

A televisão em transição: olhar sobre o processo de convergência digital da mídia

Richard Perassi
Kamil Giglio

Introdução

O avanço tecnológico tem alterado os modelos de produção e a economia tem influenciado nos processos gerais de cognição, atribuição de valores e desenvolvimento de hábitos, na parcela da população que está imersa na cultura digital.

Para Kerckhove (1997), há um contexto de dependência tecnológica que envolve a parcela da humanidade integrada na cultura digital. Pois, os instrumentos e os processos tecnológicos atuam como extensões dos corpos e mentes dos seres humanos, como indicado por McLuhan (1996), caracterizando os campos técnico-culturais, seja por abrigarem os meios eletrônicos de comunicação de massa ou os meios digitais da cibercultura. O caráter predominantemente simbólico dos produtos decorrentes dessas culturas estrutura a já consolidada indústria cultural. Isso promove ainda o fetiche do consumo tecnológico, sendo que estar na vanguarda tecnológica como portador do último lançamento é percebido como estatuto de elevação sócio-cultural. Além disso, de modo geral, os recursos tecnológicos viabilizam o acesso aos bens de consumo simbólicos, cuja estética e o modo de apresentação se mostram cada vez mais requintados.

Portanto, a mídia eletrônico-digital interativa e interligada em rede (internet) aparece como a principal alternativa de relacionamento e divertimento do público jovem pertencente à parcela da população integrada à cultura digital. Assim, a oferta de produtos na mídia digital interativa tende a crescer e ser cada vez mais acessível.

Entre as diversas tecnologias emergentes, destaca-se o surgimento do sistema digital de televisão que, além da digitalização do sinal e do consequente incremento

tecnológico, possibilita a ampla interatividade com o público. A televisão é o mais emblemático veículo da comunicação de massa. Porém, até então, a TV foi caracterizada pela falta ou limitada interatividade com o público. A comunicação entre poucos emissores e milhões de receptores configurou o modelo de comunicação universal característico da televisão tradicional. Contudo, a digitalização aponta outra direção na dinâmica comunicativa, contemplando a possibilidade de participação e intervenção do público por meio de uma comunicação bidirecional, instantânea e ubíqua, proporcionada por tecnologias conectivas (internet via wireless, cabo, 3G e/ou 4G).

Assim, a significação da televisão tradicional na cultura contemporânea é alterada com a consolidação da televisão digital (TVD). Pois, apesar de manter certos aspectos que caracterizam a mídia televisiva, a TVD ocupa um lugar diferenciado no contexto midiático e sócio-semiótico. Essa diferenciação amplia o conjunto associativo de significação da mídia televisiva no contexto cultural da sociedade de consumo.

Por fim, cabe salientar que este trabalho busca iniciar uma discussão sobre as transformações em ocorrência no meio televisivo, aparando-se na bibliografia e pesquisas da área, bem como na teoria semiótica peirciana para auxiliar na análise da conjuntura. Ressalta-se que em alguns momentos o texto traz observações incipientes e carentes de referências por se tratar de ideias originais, que estão sendo maturadas na elaboração de uma tese de doutorado.

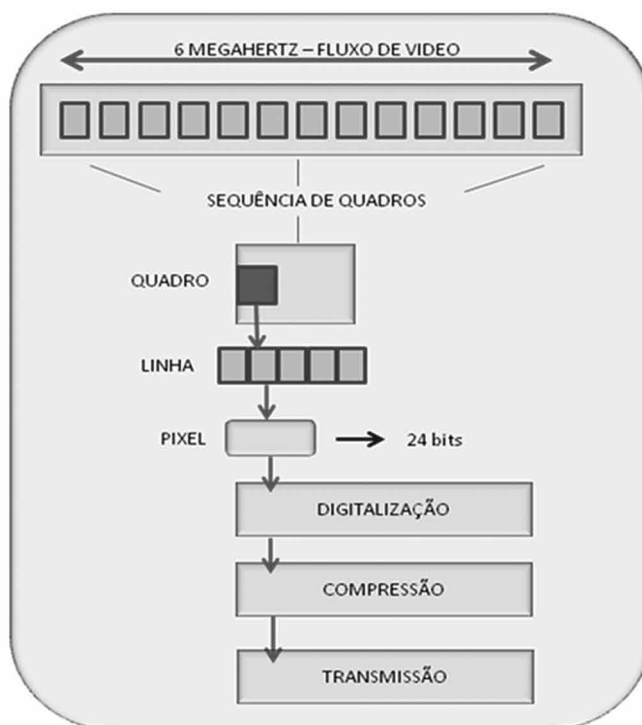
TV Digital

Historicamente, a televisão representou o marco de consolidação da comunicação audiovisual de massa na cultura de mercado, porque uniu diferentes linguagens em um único aparato tecnológico, compondo mensagens com imagens de diferentes origens e naturezas, sons verbais, musicais e ocasionais e, também, textos escritos, entre outros.

Portanto, a nova geração tecnológica da TV possui uma cultura anterior associada ao sistema de comunicação. Assim, televisão digital é uma expressão criada para descrever o aparato televisivo que transmite o sinal digitalizado, como uma sequência numérica binária, que varia entre zero ou um, “representado por uma sequência de bits, e não mais por uma onda eletromagnética análoga ao sinal televisivo” (Montez e Becker, 2005: 69). As imagens são geradas em uma série quadros (*frames*) e divididas em linhas, que geram *pixels*, sendo muito parecidas com a concepção das imagens de um filme de cinema (Pagani, 2003).

A transmissão pode variar de acordo com o meio de difusão, que especifica e limita a largura de banda por onde passa todo o conjunto de informações. Em geral, o sinal é emitido em uma frequência medida em *megahertz*, dividido em segmentos, destinados à transmissão de dados, áudio e imagem (Fig. 1).

Figura 1
Codificação e compressão digital de vídeo



Fonte: Adaptada de Pagani, 2003.

O atual cenário televisivo aponta para uma possível convergência midiática, com a presença de dispositivos e conteúdos interoperáveis, funcionando em diferentes plataformas (Giglio, 2010: 70). Apesar disso, ainda coexistem três padrões digitais de televisão: 1. *Internet Protocol Television* (IPTV), 2. televisão pela Web (WebTV) e 3. TV Digital Terrestre/Satelital/Cabo (TVD).

Em suma, a lógica de funcionamento do sistema digital é semelhante à tradicional, com emissores e receptores. Porém, melhorias advindas da digitalização do sinal permitem uma série de mudanças, estruturais e comportamentais, nos processos que envolvem toda a cadeia de produção televisiva. Como destaques potenciais ressaltam-se:

1. Aparelhos receptores (embutidos ou acoplados possuem memórias e processador);

2. Melhor definição de imagem, podendo optar entre diferentes resoluções (720 x 480 pixels, 1280 x 720 pixels, 1920 x 1080 pixels, etc.), possibilitando maior nitidez e contraste, aproximando-se do que os olhos vêem na natureza;
3. Mais canais de som (5 saídas de áudio – *home theater*, som em todo o ambiente);
4. Acesso interativo ao conteúdo ou contato com outros emissores por canal de retorno, que podem ter diferentes níveis técnicos de interatividade: 1. Local, executando uma aplicação. 2. SMS ou telefone. 3. chat, videoconferência, etc. através da web. Para maiores detalhes sobre os níveis de interatividade na TV sugere-se consultar Crocomo (2004: 73) e/ou Montez e Becker (2005: 49).
5. Maior compressão do fluxo enviado (vídeo, áudio e dados), aliviando o esforço de transmissão e armazenamento. Possibilita maior número de canais em uma mesma largura de banda (multiprogramação) com definição de imagem padrão (720 x 480) ou um canal com imagens em alta resolução (1920 x 1080).

Por conseguinte, os avanços relacionados à televisão digital vão além do fator tecnológico, implicando em liberdade de escolha e interatividade para o usuário e, também, em oferta de serviços e conteúdo integrados (Montez e Becker, 2005). Isso propõe alteração e a ampliação das associações simbólicas que oferecem significação sócio-cultural ao aparato televisivo.

Linguagem, significação e televisão

Linguagem e significação no contexto semiótico

O estudo da significação acompanha a humanidade desde os seus primórdios, porque essa determina tanto a linguagem como o conhecimento, tendo sido tratada por Platão, Aristóteles, Santo Agostinho, John Locke e Saussure, entre outros. A relação teórica entre a significação e o termo “semiótica” ocorreu no século XX, constituindo a semiótica moderna para compreender os sistemas sógnicos e suas relações com os sistemas culturais (Parisi e Cardoso, 2011).

Charles Peirce (1839-1914) considera que um signo é aquilo que “representa algo para alguém” (Peirce, 2008: 46), a partir das sensações. Assim, define-se a “semiose” ou a significação como o processo mental de produção do conhecimento. Pois, sejam de origem interna ou externa, todos os fenômenos acontecem na mente, sendo produzidos como signos mentais de outras coisas, sejam essas também de origem mental ou material. “A mente é repleta de sensações próprias e de sensações determinadas por estímulos do corpo ou perturbações do mundo. Em princípio,

todas as sensações surgem como sendo próprias da mente” (Costa; Bortolato e Perassi, 2011: 122). Contudo, a mente consciente é capaz de avaliar a origem do fenômeno e suas características, diferenciando-os com relação à sua origem interna ou externa, ponderando sobre seus aspectos materiais, sensoriais e ideais. Essa avaliação decorre das distinções entre os produtos da imaginação e as imagens sensoriais, que resistem à vontade da mente. Assim, as imagens sensoriais são também interpretadas por suas características materiais (Peirce, 2008).

Com relação às sonoridades e às imagens gráficas ou fotográficas veiculadas pela televisão, a mente consciente pode perceber níveis de materialidade, de representação e de imaginação. Há sequências de imagens fotográficas apresentadas na tela do vídeo. Todavia, a mente interpreta, distingue e separa as representações fotográficas do aparato material que sustenta o sistema eletrônico-televisivo. Além disso, percebe a materialidade iluminada daquilo que serviu de modelo ou cenário para as imagens fotográficas. Assim, observando o aparato televisivo, a mente consciente distingue as imagens da materialidade do aparelho e, ainda, percebe a materialidade do mundo representado nas imagens.

Do mesmo modo, os sons próprios do aparelho, como um possível zumbido, são percebidos de modo diferente das músicas e das falas dos personagens. Assim, os sons da televisão são distintos das falas originais, porque pode ser ampliado ou reduzido, mantendo as qualidades das vozes dos atores que representam os personagens. A mente distingue e qualifica de modo diferenciado os sons do aparelho, as peculiaridades vocais dos personagens e as vozes dos atores.

Os avanços na tecnologia gráfico-digital permitiram a produção de imagens gráficas com todas as características visuais das imagens fotográficas (Perassi, 2005). Porém, excetuando essas imagens intencionalmente ilusórias, geralmente, a mente reconhece e interpreta as representações plásticas ou gráficas, sejam suas manifestações mais verossimilhantes, a partir de pinturas e desenhos, ou as mais abstratas ou fortemente codificadas, como pictogramas ou palavras escritas.

As sonoridades também podem ser percebidas como registros dos sons produzidos no mundo material ou, ainda, como representações mais fiéis ou mais estilizadas desses registros. Além disso, há ainda os sons que representam conteúdos muito codificados como, por exemplo, o significado das palavras faladas.

A mescla de diferentes sons, com imagens fotográficas e gráficas, deu destaque à televisão como mídia de massa voltada prioritariamente para o entretenimento. Para McLuhan (1996: 351), “com a TV, o espectador é a tela. Ele é bombardeado por impulsos luminosos (...). O contorno plástico resulta da luz que atravessa e não da luz que ilumina, formando a imagem”. A televisão propõe um forte envolvimento, captando a visão central do espectador e representando neste contato, também, os elementos típicos da visão periférica. Isso propicia que a tela seja o centro de interesse, concentrando toda a atenção do público assistente (Machado, 2006).

Na mente, as sensações visuais são diferenciadas por contrastes entre tons e cores e as sensações sonoras por contrastes de altura, intensidade e duração. Os contrastes estabelecem o campo estético-visual responsável pelos diferentes sentimentos decorrentes do processo perceptivo. As vivências sensível-afetivas anteriormente acumuladas promovem um repertório de lembranças estésico-estéticas. Assim, com relação à afetividade, quando uma nova sensação é associada a uma lembrança, esse estímulo sensível recebe um valor, que pode variar em diferentes intensidades, desde o agrado ao desagrado ou vice e versa.

A cultura na qual a mente se desenvolve lhe oferece e permite atribuir os diferentes sentidos e significados (Perassi, 2005). No caso dos significados, esses são decorrentes das ideias representadas por linguagens bem codificadas, como as compostas por palavras das línguas naturais. Assim, cada sensação ou conjunto de sensações é associado também a ideias previamente propostas pelo contexto cultural.

Segundo a semiótica de Peirce, há três fontes de informação cujos produtos são articulados interativamente para promover o conhecimento: 1. A primeira é a fonte sensorial, que promove as sensações e provoca os sentimentos; 2. a segunda é a fonte perceptiva, que promove a percepção da origem interna ou externa dos estímulos e das características das sensações, e 3. a terceira é a fonte cultural, que promove as ideias de acordo com os códigos coletivos.

As fontes de informação coincidem com as categorias fenomenológicas peircianas. Para Peirce (2008: 63), as sensações são os elementos típicos da primeira categoria, denominada de “primeiridade”. As percepções que indicam a origem externa dos estímulos sensoriais, separando a consciência da sensação, indicam a segunda categoria, denominada de “secundidade”. As ideias convencionadas culturalmente e mentalmente estruturadas como linguagem são típicas da terceira categoria, denominada de “terceiridade”.

Há linguagens formalmente codificadas ou explicitamente convencionadas e outras que são decorrentes das associações por semelhança ou hábito. As linguagens codificadas decorrem das convenções propostas pela terceiridade, enquanto as associações por semelhança ou contiguidade são decorrências da primeiridade ou da secundidade. Assim, as linguagens são estruturadas a partir dos sinais percebidos primeiramente como sensações os quais são associados com lembranças de outras sensações ou sentimentos já vividos e com as ideias que podem ser associadas a essas vivências (Perassi, 2005).

Perceber é o ato composto pela sensação decorrente da existência expressiva de alguma coisa e por respostas mentais de origem física, afetiva e cognitiva. Quando o objeto não é um produto típico da mente, o mesmo é percebido através dos sentidos: visão, audição, tato, olfato e paladar, sendo que sua representação mental é retida na memória do observador.

O processo de que estabelece a síntese cognitiva mediadora entre os sinais percebidos e as lembranças associadas é o “conhecimento” (Perassi, 2005). Através desse, o dado ou a informação sensorial, decorrente da reação físico-afetiva, é transformada em informação cognitiva ou ideal. Isso ocorre por meio da associação de um conjunto de ideias, que é relacionado com lembranças de sensações e sentimentos. A associação decorre da semelhança percebida entre sensações e sentimentos resultantes da percepção imediata de um sinal ou objeto e algumas lembranças de sensações e sentimentos gravados anteriormente na memória.

Sob essa perspectiva, segundo Perassi (2005) os atos de percepção e os processos de conhecimento são decorrentes da associação por semelhança de sensações e sentimentos, sob a mediação cultural do sistema de comunicação, que foi previamente estabelecido entre o sujeito, as coisas e os outros sujeitos.

A mediação cultural propõe os códigos convencionais, influenciando de maneira determinante a percepção. Assim, durante toda a vida, os sujeitos desenvolvem um amplo acervo de lembranças decorrentes de suas experiências no mundo e nessas vivências, há o registro mental de sensações e sentimentos e de informações mediadas por diferentes linguagens (Perassi, 2005).

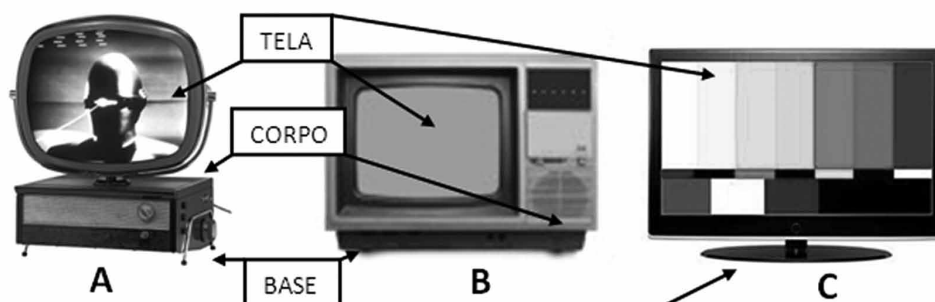
Já a “informação” ou “signo” são conceitos que representam a reunião de ideia e substância. Pois, para ser percebida pelos sentidos, uma informação ou um signo precisa de uma base material que, devido à sua configuração, é associada ao menos a uma ideia. Por exemplo, em si mesmo o aparelho de televisão é uma informação ou um signo, porque sua materialidade, composta por diferentes materiais e componentes, é configurada ou informada e funcionalmente estruturada para expressar a ideia de televisão. As linguagens são compostas como conjuntos de signos ou informações que podem ser selecionadas e ordenadas para compor uma informação mais ampla. Portanto, as palavras escritas são informações ou signos amplos compostos por outras informações ou signos que são as letras. Como informações ou signos, as palavras podem ser reunidas para compor informações ainda mais amplas que são as frases e assim por diante.

O conceito e a caracterização de televisão

A partir da materialidade do aparelho, o conceito “televisão” é tradicionalmente constituído de maneira complementar por sua configuração, por sua atuação e ainda por seu conteúdo apresentado em linguagem audiovisual. No todo ou em parte, a configuração, a atuação e as características formais dos conteúdos informam o conceito televisão. Em decorrência da continuidade de função durante a evolução do aparato televisivo, ao longo do tempo, foram mantidas as semelhanças estruturais de configuração e funcionamento dos aparelhos (Fig. 2).

Figura 2

Diferentes modelos de aparelho de televisão que mantêm aspectos recorrentes



Fonte das imagens: <http://www.grasutv.com.br/home.htm>

Diante da percepção do objeto, o conceito de “aparelho de televisão” resulta de um conjunto de sensações e sentimentos que sugere semelhanças com lembranças vivenciadas diante de estímulos que foram culturalmente identificados com a expressão “aparelho de televisão”.

É possível reconhecer um aparelho de televisão devido às recorrências formais e funcionais, que caracterizam o conjunto desses aparelhos ao longo do tempo. Portanto, há linguagens que reúnem os signos capazes de informar e comunicar a ideia de “aparelho de televisão”.

Por exemplo, a linguagem visual externa que especifica o repertório de reconhecimento do aparelho de televisão reúne um conjunto de sinais que, individualmente, são denominados de “base”, “corpo” e “tela”. Assim, a percepção de um aparelho com o predomínio estrutural da figura associada ao conceito de tela, em princípio, propõe a associação com o conceito de “aparelho de televisão”. As figuras vinculadas aos conceitos de “corpo” e de “base” reforçam a codificação visual, caracterizando também o aparelho, apesar da figura essencial ser a tela do vídeo.

Atualmente, entretanto, há outros aparelhos que apresentam configuração semelhante ao aparelho de televisão, especialmente os computadores de mesa. Há sistemas integrados em aparelhos nos quais predomina o formato de vídeo, os quais são afixados em uma superfície ou sustentados por uma base, podendo cumprir as funções de televisão e de vídeo de computador ou mesmo de computador.

Há, inclusive, uma ampla diversidade de aparelhos fixos e móveis, como computadores, *tablets* e telefones, entre outros, cuja tela é o principal elemento de estruturação e funcionalidade. Portanto, a tela de vídeo e o corpo que a suporta não são mais elementos típicos da linguagem que caracteriza o aparelho televisivo. Os atuais telefones digitais e *tablets* assemelham-se mais aos aparelhos de televisão do que aos telefones ou aos computadores antigos.

Isso dificulta a percepção dos aspectos distintivos da televisão digital com relação a outros meios também digitais. Pois, a configuração do aparelho de televisão e o formato definido pelo conteúdo audiovisual não distinguem o sistema televisivo de outros sistemas digitais. Apesar de que os grandes formatos de tela de vídeo sugerem um sistema predominantemente projetivo ou televisivo, enfatizando mais a atitude de audiência do espectador do que a interação com o usuário (Carneiro, 2012).

Em comparação com outros sistemas digitais interativos, percebe-se que o conteúdo do sistema televisivo é ainda distinto por uma grade de programação pré-determinada, oferecida de modo linear, através de canais específicos de informação. Contudo, devido às características socioeconômicas da atualidade, a individualização ou personalização desta “grade” já é uma realidade (Giglio, 2010). Assim, a comunicação de nicho prevê a informação para grupos de interesse e a comunicação individualizada pode ser aquela que é particularmente pesquisada pelo usuário.

Há ainda o compartilhamento entre indivíduos, através de listas ou comunidades interativas. Esses modelos de comunicação romperam a hegemonia da comunicação de massa, cuja televisão é o símbolo mais evidente, além da rádio e do jornal. Porém, isso não superou a necessidade de comunicação de massa, sendo que diferentes sítios de informações e negócios da internet recorrem à propaganda na televisão aberta, para serem mais amplamente conhecidos e acessados.

Em síntese, há convergência e unificação do formato televisivo, decorrente do predomínio da tela de vídeo na configuração de aparelhos digitais diversos, que são produzidos em diferentes formatos e tamanhos. Em sua maior parte, as estruturas dos aparelhos digitais da atualidade enfatizam a tela de vídeo, assemelhando-os aos aparelhos de televisão. Por outro lado, a maior parte desses aparelhos também serve como suporte para jornal, rádio e televisão digital. Portanto, em um *tablet* é possível ler um jornal, ouvir uma rádio ou assistir programas de televisão. Todavia, o que tradicionalmente caracteriza o jornal, a rádio e a televisão digital é a prévia organização de conteúdos em grades de programação, sejam essas lineares ou complementares (não linear).

A tecnologia digital de televisão pode, portanto, oferecer um amplo acervo de produtos audiovisuais para ser consultado, ampliado e selecionado pelo usuário. Em suma, a plena liberdade proposta pelos recursos da mídia digital possibilita a oferta de diversos modos de recepção, produção e divulgação da informação audiovisual em rede. Isso inclui, também, a possibilidade de composição de grades de programação sequencial ou complementar, sendo emolduradas por orientações, comentários ou propagandas.

Por fim, ressalta-se que os formatos de rádio e jornal puderam ser caracterizados, ampliados e, também, preservados em meio à diversidade de recursos

interativos da comunicação em rede. Assim, o tradicional formato televisivo deve permanecer como recurso estruturante desta mídia, apesar de ser ampliado e diversificado por outros recursos de comunicação e acesso.

Convergências, inovações e percepções

Com a dependência crescente da humanidade com relação às tecnologias de informação e comunicação (TICs), nota-se que a sociedade passa por transformações que alteraram a cultura moderna (Harvey, 1989; Rifkin, 2001). Pois, a sequência numérica binária, codificada em zero e um, permitiu o desenvolvimento da linguagem digital, como recurso para representar as outras linguagens sonoras e visuais, universalizando-as e fazendo-as convergir para um mesmo tipo de suporte tecnológico.

Os aparelhos digitais produzem, editam e suportam informações, representando-as em diferentes linguagens. Além disso, podem ser interligados em redes de amplitude global, propiciando a troca de informações de maneira interativa, entre máquinas e pessoas, praticamente atingindo todas as partes do planeta. Isso definiu uma realidade digital ou virtualidade e uma cibercultura (Lévy, 1996), compostas por ampla diversidade de entidades e representações.

A possibilidade de produzir elementos virtuais que mimetizam com perfeição os indícios audiovisuais do mundo material propõe a segunda realidade virtual, às vezes ocultando totalmente a materialidade ou a naturalidade da ação humana.

A mídia digital permitiu que, praticamente, todo o acervo de conhecimentos da humanidade fosse depositado em bases interligadas, compondo uma ampla rede de dados. A rede é acessada com rapidez de qualquer lugar do mundo, com baixas possibilidades de ocorrerem deformações ou erros. A amplitude das conexões e a velocidade de transmissão do sistema eletrônico-digital promoveram o desenvolvimento da televisão digital integrada ao processo de convergência (Giglio, 2010).

Tradicionalmente, os diferentes meios foram estruturados priorizando a plasticidade ou a perenidade da informação (Perassi, 2005). Por exemplo, o barro molhado é bem plástico e permite a produção de diferentes informações visuais, sejam gráficas ou volumétricas. Porém, depois de seco o barro perde plasticidade e pereniza a informação produzida. As folhas de papel organizadas como cadernos, oferecem suportes para informações decorrentes do uso plástico da tinta de uma caneta. Depois que a tinta seca perenizando a mensagem, é possível virar a página da mídia caderno e compor outras informações na superfície da próxima folha do caderno. Portanto, um caderno é uma mídia que oferece uma solução aceitável entre plasticidade e perenidade.

A mídia digital em pequeno formato é a solução mais eficiente entre plasticidade e perenidade. Pois, o suporte gráfico-digital é constantemente plástico e, em qualquer momento, a informação pode ser perenizada de maneira codificada, ocupando o mínimo de espaço.

Desde seu surgimento, a televisão tradicional é uma mídia que se mostrou muito plástica e pouco perene diante do público. Assim, o espectador convive com a rápida alteração das informações audiovisuais, sem dispor de recursos para registrá-las, vivenciá-las e interpretá-las. Em princípio, isso caracterizou o formato televisivo que foi denunciado como perverso por teóricos da escola de Frankfurt e, especialmente, por Adorno e Horkheimer (2002). Pois, impede a vivência no âmbito da primeiridade, e, também, impede a reflexão sobre a informação, no âmbito da terceiridade. Assim, a informação é apresentada como indício factual, ficando restrita ao âmbito da secundidade.

A velocidade do sequenciamento das informações na televisão tradicional apresenta muito rapidamente uma variação desordenada de estímulos sensoriais e de conteúdos temáticos. Portanto, não permite o tempo necessário para a apreciação estética dos elementos audiovisuais e, tão pouco, o tempo para a reflexão cognitiva sobre as formas, cores e, especialmente, os conteúdos.

Esta lógica continua atual, porém, com o surgimento da interatividade na televisão tradicional ocorreram mudanças. Por meio de outros aparelhos que apresentam os conteúdos de seus repositórios de informação na tela da televisão e, eventualmente, também, gravam a programação televisiva em seus repositórios (vídeos-cassete, *DVD players*, computadores, etc.) puderam-se perenizar as informações audiovisuais.

Em toda a mídia, inclusive na televisão, segundo Montez e Becker (2005), o sistema digital substituiu a codificação analógica, possibilitando a identificação e o controle de cada unidade componente da imagem (*pixel*) e de cada unidade da trilha sonora (*sample*):

- De maneira ágil e ampliada, isso permite o registro codificado da informação provendo a informação televisiva da mesma perenidade que outras informações digitais ou digitalizadas.
- Há, também, um tipo de interatividade entre homem-máquina, através do concurso de instrumentos que permitem ao usuário interferir na mensagem, alterando-a de acordo com seu interesse.
- Além disso, há a possibilidade de interação através dos aparelhos em rede, promovendo um canal de comunicação entre a empresa que gerencia o conteúdo da mídia e os usuários e, ainda, entre os próprios usuários.

Houve, portanto, ampla alteração na dinâmica televisiva. Pois, os produtos podem ser assistidos repetidamente e as imagens ou os sons podem ser identificados, imobilizados, interpretados e alterados, fora do fluxo contínuo da programação. Assim, no todo ou em partes, as informações estão sob o domínio dos usuários, rompendo com o poder hegemônico dos emissores e com a clausura do conteúdo.

A possibilidade de interferência nas mensagens e a ampliação dos recursos para a produção de informações hipertextuais descredenciam o caráter indicial ou documental que, tradicionalmente, foi atribuído à imagem fotográfica, ao filme documentário e à televisão. Assim, continuamente, as mensagens audiovisuais televisivas deixaram de enfatizar a secundidade, sendo percebidas como produtos predominantemente estético-simbólicos, que são propícios para fruição em primeiridade e interpretação em terceiridade.

Os novos suportes digitais com predomínio da tela de vídeo ampliam o uso dos sentidos em comparação com a televisão tradicional. O sistema *touchscreen* possibilita o contato manual direto entre o usuário e o aparelho. Além disso, as interfaces dos *tablets* e de outros aparelhos reagem às mudanças de posicionamento quando estão sendo manuseados.

O contato direto com as mãos propõe o incremento das superfícies por diferentes materiais sensíveis ao toque, promovendo juntamente com os recursos audiovisuais a erotização tátil (Ferreira, 2008), sonora e óptica das interfaces e dos aparelhos. Há o desenvolvimento ou a simulação de sistemas hápticos, envolvendo ou sugerindo conjuntos interativos de sensações. Há ainda sistemas que reagem aos comandos de voz, entre outros que reagem a diferentes tipos de expressão dos usuários.

Assim, com relação à televisão tradicional, as tecnologias eletrônico-digitais apresentam-se como campo ampliado de exercício da sensorialidade, enfatizando as experiências estéticas e sensorialmente lúdicas. Assim, o próprio aparelho e sua interface são oferecidos como campos eróticos, lúdicos e afetivos, antecipando o caráter espetacular do conteúdo a ser apresentado. Na televisão tradicional a ênfase recai sobre a estruturação e a apresentação do conteúdo. Contudo, os suportes eletrônico-digitais propõem igualmente a estetização de sua materialidade e de seu conteúdo, sendo que o usuário é parte atuante deste processo, como interagente, ator e personagem.

Alguns aspectos do processo de convergência digital possibilitam a reunião de diferentes estruturas midiáticas em suportes multimídia ou hipermídia interativos, que estão interligados em rede e dispõem de abrangência global (Jenkins, 2008). Isso propõe a reflexão sobre a possibilidade da coexistência integrada dos diferentes tipos de estruturas midiáticas. Pois, é nítida a possibilidade de supressão de grande parte dos veículos da mídia de massa tradicional, que atue como telefone, rádio, portal de notícias e televisão, entre outras possibilidades diversificadas.

Atualmente, há aparelhos que, de maneira eficiente, suportam todas essas funções. Contudo, na configuração material desses aparelhos predomina a tela digital de vídeo, estruturando-os visualmente como um tipo de aparato televisivo.

A plena interação tecnológico-digital com recursos multimídia permite o armazenamento e a troca de informações, possibilitando também que o usuário reveja diversas vezes uma mesma mensagem. Pois, mesmo os longos programas audiovisuais podem ser armazenados e disponibilizados em partes, para serem vistas em sequência, como ocorre no YouTube, por exemplo.

A retirada do audiovisual da dinâmica rápida e eclética da grade de programação televisiva tradicional altera sua percepção e, também, o efeito sobre o espectador. Em separado e podendo ser manipulado e revisto, o audiovisual é esteticamente vivenciado e cognitivamente interpretado, sendo percebido de maneira crítica. Isso reduz a percepção de seu caráter factual, que é característico da secundidade, possibilitando também a vivência de primeiridade e a interpretação de terceiridade.

Por outro lado, por mais que o público usuário usufrua da possibilidade de ser produtor de informação ou mensagens e, também, de crítico sobre o que é produzido por si e por terceiros (Jenkins, 2008), ainda, permanece o desejo e o prazer de ser assistente ou espectador. Apesar de todos os recursos para se produzir, editar e assistir audiovisuais em casa, o público continua ocupando as salas de cinema, geralmente, para assistir audiovisuais produzidos por terceiros.

Considerações finais

Diante do exposto, considera-se que aparelhos e sistemas hipermídia interativos propõem a convergência de múltiplas categorias midiáticas sobre um mesmo suporte físico eletrônico-digital. O suporte varia em diferentes aparelhos e versões, contudo, com diversos tamanhos e variados recursos, a tela predomina e caracteriza esse tipo de equipamento ou aparato hipermídia. Assim, pelo menos em parte, todos se assemelham à configuração básica de um aparelho de televisão.

De modo geral, o sistema eletrônico-digital e a interface gráfica dos aparelhos permitem a configuração de diferentes ambientes, como portais de notícias ou videotecas. Mas, ainda são percebidos e utilizados ambientes visualmente e funcionalmente associados aos jornais impressos e a revistas tradicionais e, também, é possível ouvir a programação de uma rádio ou assistir à programação de uma emissora de televisão.

Por meio das análises preliminares supracitadas, considera-se que há e continuará havendo uma diferenciação funcional com relação às dimensões da tela dos aparelhos, tendo em vista que, por opção própria, o público se alterna na condição de usuário ou espectador, porque também aprecia sua condição de consumidor. Isso prevê a contínua necessidade de fornecedores especializados, dando também continuidade a um sistema dinâmico-estrutural que, por alguma semelhança com o modelo tradicional, continuará sendo reconhecido como televisão.

Como estudos futuros, pretende-se aprofundar algumas questões referentes à dinâmica sócio-cultural dessa nova configuração da televisão, bem como seus elementos tidos como estruturais.

Richard Perassi

Professor da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).
richard.perassi@uol.com.br

Kamil Giglio

Doutorando do PPG em Engenharia e Gestão do Conhecimento da
Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).
kamilgiglio@gmail.com

Recebido em setembro de 2013.

Aceito em dezembro de 2013.

Referências bibliográficas

- ARMES, R. *On video: o significado do vídeo nos meios de comunicação*. 2. ed. São Paulo: Summus, 1999.
- CARNEIRO, R. G. *Publicidade na TV digital: um mercado em transformação*. São Paulo: Ed. Aleph, 2012.
- COSTA, A. R. C.; BORTOLATO, M. M. e PERASSI, R. L. Estudo semiótico da interface gráfico-digital interativa *Picasso Head*. *Estudos Semióticos*, vol. 7, n. 1, p. 114-125. Disponível em: < <http://www.fflch.usp.br/dl/semiotica/es/>>. Acesso em: 09 fev. 2011.
- CROCOMO, F. A. *TV digital e produção interativa: a comunidade manda notícias*. Tese de doutorado. 178p. Universidade Federal de Santa Catarina, 2004.
- FERREIRA, F. R. *A produção de sentidos sobre a imagem do corpo*. *Interface - Comunic., Saúde, Educ.*, v. 12, n. 26, p. 471-83, jul./set. 2008. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/icse/v12n26/a02.pdf>>. Acesso em: 05 fev. 2013.
- GIGLIO, K. *Análise comparativa entre IPTV, WebTV e TVD com foco em Disseminação do Conhecimento*. 153 p. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, 2010.
- HARVEY, D. *Condição pós-moderna*. Trad. Maria Stella Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. 4 ed. São Paulo: Edições Loyola, 1989.
- HORKHEIMER, M. e ADORNO, T. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. *Têoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169 a 214.
- JENKINS, J. *Cultura da convergência*. Trad. S. Alexandria. São Paulo: Ed. Aleph, 2008.
- KERCKHOVE, D. de. *A pele da cultura*. Trad. Luís Soares e Catarina Carvalho. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1997.
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- LU, K. Y. *Interaction Design Principles For Interactive Television*. Por DONALD, A. 2004. Norman: Emotional design, 2005.
- MACHADO, F. F. *TV Digital: uma nova mídia e um novo modo de recepção em uma sociedade em rede*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Universidade de Marília, 2006. 94 p.

- MCLUHAN, M. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MONTEZ, V. e BECKER, V. *TV digital interativa: conceitos, desafios e perspectivas para o Brasil*. 2ª ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2005.
- NEGROPONTE, N. *A vida digital*. São Paulo: Editora Shwarcz, 1997.
- PAGANI, M. *Multimedia and interactive digital TV: Managing the opportunities by digital convergence*. Hershey, EUA: IRM Press, 2003.
- PARISI, E. T. B. e CARDOSO, J. B. F. O signo visual em oposição à proposição de valor do produto. *Revista comunicação, mídia e consumo*. São Paulo: ano 8 vol. 8 nº 21, mar.2011. p.163-180
- PEIRCE, C. S. *Collected Papers*. 8 vols. Cambridge: Harvard University Press, 1931-58.
- _____. *Semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- PERASSI, Richard L. S. *Roteiro didático da arte na produção do conhecimento*. Campo Grande: Edufins, 2005.
- RIFKIN, J. *A era do acesso*. Trad. Maria Lúcia G. L. Rosa. São Paulo: Makron books, 2001.
- SANTAELLA, L. *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense, 1983.
- SHANNON, C. e WEAVER, W. *The mathematical theory of communication*. Chicago: University of Illinois Press, 1949.

Resumo

Este trabalho apresenta um breve estudo semiótico da televisão digital como signo sociocultural, que altera a significação do aparato televisivo com relação à televisão analógica tradicional. Para tanto, as informações obtidas foram estudadas de acordo com a teoria semiótica de base peirciana, e muitas das ideias tratadas no trabalho são originais, o que, portanto geram em alguns momentos, observações incipientes sobre este momento de transição. Assim, a mudança do processo analógico para o digital, com o predomínio da linguagem de sequência binária, transformou a cultura tecnológica e a sociedade globalizada. Isso influenciou os processos de significação, requerendo a descrição e a interpretação dos aspectos semióticos que determinam a significação do aparato televisivo e sua continuidade, neste cenário de consolidação tecnológica e convergência midiática.

Palavras-chave

Significação. Mídia Digital. Televisão.

Abstract

This paper presents a brief semiotic study of digital TV as a sign sociocultural amending the significance of television apparatus with respect to traditional analog television. The collected data were analyzed according to the Peircean semiotics, and many of the ideas are original, which therefore can generate sometimes inchoate remarks about this transition. The shift from analog to digital, with the binary sequence how language predominant, transformed the technological culture and globalized society. This influenced meaning processes, requiring the description and interpretation of the semiotic aspects that determine the significance of television apparatus and its continuity, in this scenario of consolidation of technology and media convergence.

Keywords

Meaning. Digital Media. Television.