



A TV Digital será mesmo interativa?¹

Francisco Machado Filho²
Faculdades Integradas de Fernandópolis - FIFE

Resumo

O presente artigo analisa a possibilidade do espectador da TV Digital em montar sua própria grade de programação como sendo uma possibilidade de interatividade, mesmo que o conteúdo das emissoras seja disposto hierarquicamente ao receptor. Para tanto, analisa a interatividade dentro dos parâmetros apresentados por Santaella (2004) e se utiliza das bases teóricas da Estética da Recepção onde a construção de estruturas narrativas se dá no ato da leitura, tanto de textos ou imagens.

Palavras-chave

TV Digital; Interatividade; Interatividade.

Introdução

Muito mais que meios de expressão ou de representação, os meios de comunicação, ou a mídia, sempre tiveram uma intrínseca ligação com a comunidade em que se inserem. O surgimento dos meios de comunicação de massa, um após o outro, deixou marcas e influências em todas as sociedades. Não por acaso, Marshall McLuhan (1996), expôs que os meios de comunicação são extensões do homem.

Agora o mundo experimenta um momento transitório nas tecnologias da informação, que é a substituição do sistema analógico de transmissão de TV aberta pelo sistema digital. Com isso, debates, previsões, alertas, otimismo e pessimismo surgem não só no meio acadêmico, mas também nos campos político, econômico e social. Uma nova mídia irá surgir trazendo consigo novos aspectos sociais ligados a ela. Em si, este não é um fato novo. Situações que estão por vir também ocorreram, guardando-se as devidas proporções, quando do aparecimento dos livros, da imprensa, do rádio, da televisão e, mais recentemente, da Internet. Muitos desses aspectos sociais que ocorreram no passado influenciam o cotidiano das pessoas ainda hoje.

¹ Trabalho apresentado no VII Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação – NP Comunicação Audiovisual.

² Mestre em Mídia e Cultura pela UNIMAR - Universidade de Marília/SP e doutorando em Comunicação Massiva pela UMESP – Universidade Metodista de São Paulo. Coordenador do curso de Jornalismo da Fundação Educacional de Fernandópolis - SP



A provável convergência da televisão com todos os outros meios disponíveis, ou seja, jornal, rádio, telefone e computador, ou ainda, a palavra, a voz e a imagem, não passará sem revolucionar a vida do homem. No passado essas formas de comunicação atuaram cada uma em seu próprio meio, com códigos próprios e sistemas comunicacionais particulares. Em breve, elas atuarão juntas e em uma mesma máquina, assim, “o meio já não é a mensagem, pois não existe mais meio, somente trânsito de informações entre suportes, interfaces, conceitos e modelos como meras matrizes numéricas”. (PLAZA, 2004).

Em breve, um novo aparelho estará ocupando o espaço principal da sala de muitas casas em todo o mundo. O telecomputador possibilitará inúmeras tarefas que deixarão a vida do consumidor de produtos audiovisuais ainda mais fácil e prazerosa. As possibilidades de o receptor construir sua própria programação e a interatividade mudarão o modo como as pessoas se relacionam com a televisão atualmente, inevitavelmente alterando o modo como os produtos são produzidos e comercializados. Será o início das transformações cognitivas pelas quais passará o novo telespectador.

O processo de transmissão aberta do sinal digital já vem sendo implantado em alguns países. Acredita-se que, no Brasil, o período de transição do sistema de transmissão da TV analógica para o digital levará de 10 a 15 anos. Alguns teóricos apontam que neste período a tecnologia irá propiciar um novo tipo de exclusão, porém por se tratar de uma tecnologia que irá substituir por completo um sistema já existente e não concorrer com ele, a exclusão tende a diminuir cada vez mais. Assim foi na história da TV analógica, que começou como um aparelho para poucos e hoje, no Brasil, está presente em 90% dos domicílios. Sem querer minimizar o problema da exclusão social (digital) quanto ao acesso a serviços, consumo ou ensino a distância, outra importante questão relativa à nova tecnologia é que cada vez mais a produção de subjetividade do indivíduo está sendo mediada pelas máquinas (a televisão e o computador).

Com a evolução tecnológica, ou seja, o aumento de sua definição de 625 linhas para 1080 linhas de resolução, o aumento das telas e da qualidade do som, ela se transformará em algo novo, diferente da televisão que conhecemos hoje.

Portanto, o que se pode compreender é que, com a TV Digital, um novo veículo irá surgir com possibilidades interativas de participação da audiência trazendo a tona novamente os debates sobre o que é interatividade.



Percebe-se que os interesses políticos estão bem acima das conseqüências que este novo meio irá produzir na audiência. Conseqüências estas que só poderão ser medidas muito tempo depois dos interesses já estabelecidos e alicerçados em leis que já estarão ultrapassadas.

De McLuhan, utilizaremos os conceitos de meio quente e meio frio. Sua teoria sobre os meios pode auxiliar o entendimento desta nova mídia, pois com sua evolução tecnológica, ou seja, o aumento de sua definição da TV analógica de 625 linhas para 1080 linhas de resolução da TV digital, o aumento das telas e qualidade do som, cria-se a hipótese a TV Digital será um meio quente, se comparada à TV analógica.

A convergência entre televisor e computador (CEBRIÁN, 1999. p. 43) é algo que em poucos anos será uma realidade nos lares assim como o microcomputador está se tornando um objeto comum nas casas de grande parte da população. Com o advento da televisão digital será possível conectar um site de distribuição de filmes e realizar o download³ do filme para posteriormente assisti-lo em nossa televisão. A verticalização da programação deixará de existir e surgirá uma nova relação do espectador com novo veículo. É neste contexto que discutiremos a interatividade. A hipótese que este artigo sustenta é que a possibilidade do espectador em alterar a programação de sua TV já é um nível de interatividade que trará profundas modificações no ato de ver TV. considerável. Assim, o objetivo deste artigo é debater a questão da interatividade quando a TV digital de alta definição estiver disponível, possibilitando ao espectador criar sua própria grade de programação.

A Interatividade

Atualmente, o termo "interativo" tem sido usado para tentar descrever qualquer coisa ou sistema que permite ao usuário algum nível de participação ou de suposta participação, chegando até mesmo à banalização. “A noção de interação surgiu na Física e depois foi incorporada pela Sociologia e pela Psicologia” (SANTAELLA, 2004, *apud* SILVA, 2000. p, 97). O dicionário Houaiss⁴ apresenta as seguintes definições:

- Qualidade de interativo

³ Nome que se dá a importação de arquivos disponíveis na rede para o computador pessoal do usuário.

⁴ <<http://houaiss.uol.com.br/busca.jhtm?verbete=interatividade&stype=k&x=12&y=8>>



- Capacidade de um sistema de comunicação ou equipamento de possibilitar interação
- Rubrica: informática. Ato ou faculdade de diálogo intercambiável entre o usuário de um sistema e a máquina, mediante um terminal equipado de tela de visualização.

O termo ganhou projeção com o advento da Internet, mas também com a televisão aberta e seus programas ditos “interativos”, mesmo quando a interação se resume apenas às respostas dos telespectadores por telefone a uma determinada questão (Fantástico/TV Globo) ou eliminação de participantes (Big Brother Brasil/TV Globo). Assim, qualquer participação do telespectador, por mínima que seja, é considerada interatividade. Entretanto, para que ocorra uma interatividade (ou um outro grau de interatividade) significativa nos processos comunicacionais, principalmente na mídia, a relação ou determinação dos papéis de emissor e receptor deverá ser extremamente tênue, ou mesmo inexistente.

A palavra interatividade está nas vizinhanças semânticas das palavras ação, agenciamento, correlação e cooperação, das quais toma emprestados seus significados. Na ligação com o termo ação, a interatividade adquire o sentido de operação, trabalho e evolução. Da sua ligação com o agenciamento, vem o sentido de intertrabalho. Na vizinhança com o termo correlação, a interatividade ganha o sentido de influência mútua e com o termo cooperação, adquire os sentidos de contribuição, co-agenciamento, sinergia e simbiose. (SANTAELLA, 2004, p. 153).

A resposta do público a questões simples como *sim* ou *não*, ou *este* ou *aquela*, faz da televisão atual um veículo interativo?

Em uma comparação com a Internet, onde a interatividade é complexa e significativa, pode-se perceber profundas diferenças no uso do termo interatividade como descrito acima por Santaella (2004). Um bom exemplo de interatividade na Internet é o **site** de **Wikipédia**, que se define como uma enciclopédia digital, livre e cujo conteúdo qualquer internauta pode editar.

O **site** foi criado com o objetivo de compor seu conteúdo com base no conhecimento coletivo. Permite que usuários incluam textos, imagens, editem o que já foi escrito e criem verbetes. Possui uma grande diferença em relação aos chamados



blogs⁵, pois não é autoral. Qualquer internauta pode criar um verbete ou alterar o texto da enciclopédia. Supervisores voluntários revisam as alterações, fazendo possíveis correções e evitando abusos⁶. Assim, a obra nunca estará completa e os papéis de emissor e receptor estarão sempre se invertendo, e mais, sem uma pré-determinação ou hierarquia imposta, como ocorre na televisão.

A comunicação interativa pressupõe que haja necessariamente intercâmbio e mútua influência do emissor e receptor na produção das mensagens transmitidas. Isto quer dizer que as mensagens se produzem numa região intersticial em que emissor e receptor trocam continuamente de papéis. (SANTAELLA, 2004, p. 160).

Como em um futuro próximo a televisão e o computador deverão ser um mesmo equipamento, pode-se observar o que ocorre hoje nos processos comunicativos interativos na comunicação mediada por computador, e tentar estabelecer co-relações com a TV Digital. A interatividade na comunicação mediada pelo computador, por meio de suas interfaces e da relação homem-máquina, vem provocando profundas transformações no esquema clássico de interatividade, criando um novo contexto, que se encaixa perfeitamente nos conceitos da verdadeira interatividade descritos acima.

Neste novo contexto, o emissor não emite mais mensagens, mas constrói um sistema com rotas de navegação e conexões. A mensagem passa a ser um programa interativo que se define pela maneira como é consultado, de modo que a mensagem se modifica na medida em que atende às solicitações daquele que manipula o programa. (SANTAELLA, 2004, p.163).

Fica quase impossível não se relacionar esse tipo de interatividade mediada por computador com a interatividade na leitura de um texto. Se fosse trocada a palavra *programa* por *livro*, esta mesma citação poderia explicar a relação do leitor no ato da leitura, em que o leitor envolvido consegue ler as entrelinhas e preencher os vazios e brancos do texto, com suas projeções interpretativas, construindo assim, a cada leitura, uma nova mensagem.

As teorias da Estética da Recepção surgiram pela primeira vez no início dos anos 70, como tentativa de estudar as obras literárias, do ponto de vista do efeito que a obra proporcionava no leitor. A Estética da Recepção busca analisar os textos literários

⁵ Diários virtuais.

⁶ Revista Época de 23 de janeiro de 2006.



através da ótica do receptor, preocupando-se em constatar “como o texto prevê o seu leitor” (ISER, 1978) ou qual a recepção de um texto através do tempo, uma visão diacrônica da obra desde a época em que foi escrita até nossos dias (JAUSS, 1993).

Ao transportar o perfil e o papel do leitor de livros para o *leitor* da ficção narrativa televisiva, fica evidente o alargamento deste conceito.

Precisamos dilatar sobremaneira nosso conceito de leitura, expandindo esse conceito do leitor do livro para o leitor da imagem e desta para o leitor das formas híbridas de signos e processos de linguagens, incluindo nessas formas até mesmo o leitor da cidade e o espectador de cinema, TV e vídeo. (SANTAELLA, 2004, p. 16).

Assim, espera-se que as mesmas competências e habilidades perceptivas e cognitivas do leitor de livro sejam transpostas para o *leitor* de imagens, principalmente no cinema.

McLuhan (1996, p. 328) chama a atenção para essa proximidade dos povos letrados com o cinema. “O espectador de cinema senta-se em solidão psicológica como o leitor de livros”. Santaella (2004, p. 24) afirma que “a leitura do livro é, por fim, essencialmente contemplação e ruminação, leitura que pode voltar as páginas, repetidas vezes, que pode ser suspensa imaginativamente para a meditação de um leitor solitário e concentrado”. Deste modo, não há como não enxergar a ligação entre a literatura e o cinema. Ambos têm o poder de gerar fantasias no leitor e no espectador.

O determinismo tecnológico de McLuhan analisa a televisão como uma extensão de nossos sentidos, independente do conteúdo que ela transmita. Para o pensador canadense, todo o programa de TV é limitado pelo meio, assim: “o meio é a mensagem”, ou seja, o conteúdo dos programas televisivos forma um discurso televisivo, assim como os capítulos de um livro, forma o discurso da obra em questão.

Como em um livro, o discurso televisivo também deve ser concretizada pelo espectador. Se um leitor retirasse a capa do livro que está lendo e alterasse a ordem dos capítulos, um novo discurso estaria sendo criado, talvez anárquico e mesmo sem sentido, porém um novo discurso diferente daquele imaginado pelo primeiro autor.

A interatividade no campo da TV Digital está sendo analisada dentro de possibilidades técnicas, ou seja, a possibilidade de interagir com a programação na qual cada usuário monta sua própria grade de programação, a possibilidade de interferir na



criação do produto audiovisual, na busca por informações adicionais e nas compras de qualquer tipo de produto, transformando a televisão num portal de compras.

Em um cenário de TV Digital, a relação das audiências com o campo da produção se amplia ainda mais porque elas (audiências) poderão interagir com a esfera da produção, interferir nos conteúdos e, sobretudo, criar sua própria grade de programação. (CASTRO, 2005, p. 307).

Apesar de afirmações como essa, é certo que dificilmente um único usuário poderá interferir na produção de uma telenovela de uma grande emissora, por exemplo, a não ser por meio de pesquisas em que o espectador poderá opinar por questões levantadas pelas emissoras. Porém, com certeza, aparecerão programas nos qual o usuário poderá escolher ângulos, destinos de personagens, finais alternativos e muito mais.

A questão da interatividade na TV Digital, do ponto de vista técnico, esbarra na inversão dos papéis de emissor e receptor. Mesmo que o receptor participe e interfira no conteúdo dos programas, seu papel ainda está definido e pré-determinado. Afirmar que a TV Digital será um veículo interativo dentre desta ótica deve ser visto com cuidado, visto que as principais formas de interação anunciadas pelos fabricantes e governo dizem respeito à compra de produtos e serviços governamentais e de consulta a **e-mails**.

Outras possibilidades interativas apresentadas por universidades que participam do consórcio para o desenvolvimento do padrão brasileiro até o momento contemplam transmissões esportivas, como a desenvolvida pela Universidade Federal da Paraíba, onde durante evento esportivo a imagem é a mesma transmitida pela emissora, mas o som é dos torcedores. Se tiver um canal de retorno, como um telefone ligado à televisão, o torcedor poderá comentar e torcer com amigos que estão em várias partes do país ou do mundo, além de múltiplos ângulos de câmeras e informações sobre os times e jogadores. Outra aplicação desenvolvida pela universidade é a educação a distância.

Já a Universidade de Campinas (Unicamp) desenvolveu um sistema que permite programar a televisão para sintonizar um programa assim que ele começar. O espectador pode ver na tela informações como diretor e elenco do filme, país de origem e ano de lançamento. É possível também configurar qualquer sistema convencional de e-mail na televisão. As telenovelas também passarão por transformações, sendo analisadas no capítulo seguinte.



Porém, se a produção do conteúdo sair das grandes emissoras, as possibilidades de uma interatividade, com a inversão dos papéis de emissor e receptor, pode ocorrer. Negroponte (2003) prevê que uma grande quantidade de estações de entretenimento domiciliar irá surgir com a Internet de alta velocidade. Assim, um usuário morando em Porto Alegre poderá disponibilizar algumas imagens de sua cidade em um **site** específico, outro usuário de Natal, no Rio Grande do Norte, poderá editar as imagens e devolvê-las ao **site**, um outro usuário em Manaus poderá produzir a trilha musical e assim por diante. Cada usuário poderá criar um vídeo diferente com o mesmo material ou até mesmo incluir outro na produção final.

O que pode parecer uma simples questão técnica demonstra que a interatividade está relacionada a processos físicos e psicológicos.

A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. O princípio que rege a interatividade nas redes é o da mutabilidade, da efemeridade, do vir-a-ser em processos que demandam a reciprocidade, a colaboração, a partilha. (PLAZA, 2001 *apud* SANTAELLA, 2004, p. 165, 166).

O leitor imersivo

Se tomarmos os conceitos formulados por McLuhan, a TV Digital é exatamente uma nova mídia, com características e particularidades próprias. Com a evolução tecnológica, ou seja, o aumento de sua definição de 625 linhas para 1080 linhas de resolução, o aumento das telas e da qualidade do som, ela se transformará em algo novo, diferente da televisão que conhecemos hoje.

Se alguém perguntasse se tudo isso não mudaria, caso a tecnologia acelerasse o caráter da imagem da TV até aproximá-la do nível de dados-informação do cinema, bastaria responder com a pergunta: “Podemos alterar uma caricatura, acrescentando detalhes de perspectivas, de luz e de sombras?” A resposta é “Sim” – só que já não seria mais uma caricatura. Nem a TV “aperfeiçoada” seria mais televisão. (MCLUHAN, 1996, p. 352)

Portanto, o que se pode compreender é que, com a TV Digital, um novo veículo irá surgir (um meio quente), com novas possibilidades de participação da audiência. Se a TV Digital se aproximará do nível de informação do cinema, é de se esperar que



algumas características do cinema sejam incorporadas à TV Digital. Entretanto, assim como é importante conhecer o modo como a TV analógica exige maior participação sensorial do espectador, é necessário também compreender qual será a participação sensorial no espectador da TV Digital.

Santaella (2004), em um esclarecedor trabalho sobre os tipos de usuários da grande rede, apresenta-nos três tipos de leitores⁷ do ciberespaço e o processo de raciocínio que cada um deles desenvolve no ato da navegação, a saber: o leitor contemplativo, o leitor movente e o leitor imersivo. A cada um deles, a autora relaciona um tipo de raciocínio ou inferência, classificados por Peirce⁸: a abdução, a indução e a dedução, respectivamente.

Isso me conduziu à postulação de que os três tipos de usuários, o novato, o leigo e o experto, estão sob o domínio, cada um deles, de operações de raciocínio, de inferências mentais, que de acordo com Peirce, são os mecanismos lógicos fundamentais que conduzem o pensamento humano: a abdução, a indução e a dedução. Essas operações dão origem a três graus ou níveis perceptivo-cognitivos que se constituem nas fundações para a construção do modelo cognitivo do leitor imersivo ou navegador: o navegador errante, aquele que abduz, o navegador detetive, aquele que induz e o navegador previdente, aquele que deduz. (SANTAELLA, 2004, p. 72).

Assim, para a pesquisadora, o primeiro nível de leitor é o contemplativo (errante), ou aquele que, devido à sua pouca experiência em navegação, tem dificuldades em encontrar os caminhos ou informações que deseja. Sua navegação torna-se repleta de idas e vindas, tentativa e erro, insights, adivinhações e, por fim, hipóteses, ou seja, as mesmas características do pensamento abduutivo.

Para esse internauta, o ciberespaço é um espaço de escolhas guiadas pela lógica do plausível, de cujo jogo a desorientação semântica faz parte. Por isso mesmo, o infonauta errante navega em corda bamba, equilibrando-se entre a desorientação mais turva e a iluminação mais cintilante. As adivinhações bem-sucedidas, executadas sob a ótica do plausível, funcionam como encorajamento para adivinhações subsequentes, o que traz consigo a vontade de continuar. (SANTAELLA, 2004, p. 103)

O segundo tipo de leitor apresentado é o movente (detetive). Este navegador se caracteriza pelo uso da experiência e da disciplina. Aqui, o infonauta já dispõe de um

⁷ Santaella usa o termo leitor não apenas aplicado à leitura de textos, mas sim, a capacidades cognitivas e perceptivas do ser humano, sendo-lhe possível ler não só textos, mas também imagens e todas as formas híbridas de linguagem.

⁸ Charles Sanders Peirce, nascido em 10 de setembro de 1839, em Cambridge (Massachusetts) e falecido em 19 de abril de 1914, em Milford (Pennsylvania), é considerado um dos principais nomes da filosofia americana.

bom número de casos em que seu repertório de navegação lhe possibilita induzir uma resposta frente aos percalços. Assim, o navegador detetive utiliza-se da inferência indutiva.

Esse é justamente o processo que ocorre quando o internauta internaliza um procedimento de navegação, passando, então, a repeti-lo cada vez mais sob a ação de um hábito. Em um programa de busca, por exemplo, o internauta digita a palavra relativa ao assunto que está buscando, mas encontra um número muito grande de entradas. Segue indicações de que deve refinar a informação e vem como resposta o assunto mais especificado. Daí para frente, passa a repetir esse procedimento até que ele se incorpore como hábito. (SANTAELLA, 2004, p. 108).

O terceiro e último leitor é o imersivo (previdente) que, devido ao conhecimento das regras de navegação, antecipa as conseqüências de cada um dos seus procedimentos porque já internalizou as regras do jogo.

Por ter internalizado as regras do jogo da navegação, sua mente está sob o domínio de hábitos ou associações que fazem com que essas regras gerais suscitem reações correspondentes, quer dizer, a execução de procedimentos navegacionais condizentes com as regras. (SANTAELLA, 2004, p. 118).

Para Santaella (2004), o processo da navegação do leitor imersivo, o disparo mental de um esquema navegacional, ocorre antes mesmo que a situação se apresente. Ele sabe aonde quer ir e sabe como chegar.

Como demonstrado nos capítulos anteriores sobre a convergência dos aparelhos de mídia, fica claro que o novo meio irá requerer os mesmos padrões de navegação citados pela pesquisadora. Assim, diante da TV Digital, estes três tipos de leitores também se relacionarão com esse novo meio e sofrerão os mesmos processos e inferências do raciocínio.

Se o meio quente requer menos participação da audiência, pois ela tem menos dados a preencher, o leitor imersivo ante a TV Digital necessitará de total participação, física e mental, o que Santaella (2004) chama de polissensorialidade do internauta. Por trás do simples toque do mouse há muitas implicações.

Nada pode parecer mais simples do que manusear um teclado e clicar um mouse. Essa é a imagem que se costuma ter do cibernauta: alguém que, imobilizado, absorvido visualmente à tela até as raias da hipnose, aperta repetidamente o mouse para produzir efeitos na tela. Contudo, não há nada mais enganoso do que essa imagem. Por trás da ação de

manusear e clicar há muitas implicações. (SANTAELLA, 2004, p. 145).

O ato de navegar, manuseando um teclado e clicando nas informações desejadas, requer atividades físicas e mentais complexas, que também serão requisitadas no ato de assistir à televisão digital e na montagem da programação por parte do espectador, pois como descrevemos acima, as interfaces do computador e da TV Digital tendem a ser as mesmas, ou, no caso da televisão, até mais simples. Mas, mesmo assim, tanto no ato de navegar, quanto no de ver TV, o usuário estará em estado de alerta.

É por tudo isso que, quando se navega no ciberespaço, por fora, o corpo parece imóvel, mas por dentro, uma orquestra inteira está tocando, cujos instrumentos são não apenas mentais, mas ao mesmo tempo, numa coordenação inconsútil, perspectivas, sensórios e mentais (SANTAELLA, 2004, p. 149).

Outros níveis de interatividade

Mcluhan (1996) afirma que a televisão mudou nossa vida sensória e nossos processos mentais. Santaella (2004) afirma que a navegação imersiva forma um novo tipo de leitor, com profundas transformações perceptivas, sensoriais e cognitivas. Se a TV Digital poderá levar o espectador a se tornar passivo, do ponto de vista sensorial, a navegação irá resgatá-lo desta passividade.

Neste artigo, pretendeu-se analisar o primeiro momento da recepção da TV Digital, ou seja, a relação do indivíduo com o aparelho e suas percepções cognitivas e sensoriais sem se levar em conta seu conteúdo.

O fenômeno da interatividade está diretamente relacionado ao leitor imersivo, apresentado acima, pois para realizá-la de forma plena, o usuário deverá ser capaz de realizar tarefas complexas, tanto no uso do aparelho, como na co-produção do conteúdo, caso exista.

O Jauss (2002) disserta sobre o prazer estético abordando os variados conceitos de prazer e sua relação com a experiência estética. Em sua retrospectiva histórica sobre o prazer estético, Jauss (2002) definiu três importantes figuras: a *poiesis*, *aisthesis* e *katharsis*, que são, em última análise, três maneiras de interagir com os textos, sejam eles literários ou midiáticos.

Por *poiesis* pode-se entender “o prazer ante a obra que nós mesmos realizamos” (JAUSS, 2002, p. 100), é o prazer de se sentir co-autor da obra.

A *aisthesis* designa o prazer frente à obra, o reconhecimento diante do imitado, o prazer diante da perfeição da arte. Entende-se por *katharsis* a experiência capaz de transformar o indivíduo, tanto em suas convicções como em sua psique (JAUSS, 2002, p. 101). São experiências ligadas à identificação do receptor com as personagens ou temas desenvolvidos através de suas projeções, fazendo-o compreender-se melhor e sentir-se parte da própria narrativa ficcional.

Sendo a interatividade a possibilidade criativa do espectador no manuseio e operação da máquina (criando módulos de programação ou criando vídeos, documentários, textos, etc.), além de toda a carga sensória apontada por Santaella (2004), cada espectador poderá experimentar a *poiesis* em sua interatividade, ou seja, cada passo da interação experimentada pelo usuário poderá ser vista como sua pequena obra digital, experimentando, assim, a sensação de co-autoria. A interatividade, então, passa a ser um prazer experimentado pelo usuário.

Uma outra forma de interatividade apontada pelos teóricos é a possibilidade do usuário obter informações sobre o programa que está assistindo ou sobre o conteúdo por meio dos **links**, os quais, na TV Digital, poderão ser acessados por canais adicionais.

Na Internet, o *link* permite ao usuário saltar, pular, ser levado ou qualquer outro termo semelhante, para uma outra página, um outro **site** ou outro texto, ou para informações sobre o conteúdo ou produção do programa que está assistindo. Esta possibilidade pode ser comparada com o termo utilizado na televisão analógica de *zapping*, em que o telespectador, munido de seu controle remoto, fica pulando de canal em canal até encontrar um que o satisfaça. Porém, como nos lembra Johnson (2001), na televisão o espectador pula de canal em canal porque está entediado, na Internet (e também na TV Digital) ele aciona um **link** porque está interessado e essa é uma diferença fundamental.

O importante é identificar que os **links** ou canais adicionais também podem ser comparados aos pontos de indeterminação⁹ em uma obra literária, o que pode contribuir para programar a leitura ou para visualização de uma obra. Assim como na literatura, os links na Internet e na TV Digital também podem programar o usuário para percorrer caminhos estipulados pelo autor ou diretor, enfim, o emissor da mensagem.

⁹ Pontos de indeterminação (termo cunhado por Roman Ingartem) são equivalentes aos vazios (Iser) e brancos (Eco), que são espaços textuais para serem preenchidos pelo receptor, completando o sentido do texto.



O receptor da TV Digital poderá usufruir dos prazeres estéticos da *poiesis*, *aisthesis* ou *katharsis*, de que fala Jauss (2002), uma vez que sua interação na TV Digital poderá ocorrer em diversos níveis, aspectos e perspectivas.

O texto pode também programar a leitura delimitando os espaços de indeterminação, isto é, decidindo quais os elementos deixar para a criatividade do leitor. Iser fala, a esse respeito, de “vazio” e de “negação”. A ausência deliberada de uma anotação (um “vazio”, na terminologia de Iser) é de fato um meio eficiente de programar a cooperação do leitor. (JOUVE, 2002, p. 71, 72)

Os **links** cumprem exatamente esse papel no momento em que o autor deixa para o usuário a possibilidade de buscar uma nova informação ou complementar a que já está tendo, que pode ser um texto, uma foto ou mesmo um outro programa.

Entretanto, há quem pense de forma diferente. Johnson (2001) chega a afirmar que o hiperlink seria uma forma de o usuário fugir do controle programado pelo autor.

A ficção no hipertexto vai além de tudo isso, argumentavam seus defensores. Ela iria literalizar a metáfora da “revolta do leitor”. O hipertexto seria uma forma mais igualitária, em que o leitor criaria a narrativa clicando em links e acompanhando diferentes tramas, como nos velhos livros para criança, do tipo “escolha sua própria aventura”. (JOHNSON. 2001, p. 93)

Conclusão

Não basta enumerar as possibilidades técnicas de um novo veículo para se tentar compreender as transformações que poderão ocorrer na sociedade. Para tentar compreender o fenômeno da recepção da nova mídia, deve-se estabelecer as relações do indivíduo e do aparelho, suas aplicações físicas e psíquicas, e também a relação do indivíduo com os produtos disponibilizados por ela. Deve-se, assim, tentar uma melhor utilização do termo interatividade, pois como analisado, sua importância e capacidade de transformações na relação entre receptor e emissor estão apenas no início. Contudo, é certo que irão aumentar gradativamente e em níveis cada vez mais complexos, à medida que as novas tecnologias interativas forem se implantando definitivamente.

Referências bibliográficas

ALLEN, Robert. (e outros) (editor e colaborador). *To be continued soap operas around the world*. London and New York: Routledge, 1995.



BAKHTIN, Mikhail. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. Trad. Aurora F. Bernardini, José Pereira Júnior, Augusto Góes Júnior, Helena S. Nazário e Homero F. de Andrade. São Paulo: Unesp, 1988.

BARBOSA FILHO, André. CASTRO, Cossete. & TOME, Takashi. (Orgs.) *Mídias Digitais*. São Paulo: Paulinas, 2005.

BRIGGS, Asa. e BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à internet*. São Paulo: Zahar, 2004.

CASTELLS, Manuel. A cultura da virtualidade real: integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento de redes interativas. IN: *A sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003. p. 413-466.

CEBRIÁN, Juan Luis. *A rede*. Tradução: Lauro Machado Coelho. São Paulo: Summus, 1999.

DIZARD Jr., Wilson. *A nova mídia*. Trad. Antonio Queiroga e Edmond Jorge. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.

ECO, Umberto. *Leitura do texto literário*. (Lector in fabula) Lisboa: editorial Presença, 1979.

FLORY, Suely Fadul Villibor. *O leitor e o labirinto*. São Paulo: Arte e Ciência, 1997.

GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*. São Paulo: Editora Senac, 2003.

GUATTARI, Félix. *Da produção de subjetividade*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2 ed. Editora 34: São Paulo, 2004. p. 177-191.

ISER, Wolfgang. *The act of reading: a theory of aesthetic response*. Baltimore: John Hopkins Univ. Press, 1978.

INGARDEN, Roman. *A obra de arte literária*. Trad. Allvin E. Beau, Maria da Conceição Puga e João F. Barreto. Lisboa: 1973.

JAUSS. Hans Robert; ISER, Wolfgang. e outros. *A literatura e o leitor: textos de Estética da Recepção*. Seleção, trad. e introdução: Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JAUSS. Hans Robert. *A literatura como provocação*. trad. Tereza Cruz. Lisboa: Veja, 1993.



JOHNSON, Steven. *A cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JOUVE, Vincent. *A literatura*. Tradução: Brigitte Hervot. São Paulo: Unesp, 2002.

LÉVY, Pierre. *As Tecnologias da Inteligência*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995.

_____. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Luiz Costa (org.). *A literatura e o leitor*. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2002.

NEGRI, Antonio. *Infinitude da comunicação/finitude do desejo*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2 ed. Editora 34: São Paulo, 2004. p. 173-176.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1996.

NEGROPONTE, Nicholas. *A vida digital*. 2ª ed. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

PLAZA, Julio. *As imagens de terceira geração, técnico-poéticas*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2 ed. Editora 34: São Paulo, 2004. p. 72-88.

QUÉAU, Philippe. *O tempo do virtual*. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual*. 2 ed. Editora 34: São Paulo, 2004. p. 91-99.

ROCHA, Everardo. *A sociedade do sonho: comunicação cultura e consumo*. 2 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.

SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das Mídias*. 3ª ed. São Paulo: Experimento, 2003.

_____. *Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo. Paulus, 2004.

STRAUBHAAR, Joseph. LAROSE, Robert. *Comunicação, mídia e tecnologia*. Trad. José Antonio Lacerda Duarte. São Paulo: Thonson, 2004

VICENTE, Kim. *Homens e máquinas: como a tecnologia pode revolucionar a vida cotidiana*. Trad. Maria Inês Duarte Estrada. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.