

Televisão híbrida: entre comportamentos de imersão e situações domésticas¹

Patrícia AZAMBUJA²

Jade BONNA³

Universidade Federal do Maranhão, São Luís, MA

RESUMO

A produção de conteúdo para a Televisão Digital hoje vem apontando lacunas e discussões necessárias em torno das múltiplas possibilidades técnicas, interfaces, roteiros e estratégias de interação. O que, no decorrer dos processos de planejamento, sugere retomarmos momentos de análise com práticas e dispositivos comunicacionais convergentes. Assim, propomos um trabalho de observação envolvendo tecnologias, conteúdos e grupos sociais. Especialmente, de compreensão das conexões entre público e os seus diferentes dispositivos materiais nos seus momentos de interação, neste caso: cinema convencional e TV 3D. Buscando certo distanciamento das características puras - baseadas em gramáticas já estabelecidas - priorizamos as experiências híbridas, no sentido de compreendermos soluções para a criação de produtos baseados em táticas inventivas do uso.

PALAVRAS-CHAVE: televisão; cinema; imersão; dispersão.

O debate sobre convergência midiática, presente nesses momentos de digitalização total das tecnologias, parece sugerir discussões anteriores ligadas à experiência híbrida que cada meio pode manifestar, transcendendo questões específicas de conteúdos ou materialidades. Ivana Bentes (2007), no diálogo entre vídeo e cinema, por exemplo, deixa claro o envolvimento produtivo entre estes dois campos; apesar de não negar os conflitos: “o cinematográfico, que ainda busca sua legitimação [...] viu no vídeo e na televisão, nas formas de consumo e difusão das imagens domésticas, menos um aliado que uma ameaça” (p.111). Um diálogo também presente nas relações entre vídeo e televisão (por incrível que pareça também conflituosas), entre teatro-rádio-televisão, fotografia-música-cinema e tantas outras. Na prática, Arlindo Machado (2007) nos diz ser “impossível delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou uma forma de cultura, pois as suas bordas são imprecisas e se confundem com outros campos” (p.58).

¹ Trabalho apresentado no GP Televisão e Vídeo do XII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professora Adjunta do Curso de Comunicação Social da UFMA e doutora em Psicologia Social pela UERJ, email: patriciaazambuja@yahoo.com.br. Coordenadora do Projeto de Pesquisa “Performances Cognitivas em Interfaces Convergentes”, financiado pela Fundação de Amparo à Pesquisa no Maranhão – FAPEMA.

³ Estudante de Graduação 7º semestre do Curso de Comunicação Social da UFMA, email: jadevitoria@hotmail.com.

Portanto, ao que parece, a riqueza para o entendimento das diversas formas de comunicação encontra-se não na sua pureza expressiva, na sua “simples circunferência vazia” (MACHADO, 2007, p.59), mas nos pontos de intersecção que articulam variações possíveis. Assim, as especificidades de cada meio configurariam suas divergências em relação aos demais meios (conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, economias e públicos específicos), enquanto as zonas de convergência, em terreno híbrido e fértil de considerações, apostariam nas diferentes e ilimitadas misturas.

Especificamente, sobre a relação entre cinema, televisão e vídeo, nas suas práticas já contaminadas pelo uso dos computadores pessoais em rede, um campo ainda mais fértil é aberto para discussões. Gene Youngblood (MACHADO, 2007, p.66) institui o tema *Expanded Cinema*, ao sugerir a expansão do conceito tradicional de cinema a partir da dissolução das fronteiras formais dos suportes e linguagens, assim como, das infinitas possibilidades de cruzamentos expressivos. O cineasta e artista multimídia Peter Greenaway (2007) também reclama por mais ousadia para a linguagem cinematográfica e afirma que “o cinema de edição, da narrativa, do enredo cronológico, da ilustração de texto e do ilusionismo” talvez tenha se exaurido (p.91). Não são raras experimentações dentro e fora do “espaço sagrado” da sala de cinema. *Sleep* (Andy Warhol, 1963) é um exemplo de como 321 minutos de imagens “quase” estáticas podem desestabilizar comportamentos pré-estabelecidos (AZAMBUJA, 2011, p.2). Com o filme *A Gruta*, apresentado no Festival de Cinema do Rio de 2009, não é diferente. O diretor Filipe Gontijo, influenciado pelos livros-jogos lidos na infância, apresenta ao longo da narrativa várias possibilidades de interrupção e de escolhas para continuação das cenas. O que transforma, naquele momento, a experiência cinematográfica.

Em um primeiro momento, é essencial o entendimento das conexões, neste trabalho, entre cinema e literatura ou, talvez, entre cinema, literatura e a própria prática humana, seja a partir da herança do romance burguês do século XIX ou da simples experiência de contar histórias como uma maneira de compreender o mundo, ou mesmo, de vencer a própria morte. Assim, as influências de Filipe Gontijo estão inscritas no conceito de interatividade tanto dos livros-jogos convencionais como da literatura não-convencional do escritor argentino Julio Cortázar. - a partir da qual as histórias podem se desenrolar conforme a escolha dos leitores, autorizados a pular páginas e construir sua própria narrativa (AZAMBUJA, 2009, p.8).

Poderíamos encerrar a discussão simplesmente concluindo: não temos “o cinema” nos exemplos citados.

No entanto, para o trabalho em questão nos parece produtivo buscar compreender os fenômenos que emergem das intersecções e o poder que os meios de comunicação tem de transcender seus conteúdos e formatações materiais mais evidentes. Na confluência entre cinema e literatura (filme-jogo *A Gruta*), ou cinema e pintura (GREENAWAY, 2007), cinema e fotografia (*Sleep*, 1963), cinema-instalação (MACIEL, 2009), há o alerta evidente para a tendência experimental, inata ao cinema.

Em certo sentido, com a expansão das novas tecnologias, são reabertos os debates sobre o híbrido nas produções complexas. Cabe-nos, portanto, aqui analisar algumas dessas possibilidades e compreender o seu sentido, principalmente, para o grupo de pessoas envolvido no processo.

Uma questão em comum entre Gerbase (2003) e Greenaway (2007) é o potencial que as novas mídias e o contexto pós-moderno têm para a complexidade das narrativas, que acentuam as diversas possibilidades entre não-linearidade, multiplicidade de sentidos, ambiguidade e, aumentando a indefinição da narrativa, colocam o “espectador numa condição de ativo descobridor de significados” (GERBASE, 2003, p.89), pressupondo interpretações mais abertas e livres. Assim como Gerbase (2003), Greenaway vincula à televisão, a partir de 1980 e, atualmente, às mídias digitais, um potencial de repaginação para o “novo pós-cinema”. Também, insiste que devemos conviver e agir como parceiros em um mundo renovado pelas atividades multimídia (AZAMBUJA, 2009, p.2).

Televisão em contexto pós-massivo

Atualmente, discute-se como os padrões da comunicação de massa vem sendo alterados pela introdução da Internet e demais tecnologias digitais. O resultado é uma mistura competitiva de mídia antiga e nova mídia, juntamente com uma agenda alterada em torno dos recursos de informação e entretenimento em nossas vidas pessoais e profissionais (DIZARD, 2000). O debate ganha novas proporções quando o híbrido aparece pleno em condições e possibilidades: antigas e novas mídias encontram-se juntas no mesmo suporte.

O professor Luiz Fernando Soares (MEIRA, 2011) defende uma unificação técnica que torne possível a tão esperada convergência total, buscando parâmetros para o que chamou de “TV híbrida”. Segundo o pesquisador, o Brasil possui tecnologia para isso: “o ambiente Ginga-NCL é o único ambiente de middleware padrão para todas as plataformas” (MEIRA, 2011). No entanto, hoje, nos deparamos com um universo contraditório de possibilidades tecnológicas, distanciadas pelos diferentes modelos de negócios incorporados: TV Broadcast (TV Terrestre Aberta), TVs a Cabo, TVs Broadband (Conectadas), WebTV, IPTV, assim como, receptores fixos, móveis e portáteis.

Esse cenário técnico sugere mudanças diversas para a produção de conteúdos (FECHINE, 2011; SQUIRRA, 2009; BARBOSA FILHO, CASTRO e TOME, 2005) e, porque não dizer, para as práticas e comportamentos com a televisão. Carlos Alberto Scolari (2009) parte do contexto de transmediação e propõe o termo hipertelevisão ao analisar as novas experiências midiáticas interativas e hipertextuais, no centro do que chamou de hibridação intermediática. No II Fórum Digital LG, em 2011, por exemplo, foi destacado o movimento de migração nos Estados Unidos do modelo de TV a cabo, até então predominante, para as assinaturas de filmes e séries em outros dispositivos, como notebooks, netbooks, tablets e celulares. A discussão apontou mudanças tanto na produção de conteúdo quanto na publicidade, dando dinamismo a essa mídia ainda experimental. Com a televisão conectada⁴, o público escolhe o conteúdo que quer dentre várias opções, não mais uma marca, um canal ou um programa, por isso a preocupação com o conteúdo na sua relação com os “espectadores” vem ganhando cada vez mais importância. Para liderar esses mercados que emergem é importante pensar o conteúdo considerando as segmentações do público, ou seja, além de qualidade, é importante pensar na variedade e as necessidades de uso.

Assim, propomos um trabalho de observação desses momentos de interação entre tecnologias, conteúdos e grupos sociais. Especificamente, buscamos analisar as conexões do público com diferentes dispositivos materiais, neste caso, cinema convencional e televisão 3D. A saber: no que algumas produções exibidas e ações de recepção tem de similaridades e, em especial, divergências. Portanto, possíveis ações, reações, níveis de imersão/ dispersão, a atmosfera material e social em torno de cada dispositivo midiático.

Ferramentas metodológicas para situações complexas

Alguns trabalhos vem promovendo reflexões em torno das novas práticas televisivas - em cenário convergente transmidiático⁵ -, destacando perfis para audiências mais plurais, fragmentadas, ativas, seletivas, autodirigidas, receptoras, mas também produtoras de textos. A professora Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2011) afirma que a “telenovela pode atuar na expansão de capacidades de uso da narrativa” (p.308), portanto, sugere renovação

⁴ Nelson Hoineff, presidente do Instituto de Estudos de Televisão (IETV), em entrevista, disse que a TV conectada é um conceito recente que parte do princípio de que a televisão não está ligada apenas às tecnologias de sinal de distribuição na recepção desse sinal, mas também a outras formas de distribuição de sinais. A TV conectada é uma expansão das possibilidades do aparelho receptor normal (HOINEFF, 2012).

⁵ Analisado por Henry Jenkins (2008), possibilita a experiência de narrativas se expandirem para além da sua plataforma original. Situações através das quais os conteúdos oriundos dos mais diversos meios e linguagens vão sendo desdobrados em outros espaços – televisão, laptops, celulares, revistas etc.

para a tradição da pesquisa em recepção. “Se assim é, a multiplicação dos usos e a crescente interatividade fazem com que as pesquisas dos usos e da recepção dos meios, ainda consideradas marginais no conjunto dos estudos de Comunicação, passem a ter uma oportunidade histórica de alcançar a condição de *mainstream* no campo” (p.309). A pesquisadora defende que situações de escolha, envolvimento dos fãs e intertextualidade são significativas para os ambientes que vem sendo transformados pelas novas mídias. Assim, também sugere exploração metodologias mais inovadoras.

Os trabalhos *Recepção transmidiática: incursões pela Teoria Ator-rede* (AZAMBUJA, MONTEIRO, 2012) e *Performatividade e Cognição em Cenário Televisivo* (ARENDDT, AZAMBUJA, MORAES, 2012) seguem no sentido de experimentar algumas ferramentas para situações complexas. Sendo assim, utilizam como princípio metodológico o da Simetria, com base na Teoria Ator-rede (TAR), e propõem, em primeiro lugar, pensar o social menos como categoria posta antecipadamente, desvinculado da rede de relações geradas no campo das experiências, e mais como algo focado em processo contínuo e heterogêneo. Seguindo a orientação de descrever sem explicar, rastreando as conexões a partir de uma escrita etnográfica - na observação direta - (LATOURE, 1994, 2005) redefinem também a noção de social para além dos limites humanos, como um rastro de associações (e reassociações) em uma rede de arranjos híbridos (entre humanos e não-humanos). As práticas sociais e midiáticas são articuladas aqui para além dos limites humanos (ou exclusivamente técnicos), enfim, o ator-rede se estabelece não como uma entidade fixa, mas através de fluxos com base nos quais o método irá descrever a propagação de associações.

Pensando no contexto contemporâneo de transmidialidade - de onde são levantadas possibilidades de maior dinamismo e liberdade por parte da audiência, buscamos compreender essas novas cenas midiáticas como complexas estruturas socio-técnicas em transformação. [E experimentar] metodologias para rastrear instabilidades e realidades em processo. [...] Para Latour (2005:34), agregados sociais não são como grupos estáveis ou como algum tipo de objeto ou convenção, mas fazem parte de um universo que ele chamou de “fontes de incertezas” [...] Estudos vinculados à TAR, portanto, alertam para a necessidade de definições menos dogmáticas. A regra não pode ser a ordem. Para os sociólogos das associações, a regra é performativa, e as exceções, os conflitos, a criação também devem ser contabilizados ou estabilizados nas redes analisadas (AZAMBUJA, 2012, p.1278).

Neste caso, também seguimos as orientações de Bruno Latour (2005), buscamos rastrear conexões e acompanhar as controvérsias que observássemos em campo. Procuramos observar as instabilidades capazes de abrir as caixas-pretas⁶.

⁶ “A expressão caixa-preta é usada em cibernética sempre que uma máquina ou um conjunto de comandos se revela complexo demais” (LATOURE, 2000: 14). Há, portanto, relação com fatos ditos incontestáveis, os quais adquirem

Em síntese, seguimos as seguintes regras metodológicas: em primeiro lugar, acompanhamos os usos das ferramentas de comunicação em ação, isto é, buscamos não pressupor que tais práticas já estariam dadas e definidas. Segundo, não buscamos qualidades intrínsecas seja das tecnologias comunicacionais ou das pessoas envolvidas no processo de recepção. Assim, somos conduzidos à terceira regra: seguimos as associações humano/não-humano que se fazem presentes no campo, em torno do que se convencionou chamar rede socio-técnica - feito dessa relação simétrica entre social e material / audiência e tecnologia / interpretação de conteúdo e meio de distribuição.

Pesquisadores atuantes, vinculados à Associação Brasileira de Cibercultura (ABCiber) vem discutindo exaustivamente, em simpósios nacionais, como a ideia de redes sociotécnicas poderia ajudar a repensar o conceito de mídia, e começam a buscar na Teoria Ator-rede subsídios para definir um tratamento diferenciado às práticas que envolvem, por exemplo hoje, o ciberespaço. Theophilos Rifiotis (2010), do GrupoCiber – PPGAS/UFSC, depreende de forma incansável um esforço metodológico para o diálogo entre comunicação, antropologia e TAR. “Trata-se de apresentar um cenário das controvérsias contemporâneas sobre a cibercultura enfatizando a dimensão sociotécnica e seus desdobramentos teórico-metodológicos” (RIFIOTIS, 2010, p.12). Outros pesquisadores, entre eles Vinícius Pereira (2008, p.7), chegam a repensar, utilizando-se da Teoria das Materialidades, o conceito de mídia para o de arranjos midiáticos: “todo um conjunto de novos modos de diferentes mídias se associarem a outras mídias para efetivar práticas de comunicação”. André Lemos (RIFIOTIS, 2010) questiona o que viria após a digitalização: mídia, portanto, começa a ser proposta como o arranjo entre atores humanos e não-humanos. A observação do elemento material na reflexão sobre os efeitos comunicacionais leva à reflexão do processo menos como exclusiva troca de significados e mais como uma performance apresentada pelo movimento dos significantes materializados: toda forma de comunicação existe a partir de um determinado suporte comunicacional (FELINTO, 2001; LEMOS, 2010).

Em cenários híbridos, comportamentos complexos

De início, propomos três momentos com grupo heterogêneo de pessoas (estudantes secundaristas, universitários e profissionais, entre 17 e 43 anos). O primeiro momento, em

estabilidade ao conseguirem neutralizar incertezas e controvérsias ao seu redor. Neste caso, a caixa-preta está fechada; ficando a cargo de algum tipo de polêmica ou mudança no cenário geral de existência do fato o poder de reabri-la.

uma sala convencional de cinema; o segundo, em espaço doméstico de telenovela; e, no terceiro, ainda em contexto doméstico, inserimos um dispositivo híbrido: SmartTV 3D. Após cada experiência, através de dinâmica em grupo, discutimos em torno dos comentários do coletivo observado. Anotações de campo conduziam as questões levantadas pelos entrevistados e os detalhes observados nos momentos de interação humanos/ não humanos. De fato, ao mantermos a incerteza quanto às fontes e às origens da ação, entendemos que a capacidade de agir está distribuída entre os mais diversos actantes. Esses diferentes dispositivos de exibição sugerem diferentes formas de leitura e comportamentos, desde a interpretação no nível mais conteudístico, até escolhas materiais, compreensões ambientais, posturas corporais, expressões faciais etc. Em nossas observações notávamos que o texto cinematográfico, mesmo considerando gêneros similares, iam sendo absorvidos ou modificados pelos diferentes dispositivos de recepção (cinema e televisão). Sendo assim, dividimos quatro situações para análise.

a) Imersão X Dispersão

No artigo *Cinema: entre o texto e o dispositivo*, Felipe Muanis (2010) propõe a ampliação da noção de texto cinematográfico, analisando a conexão entre filme e suas configurações materiais. Para o pesquisador, “o lugar para onde esses tecidos convergem não é o filme mas sim, o espectador. É ele, a partir de sua experiência e modo de recepção que vai reunir todos esses textos e concretizar a experiência fílmica” (p.89). A materialidade entre os diferentes dispositivos de exibição passa a ser fundamental também para a análise aqui proposta e, precisamos considerar a própria impressão de realidade, sugerida pela diegese narrativa, como efeito desse contexto materialmente definido pela sala de cinema.

A tela, por ser grande e ser o único ponto iluminado da sala escura, reativa a metáfora das pessoas que, imobilizadas, não podiam desviar o olhar da caverna e tentar enxergar a realidade do lado do fora. Ao mesmo tempo, mergulham não em outra realidade dentro da sala, mas em uma impressão de realidade. No cinema a *imobilização* se dá também, fisicamente, pela própria relação de posição entre a tela e as poltronas, que são parte do dispositivo e colaboram para criar uma ideia de realidade (MUANIS, 2010, p.90).

Em contexto diferenciado, são as experiências com a TV, mesmo quando lidamos com simulação espacial e conteúdo “narrativo-cinematográficos”. As relações aparecem formatadas por comportamentos fragmentados e dispersos, configurados pelos intervalos comerciais, pela luz, sons e imagens externas etc.

Um exemplo durante as nossas primeiras sessões dos filmes em 3D (SmartTV), os telespectadores, apesar de associarem a experiência à situações realistas, surreais e criativas, permaneciam imersos por apenas uma hora, após esse tempo perdiam a concentração e pausavam para realizar outras atividades. A grande maioria, apesar de considerar a experiência interessante, não achava próxima a do cinema, inclusive, recomendavam intervalos no sentido de minimizar o desgaste visual.

Os diferentes meios de exibição aqui observados sugerem comportamentos absolutamente divergentes: o dispositivo fílmico imersivo da sala escura - com o desligamento da realidade do entorno e até do próprio corpo - e o aparelho de TV - inserido no cotidiano na família e que dificulta o desprendimento do entorno – formam, a princípio, os dois lados antagônicos de uma mesma moeda.

b) Espaço sagrado x espaço doméstico

Na relação ambiente cinematográfico e doméstico também foram observadas condutas culturalmente contextualizadas. Por exemplo, durante o início da sessão de cinema notou-se descontração e conversas acontecendo até o fim dos *trailers*. E foi só o filme começar para que as conversas cessassem. Uma vez que as pessoas se deslocaram a um local específico para assistir um filme, e pagaram por isso, elas não só dedicavam toda a sua concentração ao filme, como também condenavam quem não o faz.

Ao final dessa experiência, comentamos sobre um expectador que gargalhava descontroladamente. Para alguns, o nível de concentração era tanto, que nem chegaram a ouvir as gargalhadas. Para outro, aquilo foi um incômodo muito grande que não poderia acontecer. “Há um ‘Código de Ética’ no cinema, tem coisas que você pode fazer e outras não. Rir de forma a interromper o outro é um desrespeito, especialmente no cinema onde você não está sozinho” (Anotações de Diário de Campo).

Na etapa doméstica do nosso experimento, os mesmos participantes da sessão de cinema foram convocados a assistir a um tradicional programa de televisão, a telenovela. Em uma primeira análise, as distinções pareciam evidentes. Toda a solenidade e a concentração do espectador de cinema não foram observadas no espaço da sala com a televisão. A estrutura do ambiente permitiu uma maior dispersão, inclusive, favorecendo que uma das informantes passasse roupas na sala de TV enquanto assistia à novela. Ilustramos esse momento a partir do que Jesús Martín-Barbero (2003) analisa sobre o espaço doméstico - como o

contexto no qual se torna possível a liberdade e a iniciativa. Enfim, o espaço da intervenção tática do usuário no processo.

A socialidade, gerada na trama das relações cotidianas que tecem os homens ao juntarem-se, é por sua vez lugar de ancoragem da práxis comunicativa e resulta dos modos e usos coletivos de comunicação, isto é, de interpelação/ constituição dos atores sociais e de suas relações (hegemonia/ contra-hegemonia) com o poder. Nesse processo as MC [Matrizes Culturais] ativam e moldam os *habitus* que conformam as diversas Competências de Recepção (MARTÍN-BARBERO, 2003, p.17).

Apesar das conexões aqui parecerem menos rígidas - talvez como nos afirma Arlindo Machado (2007), mais fluidas e manipuláveis -, ficou perceptível em alguns momentos a interação com o enredo da novela. Os “espectadores” ali (apesar de naturalmente dispersos) estavam sempre conversando entre si, participando, dando palpite sobre o que iria acontecer na trama ou torcendo para um ou outro casal. Porém, os dois informantes masculinos (normalmente avessos ao folhetim melodramático) estavam impacientes. Após dois blocos exerciam esse “direito ético” de poder levantar e sair da sala (diferente do espaço de cinema). No entanto, uma discussão em alguma cena da novela chamou a sua atenção. A causa? Talvez uma identificação pessoal com o enredo. “A história da novela é mais próxima da nossa realidade, no Brasil, com as situações pelas quais nós passamos. São os nossos problemas também sendo retratados ali” (Anotações de Diário de Campo).

Situações como essas nos fez refletir que essas “normas” de comportamento não estão congeladas no meio ou na mensagem. Não são inflexíveis. E podem ser, em muitos momentos, intervenções táticas dos usuários nas diferentes conexões possíveis entre sociedade-tecnologia-conteúdo-materialidade.

Esses comportamentos híbridos, mesmo quando tratamos com situações razoavelmente delimitadas, floresceram em diversos momentos. No cinema, por exemplo, o “código de ética” começou a vigorar de fato apenas no momento em que as luzes foram apagadas. Mesmo ao longo da exibição dos *trailers* todos na sala conversavam. Curioso foi um comentário dos nossos informantes: durante o *trailer* do filme Chernobyl contaram uma piada sobre a novela das nove (Rede Globo), dizendo que a Nina, personagem de Avenida Brasil, estaria por lá, espreitando até ali. O envolvimento tático parece claro, o que demonstra a pouca pureza nas relações, aparentemente, bem consolidadas.

c) Encontro social x individualismo

Diferente do cinema, regido por um “código” que define desconexão (quase) total com outro/ com o entorno, o espaço doméstico, ao contrário, estimula as interações e troca. No

entanto, essas observações divergentes acabam acentuando comportamentos que apontam menos estabilidades, e mais contradições. Por exemplo, o cinema é notadamente o espaço considerado de maior interação social, do encontro com amigos e que estimula as discussões de temas. A TV hoje parece mais afeita ao individualismo, até protagonizando uma mudança significativa em termos de comportamento. No entanto, o que poderíamos tirar dessa experiência seria a constatação de situações domésticas que, no fundo, parecem menos “manipuladoras”, no sentido, em que nossos participantes deixam claras as suas escolhas. Público heterogêneo, escolhas múltiplas e, às vezes, até simultâneas. O desfecho da apresentação de filme em 3D na TV mostrou isso: menos poder de imersão, maior poder de escolha sobre quando parar ou o que assistir (leque maior de opções), maior controle entre realidade física e impressão da realidade cinematográfica etc.

O que presenciamos foi uma recepção exercendo momentos de interação. E esses exercícios de escolha acabaram por demonstrar o quão produtivo poderia ser para a televisão (que precisa transcender seus padrões analógicos) experiências mais inventivas, pautadas em apropriações culturais legítimas e criativas.

Com a transposição do ambiente cinematográfico, com áudio e imagens de altíssima qualidade, para os ambientes domésticos soma-se a isto o poder de interação do usuário. Percebemos que cada vez mais a escolha precisa estar nas mãos do usuário-telespectador.

d) Alta definição. Baixa definição. Mais ou menos participação?

No artigo já citado (ARENDR, AZAMBUJA, MORAES, 2012), e que baseou a sua análise na observação de jogos da Copa do Mundo de 2010, foi observado que a audiência do esporte deixa bem clara a preferência pela alta definição. Foi assim na Copa do Mundo de Futebol e em alguns outros momentos com a televisão. E neste caso, outros comportamentos híbridos foram observados.

Na casa de Marley tem-se o hábito de promover sessões de “cineminha” (DVD e TV HD 40 polegadas). Quando a criançada tá muito ouriçada, é isto que acontece. Sofá-cama, pipoca e um desenho animado bem colorido são o santo remédio para a agitação delas, que ficam paradas por pelo menos duas horas. No entanto, em um desses dias, um fato curioso aconteceu. No meio do filme, elas começaram a dispersar como formiguinhas quando se cansam dos doces. E quando observamos na sala, as poucas que restaram nem mais olhavam para a TV, conversavam sobre outra coisa. Resposta: DVD de péssima qualidade. As imagens eram manchas que prendiam pouco a atenção da criançada (ANOTAÇÕES DO DIÁRIO DE CAMPO).

A alta definição, neste sentido, protagoniza uma das grandes polêmicas em torno da digitação da televisão aberta. Se por um lado, as emissoras de TV tem promovido mudanças profundas na sua estrutura técnica de produção e transmissão, e investido no HDTV. E por outro lado, contraditoriamente, não são raras as situações nas quais os vídeos em baixa resolução são bem explorados por estas mesmas emissoras, hoje possíveis pela profusão no uso de tecnologias de captação de baixo custo. Como por exemplo, imagens produzidas por cinegrafistas amadores e que complementam a programação jornalística. Com a vantagem de estimular a participação ativa da audiência no processo de produção.

E nessa equação “muita/pouca participação” ou “baixa/alta resolução” vale recuperar a proposta de Marshall McLuhan (1974), ainda na década de 60, sobre os diferentes efeitos promovidos pelos meios frios e quentes. Esta distinção está fundamentada no impacto que as tecnologias tem para a percepção humana. “Um meio será quente ou frio a depender do modo como ele solicita a participação do homem [...] Participação aqui é entendida como a mobilização dos sentidos” (GOMES, 2004, p.77). Para McLuhan (1974), os meios quentes como o alfabeto fonético, um livro, a fotografia, o rádio e o cinema deixam pouco espaço para a participação dos vários sentidos. Talvez, sejam mais imersivos ou o que Walter Benjamin (1994) chamou de hipnótico. “Um meio quente é aquele que prolonga um único de nossos sentidos e em ‘alta definição’” (MCLUHAN, 1974, p.38). Alta definição, portanto, para McLuhan (1974, p.38), equivale a baixa participação. Já os meios frios como os escritos hieroglíficos, a fala, um diálogo, o telefone, o desenho animado, a televisão abrem muito espaço para a participação dos sentidos. “O telefone é um meio frio, ou de baixa definição, porque ao ouvido é fornecida uma magra quantidade de informação”. Para um meio frio muito pouco é fornecido e muita coisa deve ser preenchida pelos sentidos complementares.

A televisão é o protótipo de um meio frio, tanto na medida em que ela mobiliza mais de um sentido, a visão e audição, quanto no sentido de que oferece uma imagem relativamente pobre e exige do telespectador um investimento, uma mobilização no sentido de preencher os espaços vazios deixados na tela (GOMES, 2004, p.78).

A este espaço de complementariedade dedicamos a nossa atenção. Especificamente à afirmação: “nosso próprio tempo está cheio de exemplos do princípio segundo o qual a forma quente exclui e a forma fria inclui” (MCLUHAN, 1974, p.39). A análise do teórico canadense sobre os meios frios coincide com a do teórico brasileiro Arlindo Machado (2000, p.17) sobre a imagem do vídeo, a partir da qual também está influenciada a

linguagem da televisão: “A imagem do vídeo, fluida, ruidosa, escorregadia e infinitamente manipulável“, permitindo assim a participação do receptor. A mesma dimensão é discutida por Flávia Cesarino Costa (2005) no que definiu como primeiro cinema⁷, comparando-o também ao vídeo. Diferente do cinema narrativo que começa a ser consolidado a partir de 1915, os filmes “freneticamente truncados” de magia e fantasia de George Méliès (1895-1908), para a pesquisadora, chamam a atenção hoje por terem sido “mercadorias incompletas, que dependiam de performances ao vivo e podiam envolver, neste sentido, grande margem de improvisação e imprevisibilidade” (COSTA, 2005, p.107). A narrativa tornou-se predominante para o cinema comercial e o cinema não-narrativo ainda incorpora resquícios de marginalidade imputada ao “primeiro cinema”. Para Itania Gomes (2004, p.78): “Um meio quente e um meio frio têm efeitos bem diferentes sobre seus usuários, assim como um mesmo meio pode ter efeitos diferentes em diferentes culturas”, a depender das relações sensoriais em cada momento. E com a cinematografia não poderia ser diferente, considerando que um meio definido por Marshall McLuhan (1974) como quente (de pouca participação), na verdade, só se torna menos participativo a partir de 1915, com o declínio do gosto pelas atrações.

Comentários finais

Estas discussões apontam também para a relação entre imagem, sensibilidades e interação no processo de recepção. À interpretação do conteúdo estão conectadas percepções e sentidos, a partir das quais, considera-se os meios técnicos como influenciadores. No entanto, ao que parece, um meio não se esgota em uma única característica, sua linguagem pode ser explorada de muitas formas, podendo oscilar entre quente/frio ou mais/menos participativo. A depender dos estímulos entre emissor e receptor. Estímulos que não podem estar baseados em gramáticas estabelecidas ou rígidas, principalmente, quando o contexto, ao contrário, sugere múltiplas transformações. Entretanto, o que podemos observar é que algumas maneiras (de fazer e receber) são cristalizadas por algum tempo. Outras parecem permanecer em suspenso à procura de instabilidades que as façam retornar.

⁷ Desde 1895, no contexto das feiras, já circulavam pela França filmes que mostravam números de magia, *gags* burlescas, encenações de canções populares e contos de fadas. Considerados espetáculos populares e atividades marginais, representavam um tipo de cinema que apresentava mais uma série de vistas para uma audiência que, propriamente, contavam uma história, uma narrativa. Chamado por Tom Gunning (CHARNEY e SCHWARTZ, 2001) de *Cinema de Atrações*, estas formas de expressão cinematográficas dos primeiros tempos foram analisadas por Flávia Cesarino Costa (2005) como *Primeiro Cinema (Early Cinema)*. “Não considerando adequados os termos cinema ou filmes primitivos [visão determinista da história/ pouco evoluídos]. Também não utilizamos a expressão cinema dos primeiros tempos (das origens ou dos inícios), porque a discussão em torno da questão das origens do cinema é polêmica” (p.34).

Não foi diferente com o cinema e não parece ser com a televisão.

Poderíamos, inclusive, polemizar um pouco mais ao pensar que a televisão, meio frio considerado muito participativo por Mchuhan, na passagem analógico-digital e com a incorporação da alta definição, acaba por aproximar-se da “quentura” pouco participativa do cinema. O que evidencia, mais uma vez, a sua natureza híbrida.

Situações como estas tornam ainda mais vigorosa a proposta de multiplicidade envolvida com os diversos momentos de uso observados.

De uma forma ou de outra, a grande maioria das observações levantadas até aqui estão concentradas e evidenciam os efeitos que envolvem diferentes graus de participação das audiências nos processos de recepção televisiva. Não poderíamos deixar de notar que as situações práticas em relação à televisão parecem estar, em sua grande maioria, envolvidas por múltiplas influências, seja na autonomia para o sujeito no processo, na exigência para os sentidos/sensações, na dispersão junto a outras atividades, no envolvimento com elementos materiais, condições de interrupção e recuperação de informações, enfim, um número incontável de outras possíveis conexões circunstanciadas no momento da ação.

Esses diferentes graus de participação, favorecidos por esse conjunto complexo de múltiplos vínculos, na verdade, evidenciam a natureza híbrida dos meios, não afeitos à experiência isolada do objeto ou do conteúdo em si. E se as experimentações com TV 3D não configuram um cenário doméstico e absolutamente fragmentado da televisão convencional, ou “não é cinema!!”, de fato, o que observamos aqui é um novo contexto, vital para o entendimento de novas produções.

A televisão hoje influencia o filme não apenas esteticamente, mas a própria forma do espectador lidar com o cinema e com a sala escura, transformando sua experiência. Como dizer que o que passa na televisão não é um filme mas apenas sua reprodução, no momento que o que a televisão faz é abrir mais um caminho de percepção e uma nova forma de ler um filme, trazendo a ele novas possibilidades textuais? Nesse sentido a melhor resposta a Godard seria mesmo o desenho e uma paráfrase da citação de René Magritte: a televisão talvez não contradiga o filme ou a sala escura, mas talvez ela o reafirme de outro modo (MUANIS, 2010, p.91).

Um debate, ao que vemos, não necessariamente novo. Mas que aparece sempre marcante nas discussões sobre os processos comunicacionais. Apesar de retomado a partir da digitalização dos suportes de produção e distribuição, o que nos parece relevante é a necessidade de direcionarmos a nossa atenção ao processo, atenuando abordagens exclusivamente voltadas à técnica como intermediação pura e determinante ou ao social como entidade absolutamente autônoma e inflexível em termos de práticas.

Referências Bibliográficas

ARENDRT, Ronald; AZAMBUJA, Patrícia; MORAES, Márcia (2012). **Performatividade e Cognição em Cenário Televisivo**. In: Revista Cambiassu: estudos em comunicação. N. 10. Jan/Jul 2012. ISSN 2176-5111. Disponível no link <http://www.cambiassu.ufma.br/arendt.pdf>

AZAMBUJA, Patrícia; MONTEIRO, Márcio (2012). **Recepção transmidiática**: incursões pela Teoria Ator-rede. In: Revista Comunicación, Nº10, Vol.1. PP.1276-1289. ISSN 1989-600X. Disponível no link: http://revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa8/099.Recepcion_transmidiatica-incursoes_pela_Teoria_Ator-rede.pdf

AZAMBUJA, Patrícia; MONTEIRO, Márcio (2011). **Zapping Hipermidiático**: anotações sobre metodologia: para análise de aplicativos para televisão digital. Trabalho apresentado no DT 5 – Multimídia, GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível no link <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2138-1.pdf>.

AZAMBUJA, Patrícia (2009). **Experiências Narrativas do Cinema em Expansão**. Artigo científico apresentado ao eixo temático “Estéticas e ciberarte”, do III Simpósio Nacional da ABCiber. Disponível no link: http://www.abciber.com.br/simpósio2009/trabalhos/anais/pdf/artigos/7_esteticas/eixo07_art12.pdf

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

BENTES, Ivana (2007). Vídeo e cinema: rupturas, reações e hibridismo. In: MACHADO, Arlindo (org.). **Made in Brasil: três décadas de vídeo brasileiro**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural.

COSTA, Flávia Cesarino (2005). **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue Editorial.

DIZARD, Wilson (2000). **A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação**. 2.ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

FECHINE, Yvana; FERRAZ, Carlos; CIRNE, Livia; FONSECA, Jorge (2011). Pesquisa em Televisão digital no Brasil: uma experiência interdisciplinar. In: FREIRE FILHO, João e BORGES, Gabriela (orgs.). **Estudos de televisão**: diálogos Brasil-Portugal. Porto Alegre: Sulina.

FELINTO, Erick (2001). **‘Materialidades da Comunicação’**: Por um Novo Lugar da Matéria na Teoria da Comunicação. In: Ciberlegenda, n.5. Disponível no link <http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm>. Acessado em dezembro de 2009.

GERBASE, Carlos (2003). **Impactos das tecnologias digitais na narrativa cinematográfica**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GOMES, Itania Maria Mota (2004). **Efeito e recepção**: a interpretação do processo receptivo em duas tradições de investigação sobre os media. Rio de Janeiro: E-Papers serviços Editoriais.

GREENAWAY, Peter (2007). **O cinema está morto, vida longa ao cinema?** In: Caderno SESC_Videobrasil 03_Limite, Movimentação de Imagem e Muita Estranheza. Disponível no link: http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200803/20080321_164202_CadernoVB03_P.pdf. Acessado em setembro de 2009.

HOINEFF, Nelson (2012). **Ver TV: TV conectada**. Entrevista concedida a Lalo Leal. Disponível no link: <http://tvbrasil.ebc.com.br/conselhocurador/vertv/episodio/tv-conectada>. Acesso em: 7 de maio de 2012.

IMMACOLATA, Maria (2011). A recepção transmidiática da ficção televisiva: novas questões de pesquisa. In: BORGES, Gabriela; FREIRE FILHO, João. **Estudos de televisão: diálogos Brasil-Portugal**. Porto Alegre: Sulina, p. 307-334.

LATOUR, Bruno (2005). **Reassembling the Social: an introduction to actor-network-theory**. New York, Oxford University Press.

_____ (1994). **Jamais Fomos Modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro, Editora 34.

LEMONS, André (2010). **Você está aqui! Mídia locativa e teorias “materialidades da comunicação” e “ator-rede”**. Comunicação & Sociedade, Ano 32, n. 54, p. 5-29, jul./dez. Disponível no link <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/2221>. Acessado em 7 de setembro de 2011.

MACHADO, Arlindo (2007). **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.

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

MARTÍN-BARBERO, Jesús (2003). **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia** [Trad. de Ronald Polito e Sérgio Alcides]. 2.ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.

MCLUHAN, Marshall (1974). **Os meios de comunicação como extensões do homem** [Trad. de Décio Pignatari] 4.ed. São Paulo: Cultrix.

MEIRA, Sílvia (2011). **TV digital: governo perdeu as rédeas do processo**. Entrevista com Luiz Fernando Gomes Soares. Disponível no link: <http://terramagazine.terra.com.br/silviomeira/blog/2011/08/15/tv-digital-governo-perdeu-as-rdeas-do-processo/>

MUANIS, Felipe (2010). **Cinema: entre o texto e o dispositivo**. In: Logos 32: Comunicação e Audiovisual, Ano 17, n.1. Disponível no link http://www.logos.uerj.br/PDFS/32/07_logos32_muanis_textodispositivo.pdf

PEREIRA, Vinícius Andrade (2008). **G.A.M.E.S. 2.0 – Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades**. Artigo apresentado ao grupo de trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do XVII Encontro da Compós.

RIFIOTIS, Theophilos (2010). **Cibercultura e Redes Sociotécnicas: questões teórico-metodológicas e experiências de pesquisa**. Proposta de mesa temática apresentada ao eixo temático: “Redes Sociais, Comunidades Virtuais e Sociabilidade”, no IV Simpósio Nacional da ABCiber. Acessado em 02 de dezembro de 2010.

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.