

Experimentação Crítica de Personal *Web TVs*¹

Suzana KILPP²

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

Resumo

O artigo tece considerações críticas sobre a experiência de criar uma *web TV* na Internet. Apresenta o contexto, objetivos e justificativa do experimento; os problemas e questões norteadoras; as etapas do experimento; e as considerações para a pesquisa de TV resultantes da experimentação. Toma por referência a interatividade enunciada e a realizada; e a mais importante moldura televisual: a grade de programação e a programação em fluxo.

Palavras-chave: televisão; *web TVs*; interatividade; programação.

Introdução

Enquanto executávamos a pesquisa “Audiovisualidades de *web TVs*” também realizamos um experimento em “Audiovisualidades de *web TVs* – dissecação e experimentação”, sendo que esse subprojeto subsidiou empiricamente as formulações teóricas do projeto, e objetivou observar mais experimentalmente o que na Internet se vem enunciando acerca da *eticidade*³ TV com vistas a possíveis impactos dessa construção em práticas enunciativas consagradas, especialmente no que concerne à moldura⁴ mais sólida da TV no Brasil (a programação), e foi estruturada para ser executada em quatro fases.

Assim, enquanto refletíamos inicialmente sobre “O que distingue as *web TVs* umas das outras e da TV off-line? O que há de comum, virtualmente⁵ falando, entre elas? Como e em que as semelhanças e diferenças impactam sobre o que se tem entendido acerca da televisão?”, na primeira fase foram monitoradas as ferramentas de busca mais usadas pelo usuário médio do Google e a recorrência de citações do termo no topo das listas de resultados. Na segunda fase foram autenticados os sentidos identitários de TV sugeridos pelas moldurações⁶ praticadas nas interfaces de *sites* enunciados como *web TVs*, *sites* esses recortados do mapa preliminar, o qual levou à necessidade de reorganizar todas as TVs on-

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

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, e-mail: sukilp@unisinos.br

³ *Ethicidades* são construtos das coisas que as mídias veiculam como se fossem as próprias coisas do mundo vivido. Esse conceito, e os seguintes, são basilares da metodologia das molduras, e foram apresentados e justificados em Kilpp (2003).

⁴ Molduras são quadros ou territórios de experiência e significação das coisas que as mídias veiculam.

⁵ Com isso, na esteira de Bergson, enfatizamos nossa compreensão de que a TV é uma virtualidade que se atualiza em diferentes suportes e formatos.

⁶ Moldurações são as montagens técnicas e estéticas no interior das molduras.

line sob duas grandes constelações⁷: a das emissoras de TV off-line na internet e a das *web TVs*. Na terceira fase, analisamos os sentidos identitários da ethicidade programação em três diferentes constelações: a da programação de TVs off-line informada (e parcialmente veiculada) na Internet; a da programação das emissoras de TV tradicional em sua plataforma on-line; e a das *web TVs*. Na quarta fase foram produzidos alguns vídeos-programas a serem inseridos experimentalmente em fictícias grades de programação nos termos ofertados ao usuário comum em *sites* do tipo “faça a TV você mesmo”, aos quais foram acrescentados vídeos-programas já disponíveis em arquivos do YouTube relacionados ao grupo de pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv), a cuja produção a pesquisa que estamos relatando se afilia. Nessa fase, inicialmente foram mapeados os mais procurados *sites* que oferecem o serviço, os quais foram analisados criticamente em suas oportunidades ao usuário. Dentre eles, foram escolhidos os de acolhimento gratuito e de mais fácil manipulação pelo usuário comum. Então, finalmente, criamos “nossa *web TV*” em cada um deles, e monitoramos como deles emerge a ethicidade programação.

O artigo em pauta tece considerações mais pontuais sobre a última fase.

O problema e as questões norteadoras

Em pesquisas anteriores demos ênfase à investigação de interações encetadas por emissoras de TV em seus *sites* na Internet, e por produtos audiovisuais nela colocados em circulação nesses ou em *sites* de outra natureza, disponibilizados a intervenções quaisquer de usuários quaisquer. Interessava conferir se tais interações eram oportunizadas e efetivamente realizáveis, de que forma e exatamente em relação a que.

Mas naquele momento interessava principalmente auferir como elas eram enunciadas, porque, a nosso ver, interação (como tudo a que assistimos nas mídias) é um construto (uma ethicidade) cujos sentidos são enunciados em um compósito de molduras sobrepostas, que são os territórios de sua significação.

Na historiografia das mídias, a mais reiterada crítica aos meios massivos sempre foi uma baixa, ou mesmo inexistente, possibilidade de ingerência do usuário sobre a oferta: haveria na comunicação de massa um modo operacional modelado pelas técnicas e um princípio político-ideológico inexorável que produziria comunicação unilateral, do emissor ao receptor, tido o último como *mais* ou *menos* passivo. Essa questão discursiva, típica da

⁷ A noção de constelação é similar à de mapa; mas, embora se trate, nos dois casos, de cartografar algo para constelar ou mapear por afinidades eletivas, sob a idéia de constelação Benjamin conseguiu expressar mais claramente sua intenção (à qual nos afiliamos) de dar a ver a persistência de imagens do passado em imagens do presente.

primeira metade do século XX, ao menos no caso do Brasil retornou com veemência, mais recentemente, no debate em torno do modelo de TV digital a ser adotado no país. Frequentemente as esperanças alternativas compareceram, também discursivamente, nos editais de agências governamentais de financiamento da pesquisa e da inovação, em plataformas existentes ou a serem criadas.⁸ Depois, apareceram também editais voltados à produção de conteúdo.⁹

É verdade que o que vem sendo praticado pela TV off-line está muito aquém do que o estágio da técnica permitiria avançar, e constatamos isso facilmente em pesquisas anteriores. Mas também constatamos que, mesmo na *web*, as soluções inclusivas praticadas (em qualquer um dos sítios, de emissoras de TV ou em outros) estão aquém do possível e desejável no atual estágio da técnica. Dizemos isso após monitorar por um tempo a Internet¹⁰, na qual autenticamos as seguintes situ(ações) alternativas disponíveis ao usuário, considerando sua ingerência sobre vídeos:

1 - *Softwares peer-to-peer* para trocas de audiovisuais entre usuários, cujo pressuposto relaciona-se à idéia de que haveria uma interação a distância entre usuários não mediada por alguma mídia: não seria necessário assistir aos programas no canal da emissora (ou a um filme nas salas de cinema, também eventualmente disponível para locação em videolocadoras, ou de um filme fora de catálogo), pois algum usuário os assistiu, gravou e os disponibilizou na rede;

2 - *Websites* de empresas de produção e/ou distribuição de audiovisuais, cujo pressuposto relaciona-se à idéia de que a Internet não seria ou não agiria como as mídias que lhe precederam, e que, por isso, libertaria o usuário das mediações operadas por aparelhos de toda e qualquer espécie: nesse caso, interação estaria sendo entendida como possibilidade de o usuário escolher (no interior da oferta de uma emissora de TV ou de uma produtora de filmes) o quê assistir a cada momento;

3 - *Websites* de inserção e compartilhamento de audiovisuais, cujo pressuposto relaciona-se à idéia de que podemos produzir nossos próprios vídeos (programas, filmes, etc.) e/ou veicular os vídeos de nossa preferência, independentemente das mídias e de seus critérios de produção e veiculação;

⁸ Leia-se aí um conjunto de protocolos, de ferramentas e de *softwares* potencialmente inclusivos do usuário, numa linha de fomento à pesquisa de TIs com vistas à área da comunicação.

⁹ Leia-se aí a experimentação de formatos diferenciados de produtos/programas mais concernentes à inclusão do usuário que, em tese, as plataformas permitiriam realizar.

¹⁰ Como esse monitoramento foi feito há uns seis anos atrás, talvez hoje encontrássemos mais alternativas.

4 - *Websites* agregadores e organizadores de conteúdos (inseridos nos *websites* da categoria anterior), cujo pressuposto relaciona-se à idéia de que interagir seria ingerir sobre as grades de programação das TVs (ou sobre as estratégias de distribuição de filmes), alterando os critérios classificatórios principalmente de gênero, horário e escalonamento prioritário que são praticados pelas empresas produtoras/emissoras;

5 - *Websites* que oferecem soluções de *players*, cujo pressuposto é a ingerência sobre os modos de rolagem do audiovisual em telas pré-configuradas; são todos, porém, ainda excessivamente marcados pelos modos dos videocassetes e *DVD players*;

6 - *Websites* que permitem edição e manipulação de arquivos (de imagens, textos, vídeos, sons). Esses seriam os modelos afins à idéia mais difundida de interatividade porquanto permitem a criação on-line de vídeos personalizados: neles, o usuário é tido como produtor ou co-produtor, ainda que não lhe seja facultado veicular sua produção nas mídias de massa; resulta que o usuário fica quase sempre restrito à veiculação marginal de seu produto;

7 - *Websites* que noticiam e/ou mostram experimentos audiovisuais. São importantes lugares de visibilidade do estágio da técnica, e servem de parâmetro para avaliar a potência criativa das ferramentas em relação aos modelos efetivamente praticados no mercado;

8 - *Websites* que oferecem ferramentas de navegação pelos conteúdos do *site*. São importantes lugares de observação dos movimentos que a própria *web* ensaia no sentido da audiovisualização de conteúdos não necessariamente audiovisuais na origem. Acenam para uma larga audiovisualização da cultura, e, ainda que de forma periférica, visualizam a forte ingerência dos softwares conotadamente relacionados ao audiovisual na comunicação contemporânea. Apesar de à primeira vista parecerem distantes da ethicidade interação, são *sites* que sinalizam a potência do audiovisual como conector. Interagir seria, então, nesse caso, a faculdade de produzir conexão entre o que é e o que não é audiovisual. Tal conexão seria sintoma de um dispositivo contemporâneo que inclui e conecta imagens e textos, e expressão imagética on-line e off-line. Seria também sintoma da essencialidade contemporânea da superfície, nos termos postulados por Flusser (2008).

No mesmo período monitoramos *sites* que enfatizavam enunciativamente estarem relacionados a vídeos interativos, sob a seguinte questão: o que neles (nos vídeos) aparecia que autorizava serem enunciados como tais? E constatamos haver uma disparidade grande entre uns e outros, até porque havia entre eles finalidades muito díspares, que iam da publicidade (tida como essencialmente pragmática) à arte (tida como essencialmente crítica

e criativa). Também percebemos que esses dois eixos são os mais interessados na experimentação da técnica, e que ambos são fortemente atravessados por um terceiro eixo, ambivalente, que é o dos games, que se divide entre arte (expressão do sujeito interator) e entretenimento (expressão da mídia de massa).

Concluimos então, que, nesse cenário, se as audiovisuais digitais estão recém sendo inventadas e, ainda que haja muito de analógico ou de analógico-digital no que encontramos (a começar pelos *players*, que mimetizam os antigos videocassetes e *DVD players* e os usos por eles consagrados)¹¹, suas gramáticas, sua estética e seu modo de relacionar emissão e recepção são mesmo inaugurais, só que em outros termos. Esse viés, entretanto, embora precise ser considerado, passa à margem do foco no fenômeno TV quando e como ele comparece na Internet, especialmente no que concerne à sua presumida atualização on-line, na qual, por conta dos recursos alternativos oferecidos por sua digitalização e distribuição em uma rede mais larga que a da rede off-line, presumiu-se que, nessa situação, seria possível ultrapassar a comunicação unidirecional das mídias e alcançar a tão desejada ingerência do espectador na produção e veiculação de conteúdos televisuais.

Especificamente quanto a isso, a meta da “Experimentação criativa de personal *web TVs*” da pesquisa que está sendo relatada era de - ao usar ferramentas do tipo “faça você mesmo” oferecidas pelos *sites* enunciativamente relacionados a esse propósito - mapear de um lado as enunciações de interatividade por elas praticadas e, de outro lado, aferir o que no atual estágio da técnica efetivamente é possível realizar e “corrigir” na transmissão unidirecional de conteúdos da mídia TV.

Operamos com conceitos de Flusser (2002) sobre jogar com e/ou contra o aparelho; mas também estivemos atentos a proposições de alguns de seus leitores, e às de leitores de Benjamin (2006), Bergson (1999), McLuhan (1999), Derrida (1998) e outros, que ensinaram explicar os fenômenos audiovisuais interativos contemporâneos, tanto na perspectiva da comunicação quanto na das artes; ou, ainda mais enfaticamente, na das tecnologias da comunicação e da informação.

Nessa perspectiva é talvez impossível não considerar que, atualmente, quase todos os produtos audiovisuais passam por algum tipo de intervenção digital, a qual incide sobre a

¹¹ Isto é, uma vez acessados os vídeos, eles desenrolam-se inercialmente como qualquer vídeo. Mesmo soluções como o Machinima, que admite aos jogadores grande espaço de ingerência criativa sobre o vídeo finalizando-se, quando finalizado e é postado em *sites* como o YouTube (onde tem seção própria) ele se torna igualmente impenetrável ao usuário.

ampliação possível (e desejável) dos usos autorizados aos quaisquer¹². O uso do digital interfere no orçamento da produção, nas escolhas estéticas e no resultado final, possibilitando a criação de produtos até então impensados. Tal contexto, o agora, entretanto, é como a pré-estréia do audiovisual digital por vir, aquele associado aos dispositivos móveis, de telas pequenas, e que se multiplicam aceleradamente no mercado. Nesses, as narrativas, as estéticas, os formatos, os modos de veiculação, as condições da espectação etc. dos audiovisuais veiculados parecem não ter a menor importância; o interesse primeiro (ou a urgência do dispositivo contemporâneo) é dar conta da demanda, já de longa data, por uma acessibilidade alternativa, que é uma questão antes de tudo técnica ou tecnológica, movida por razões estratégicas (políticas e/ou econômicas).

Assim, por exemplo, parece estar sendo urgente inventar modos de se acessar conteúdos (de qualquer natureza e origem) em quaisquer dispositivos. Os móveis pretendem dar conta disso, mas demandam (cada um ao jeito dos hardwares e softwares combinados que utiliza) ações ou gestos singulares: singulares, no entanto, nos termos da técnica, e que não são necessariamente singulares à singularidade dos usuários, os quais parecem ser, desde a retórica dos dispositivos, cada vez mais desejosos e potentes para sua própria expressão (audiovisual, no caso). De outro lado, a TV - talvez por continuar sendo a mídia mais amaldiçoada nos estudos da área da comunicação - é aquela que vem sendo mais criticada nos modos de se a operar/veicular conteúdos na Internet e nos dispositivos móveis¹³.

Em outros relatos já tecemos considerações sobre as mais decisivas diferenças que entendemos haver entre a televisão off-line e a televisão on-line. Também tecemos considerações sobre as diferenças que entendemos haver, nas TVs on-line, entre o modo de agir das emissoras de TV off-line na Internet e o modo de agir das *web TVs* (as que não têm existência off-line, ou seja, as que emergem da Internet e sob seus protocolos particulares, especialmente sob os da *web*). Além disso, já propusemos que talvez estejamos os pesquisadores erroneamente insistindo em “ver” televisão aonde ela não existe mais, ao menos como a conhecíamos.

Estamos mais ou menos convencidos de que:

¹² “Os quaisquer” é uma importante e decisiva categoria de usuários que é referida em vários contextos enunciativos da Internet, especialmente na *web*. Os quaisquer são, portanto, também, um construto (uma *eticidade*) de sujeitos (na verdade, a totalidade dos sujeitos) que podem realizar o que está “programado por um *software* para ser realizado por qualquer um”, ainda que, de fato, o programado só possa ser realizado por aqueles que tenham certa expertise e que se submetam ao regimento de uso do sítio onde farão sua intervenção.

¹³ Não conhecemos muitos trabalhos que criticam o rádio, o jornal e o cinema, por exemplo, na mesma situação.

- ainda que os conteúdos veiculados nas diversas situações aqui brevemente apontadas sejam televisuais (ou seja, oriundos da TV off-line, de fato ou de direito), a mídia que os veicula não é necessariamente televisão;

- sob tal injunção, haveria uma virtualidade televisual (mais larga e muito anterior à mídia TV¹⁴) que estaria se atualizando hoje nas formas a cujas aparições assistimos contemporaneamente.

No universo fenomenológico assim perspectivado, o que está acontecendo de fato quanto à tão propagada e desejada ingerência (que, a nosso ver, é criativa em qualquer estágio da técnica) dos sujeitos quaisquer sobre a televisão? E, no extremo, o que está acontecendo quando sujeitos quaisquer ingerem sobre a televisão ao ponto de serem administradores de sua própria TV?

Foi desde tal perspectiva que experimentamos criativamente colocar no ar a “nossa *web TV*”. Relataremos a seguir com muita brevidade como foi o processo e seus resultados, para, ao final, tecermos nossa crítica.

O experimento

A experimentação¹⁵ foi feita em três etapas para a prospecção e quatro para a execução do prospectado até alcançar a inserção da nossa TV na Internet. Relataremos brevemente a seguir o que foi feito em cada uma delas.

1 - Busca por plataformas de criação de *web TVs*

Inicialmente consideramos as plataformas que, na ferramenta de busca do Google¹⁶, apareciam listadas nos resultados como “TV”, e, depois, dentre essas, as que mais pareciam relacionar-se à possibilidade de criação de uma *web TV*, aquelas que apareciam nas listas mais ou menos nos seguintes termos: “Como criar uma *web TV*”, “Como criar uma TV na *web*”, “Como criar um canal de TV na internet”, etc. Além disso, buscamos por plataformas semelhantes às analisadas na fase anterior da pesquisa¹⁷ - a da Justin TV e a da Ustream, ambas tidas como *web TVs* -, e que ofereciam o serviço (criar uma *web TV*) gratuitamente, o que colocaria a experimentação ao nível do usuário qualquer que deseja ter seu próprio

¹⁴ Há registros em jornais impressos do século XIX que prenunciavam a emergência de uma forma de televisão que veio a se configurar com as funcionalidades da mídia TV, e outras, até, com as funcionalidades da Internet, e até mesmo com as dos atuais dispositivos móveis.

¹⁵ Todas as etapas da experimentação foram empreendidas, sob nossa orientação e supervisão, pela estudante de Jornalismo Fabricia Bogoni (PIBIC) e pela estudante de Comunicação Digital Luisa Ferreira (BIC-FAPERGS/UNISINOS), da UNISINOS.

¹⁶ O Google foi adotado por ser a mais usada ferramenta de busca na Internet.

¹⁷ Nessa fase, investigamos as enunciações de “programação” em *web TVs*, e tivemos como *corpus* as duas plataformas que, a nosso ver, mais correspondiam naquele momento ao construto de *web TV* que nos interessava analisar.

canal, montar sua própria grade de programação e ofertar seu próprio conteúdo aos demais usuários sem ter de assinar um pacote pago.

Nesses termos, foram preliminarmente autenticadas cinco plataformas com potencial para a experimentação: Bambuser, Make.TV, Livestream, Tívio.TV e Veetle. Apenas Tívio.TV declarava permitir ao usuário administrador montar e veicular uma grade de programação com vídeos pré-gravados (que era o nosso caso) e que também permitia ao usuário espectador assistir aos vídeos sem prévia autorização do usuário administrador. Ou seja, na Tívio.TV, o administrador podia predefinir uma seqüência de exibição de vídeos gravados (de arquivo, portanto) e a plataforma os exibia automaticamente a cada vez que a página do canal era acessada por um usuário qualquer. As outras quatro plataformas insistiam na transmissão ao vivo, que optamos por não fazer. Portanto, dentre essas, a Tívio.TV foi a primeira selecionada para a experimentação.

Mas era preciso escolher ao menos mais uma plataforma para não reduzir a experimentação a um casuísmo. Assim, exploramos rapidamente o funcionamento e os termos de uso das plataformas que se destacavam pela transmissão ao vivo. Por ser a mais conhecida na Internet selecionou-se primeiro a Livestream. Ainda que o *site* não fornecesse muitas pistas de como o usuário administrador poderia montar seu próprio canal nem era claro se era possível veicular vídeos gravados, descobriu-se, através de um tutorial, que a Livestream poderia, sim, arquivar vídeos para que fossem exibidos quando o usuário administrador não estivesse on-line; entretanto, como a última postagem do tutorial havia sido feita em 2009, suspeitamos que esse uso talvez já não fosse possível/autorizado. Pareceu-nos, então, que a forma de descobrir isso fosse nos cadastrarmos na plataforma, para o que precisávamos antes esboçar uma grade de programação qualquer. Enquanto isso, decidiu-se que as duas plataformas para a experimentação seriam a da Tívio.TV e a da Livestream, sendo que, para postar os vídeos em Tívio.TV seria necessário ter também uma conta no YouTube. Ou seja, em cada uma delas havia questões a serem resolvidas antes de avançar no experimento.

2 - Desenho da grade de programação

O desenho da grade de programação que iria ao ar foi deliberadamente bastante influenciado pelas práticas observadas nos sítios da fase anterior, principalmente no que dizia respeito aos conteúdos exclusivos on-line: extras, especiais e *web* séries. Isso porque queríamos agir conforme o padrão, porque, afinal, nos definimos como usuários quaisquer.

3 - Produção de vídeos-programas inéditos

Inventamos alternativas estratégicas para produzir vídeos inéditos, e alternativas éticas e estéticas para editar o material gravado, sendo que decidimos nunca “limpar” as marcas “suja” do processo de produção, porquanto entendemos que elas fazem parte também da produção de usuários-realizadores comuns que criam suas TVs na internet.

4 - Edição dos vídeos para veiculação

Depois de os vídeos com conteúdo inédito terem sido gravados e de se ter selecionado os vídeos de arquivo do TCAv que também fariam parte da programação, foi decidido que todos teriam em torno de dez minutos, o que implicava realizar cortes no material bruto, o que foi feito por mais de uma pessoa da equipe. Ao final desses cortes percebeu-se que a montagem, a linearidade, o ritmo e a narrativa resultavam bem diferentes quando se olhava o conjunto de vídeos editados por uma pessoa e o editado por outra, revelando haver sempre um estilo predominante e característico da pessoa que os editou, e dos softwares utilizados na edição. Isso incidiu também sobre a criação das vinhetas de abertura.¹⁸

5 - Divisão capitular dos vídeos para veiculação seriada

Como critério, adotou-se dividir todos os vídeos, já parametrizados com cerca de dez minutos de duração, em partes menores, cada uma com cerca de um minuto. Esses tempos foram pensados e estabelecidos aleatoriamente tendo em conta que os conteúdos poderiam ser acessados inclusive em dispositivos móveis. Especialmente nesse caso, as condições da recepção (o estado vídeo) são muito diversas das da recepção da TV off-line (o estado TV), pois, por conta da mobilidade do dispositivo e a do receptor, e por conta do tamanho da tela, supusemos¹⁹ que o tempo de exposição deva ser bastante diminuído em relação ao tempo da espectação inercial de um espectador domiciliado de TV domiciliada, se é que desejamos que o conteúdo seja assistido na íntegra.

6 - Avaliação de formatos para fazer “subir” os vídeos nas plataformas

Também aí enfrentamos problemas de ordem técnica. Após várias tentativas, concluímos que a solução mais adequada e operacional era a da Vimeo, na qual alcançamos uma boa qualidade de imagem. O padrão (formato) Vimeo foi, então, adotado para fazer

¹⁸ Para editar os vídeos inéditos e criar as vinhetas de abertura foram utilizados o *Adobe Premiere Pro* e o *Adobe After Effects*. O primeiro foi utilizado para montar os vídeos; o segundo, para montar as vinhetas de abertura. Foram consultados tutoriais de edição de vídeos na Internet, e alguns outros *sites* disponíveis na Internet para essa finalidade: auxiliar o usuário-realizador a editar seus vídeos. Entretanto, muitas vezes tivemos dificuldade de entender as explicações neles contidas.

¹⁹ Supusemos porque ainda não existem pesquisas que comprovem ou contestem essa hipótese.

“subir” os vídeos em todas as plataformas em questão, o que significa que adotamos o(s) *software(s)*, ou o algoritmo, então utilizado(s) pela Vimeo para criar *web TVs*.

7 - Criação da nossa TV nas plataformas de criação de *web TVs* consideradas compatíveis com nosso propósito

Nas plataformas Tívio.TV (com vinculação necessária ao YouTube) e Livestream encontramos funcionalidades diferentes: a Tívio.TV armazenava os vídeos para que fossem exibidos conforme o desejo do usuário realizador, ou, em outras palavras, a veiculação era programada pelo administrador, que não precisava estar on-line no momento da veiculação; já a Livestream veiculava eventos (tais como conferências, festas e shows) em tempo real, e, nesse caso, a especiação do usuário qualquer se realizava apenas enquanto o usuário realizador estava necessariamente on-line transmitindo. Tornou-se evidente que na Tívio.TV o administrador veiculava vídeos já gravados e armazenados em seu arquivo, enquanto que na Livestream o administrador precisava, necessariamente, estar on-line e ter uma câmera ligada e conectada à plataforma através da Internet para fazer a veiculação de imagens ao vivo. Nesse momento criou-se uma conta de Gmail para a “*Web TV Audiovisualidades*”, pois era necessário possuir um endereço de e-mail para cadastro nas plataformas. E se fez um cadastro em Tívio.TV e um em Livestream. A Tívio.TV logo se mostrou novamente a plataforma ideal para a experimentação, e a Livestream, de novo não. Então, tivemos de alterar mais uma vez o planejamento, nos termos que serão brevemente descritos a seguir.

7.1 - Troca de plataformas: Livestream por YouTube

Em Livestream continuava sendo necessário transmitir algo²⁰, e só tínhamos vídeos pré-gravados para veicular. Então, foi preciso desistir da plataforma. Ao mesmo tempo, decidiu-se que o canal (já existente) do grupo de pesquisa no YouTube serviria para hospedar os vídeos pré-gravados que seriam exibidos em Tívio.TV.

7.2 - Criação do (sub) canal “*Web TV Audiovisualidades*” no canal “*Audiovisualidades*” no YouTube

YouTube é basicamente um *site* de compartilhamento de vídeos. Para que suas funcionalidades sejam estendidas é preciso ter, para início, uma conta de Gmail com o perfil do usuário. Criado esse perfil nos termos consignados, todos os vídeos da “*Web TV Audiovisualidades*” foram inseridos através do botão *upload*.

7.3 - Criação da “*Web TV Audiovisualidades*” em Tívio.TV

²⁰ Nesses termos pressupõe-se transmitir ao vivo.

Em Tívio.TV o cadastro do usuário podia ser realizado a partir de cinco links (dois *Crie sua TV!*, dois *Cadastre-se!* e um *Crie sua TV agora!*). Depois disso, era possível criar até dez TVs no link *Criar TV*. Assim, duas TVs foram criadas na plataforma: uma recebeu os vídeos hospedados em YouTube; a outra, os vídeos hospedados em Vimeo.

Assim como YouTube, Vimeo também é um *site* de compartilhamento de vídeos. Diferencia-se de YouTube por permitir que apenas conteúdos criados pelo próprio usuário sejam compartilhados. Vimeo permite que o usuário exiba seus vídeos por meio de canais e de álbuns, coleções de vídeos organizados por categoria. O serviço é oferecido em pacotes pagos, os quais possuem uma série de benefícios; e também de forma gratuita, com mais limitações e menos vantagens. Como, a princípio, tentar-se-ia fazer o canal no YouTube funcionar como uma *web TV*, pensou-se que, por ser semelhante, Vimeo também poderia contribuir para a experimentação. Além disso, Tívio.TV - que, porém, não estava operando com sucesso com os vídeos hospedados no YouTube - oferecia a opção de exibir vídeos hospedados em Vimeo, e, assim, ter-se-ia um contraponto para a avaliação da experiência.

Ou seja, naquele momento a experimentação já envolvia dois *sites* de compartilhamento de vídeos e uma plataforma de criação de TV na qual era possível utilizar os vídeos desses dois *sites* de compartilhamento. Perfeito: tudo parecia estar conectado, sincronizado. Sendo assim, decidimos adotar também a Vimeo e criar uma conta gratuita na plataforma, o que foi bastante complicado, pois, para contas gratuitas, é possível fazer *upload* apenas de até dez vídeos por dia e de apenas um vídeo em HD, e todos os vídeos inéditos estavam em HD. Ou seja, foi preciso codificá-los em outro formato.

7.4 – Veiculação dos vídeos conforme a grade de programação programada nas plataformas

A grade de programação da “*Web TV* Audiovisualidades” é constituída de duas “séries” - uma sobre o grupo de pesquisa (TCAv), e a outra sobre o evento Semana da Imagem na Comunicação - e de um “documentário” sobre as bancas de qualificação de mestrado e doutorado da Linha de Pesquisa “Mídias e Processo Audiovisuais” do PPGCC UNISINOS ocorridas em 2014. Ela foi estruturada segundo a lógica “dos temas mais amplos para os mais específicos”, e o foco foi o TCAv. A grade de programação foi a mesma nas três plataformas; porém, em cada uma os procedimentos para colocá-la no ar tiveram de ser outros.

7.5 - Funcionamento das *web TVs* assim criadas

Nas três plataformas há um painel de controle no qual o usuário acessa as ferramentas e administra as atividades de sua conta. Esse painel está disponível apenas para

o usuário administrador, e o que ele vê na interface é diferente daquilo a que o usuário espectador assiste. As diferenças foram todas documentadas, analisadas e consideradas nas decisões tomadas para seguir o experimento.

Considerações para a pesquisa

Ao final da experimentação percebemos que a mesma grade de programação se realizou de formas diferentes nas três plataformas (YouTube, Tívio.TV e Vimeo). YouTube e Vimeo possuíam mais semelhanças entre si do que quando comparadas com Tívio.TV, pois ambas eram, na verdade, *sites* de compartilhamento de vídeos; mas em ambas, era possível criar canais para a exibição de vídeos e também coleções de vídeos, que recebiam os nomes de *playlist* em YouTube e *álbum* em Vimeo.

A Tívio.TV, por sua vez, era a única dentre elas que se enunciava como TV. Desde tal perspectiva, talvez apenas em Tívio.TV poderíamos dizer que temos no ar uma *web TV*, com nossos vídeos-programas, organizados em coleções do tipo grade de programação, seguindo minimamente os critérios praticados pela TV off-line (“a” TV) para organizar seus programas (mas apenas os gravados) por gênero e modo de veiculação (inteiros ou em série), sendo que, em todos os casos, esses modos de veiculação, necessariamente, pelos protocolos até hoje praticados na Internet, não se parecem nem de longe com a programação em fluxo tão típica da TV off-line (“a” TV), em que os programas não são apenas “fatiados”, mas também atravessados por vídeos de comerciais, promos, vinhetas etc.

Além disso, na Internet não era possível zapear de um canal a outro. E mais, para o bem e para o mal, mesmo quando se estava “dentro” de um canal na Internet, na navegação emergiam na interface, lado a lado, “vídeos associados” que podiam nada ter a ver com os vídeos-programas do canal de TV, mas que podiam ter a ver com todos os vídeos possíveis de serem associados a eles no universo da Internet. Ou seja, eram totalmente outros os critérios associativos de um programa e outro, na TV off-line e na *web TV*, e sempre prevaleciam os sentidos ofertados por uma das molduras mais primeiras: a mídia.

Ou seja, grade de programação de TV era outra coisa na Internet; TV na Internet era outra coisa; *web TV* era o ponto zero do aparecimento de um outro fenômeno.

Ao montar a grade de programação nas plataformas, vimos que nem todos os espaços para exibição de vídeos podiam ser manipulados pelo usuário administrador qualquer. Foi o caso das *playlists*, por exemplo, nas quais os vídeos apareciam ao usuário espectador na ordem em que haviam sido criados e/ou postados pelo usuário administrador,

e não necessariamente na ordem em que se pretendia que eles fossem exibidos, nem pelo administrador nem pelo espectador.

Foi nos territórios lacunares²¹ de ingerência do usuário sobre os programas das plataformas que ensaiamos uma ordenação manual, e foi onde montamos a grade: em YouTube, na página inicial do canal; em Vimeo, na página do canal do administrador; em Tívio.TV, na página da TV. Nesses territórios, ainda assim percebemos a operação automática de exibição dos vídeos, embora o espectador tivesse opções de selecionar determinado vídeo, pular e recuar partes conforme o seu desejo. Tal operação automática (programada pela máquina) foi autenticada nas situações que serão a seguir brevemente relatadas.

Em YouTube, a grade foi construída com as seções de vídeo. Havia uma ordem vertical, da primeira seção até a última, que indicava por onde o usuário podia começar a especção. E havia ainda uma ordem horizontal, do primeiro vídeo da seção até o último, que também indicava essa lógica seqüencial. Para cada seção, havia um botão *Play All*, que exibia os vídeos automaticamente um após o outro. Em Vimeo, quando o canal “*Web TV Audiovisualidades*” era acessado, via-se a grade em uma ordem horizontal, composta pelos vídeos em miniatura no trilho abaixo do *player*. Esse trilho indicava qual seria o primeiro vídeo a ser visto. E, junto do *player*, encontrava-se o botão *couch mode*, que exibia os vídeos do trilho naquela determinada seqüência. O diferencial em relação ao YouTube era que *couch mode* destacava o *player* de exibição e não havia sugestões de outros vídeos para desviar a atenção de quem assistia. Em Tívio.TV, por sua vez, a grade também era vista de forma horizontal em um trilho abaixo do *player*. No entanto, essa plataforma não possuía botões específicos para uma exibição seqüencial, pois já estava definitivamente programada para exibi-los assim a cada vez que a TV fosse acessada.

Enfim, na construção da grade de programação, vimos que YouTube e Vimeo ofereciam maior variedade de ferramentas, sendo que YouTube era a plataforma que menos limitações impunha ao usuário. É interessante salientar que as três plataformas forneciam suporte para aprimorar a qualidade dos vídeos, através da assinatura de pacotes pagos (Tívio.TV), de tutoriais (Vimeo), de *softwares* de edição de áudio e vídeo (YouTube e Vimeo) e de bibliotecas de trilhas sonoras (YouTube e Vimeo).

Já na produção e na edição dos vídeos se teve que pensar na qualidade da imagem, na extensão do vídeo, no formato que seria exportado para que determinada plataforma

²¹ Nas brechas do programa ou algoritmo ainda existentes por conta do estágio da técnica.

pudesse recebê-lo. São detalhes bem técnicos que, por vezes, não compreendemos, e que, por isso, tivemos de consultar vários tutoriais na Internet.

As limitações de quantidade e de capacidade de envio de vídeos surgiram fortemente em Vimeo por imposição da própria plataforma.

Acreditamos que as falhas ocorridas em Tívio.TV não partiram de erros nossos, uma vez que os vídeos funcionaram nas outras plataformas que os hospedaram, mas de uma desatualização do *site*. Além disso, a Tívio.TV foi a que menos forneceu ajuda ao usuário.

Concluimos que, para criar gratuitamente uma *web TV* bem simplificada com vídeos de arquivo, nas plataformas analisadas (umas das poucas que ofereciam esse serviço) existiam ferramentas disponíveis on-line. Mas o usuário precisava ter uma expertise mínima na área da informática e de navegação na Internet, e ter muita paciência para ler e entender tutoriais. Se quisesse um produto um pouco mais sofisticado, precisaria pagar pelo uso das ferramentas. Se o usuário quisesse criar uma *web TV* exclusivamente com transmissão ao vivo existiam muito mais plataformas que ofereciam o serviço gratuitamente, e não era preciso grande expertise.

Entendemos, porém, que nenhum dos dois modelos (vídeos de arquivo e transmissão ao vivo) isoladamente corresponde ao modelo da TV off-line; parece mais que essa foi dividida em as duas facetas que a constituem, nesse sentido: a faceta “programas gravados” e a faceta “programas ao vivo”. Na Internet, a primeira faceta pode (e talvez deva) ser mais associada às plataformas de compartilhamento de vídeos; e a segunda sua faceta pode (e talvez deva) ser mais associada aos videoblogs.

Em qualquer uma dessas alternativas não se obteve nunca a grade de programação como ela se organiza off-line, nem se conseguiu alcançar a experiência de assistir inercialmente à programação em fluxo - nem mesmo nas emissoras de TV em seus sítios on-line.

Então, as questões sobre as quais entendemos que precisamos continuar investigando são: se as *web TVs*, assim como todas as TVs on-line, zeram nosso entendimento fenomenológico do audiovisual de TV e da ingerência do usuário sobre a programação (interatividade), como pensar (problematizar e analisar) o que são hoje essas duas ethicidades (construtos)? Com certeza não são mais as mesmas que eram; nem na TV off-line, que tem se deixado atravessar cada vez mais por práticas e lógicas enunciativas que são as da Internet.

Referências bibliográficas

BENJAMIN, W. **Passagens**. Belo Horizonte/UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado da São Paulo, 2006.

BERGSON, H. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DERRIDA, J. **Ecografias de la televisión**. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Anna Blume, 2008.

KILPP, S. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo: Editora UNISINOS, 2003.

McLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1999.