais – permitindo uma ambientação sonora complexa – e a possibilidade de interatividade, se diferenciando tanto da TV Analógica quanto do Cinema. Sua imagem é em alta definição, mas ocorre estimulação também de outros sentidos através do áudio e principalmente com a possibilidade da participação através da interatividade.

Torna-se necessário, agora, rever os conceitos de McLuhan ou aceitar a idéia de um meio morno, o qual possui as características tanto do meio quente quanto do meio frio. Surge a necessidade também de compreender a TV Digital Interativa e encarar novos paradigmas para uma nova mídia.

TV interativa pode ser definida como qualquer coisa que permita que os telespectadores se engajem em um diálogo com o pessoal que faz um canal de



TV, um programa ou um serviço. Mais especificamente, pode ser definida como um diálogo que leva os espectadores além da experiência passiva de assistir e os permite fazer escolhas e tomar ações – mesmo que tais ações sejam simples como preencher um postal e enviá-lo pelo correio, ou desenhar uma imagem na tela da televisão. (Gaulinki, 2003, p. 5)

A partir dessa descrição de Gaswinski, a interatividade é presente na Televisão antes mesmo da TV Digital e até mesmo sem possuir um canal de retorno próprio. Os programas de palco e de *games* que recebem ligações de telespectadores por telefone, a possibilidade de mandar cartas via correio ou e-mail e a sensação oferecida de participar da história contada, como ocorre em programas que estimulam ações nos telespectadores são exemplos de estímulos interativos já usados na TV Analógica.

### **3. Linguagem Televisiva Analógica**

A Linguagem é um conjunto de símbolos (verbais e não-verbais) convencionados que padronizam o vínculo entre símbolo, ou significante, e o significado – a forma e o conteúdo (DeFLEUR e BALL-ROKEACH, 1993) que estabelece a comunicação entre dois pontos. Portanto, a Linguagem no processo de comunicação é uma evolução e está em constante modificação.

Poucas publicações são encontradas sobre a Linguagem Televisiva Analógica, mas é uma Linguagem consolidada, que utiliza os elementos que caracterizam a televisão, como a baixa definição; comunicação unilateral; fruição contínua e subordinação - principalmente à ideologia, identidade e interesses da Emissora de TV e da sustentação econômica das produções, que é financiada através de publicidade - para desenvolver sua forma de expressão através de enquadramento de câmeras, formato de programas, intervalos comerciais, vinhetas, formas de apresentação e abordagem do conteúdo.

O padrão de imagem Standard (3x4), a baixa definição e até mesmo o tamanho da maioria dos televisores conduziram o enquadramento da cena pela câmera ser fechado. Devendo ser recortadas no quadro as partes mais significativas do ator ou apresentador, utilizando principalmente os Planos: Médio, que enquadra da cintura à cabeça, Próximo, acima do peito, e Close, apenas o rosto. Sendo conhecidos os programas televisivos como *talking heads* (cabeças falantes) pela sua preferência de muitos Planos Fechados (MACHADO, 1988).

Importantes elementos da Linguagem Televisiva Analógica são os estéticos plásticos, como a iluminação, a computação gráfica responsável por vinhetas, efeitos



especiais e gráficos, a cenografia e o figurino, os quais devem reconhecer os limites do meio: (1) a má representação de texturas, estampas e listras devido à formação da imagem através de baixa definição e campos entrelaçados; (2) baixo potencial em expressar imagens em terceira dimensão com extensões espaciais amplas e ricas em detalhes por utilizar câmeras de baixa profundidade de campo – o que torna a imagem mais “chapada”; (3) sua imagem mosaicada formada por pixels; (4) suas cores formadas pelo sistema de cores RGB (*Red, Green, Blue*), vermelho, verde e azul; e (5) a limitação de 30 variáveis de tonalidades em escala de cinza.

A utilização da sonoridade da Televisão demonstra a herança lingüística herdada de outro meio, o Rádio. A mensagem televisiva é transmitida através de áudio e imagem, porém, é possível muitas vezes compreender e assimilar o conteúdo através apenas da audição do produto audiovisual, não necessitando de audiência física exclusiva em frente ao televisor. Havendo, dessa forma, a possibilidade de praticar outras ações enquanto se ouve a televisão quando há preocupação, na produção do programa, em servir de companhia ao espectador através do áudio.

Outros pontos a serem considerados são os que dizem respeito à criação do conteúdo subordinada à Programação da Emissora de Televisão<sup>2</sup>, à sustentação de toda Indústria de Entretenimento Televisivo através da Publicidade e a característica comunicativa do meio em ser unilateral e contínua. O primeiro tratamento do conteúdo televisivo é dado nesse exato ponto, quando é visto o que será produzido levando em consideração a identidade, os diversos interesses - destaca-se aqui o interesse comercial sustentado pela Publicidade - e a ideologia da Emissora/Produtora, para a partir disto, ser escrito o Roteiro Televisivo, o conteúdo organizado ainda verbalmente também chamado de *Script*, que leva em consideração a Linguagem Televisiva Analógica de apresentação de significados.

Estes Roteiros estruturam os programas, determinados por gêneros (jornalístico, documentário, humorístico, dramático, infantil etc) e formatos (sitcom, série, seriado, novela, programa de palco, telejornal, revista eletrônica etc). Os formatos são oriundos tanto de sua forma de edição, apresentação e conteúdo como também da sua temporalidade. Mas todos devem se preocupar com a apresentação e desenvolvimento de seu conteúdo, para serem divididos em blocos intercalados com o intervalo

---

<sup>2</sup> Sendo a Emissora Televisiva no Brasil não apenas o papel de transmissão de um canal televisivo como a maioria dos países, mas a produção de seu conteúdo também.



comercial, e é claro, sua periodicidade, ou seja, de quanto em quanto tempo é exibido na grade de programação fixa da fruição contínua da emissora de TV.

A Linguagem Televisiva brasileira modificou-se muito desde sua primeira exibição - a da *Festa da Uva* de Santa Catarina - por conta da evolução tecnológica de acordo com BUCCI (2000). E a implantação da TV Digital será um próximo avanço ao possibilitar novos recursos lingüísticos.

Em seu início a Televisão era exibida apenas Ao Vivo e em Preto e Branco. Período em que não havia profissionais especializados na área e a grande parte dos que trabalharam na sua implantação vieram do Rádio, trazendo com a mão de obra também idéias e conceitos de produtos de entretenimento, jornalismo e principalmente as radionovelas adaptadas para telenovelas. Nesse momento de experimentações e muitos erros começa a ser dada uma importância inicial na forma de produzir TV. O cuidado com a iluminação e o contraste de tons dos elementos em cena mostra-se essenciais para um bom produto. E uma interpretação de atores mais sutil, não necessitando de gestos tão amplos quanto do Teatro, conceito já trabalhado no Cinema, mostra-se útil (BUCCI, 2000 e MARCONDES, 1994).

Mas diferentemente deste, A Televisão possui o caráter Ao Vivo. Sendo naquele início todos os programas Ao Vivo intercalados com a exibição de filmes e desenhos animados para cobrir a falta de produções. Difere de todos os outros meios por sua instantaneidade. A possibilidade da informação jornalística de chegar de forma muito rápida aos telespectadores através de boletins e assistir matérias editadas com cenas captadas em película. As telenovelas tinham características teatrais, o imprevisto por esquecer o texto é uma constante nas produções da época. Muitas vinhetas eram artes feitas em cartões focadas por câmeras.

Com a chegada do VT (*videotape*) no Brasil, a qualidade dos produtos cresce com uma exigência maior por parte da produção. Tem-se um tempo maior de pré-produção. Conteúdos e textos, como também cenários, figurinos e vinhetas mais complexos e diversificados comparados com os primeiros. E os elementos estéticos ganham mais destaque a partir da Televisão em cores (FILHO, 1997).

As Narrativas na televisão tornaram-se mais complexas e são classificadas de acordo com a duração e a seqüência de sua história. A novela é uma narrativa longa – aproximadamente 6 Meses - e seus capítulos são diários e contínuos. Costumam ter 45 min divididos em 5 blocos de 9 min aproximadamente, tendo 4 intervalos comerciais de 3 min cada para a veiculação de publicidade. A Narrativa dessa forma utiliza recurso



chamado de “gancho” para prender a audiência entre um intervalo e outro, criando um clímax ao final do bloco que será apenas resolvido no início do seguinte. O gancho também é usado no final do último bloco do capítulo se resolvendo no início do primeiro bloco do capítulo seguinte.

Já a Série (“X-Files”, “Lost”, “Heroes”) é uma narrativa contínua porém mais ágil pela sua curta duração, podendo ser alongada por um outro arco de história chamado Temporada ou Jornada. A Série pode ter também suas variações, a Micro-Série (“Hoje é Dia de Maria”) e a Macro-Série (“Amazônia”); e seus episódios podem ser exibidos diariamente ou semanalmente.

E o Seriado (“Os Normais”, “A Diarista”) é a narrativa em que seus episódios não têm continuidade narrativa, o espaço, o tema e os personagens são os mesmos mas as histórias não precisam ser vistas em uma mesma seqüência, sendo independentes.

Com a popularização do VT doméstico, o videocassete, o telespectador tinha a possibilidade de assistir a qualquer programa quando quiser com a capacidade de gravá-lo (DeFLEUR e BALL-ROKEACH, 1993). Deve ser levado em conta, é claro, o número reduzido de pessoas que sabem programar o videocassete para gravar programas quando estes estão ausentes no momento da exibição na televisão. Sendo mais utilizada a tecla REC (*recorder*), quando o telespectador está presente e aciona a gravação no momento em que deseja que ela se inicie, do que a programação de gravação automática.

Mas pode-se dizer, porém, que a popularização do videocassete, assim como do controle remoto, mudou significativamente a forma de muitas pessoas assistirem Televisão.

O filme, o programa, a obra não lhe são dados mais como algo acabado, a cujo desenvolvimento se deve aderir inteiramente. Antes, é o *zipper* quem escolhe o percurso a seguir, o tempo a ser dispensado e o grau de atenção que deverá dedicar a cada segmento, mesmo quando o objeto de fruição exija dele uma atitude mais disciplinada. (MACHADO, 1996, p.144)

O videocassete e o controle-remoto possibilitam as ações de zapping e zipping. Zapping é a mania que tem o telespectador de mudar de canal a qualquer pretexto, na menor queda de ritmo ou de interesse do programa e, sobretudo, quando entram os comerciais. Zipping é o hábito de fazer correr velozmente o vídeo durante os comerciais



ou de desinteresse em programas gravados em videocassetes, atualmente também ocorre no DVD e nos vídeos armazenados no computador e sob demanda na Internet.

Ainda mais com a Internet, a multiplicação de revistas e publicações de livros especializados em programas de TV e a organização de fóruns *on line* e Fã-Clubes que discutem e analisam estes produtos, o telespectador passa a assistir Televisão e vídeo de uma forma totalmente diferente. O que reflete na leitura que ele tem dessa mídia, agora mais acessível - ele pode locar produtos televisivos em locadoras, gravar em videocassete ou gravador de DVD e fazer *downloads* através da rede.

O espectador de televisão não assiste mais a programas inteiros, nem acompanha histórias completas. Ele salta continuamente, fazendo “amarrar”, de forma desconcertante, as imagens da repressão na África do Sul, com a cena da alcova numa telenovela ou o anúncio sobre as virtudes de um creme dental. (MACHADO, 1996, p.145)

A esse processo de leitura televisivo se dá o nome de *Flipping*, muito semelhante com o *Grazing* que é o encadeamento produzido ao assistir a mais de um canal interligando conteúdos de emissoras diferentes. Surge uma audiência que aprende a assistir por amostragem, impaciente e com um incontrolável desejo de Movimento e Corte, fazendo ela própria este “Movimento” e “Corte” com as teclas do controle-remoto “*view*”, “*review*” e que alteram os canais, invertendo a ordem, alterando a duração, selecionando o que assistir e repetindo cenas.

Uma parcela do público se modifica, mas o Meio e seu Conteúdo não. A Televisão tem seu sinal analógico de transmissão melhorado notando-se uma melhoria também na imagem dos principais canais de TV abertos, a tecnologia *broadcast* também se encontra nelas possibilitando maior qualidade técnica em muitas produções. No entanto, esta qualidade alcançada não foi suficiente para impedir com que a TV entrasse em crise e perdesse sua audiência para outra mídia, a Internet, que atende a demanda pela interatividade.

Uma audiência fiel a Televisão e outra parcela que não se identifica mais com ela. É esse o perfil do público que a TV Digital encontrará em sua implantação, mas que possui caminhos para desenvolver uma Linguagem e Conteúdo para suprir a demanda de novos formatos de programas e formas de ter acesso a seus produtos.



#### 4. Perspectivas de Linguagem Televisiva Digital Interativa

Tendo como referência as características da TV Digital Interativa e os conceitos das obras de autores como LÈVY (1999), BECKER (2004) MURRAY (2003) e GAWLINSKI (2003), é possível estabelecer perspectivas da Linguagem desse novo meio que não se distancia do modo atual com que as pessoas são receptores de informação e vem suprir uma demanda que se cria no momento em que a parcelas mais jovens não se identificam mais com a TV.

Com a migração digital a Televisão passa a dispor de muitos recursos novos, assim sua Linguagem, como de qualquer outro meio que já surgiu, inicialmente se apóia em Linguagens de Meios presentes já estabelecidos e de grande abrangência que supram suas potencialidades, neste caso o Cinema – por trabalhar com alta definição – os Meios Multimídias, como a Internet, o DVD, o CD-ROM e os Videogames que utilizam a interatividade – e é claro, a própria TV Analógica – meio de comunicação de massa residencial que há muito tempo lida com essa audiência e tem uma Linguagem rica. Mas o elemento de destaque no presente artigo se refere à interatividade, que se certo modo pelas diversas interpretações e visões já estava presente na TV Analógica no processo de participação de McLUHAN do meio frio, na alteração de brilho e contraste, alteração de volume, na forma com que o apresentador fala com o telespectador e na mania de assistir com o controle remoto na mão correndo o vídeo para frente e para trás e trocando de canal.

Os níveis crescentes de audiência participativa estão nos preparando para um meio no qual, no futuro próximo, seremos capazes de apontar e clicar através das diferentes ramificações de um único programa de TV com a mesma facilidade com que, hoje, usamos o controle remoto para ir de um canal a outro. (MURRAY, 2003)

A TV Digital é multimídia, pois é um meio de acesso a conteúdo armazenado de diversas formas: imagem, áudio, vídeo e texto. De acordo com a classificação de MURRAY, o Meio Multimídia é: Procedimental, Enciclopédico, Espacial e Participativa. Procedimental se refere ao comportamento gerado a partir de regras, como computadores, com algoritmos e *Softwares* - faz menção ao caráter tecnológico digital. Enciclopédico cita a complexidade e o volume de conteúdo que pode ser encontrado no

meio, oferecendo aos escritores a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas, narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão. Espacial nomeia a característica do meio de proporcionar a sensação exploratória, de vivenciar a busca de informação e conteúdo através de redes interligadas, links, e hipertexto, se refere a navegação. E ser classificado como Participativo confere ao meio reagir aos comportamentos gerados a partir de regras, ou seja, de ser possível enviar uma mensagem em *upload* e receber uma resposta a esse estímulo através de um *feedback*, proporcionando a ação e reação.

MURRAY também trabalha na obra “Hamlet no *Holodeck*”, com o aspecto da organização do conteúdo na forma chamada por ela de Labirinto – em que há uma notória forma de apresentar e estruturar o conteúdo de acesso, tendo em mente uma arquitetura da informação e uma estrutura entrelaçada; a Imersão é a capacidade que o meio adquiriu de criar simulações e imagens tão convincentes que a ficção é vista como real. Janet adverte que os produtos imersivos devem ser pensados como uma visita, em que se sabe que está diante de uma narrativa extremamente convincente mas que conscientemente se sabe que é um simulacro e que terminará no fim do passeio retornando ao “mundo real”. Este faz uma referência à virtualidade e à imagem de alta definição envolvente e enganosa, mas se estende aqui ao poder envolvente da própria Narrativa, dos Crossmedia e principalmente da Interatividade, que permite a idéia de se envolver e entrar na mídia através da extensão de seus sentidos e ações pelo Meio, novamente se referindo a McLUHAN (1969) e LÈVY (1999).

É necessário se ater também em relação à Interatividade, Modularidade, Reticularidade, Não-Linearidade e Navegação Aberta para uma experiência de produção de novos produtos e de uma nova forma de leitura.

A participação digital do espectador está mudando: de atividades seqüenciais (assistir e então interagir), para atividades simultâneas porém separadas (interagir enquanto de assiste), para uma experiência combinada (assistir e interagir num mesmo ambiente). (MURRAY, 2003, p. 237)

MURRAY utiliza o termo Agenciamento, para designar a opção que o espectador tem de escolher o que e quando assistir. Dessa forma, este espectador é visto agora não mais como um telespectador – receptor de um conteúdo linear e fixo televisivo, mas um usuário, o qual agencia o conteúdo a ser consumido dentre as



possibilidades, seja acessando os portais, buscando-o através de serviços de pesquisa ou navegação, comprando vídeos e fazendo *download* de vídeos ou programando o programa ser gravado quando for exibido para assistir mais tarde.

As narrativas ganham mais liberdade para explorarem mais arcos de histórias complexas, que podem ser “linkados” e conectados com eventos passados de episódios anteriores que podem revistos com o desejo do usuário.

Utilizando da interatividade podem ser criadas narrativas interativas que são alteradas com a participação do espectador. As narrativas multiformes ou ramificadas são roteirizadas como um labirinto, seguindo a idéia de organogramas de programação de computadores em sua “estrutura de árvore” em que há etapas que precisam da interferência do usuário para prosseguirem, e dependendo dessa ação um rumo diferente será determinado para a narrativa.

As narrativas permutatória/recombinante em que pode ser assistida tanto do fim ao início ou do início ao fim, até mesmo criar uma seqüência de como assistir aos episódios, pular alguns, assistir ao final e voltar para entendê-lo se ele for interessante.

Pode-se dizer que esse tipo de leitura implica *“até mesmo a conquista de uma quarta dimensão, um tempo einsteiniano concebido como a duração do processo de leitura e a referencialidade fundante do leitor”* (MACHADO, 1996, p.166). Na obra “Máquina e Imaginário”, Arlindo Machado a trabalhar com a utilização do hipertexto e as possibilidades algorítmicas computacionais para a criação de poesia escrita refere-se ao modo de leitura dessa obra, que pode ser devidamente aplicada à narrativa interativa. O espectador estará percorrendo um caminho singular dentro do imenso labirinto de combinações do audiovisual materializando o sonho mallarmiano de uma escritura em contínua expansão e em permanente metamorfose, graças às probabilidades combinatórias do sistema.

Porém, a TV Digital mantém ainda a possibilidade da transmissão de vídeo Ao Vivo, característica forte da TV Analógica e o caráter de ser um meio de comunicação residencial que o mantém sempre presente no factual e presente, dando-lhe a qualidade de ser o meio onde a informação é levada de forma mais rápida e imediata. As características da TV Analógica que também permanecem é a competição com outras formas de obtenção de conteúdo, e as interferências do próprio espaço residencial – sem entrar na discussão da mobilidade permitida pelo ISDB.

## **5. Conteúdo**

Em “Sociedade em Rede”, CASTELLS não lida com TV Digital, mas trabalha com o que chama de “nova mídia”, a qual utiliza a tecnologia digital e é caracterizada por uma Linguagem Multimídia Interativa.

Uma transformação tecnológica de dimensões histórica está ocorrendo com a integração de vários modos de comunicação em uma rede interativa. Ou, em outras palavras, a formação de um hipertexto e uma metalinguagem que, pela primeira vez na história, integra no mesmo sistema as modalidades escrita, oral e audiovisual da comunicação humana. (CASTELLS, 1999, p. 414)

As características citadas por este autor podem ser devidamente aplicadas ao que se entende por TV Digital hoje - uma mídia que se propõe ser acessível a todos os membros da sociedade, trabalhar com interatividade e hipertexto, em um caráter multimídia. E tais características destacadas por CASTELLS são: Segmentação de usuários e mensagens, Estratificação social, Integração heterogênea de mensagens e Diversidade cultural.

O que se opõe ao que se entende de TV Analógica, podendo dizer que esta promove a Unificação de telespectadores através dos canais abertos, Unificação social, Homogeneização de mensagens e Universalização cultural.

O sistema determinado pela TV poderia ser facilmente caracterizado como meio de comunicação de massa ou grande mídia. Uma mensagem similar era enviada ao mesmo tempo de alguns emissores centralizados para uma audiência de milhões de receptores. Desse modo, o conteúdo e formato das mensagens eram personalizados para o denominador mais baixo (CASTELLS, 1999, p. 416).

A TV Analógica se caracteriza portanto como um Meio de Comunicação de Massa (MCM) com relação à quantidade de espectadores que atinge e ao nível qualitativo pejorativo do conteúdo de sua programação, trabalhado por ADORNO, por exemplo. Já a TV Digital seria um MCM muito mais pelo fator quantitativo do que pela exibição exclusiva de “cultura de massa”, oferecendo uma programação linear, baseada na criada por Walter Clarck visando uma programação horizontal – do que vai passar nos dias – e horizontal – o que será exibido em cada horário – como a TV Analógica, mas não se limitando a isso. Possibilita a gravação de programas em um HD interno, acesso à vídeos extras e produtos sob demanda através do *download*. Alterando por



completo o acesso das pessoas aos programas televisivos através de uma grade de programação fixa em que não oferece ao espectador a escolha do produto que lhe agrade, mas ao produto que menos o desagrade naquele horário.

De acordo com estudos sobre a mídia, apenas uma parcela de pessoas escolhe antecipadamente o programa a que assistirá. Em geral, a primeira decisão é assistir à televisão, depois os programas são examinados até que se escolha o mais atrativo ou, com mais freqüência, o menos maçante. (CASTELLS, 1999, p. 416)

Essa é uma audiência de mídias analógicas e lineares, que serão atendidas pela programação linear oferecida. Mas aqueles que não viam interesses na Televisão olharão com outros olhos para ela, que agora atende através da personalização da programação se identificando com os diversos nichos de telespectador.

### **Bibliografia**

- ALMEIDA, H. B. Análise antropológica a partir de dados de pesquisas qualitativas e quantitativas sobre TV Digital Interativa: Relatório Final. In **Comunicação Privada**. UNICAMP – Núcleo de Estudos de Gênero, Campinas, 2004.
- ARISTÓTELES. HORÁCIO, Longino. **A Poética Clássica**. São Paulo: Cultrix, 1990.
- BECKER, Valdecir e MONTEZ, Carlos. **TV Digital Interativa: Conceitos, Desafios e Perspectivas para o Brasil**. Florianópolis: I2TV, 2004.
- BELLOUR, Raymond. **Entre-Imagens**. Campinas: Papyrus, 1997.
- BUCCI, Eugênio(Org.). **A TV aos 50**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2000.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede** (A era da informação: economia, sociedade e cultura; v.1). São Paulo: Editora Paz e Terra, 2a. ed., 1999.
- COSTA, Cristina. **A milésima segunda noite** – da narrativa mítica à telenovela São Paulo, Annablume, 2000
- \_\_\_\_\_, **Relatório Científico do projeto de pesquisa As Formas Narrativas em Mídias Eletrônicas**. Disponível em: <[www.eca.usp.br/narrativas/](http://www.eca.usp.br/narrativas/)> Acessado em 28 de Maio de 2006.



- CPqD. **Mapeamento da Demanda**: Pesquisas de mercado e análise de tendências. 2004.  
Disponível em: < <http://sbtvd.cpqd.com.br>>. Acessado em 18 de Janeiro de 2006.
- DIZZARD Jr., Wilson. *A Nova Mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- FILHO, Laurindo Filho. **A melhor TV do mundo**. São Paulo: Summus, 1997.
- GAWLINSKI, Mark. *Interactive Television: Production*. Oxford: Focal Express, 2003.
- GILDER, George. **A Vida Após a Televisão**. Rio de Janeiro. Ediouro S.A., 1996.
- HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Ed. Loyola, 1993.
- HOINEFF, Nelson. **TV em Expansão**. Rio de Janeiro: Record, 1991.
- \_\_\_\_\_, **A Nova Televisão**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1996.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro. Jorge Zahar Ed., 2001.
- JOLY, Ana Vitória. **A Interatividade na Televisão Digital** – Um estudo Preliminar. UFSCAR
- KERCKHOVE, Derrick de. **A arquitetura da inteligência**: interfaces do corpo, da mente e do mundo. In DOMINGUES, Diana (org). **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Editora UNESP, 2003.
- \_\_\_\_\_, **A pele da cultura**. Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- LEMOS, André. As.Cibercidades. in LEMOS, André, e PALACIOS, Marcos (orgs.). **Janelas do Ciberespaço**. Comunicação e Cibercultura. Porto Alegre, Sulina, 2001. 2ª ed.
- \_\_\_\_\_, Cibercultura: Alguns pontos para compreender a nossa época. in LEMOS, André; CUNHA, Paulo (orgs). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LÉVY, Pierre - **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.
- LIPPMAN, Andrew. O arquiteto do futuro. In **Meio & Mensagem**, São Paulo, n. 792, 26 jan. 1998.
- LYOTARD, Jean-François. **O Pós-Moderno**. Rio de Janeiro: José Olympio. 1986.
- Entrevista LOPES, Luís Carlos. **O culto às mídias**: interpretação, cultura e contratos. São Carlos: EdUFSCar, 2004.
- MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- \_\_\_\_\_, **A Televisão Levada a Sério**. São Paulo: SENAC, 2000.



- MANSUR, Ricardo. **A TV limitada e linear está com os dias contados**. In **Webinsider**, 2005. Disponível em: <<http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2620>>. Acesso em: 25 de Fevereiro de 2006.
- MARCONDES, Ciro Filho. **Televisão**. São Paulo: Scipione, 1994.
- MATTELART, Armand & MATTELART, M. **História das Teorias da Comunicação**. São Paulo: Loyola, 1999.
- MCLUHAN, Marshall. O meio é a mensagem. IN: **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo, Cultrix, 1969, p.21-37.
- MATUCK, Artur. "Tele-transmissão no contexto artístico", "Perspectivas da televisão interativa", "Telemática e interatividade", "Crítica ao futuro iminente", in **O potencial dialógico da televisão - Comunicação e arte na perspectiva do receptor**, São Paulo, Anna Blume e Eca-USP, 1996.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: Itá Cultural: UNESP. 2003.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. Editora São Paulo:1995.
- PALACIOS, Marcos – **Hipertexto, fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva**. Disponível em: <[www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html](http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/palacios/hipertexto.html)> Acessado em 18 de Maio de 2006.
- PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia da televisão**. São Paulo, Moderna, 1998.
- PARENTE, André. (Org) **Imagem-Máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- SANTOS, João de Almeida. **Homo Zappiens**. Lisboa: Editorial Notícias, 2000.
- TÁVOLA, Artur da. **A telenovela brasileira: história, análise e conteúdo**. São Paulo: Globo, 1996.
- THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**. São Paulo: Vozes, 1998
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas**. Rio de Janeiro: AMPERSAND, 1997.