



Zapping Hipermediático: anotações sobre metodologia para análise de aplicativos para televisão digital¹

Patrícia AZAMBUJA²

Márcio MONTEIRO³

Adriana Montenegro COSTA⁴

Jussara Thalita Gonçalves LIMA⁵

Universidade Federal do Maranhão, São Luís MA

RESUMO

O efeito *zapping*, a partir do qual se instituiu (com uso do controle remoto) a operacionalização das escolhas e preferências do telespectador, favoreceu, na prática, uma maior conformidade e fluidez no diálogo entre tecnologias, audiências e seus processos comunicacionais. Este efeito, ampliado pelos hiperlinks das estruturas complexas dos aplicativos para TV Digital, coloca mais uma vez em evidência questões ligadas ao universo que caracteriza práticas e formas de recepção televisiva. O trabalho empírico que o presente artigo descreve tem como objetivo levantar informações preliminares e abordagens metodológicas que possam contribuir para reflexão em torno desses novos contextos.

PALAVRAS-CHAVE: televisão digital; interação; práticas de recepção; metodologia.

Questionamentos sobre práticas e comportamentos na relação com as tecnologias encontram-se hoje no centro dos debates sobre sistemas comunicacionais – especialmente, em contexto pós-digitalização. E é por considerarmos este um momento favorável para experimentação e observação de novos produtos midiáticos e novos usos, que lançamos a proposta desse artigo: anotações sobre metodologia para análise de aplicativos para televisão digital.

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia, GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado entre os dias 2 e 6 de setembro de 2011, em Recife –PE.

² Professora do Departamento de Comunicação Social – Universidade Federal do Maranhão - UFMA e doutoranda em Psicologia Social no PPGPS da Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ. Coordenadora do Projeto de Pesquisa UFMA “*Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes*”, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa no Maranhão - FAPEMA. Email: patriciaazambuja@yahoo.com.br.

³ Professor do Departamento de Comunicação Social – Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Professor pesquisador do Projeto de Pesquisa UFMA “*Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes*”. Email: themarcmont@hotmail.com.

⁴ Estudante de graduação do Curso de Comunicação Social – Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Pesquisadora do Projeto de Pesquisa UFMA “*Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes*”. Email: adrianamontcosta@gmail.com.

⁵ Estudante de graduação do Curso de Comunicação Social – Universidade Federal do Maranhão – UFMA. Pesquisadora do Projeto de Pesquisa UFMA “*Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes*”. Email: dabaide@hotmail.com.



Na prática, a observação direta de um objeto tão presente na vida de toda a sociedade - a televisão -, torna o trabalho de pesquisa em questão ainda mais desafiante no sentido em que a observação do campo escolhido, muitas vezes, se confunde com outras situações também ligadas à recepção. Um espaço conflituoso em si, por sua hibridação original, dentro do qual há o envolvimento, já na sua instituição, de práticas de comunicação diversas: influências do teatro, do rádio, do cinema etc.

Curiosamente, em um experiência com o cinema, na exibição da mostra Andy Warhol 16mm⁶ - sessão do filme *Sleep* (1963), algumas dessas questões afloraram: 321 minutos de imagens (praticamente) estáticas, sem um único som e em um espaço consagrado ao cinema narrativo. O aparente desinteresse por um filme nesse formato nos conduziu a outras questões, umas delas, a reação das pessoas naquele espaço quase totalmente subvertido por aquela experiência. De repente ouve-se: - Por favor, baixem este som! Todos incrédulos ficam surpresos. O filme não tinha áudio. Daí, o homem vira para o lado e volta a dormir. Alguns levantavam e saíam, outros continuavam olhando para a tela de forma fixa. Realmente, a reação daquelas pessoas naquele momento chamava a atenção: por quais motivos ficariam ali solenemente paradas de olhos vidrados em uma imagem que não se alterava? Talvez na esperança por mudança?! Ou, quem sabe, aquele espaço tão sagrado da sala de cinema, de certa forma, induziria a tal comportamento? Não analisaremos aqui as pretensões de Andy Warhol – que de acordo com alguns comentários: “era arte demais para um fim de tarde”! No entanto, nos parece relevante tentar entender os diferentes efeitos emergentes daquela situação “estranha”. De certa forma, aquelas pessoas não possuíam as mesmas reações. E isto nos parece intrigante.

Outra experiência: a apresentação de um dos últimos trabalhos do cineasta Eduardo Coutinho, *Um dia na vida*⁷(2010). A partir da gravação de 19 horas ininterruptas da programação da televisão aberta, em seus diversos canais de exibição no Brasil, Coutinho montou o que definiu com sendo o “resultado de pesquisa para um filme futuro”. É surpreendente o número de questões que podem surgir da experiência de assistir televisão em uma sala preparada para projeção cinematográfica. Entre as principais: a televisão aberta brasileira não oferece conteúdo capaz de reter a nossa atenção por muito tempo! É quase insuportável assistir ao conteúdo de TV em um espaço que impõe concentração. E, neste momento, as justificativas para o fato da televisão ser

⁶ Apresentada na Caixa Cultural, de 24 de maio a 05 de junho de 2011.

⁷ Exibido, pela primeira vez, na 34 Mostra de São Paulo, no dia 28 de outubro de 2010.



um meio que impõe uma recepção fragmentada (para a qual não conseguimos fixar nossa atenção por mais de 7 minutos), parece uma verdade que existe apenas para justificar um conteúdo não gerado com essa intenção.

Por certo, a relação entre forma e conteúdo justifica-se por fatores que são também da ordem político-econômica e não, exclusivamente, ligados à tecnologia ou às necessidades dos envolvidos no processo de recepção. No entanto, situações como as descritas, nos enchem de curiosidade em torno do grau de complexidade envolvendo as relações com os meios de comunicação. Sobre a televisão, na sua passagem analógico-digital, o número de ponderações não é menos significativo e, quando o assunto é TVDi (TV Digital Interativa), os conflitos e dúvidas se multiplicam. Um primeiro ponto, que normalmente parece encarado como condição: televisão não é internet! E, partindo desse princípio, criar conteúdos para televisão começa a parecer por enquanto um enigma insolúvel, principalmente, quando negligenciamos o fato desse meio ser, em seu sentido original, híbrido por natureza.

Algumas situações de recepção com a audiência televisiva

Nesse sentido, não são tão recentes trabalhos que já buscavam combinar perspectivas teóricas e empíricas, com a finalidade de aprofundar o entendimento dos processos que envolvem as tecnologias de comunicação e o sentido apreendido para os seus espectadores. Interessante observar como tais mudanças não estão relacionadas apenas às questões de ordem tecnológica.

Assim, uma primeira referência para o nosso trabalho são aspectos destacados pelo campo dos *Estudos Culturais* ingleses e da corrente latino-americana que envolve o *Uso Social dos Meios*. Enquanto David Morley (1992) trabalha uma abordagem etnográfica para as audiências da mídia, dentro da qual permite orientações metodológicas qualitativas - com o objetivo de não isolar as unidades de análise dos contextos que lhe dão sentido e facilitar o entendimento da televisão como prática cultural repleta de significados implícitos -, Guillermo Orozco (2005) busca respostas para a questão: “o que faz o telespectador com a TV?”.

O campo dos *estudos de recepção*, a partir do qual parece possível observar um amplo espectro de audiências midiáticas (do impresso à internet), engloba o sentido para a recepção menos como uma etapa complementar do processo de comunicação, e mais



como um espaço de onde devemos repensar estudos e pesquisas⁸. As práticas de recepção midiática, entendidas por pressupostos que questionam a centralidade da ação no emissor (ou das bases exclusivamente tecnológicas), estão contextualizadas a partir de condições sociais e culturais de uso e que, também, estão relacionadas aos agentes sociais envolvidos, aspectos de ordem cognitiva, dos espaços ocupados, dos ambientes institucionais, materiais etc. Contextos que incluem questões de poder e controle, mas, que reverenciam, sobretudo, a autonomia dos envolvidos. “Assumir o telespectador como sujeito – e não só como objeto – frente à TV supõe, em primeiro lugar, entendê-lo com um ente em situação e, portanto, condicionado individual e coletivamente” (OROZCO, 2005, p.28).

Enquanto, o contexto desses primeiros estudos se configura pelo acompanhamento dos grupos de recepção inseridos em seus processos sócio-culturais - um ambiente familiar aglutinador de encontros já incorporados por este tipo de audiência -, a experiência aqui descrita, ao contrário, utilizou, para iniciar a coleta de dados, um evento de comunicação – dentro do qual os aplicativos para TV Digital estavam sendo expostos. A circunstância, aparentemente adversa, se fez necessária, neste primeiro momento, por tratar-se de uma situação (o da recepção de TVDi) ainda não totalmente instituída em espaços convencionais⁹.

Novos contextos de produção: conteúdos convergentes

Os efeitos que emergem deste conjunto complexo de relações ganham novos contornos com as experiências pós-digitalização dos processos comunicacionais, de onde questionamentos sobre comportamento e recepção trazem à tona outros olhares, contextos e propostas metodológicas que possam dar conta deste cenário em transformação.

O que até bem pouco tempo eram considerados convencionais - os espaços analógicos de recepção - vêm sofrendo mudanças profundas em seu *modus operandi*: tanto pela utilização das redes sociais na consolidação de uma audiência paralela, segmentada e “altamente” participativa, como, pela inclusão de sites de compartilhamento de vídeos na operacionalização dos conteúdos massivos.

⁸ Campo teórico revisado pelo artigo de Ana Carolina ESCOSTEGUY e Nilda JACKS (2004). Recepção: uma discussão conceitual. In: CAPPARELLI, Sérgio; SODRÉ, Muniz e SQUIRRA, Sebastião (orgs). Comunicação revisitada. Livro da COMPÓS.

⁹ O grupo de pesquisa “Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes” pretende, a partir destas anotações preliminares, estruturar, no Maranhão, condições favoráveis para planejar um espaço próprio de recepção para aplicativos de TV Digital. Para isso, conta com a parceria do LABCOM – Laboratório de Convergência de Mídias (DCS-UFMA) e do LAWS - Laboratório de Sistemas Avançados da Web (DEINF-UFMA).

Outra mudança observada, também pelo uso da internet, é o da subversão das grades de programação das emissoras. Através de redes colaborativas, para citar um exemplo, os *producers*¹⁰ rompem com as barreiras de distribuição dos meios convencionais e adequam a recepção às suas necessidades, gostos e horários¹¹. Enfim, de alguma maneira, a integração dos serviços da internet com a programação convencional já evidencia profundas modificações em um conjunto de indivíduos influenciado pelo que vem sendo conhecido, a partir de Henry Jenkins (2008), como Cultura da Convergência.

No entanto, outras situações começam a chamar a atenção, entre elas, os conteúdos interativos produzidos para a TV Digital (SQUIRRA, 2009; BARBOSA FILHO, CASTRO e TOME, 2005; Simpósio Internacional de Televisão Digital, 2009). De alguma maneira, produções caracterizadas pela integração de todas estas possibilidades em um único aparelho receptor atraem pelo grau de complexidade envolvido em suas relações de uso, no que Carlos Alberto Scolari (2009) metaforizou como “Ecología de la hipertelevisión”: “[...] la metáfora del ecosistema aplicada a los medios y a relación cultura/tecnología en general nos permite iluminar las interrelaciones entre todos los elementos que componen la *red sociotécnica*” (SCOLARI, 2009, p.175).

Scolari (2009) parte da ideia de metáfora do ecossistema dos meios (multiplicação dos programas narrativos e sua conformação em contextos transmediáticos) como a ponta de um iceberg, o qual oculta uma grande variação de dados para se descobrir, analisar e compreender. Propõe o termo *hipertelevisão* para definir o estado atual do meio, afetado pela difusão de novas experiências midiáticas interativas e hipertextuais, no centro do que chamou de hibridação intermediática (experimentada também pelo teatro, cinema, rádio e televisão, em sua fase analógica). “En algunos casos estamos asistiendo al nacimiento de especies bastardas, o sea viejos medios que adoptan o simulan gramáticas y narrativas de los nuevos medios” (SCOLARI, 2009, p.175).

E nesse processo de “contaminação intermediática” já não parece sensato caracterizar os conteúdos apenas por suas bases tecnológicas próprias, visto que, no caso da televisão, já é possível acessá-la a partir de uma ampla gama de dispositivos e

¹⁰ Os grupos de fãs espalhados pelo mundo, utilizando de uma lógica colaborativa e demonstrando um baixo grau de tolerância em relação aos procedimentos massivos, iniciam (ainda de forma amadora) suas próprias escalas de produção e distribuição: fazem cópias no momento da primeira exibição a partir dos canais convencionais, organizam grupos de trabalhos, legendam e distribuem, através da internet.

¹¹ Tema aprofundado no artigo AZAMBUJA, Patrícia e ARENDT, Ronald (2009). A interatividade na narrativa audiovisual: liberdade, subversão e mudança de comportamento. Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Multimídia, do XIV Congresso Regional da Intercom.



situações: com alta ou baixa definição, de recepção coletiva ou individual, móvel, portátil, ou através de redes de compartilhamento, entre outras formas. Hibridismo parece uma condição interessante a ser revista e, as limites, agora, precisam ser ponderadas.

Novos contextos de recepção: “o olhar, o ouvir e o escrever”

Este artigo, portanto, traz alguns resultados preliminares da análise em contextos de recepção de aplicativos para TV Digital: algumas experiências produzidas pelo “Projeto Estação-Escola de Televisão Digital”, coordenado pela Universidade Federal da Paraíba/UFPB, através do Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital – LAVID, juntamente com onze projetos consorciados, entre estes, o da Universidade Federal do Maranhão/UFMA, o documentário “Navegar”.

No dia 02 de junho de 2011, das 13 às 18h, por ocasião da XI Semana de Comunicação da UFMA, acompanhamos a apresentação de alguns destes vídeos interativos, evento promovido pelo Laboratório de Convergência de Mídias (LABCOM/ UFMA). Buscamos com esse exercício empírico, elementos para o entendimento (mesmo que preliminar) da relação entre conteúdos interativos (para televisão) e um possível contexto de audiência (neste caso, alunos universitários).

Em primeiro lugar, nós pesquisadores nos organizamos no *hall* de apresentação dos vídeos, munidos de duas câmeras filmadoras (Handcam Sony) e, seguindo a orientação do texto *O trabalho do antropólogo* (2000), de Roberto Cardoso de Oliveira, conduzimos nossos procedimentos no campo balizados pelas três etapas de apreensão dos fenômenos sociais problematizadas por ele: o *olhar*, o *ouvir* e o *escrever*.

Já de início, na etapa do *olhar*, Roberto Cardoso de Oliveira (2000) chama a atenção para a primeira experiência do pesquisador no campo: a “domesticação teórica de seu olhar” (p.19). O objeto para o qual estamos dirigindo a nossa atenção – nesse caso, a relação entre aplicativos para TV digital e alguns dos seus usuários – será inevitavelmente alterado por nosso modo de visualizá-lo e por todo o instrumental teórico que levamos para o campo de trabalho.

Um exemplo, nossa compreensão sobre TVDi já tem como referência, entre outras coisas, a possibilidade de acesso mais amplo a informações e serviços variados. A partir dos aparelhos domésticos, em uma margem de distribuição que atinge em média 98% da população no Brasil, conteúdos de banco de dados podem ser acessados paralelamente aos conteúdos de fluxo contínuo disponibilizados pelas emissoras de televisão. Em outras palavras, além de uma melhor qualidade de imagem, os aplicativos

para televisão interativa podem oferecer ao telespectador (ou teleusuário)¹² possibilidades de conteúdos paralelos, que ficam disponíveis ao comando do controle remoto. Tendo em vista o contexto, já de início, esse seria o foco da nossa atenção: as reações que surgiriam do contato entre teleusuário (não mais espectador passivo) e conteúdos complexos para televisão¹³.

Os aplicativos analisados (distribuídos entre documentários interativos, gincanas culturais, narrativas poéticas etc.) geraram efeitos importantes e, entre as primeiras observações: a condição *sine qua non* de uso do controle remoto para que, de fato, a interação pudesse acontecer. Esta reflexão introduziu na análise questões em torno da materialidade do meio (e seus diversos desdobramentos técnicos) como dado complementar aos processos culturais de recepção de conteúdos¹⁴ e, definitivamente, da passagem de um modelo coletivo de recepção (familiar) para de centralização no indivíduo.

Portanto, a utilização do controle remoto, não apenas como possibilidade de selecionar canais, mas, como o instrumento imprescindível para administrar o conteúdo que está sendo disponibilizado, transforma o ato de ver em uma ação lúdica, sempre requisitada pelos participantes (no campo observado):

Pollyana (informante n.1): *Muita atenção no vídeo, no entanto, o ato de ficar passando os dedos pelo controle remoto, de alguma forma, denuncia certa ansiedade pelos links de interação [...]* **Rafael** (informante n.5): *- Nunca leio regra de nada (enquanto o aplicativo apresentava as regras da gincana). Eu já quero interagir e fica passando vídeo, vídeo, vídeo... Eu gostaria de adiantar para o que interessa mesmo: a interação [...]* **Andreia** (informante n.6): *Perguntou cadê a interação?! Estava eufórica/ instigada para uma comunicação compartilhada. Ela toca na tela, achando que era tecnologia touch. Ela pega o controle e começa a interagir mesmo sem o fone de ouvido (muito estimulada). Apesar de prestar atenção, estava sem paciência para as explicações do vídeo (ANOTAÇÕES DO DIÁRIO DE CAMPO).*

Em recente artigo sobre televisão digital, Lorenzo Vilches (2009) já descrevia a progressiva transformação do modelo coletivo de recepção em favor de um modelo cada vez mais individualizado. Mesmo antes, nos ambientes analógicos, questões pessoais

¹² O indivíduo receptor de mensagens televisuais – conhecido, por sua natureza passiva, como telespectador –, a partir da digitalização dos meios, começa a ser analisado por seu potencial imersivo e passa a ser denominado, entre outras coisas, como: usuário, (SANTAELLA, 2004), interagente (PRIMO, 2003), interator (MURRAY, 2003) ou participante (MACIEL, 2009). Para efeito deste trabalho, passaremos a chamá-lo de teleusuário (BRACKMANN, 2010).

¹³ Vicente Gosciola (2009) chamou de narrativa complexa: “uma história multidimensional que, por ser incompleta e não resolvida na sua estrutura principal, demandaria sempre mais desafios ao telespectador em busca de respostas em outros conteúdos do programa, acessíveis pelos mecanismos de interatividade” (p.205).

¹⁴ Questões relacionadas à materialidade dos meios, inclusive, a inclusão do corpo como objeto de estudo no campo da comunicação (no seu contato com o espaço e com os diversos dispositivos tecnológicos), são temas discutidos pelo Vinícius Andrade Pereira (2006). O conceito de *embodiment* proposto reivindica “um novo olhar sobre o corpo, distante dos clássicos pólos antinômicos que o tomavam, exclusivamente, ou como resultado de determinações culturais, ou de determinações puramente biológicas” (PEREIRA, 2006, p.95).



dos espectadores já passavam a moldar as rotinas e as formas de relacionamento nos momentos de assimilação dos conteúdos: seja através de aparelhos (TV e DVDs) que passavam a ocupar diferentes espaços da casa, espaços estes cada vez mais íntimos, ou mesmo, pela característica segmentação dos hábitos, introduzida pela programação das TVs por assinatura. Enfim, nossa questão, agora, avalia o elemento de intimidade (e conseqüente envolvimento pessoal) como um pré-requisito importante para o momento da assimilação do conteúdo em suportes interativos, o que sugere para a recepção televisiva um modelo próximo ao de um “jogo” solitário, no qual estão vinculadas estratégias de imersão e interação, muito próprias do cinema narrativo.

O ouvir: diálogo com o olhar

As observações visuais do campo, orientadas por nossa “domesticação teórica” (OLIVEIRA, 2000, p.21), sugeriram momentos de interferência, para assim, ouvirmos algo que pudesse encaminhar análises em torno dos fatos observados. Para Roberto Cardoso de Oliveira (2000): *o ouvir complementa o olhar* (p.21). Mesmo que, ingenuamente, objetivando neutralidade e relação dialógica própria do encontro etnográfico (não tínhamos um questionário e tentávamos apenas estimular comentários mais abertos dos participantes), nosso olhar e nosso ouvir eram conduzidos, em certo sentido, por questões trazidas de fora do campo.

De fato, existem grandes debates nos fóruns de desenvolvedores de aplicações para TV digital que buscam compreender os usos destes novos recursos. Questões sobre se estaríamos preparados para usufruir de tantos recursos, ou mesmo, se teríamos interesse. No entanto, pesquisas sobre interface e usabilidade, apontam principalmente as diferenças entre televisores/computadores (BRACKMANN, 2010, p.80) e algumas ideias preliminares de como iniciar a produção deste tipo de conteúdo. “Mas poucos autores se arriscam a apontar o ponto de chegada, e os que se arriscaram até o momento tem previsões que vão desde o desaparecimento da televisão até o fracasso total da interatividade nesse meio” (BECKER, 2006, p.3).

Por este motivo, nossos olhos e ouvidos, normalmente, estavam dirigidos à atenção dos participantes em torno das experiências que ali aconteciam: *links* complementares e jogos de perguntas-resposta eram as estratégias interativas mais utilizadas (nos quatro aplicativos assistidos). No entanto, a dispersão e a falta de interesse pelo conteúdo ilustravam alguns comentários dos nossos informantes.

Pollyana (informante n.1) comenta: - *A atenção não dá pra ser dividida entre duas situações diferentes (um apresentador falando e um texto sendo lido). Eu tenho que abrir mão de alguma coisa vídeo.* **Rafael** (informante n.5) - *Achei o conteúdo cansativo, e poderia ser mais adequado para as minhas preferências.* **Marcos** (informante n.7) *dispersou, mas, achou uma experiência nova e interessante. Nunca tinha feito algo parecido de poder controlar não só os canais (variedades pré-estabelecidas) mais interagir com o mesmo canal e modificá-lo. Para ele o vídeo é cansativo, por ser longo e com poucas formas de interação. Ele ficou decepcionado. Ele esperava participar de forma mais direta no vídeo (ANOTAÇÕES DO DIÁRIO DE CAMPO).*

Depoimentos como estes, mais uma vez, volta a nossa atenção para questões já levantadas aqui: o grau de envolvimento exigido do indivíduo nestes espaços precisa ser melhor compreendido. E esse talvez seja um fato indiscutível: a televisão, veículo híbrido por natureza, é aglutinadora de conteúdos variados, e não somente voltados ao entretenimento ou à programação fragmentada. Podemos citar alguns exemplos, entre eles, o fato de assistimos (com a ajuda do DVD e nas TVs por assinatura) a longas metragens sem levarmos do sofá (e até sentimos um alívio por não existirem os espaços dos comerciais). Hoje, também, não é raro assistirmos a estes mesmos filmes sentados em frente ao computador. Portanto, fusões possíveis entre o modelo de cinema clássico e os novos aparatos de recepção demonstram, entre outras coisas, que a visão tradicional do telespectador passivo e que não impõe necessidades próprias ao processo de assistir televisão vem sendo substituída pela ideia do televisor que pode ser visto como um computador (ou sistemas embarcados), “cujo monitor é o próprio aparelho de televisão, e o controle remoto, o teclado e o mouse” (BRACKMANN, 2010, p.81). Situações que podem reverberar comportamentos também híbridos de recepção.

Se por um lado, televisão e internet são consideradas, em linhas gerais, tecnologias completamente diferentes nas suas relações de uso, também, parece evidente que as ações que vem sendo produzidas entre esses dois ambientes estimulam outros tipos de experiências: o que Janet Murray (2003) definiu como experiência combinada. “De atividades sequenciais (assistir e, então, interagir), para atividades simultâneas, porém separadas (interagir enquanto assiste), para uma experiência combinada (assistir e interagir num mesmo ambiente)” (AZAMBUJA, 2010, p.4).

Curiosamente, nosso informante n.2, ao ser questionado por que ria, nos surpreendeu apresentando um nível de concentração impensado para o tipo de aplicativo que assistia: um vídeo não-narrativo, com teor poético.

Estava sério, ereto e ficou maravilhado, observando o vídeo. Em uma palavra, ele se definiu como hipnotizando. Ele ficou muito feliz com o vídeo. Ele não perdia o foco, não falava com ninguém que passava [...] Ele falou do vídeo, que tinha um caráter poético. Ele viu todo o vídeo. Para ele o vídeo foi muito interessante. A busca pela essência da mulher perfeita chamou a



atenção dele. Quando questionado ele disse: - É interessante. A tentativa de narrativa, a tentativa de contar uma história: a procura da mulher perfeita!!
(ANOTAÇÕES DO DIÁRIO DE CAMPO).

Existe aqui uma exceção dentro do grupo? Cabe aqui, portanto, uma análise mais profunda e nossa primeira constatação: o campo pretendido não é tão simples quanto o imaginado de início.

O escrever: organizar e compartilhar

Ao considerar *o olhar* e *o ouvir* como atos cognitivos vinculados ao trabalho de campo, resta para o ato de *escrever* a configuração final do produto, “isto é, de trazer os fatos observados – vistos e ouvidos – para o plano do discurso” (OLIVEIRA, 2000, p.25), para assim, criarmos condições de compartilhamento.

Percebemos nas especificidades, determinadas por aspectos materiais, sociais e culturais, distinções significativas nas práticas interativas aqui propostas. “A busca de padrões de referência em usabilidade para o Sistema Brasileiro de TV Digital parte da compreensão das características do contexto de uso que é caracterizado pelos usuários, suas tarefas, as aplicações e as interfaces desta tecnologia” (BECKER, 2006, p.4). Por outro lado, a televisão, como um meio de comunicação historicamente vinculado à distribuição de conteúdos para as massas, propôs modelos homogêneos para a recepção - apesar do seu caráter heterogêneo como plataforma inicial.

Para Arlindo Machado (2005), em *A televisão levada a sério*, há um sério problema nas visões unilaterais sobre TV: “Conhecemos muito pouco o que a televisão produziu efetivamente nos seus mais de cinquenta anos de história, ou conhecemos apenas o pior, como se só o pior fosse efetivamente televisão” (p.20). E para ele, a tendência que a televisão tem para o discurso oral, de certa forma, vem favorecendo “o ressurgimento na televisão de formas discursivas muito antigas e muito vitais, formas que estão na raiz mais profunda de toda nossa cultura: aquelas que se fundam no diálogo” (MACHADO, 2005, p.72). Vê-se no diálogo a característica capaz de fundamentar alguns gêneros televisivos e sua eficácia “depende de uma autonomia real que se concede aos participantes” (p.79). Autonomia de fazer escolhas, se assim for necessário. E, para que a autonomia possa efetivamente existir, a televisão deve encontrar caminhos para conduzir a produção e distribuição dos seus conteúdos, adaptando-os à diversidade sócio-cultural de sua audiência, absolutamente, diversificada.

Se a televisão hoje, pela análise de Eduardo Coutinho¹⁵, não oferece conteúdos capazes de reter a atenção dos seus telespectadores por muito tempo, incluir a necessidade de envolvimento no processo de interação com conteúdos aparece quase como uma negação a este mesmo fato, considerando que o ato de interagir também está relacionado à ação de interromper (fragmentar a recepção). Concentração e interrupção, portanto, aparecem como os dois lados de uma mesma moeda ao lidarmos com conteúdos interativos.

Apenas lembrando o comentário de nossa informante n.1, que não queria sua atenção dividida, ou abrir mão de algum conteúdo, entendemos dentro dos espaços complexos de produção e recepção, a oportunidade de coordenar simultaneamente textos, imagens e áudios de modo não linear, eliminando, em certo modo, a fluidez tão requisitada pelos espaços clássicos. Nesse sentido, há a possibilidade efetiva de controle da própria “navegação”, o que inevitavelmente nos faz retornar ao que discutimos sobre fragmentação nos espaços televisivos, como um dos fatores que levam à dispersão.

O que parece vital para o momento é aceitar a televisão como um campo de ideias por vezes divergentes e, sobretudo, de natureza múltipla.

Apesar de não existir ainda um consenso em relação a essa nova fase (iniciada pela multiplicação e segmentação dos canais a partir da implantação da TV por assinatura, pela personalização do conteúdo a partir do videocassete/DVD, e pela fragmentação/ interação do *zapping* promovido pelo controle remoto) ela ganha muitas versões: pós-televisão (Alejandro Piscitelli), hipertelevisão (Scolari), metatelevisão (Mario Carlón). E um direcionamento para sua linguagem: a gramática da interrupção (MANOVICH, 2005).

Considerações para um segundo momento

A ideia de interrupção estética, também em Kátia Maciel (2009), desenvolve-se em torno da construção de um novo espaço-tempo para a imagem, “em que a presença do participante ativa a trama desenvolvida” (p.17). E nesse sentido, as bases sócio-culturais, político-econômicas, cognitivas, materiais, institucionais, entre outras, compõem o conjunto de informações necessárias para o entendimento desse cenário de possibilidades de participação, interação e segmentação de conteúdos.

¹⁵ Experiência descrita no início desse artigo.



De todo modo, não foram poucos os dados levantados. Já é possível constatar a variedade nos perfis de recepção que, dentro de situações muito semelhantes nem sempre reagiam da mesma forma. Um segundo elemento para análise: a soma entre vídeo e banco de dados (informações de texto ou imagens complementares) pareceu desestimulante, em um primeiro momento (considerando que em TV digital o fluxo é contínuo). No entanto, o grau de expectativa demonstrado pelos participantes em torno da interatividade pelos links é fator importante a considerar. Todos tinham no controle remoto a ferramenta para materializar esse desejo e demonstravam muita ansiedade no contato com a ferramenta.

Por fim, alguns participantes aparentavam estar estimulados em narrativas que disponibilizavam a busca por algum resultado para teleusuário (neste sentido, visto mais como interator). Arlindo Machado (2009) contextualiza esse tipo de envolvimento a partir das ideias com novos regimes de imersão e modos de agenciamento.

Os atuais ambientes tecnológicos de imersão e de agenciamento estão promovendo a ocorrência de um fenômeno novo, que podemos definir como uma *hipérbole do sujeito*, espécie de narcisismo radical e auto-referenciado, em que a única identificação possível é a do sujeito com ele mesmo (MACHADO, 2009, p.75).

Sobre questões de método, vemos na etnografia – observação direta dos fenômenos estudados - uma alternativa à necessidade de contato mais próximo com o campo onde mudanças significativas estão sendo instituídas. Nesse caso, para um segundo trabalho estaremos repensando o planejamento desse espaço, tentando aproximá-lo das situações “reais” das práticas de recepção para aplicativos de TVDi: conforto, disponibilidade de tempo dos participantes, relativizar os elementos de dispersão externos, os questionamentos e técnicas de captação de imagens. Buscando, com isso, transformar o que nos pareceu um confronto entre pesquisador e informantes, em um encontro dialógico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZAMBUJA, Patrícia (2010). **Personalizar para interagir: uma proposta de <hiper>telejornal e suas principais questões**. Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas - XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível no link <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-2551-1.pdf>.

AZAMBUJA, Patrícia e ARENDT, Ronald (2010). **Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes**. Artigo apresentado no IV Simpósio Nacional da ABCiber, dentro do eixo temático Educação, Processos de Aprendizagem e Cognição. Disponível



no link
http://hiperinterativos.files.wordpress.com/2011/07/2011_performancecognitiva.pdf.

_____ (2009). **A interatividade na narrativa audiovisual: liberdade, subversão e mudança de comportamento.** Trabalho apresentado na Divisão Temática de Comunicação Multimídia no XIV Congresso Regional da Intercom. Disponível no link <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2009/resumos/R14-0083-1.pdf>.

BARBOSA FILHO, André; CASTRO, Cosette; TOME, Takashi (orgs.) (2005). **Mídias Digitais: convergência tecnológica e inclusão social.** São Paulo: Paulinas.

BRACKMANN, Christian Puhmann (2010). **Usabilidade em TV Digital.** Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Computação da Universidade Católica de Pelotas (UCPel). Disponível no link [http://www.tvdi.inf.br/site/artigos/Dissertacoes%20\(Mestrado\)/Usabilidade%20em%20TV%20Digital%20-%20BRACKMANN.pdf](http://www.tvdi.inf.br/site/artigos/Dissertacoes%20(Mestrado)/Usabilidade%20em%20TV%20Digital%20-%20BRACKMANN.pdf). Acessado em dezembro de 2010

BECKER, Valdecir (2006). **Recomendações de Usabilidade para TV Digital Interativa.** Disponível no link <http://www.lbd.dcc.ufmg.br:8080/colecoes/wtvd/2006/Paper3.pdf>. Acessado em dezembro de 2010.

CARDOSO DE OLIVEIRA, Roberto (2000). **O trabalho do antropólogo: olhar, ouvir, escrever.** Brasília: Paralelo 15; São Paulo: Editora UNESP.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina e JACKS, Nilda (2004). Recepção: uma discussão conceitual. In: CAPPARELLI, Sérgio; SODRÉ, Muniz e SQUIRRA, Sebastião (orgs). **Comunicação revisitada.** Livro da COMPÓS. Porto Alegre: Sulina.

FRAGOSO, Suely (2006). **Reflexões sobre a convergência midiática.** Revista Líbero: São Paulo. Ano VIII – nº15/16, p.16 a 21. Disponível no link <http://pt.scribd.com/doc/33757572/Reflexoes-sobre-a-convergencia-midiatica1>. Acessado em maio de 2011.

GOSCIOLA, Vicente (2009). Narrativas complexas para TV digital: do cinema de atrações à interatividade. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação.** Porto Alegre: Sulina.

JENKINS, Henry (2008). **Cultura da Convergência** [Trad. De Susana Alexandria]. São Paulo: Aleph.

MACHADO, Arlindo (2009). Regimes de imersão e modos de agenciamento. In: MACIEL, Kátia (org.) (2009). **Transcineamas.** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria.

_____ (2005). **A televisão levada a sério.** 4.ed. São Paulo: Editora Senac.

MACIEL, Kátia (org.) (2009). **Transcineamas.** Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria.

MANOVICH, Lev (2005). Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias.** São Paulo: Editora Senac.

MÉDOLA, Ana Sílvia Lopes Davi (2009). Televisão digital, mídia expandida por linguagens em expansão. In: SQUIRRA, Sebastião e FECHINE, Yvana (org.). **Televisão digital: desafios para a comunicação.** Porto Alegre: Sulina.



MORLEY, David (1992). **Television, audiences and cultural studies**. London: Routledge.

MURRAY, Janet H (2003). **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço** [Trad. de Elissa Jhoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol] São Paulo: Itaú Cultural: Unesp.

PEREIRA, Vinícius Andrade (2006). **Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias**. Revista Fronteiras – estudos midiáticos. VIII(2). São Leopoldo, RS: Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Disponível no link <http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/fronteiras/article/view/3141/2951>. Acessado em outubro de 2009.

PRIMO, Alex (2003). **Quão interativo é o hipertexto? : Da interface potencial à escrita coletiva**. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142.

OROZCO GÓMEZ, Guillermo (2005). **O telespectador frente à televisão**. Uma exploração do processo de recepção televisiva. *Communicare – Revista de Pesquisa*. São Paulo, v. 5, n. 1, p. 27-38. Disponível no site <http://softwarelivre.org/samadeu/orozco-telespectador-frente-a-tv.pdf>. Acessado em maio de 2011.

SANTAELLA, Lúcia (2004). **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus.

SCOLARI, Carlos Alberto (2009). Ecología de la hipertelevisión, complejidad narrativa, simulación y transmedialidad em la televisión contemporânea. In: SQUIRRA, Sebastião (org.). **Televisão Digital: desafios para a comunicação**. Livro da Compós. Porto Alegre: Sulina.

Simpósio Internacional de Televisão Digital (1.:2009). *Cadernos de Resumos*. Bauru: Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação. SIMTVD.

SQUIRRA, Sebastião (org.) (2009). **Televisão Digital: desafios para a comunicação**. Livro da COMPÓS/2009. Porto Alegre: Sulina.

VILCHES, Lorenzo (2009). Televisión digital: entre la esperanza y el exceptismo. In: SQUIRRA, Sebastião; FECHINE, Yvana (orgs.). **Televisão digital: desafios para a comunicação**. Livro da COMPÓS/2009. Porto Alegre: Sulina.

_____ (2003). **Migração Digital**. São Paulo: Edições Loyola.