

Da experiência televisual à experiência mediática: notas iniciais da definição de *framework* conceitual para análises de materialidades comunicacionais¹

Carlos Eduardo MARQUIONI²
Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Curitiba, PR

Resumo

Especialmente a partir da segunda metade dos anos 1990, a digitalização potencializou o acesso no mesmo dispositivo a conteúdos que antes eram oferecidos em equipamentos tecnológicos específicos (inclusive em relação a materialidades associadas a ações práticas da vida cotidiana). Defende-se aqui que esse acesso *unificado* tem promovido uma abstração de “formas culturais”, acarretando potenciais desentendimentos durante a “decodificação” dos conteúdos acessados no *gadget* em uso. No artigo são apresentadas notas iniciais de *framework* conceitual em desenvolvimento que articula quatro perspectivas teóricas; extrapolação do que o autor intitulou anteriormente como experiência televisual, o *framework* experiência mediática objetiva habilitar análises de materialidades comunicacionais para além do suporte tecnológico.

Palavras-chave: TV; experiência televisual; experiência mediática; formas culturais; digitalização.

Neste artigo são apresentadas notas iniciais relativas a um *framework* conceitual em desenvolvimento (intitulado *experiência mediática*) originado de uma articulação teórica entre a (i) Teoria dos Meios (considerando os trabalhos de Marshall McLuhan), os (ii) Estudos Culturais (a partir de Raymond Williams), a (iii) semiótica (particularmente a perspectiva de Charles Sanders Peirce) e a (iv) Cultura de Mediatização (conforme Andreas Hepp). Espera-se que a *experiência mediática* constitua alternativa para realização de análises complexas de materialidades comunicacionais³ *superando o suporte tecnológico*.

Uma contextualização geral é necessária para compreender a motivação de tal articulação ainda antes de abordar, em linhas gerais, as partes constituintes do *framework* propriamente dito. É neste sentido que avançam os parágrafos seguintes.

¹ Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Docente do programa de Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Doutor em Comunicação e Linguagens e coordenador do grupo de pesquisa *TECA (Tecnologias: Experiência, Cultura e Afetos)*. E-mail: cemarquioni@uol.com.br.

³ Deve-se destacar que não se entende aqui o *framework* conceitual como mera seleção de perspectivas teóricas: as análises desenvolvidas a partir da articulação teórica intenta permitir reflexões distintas daquelas observadas quando utilizada cada uma das perspectivas teóricas independentemente – o termo articulação é usado procurando destacar a intenção de tratar as teorias de modo “complexo”, estabelecendo “um tecido [conceitual] (*complexus*: o que é tecido em conjunto)” (MORIN, 1990, p. 20).

Começando por endereçar o que se define aqui como *abstração* de “formas culturais” (WILLIAMS, 2005)⁴, pode-se argumentar que a percepção da necessidade de definir o *framework* conceitual *experiência mediática* teria como uma de suas origens afirmações simplificadoras relacionadas ao *fim* de determinadas tecnologias. Para compreender tais afirmações e a relação com o projeto de pesquisa através do qual se planeja o desenvolvimento de tal *framework*, pode-se usar como exemplo o caso do fim da televisão (alardeado especialmente a partir do início dos anos 2000, com o aumento da migração de conteúdos televisuais para dispositivos computacionais⁵). Ainda que a TV tenha passado por várias mudanças ao longo do tempo (iniciou analógica apresentando imagens em preto e branco, passou a exibir imagens coloridas, alterou processos de produção e recepção com o uso do controle remoto, teve a tela adaptada para o formato plano, passou a utilizar a tecnologia da transmissão digital, entre outras variações), a televisão continuava sendo *entendida* como televisão (tendo uma *essência*, enquanto *experiência*, mantida – uma *experiência de televisão*). Infere-se aqui que aquele entendimento ocorreria potencialmente porque havia um *hardware* (um dispositivo) específico para a finalidade de assistir TV. Contudo, a partir do aumento da mencionada migração de conteúdos para dispositivos computacionais, amplia o discurso do fim da televisão: teria ocorrido uma simplificação, uma abstração do ato de assistir TV, eventualmente tornando periférico considerar a *essência*, a *experiência* que pode ser reconfigurada enquanto “forma cultural”.⁶

A *abstração* das “formas culturais” durante o ato de assistir TV foi chave na percepção da necessidade de definir o *framework* conceitual – percepção esta desenvolvida durante a condução de outros projetos de pesquisa a partir da observação de três aspectos principais. O primeiro deles foi a constatação da (1) dificuldade teórica e prática em endereçar o contexto observado com a digitalização, particularmente a partir da *migração* das materialidades comunicacionais (os conteúdos oferecidos) que

⁴ As “formas culturais” atuam como organizadores teóricos de *padrões culturais* que possibilitam o reconhecimento de “certas ‘leis’ ou ‘tendências’ gerais” (WILLIAMS, 2001, p. 58)

⁵ O termo dispositivo computacional é utilizado para referenciar *gadgets* com capacidade de apresentação e processamento de materialidades comunicacionais no formato digital (como microcomputadores, *tablets*, *smartphones* entre outros).

⁶ Defende-se aqui então que as afirmações de que algumas tecnologias da Comunicação estariam próximas de seu fim tem relação direta com a popularização do uso a dispositivos para acesso a conteúdos digitalizados; contudo, “Se a comunicação não fosse reduzida à técnica, se fossem levadas em conta suas dimensões sociais e culturais, ninguém pensaria que as novas tecnologias pudessem conduzir ao desaparecimento da televisão [ou de outras tecnologias da comunicação]” (WOLTON, 2003, p. 129). Daí a necessidade de se produzir análises para além do suporte.

antes eram instanciadas em vários dispositivos analógicos para um mesmo dispositivo computacional. Tal *migração* parece ter associado um constante risco de simplificação analítica por ela (a *migração*) tendencialmente não se limitar à alteração da tecnologia/plataforma de distribuição das materialidades comunicacionais⁷:

Ontem [no passado], as coisas eram simples: [...] terminais diferentes remetiam a atividades diferentes, a áreas diferentes, a culturas diferentes [cada dispositivo tinha um propósito específico]. Amanhã [a partir da digitalização], ao contrário, tudo estará disponível no mesmo terminal. **A mudança não é somente técnica, é também cultural** (WOLTON, 2003, p. 94; grifo meu).

Entende-se então que haveria, com a *migração*, um problema prático de ordem cultural⁸ – observado especialmente quando da “decodificação” (HALL, 2006)⁹ das materialidades oferecidas nos dispositivos computacionais – que necessita ser endereçado: o problema prático impactaria diretamente o processo de geração de sentido dos conteúdos. Enquanto alternativa para tal endereçar, o autor deste artigo tem trabalhado com a hipótese de que uma decodificação mais complexa dependeria também do entendimento de características dos dispositivos tecnológicos anteriores (logo, de antes da *migração* para as tecnologias digitais) nos quais eram disponibilizados os conteúdos. Sob o risco de omitir ou subestimar as relações com aqueles dispositivos anteriores contribuir decisivamente com a promoção de desentendimentos: mais especificamente, desentendimentos de difícil superação por serem de um tipo particular em que os afetados não dão conta de que estão em

⁷ Sabidamente, o conceito de digitalização não é novo. Referenciada cientificamente com alguma associação a dispositivos do cotidiano ao menos desde a década de 1950, quando Norbert Wiener apresentou vantagens no uso de “máquina de tipo tudo-ou-nada” (1954, p. 64), a partir de meados dos anos 1990 o termo digitalização foi popularizado com a expansão do uso dos computadores pessoais. Em seguida, o termo se tornou ainda mais usual a partir da expansão da computação através de dispositivos móveis (mas ainda eventualmente com uma compreensão conceitual e prática limitada do que ela constituiria). O fato é que “Digitalizar uma informação consiste em traduzi-la em números. [...] Em geral, não importa qual é o tipo de informação ou de mensagem: se pode ser explicitada ou medida, pode ser traduzida digitalmente [às vezes através de convenções – como ocorre com as cores, por exemplo]” (LÉVY, 1999, p. 50). Trata-se, então, de recurso técnico/tecnológico que possibilita *traduzir* conteúdos para um formato que possibilita maior *trânsito* entre suportes (ou plataformas de distribuição): entende-se que neste *trânsito* reside parte chave da abstração mencionada das “formas culturais”.

⁸ Cultura é considerada no artigo como “significados comuns” (WILLIAMS, 1989, p. 8), compartilhados, que são redefinidos pelos atores sociais *na duração*; assim, tais significados estariam *em processo, em atualização*.

⁹ Entende-se aqui que a *decodificação* das materialidades comunicacionais pode ocorrer em relação a qualquer tecnologia através da qual sejam oferecidos os conteúdos (não apenas a TV, tecnologia original no caso da referência de Stuart Hall). Adicionalmente, em função do *circuito* apresentado por Stuart Hall, sabe-se que uma análise que enderece apenas a decodificação (sem observar também a codificação) tende a ser limitada. Ainda que neste artigo seja abordada essencialmente a decodificação (a codificação tem aqui poucas referências), deve-se observar que o *framework* conceitual em desenvolvimento procura endereçar também a codificação das materialidades comunicacionais como parte da *experiência mediática*, motivando abordá-la em texto futuro.

desentendimento (logo, um problema prático para o qual há tendência em não se procurar por solução, em função do desconhecimento de sua existência).¹⁰

Vale então um esclarecimento – afinal, afirmou-se ainda no primeiro parágrafo deste artigo que a *experiência mediática* seria uma alternativa para *superar o suporte*, e comenta-se agora que haveria necessidade de entender os dispositivos tecnológicos anteriores (logo, os suportes) na decodificação das materialidades comunicacionais. Ocorre que quando se fala em *superação do suporte* não se está afirmando aqui que o suporte deva ser ignorado: diferente disso, defende-se que, independentemente da plataforma de distribuição com a qual se tem contato em uma situação de acesso a uma materialidade comunicacional e uso de tecnologia em um momento específico, deveria ser identificado *qual é a essência* (ou a *experiência*) com a qual se está em contato durante aquele uso (mesmo que, em termos práticos mais óbvios se trate de um dispositivo tecnológico computacional que apresenta conteúdos digitalizados): *superar o suporte tecnológico* significaria então estabelecer qual seria a *essência* do dispositivo (para além do *gadget* utilizado no acesso ao conteúdo).¹¹

¹⁰ “Que acontece quando duas pessoas não concordam a respeito do significado que se deve atribuir a um determinado ato? Nesse caso um processo muito complicado se instala. Se a comunicação é ótima, eles compreendem que diferem na interpretação do ato, e também *se dão conta que ambos compreendem* que diferem em suas interpretações. Uma vez determinado isso, é possível que discutam a respeito de se o ato em questão se modificará ou não no futuro [...] Todavia, seguidamente, nos assuntos humanos [...] costuma haver também um *desentendimento* e um *não se dar conta do desentendimento* [...] [, produzindo] uma **interrupção da comunicação**” (LAING, PHILLIPSON, LEE, 1974, p. 23-24; itálicos no original; grifo meu).

¹¹ Para ilustrar, pode ser desenvolvido exemplo associado à experiência televisual (a partir da qual o autor deste artigo planeja desenvolver a extrapolação intitulada como *experiência mediática*). A experiência televisual foi esboçada de modo geral anteriormente como “o fator de reconhecimento (em caráter cultural) da televisão enquanto televisão” (MARQUIONI, 2018, p. 41) – na oportunidade, o autor deste artigo listou características do que entendia como sendo a *essência* em relação à televisão, que passaria pela identificação do fluxo planejado e do efeito de ao vivo na transmissão, associados à “forma cultural” e gênero do conteúdo veiculado. Um exemplo de como *gadgets* distintos podem gerar uma mesma experiência de TV envolve a veiculação (de segunda a sexta-feira) do programa *Jogo Aberto* pela TV Bandeirantes: o programa é veiculado na grade de programação da emissora entre 11:00 e 12:30 para todo o Brasil (durante este período, o programa pode ser assistido em um aparelho televisor (ao vivo/em fluxo, em experiência de TV) em qualquer televisor de domicílio do país que receba o sinal de transmissão da emissora); no mesmo momento, o programa é distribuído (também ao vivo/em fluxo, em experiência de TV) na plataforma *youtube.com* (logo, pode ser assistido com a mesma *experiência* em qualquer dispositivo no mundo que esteja conectado à Internet). A partir de 12:30, algumas localidades passam a transmitir programação local de emissoras afiliadas da TV Bandeirantes, enquanto o programa continua *no ar* (ao vivo/em fluxo, em experiência de TV) na cidade de São Paulo e em retransmissoras que não tenham programação local. Ainda, ele continua sendo disponibilizado na plataforma de distribuição de vídeos *youtube.com*. Nesta plataforma, seja acessando-a através de um computador, um *tablet*, um *smartphone* ou qualquer outro dispositivo com acesso à Internet, é possível a um indivíduo que reside em localidade na qual seja transmitida programação local que estivesse vendo o programa na TV continuar assistindo-o *migrando* seu olhar para um *smartphone* (ainda em experiência de TV). Ou seja: independentemente de *para onde* se olha, a *essência* (ou a *experiência*) é a mesma (no caso deste exemplo, de assistir um programa de TV).

É então ao processo de estabelecer qual seria aquela *essência* (associada, em termos da *práxis*, a identificar *traços* – ou ainda índices semióticos – do suporte *de origem*) que se referencia aqui como *definir a experiência mediática a instanciar* durante o uso dos dispositivos. Omitir ou subestimar a definição da *experiência a instanciar* seria um gatilho para uma ocorrência do risco de simplificação na decodificação dos conteúdos associados à digitalização, promovendo os mencionados desentendimentos.

Assim, paradoxalmente, definir o *framework* conceitual *experiência mediática* contribuiria com a superação do suporte tecnológico ao abarcar também *gadgets* anteriores àquele em uso. No caso da digitalização de conteúdos (e observando o fato de *tudo poder estar no mesmo terminal*), o dispositivo tende a ser do tipo computacional; contudo, parece ser possível inferir que a mencionada *superação do suporte* (e a identificação dos *gadgets* anteriores) seria aplicável inclusive *no futuro* (em relação a dispositivos ainda por surgir, mas que culturalmente tendem a estabelecer relação com tecnologias anteriores)¹². Deve-se observar que, com essa abordagem, não se espera ou se defende que a decodificação seria uniforme a partir da *experiência mediática*: ao invés disso, ao considerar as tecnologias anteriores seriam potencialmente complexificadas as alternativas de decodificação, em função do entendimento tanto daquelas tecnologias anteriores quanto dos processos associados à codificação (naquelas tecnologias) das materialidades comunicacionais.

O segundo aspecto relacionado à percepção da necessidade em definir o *framework* conceitual *experiência mediática* também tem relação com a *migração* observada a partir da digitalização: trata-se da (2) espécie de *curto-circuito* metafórico que parece ter gerado mudanças significativas na *práxis* comunicacional e que contribui com a compreensão do porque a mudança para um mesmo dispositivo ultrapassaria o caráter meramente tecnológico. De fato, a metáfora do *curto-circuito* procura destacar que teria se estabelecido uma simplificação no entendimento dos suportes tecnológicos nos quais os conteúdos passam a ser acessados: tal simplificação culminaria com o desenvolvimento de um modo de *pasteurização/uniformização* do entendimento das

¹² Quanto à aplicação da abordagem em relação ao futuro, ela pode ser justificada conceitualmente porque “experiência não é apenas aquilo que aconteceu conosco. Ela é também o que queríamos que acontecesse” (WILLIAMS, 2013, p. 281) – ou que esperamos que aconteça. A abordagem parece aplicável também em relação às tecnologias do passado; contudo, considera-se inicialmente que ela seja mais profícua a partir do contexto de migração de vários dispositivos para um mesmo *gadget*.

materialidades acessadas nos dispositivos. Mais especificamente, a percepção de que seria suficiente conhecer os *modos como acessar* e utilizar os *gadgets* para que houvesse também uma decodificação apropriada dos conteúdos. O cenário teria conduzido a um modo adaptado de “‘miopia’ cognoscitiva, ou seja, de compreensão de soluções operacionais limitadas” (COLOMBO, 1996, p. 39) – afinal, o fato de conteúdos anteriormente oferecidos em suportes distintos terem migrado para uma única categoria de dispositivo não implica que seu entendimento seja unificado (se dê da mesma maneira). Entende-se que a abordagem sugerida no *framework* poderia auxiliar a minimizar aquela *miopia*, pois a necessidade de identificar a tecnologia anterior estaria associada ao fato de que, mesmo com o avanço tecnológico, *algo tende a permanecer* em relação aos modos de produção, uso e geração de sentido (inclusive em relação a reconfigurações na experiência nos casos de tecnologias a serem disponibilizadas futuramente).

Para avançar no entendimento do porque é possível realizar a inferência em relação a tecnologias futuras e porque a mudança para um mesmo dispositivo ultrapassaria o caráter meramente tecnológico (ainda, adicionalmente, começar a abordar preliminarmente algumas das perspectivas teóricas utilizadas na articulação do *framework* conceitual *experiência mediática*), deve-se destacar que a *permanência* mencionada é endereçada conceitualmente aqui a partir da noção de “formas culturais”. Ocorre que – como referenciado brevemente – o acesso unificado teria promovido uma abstração de “formas culturais” que acarretaria potenciais desentendimentos associados à tecnologia em uso durante a decodificação dos conteúdos. As “formas culturais”, por serem baseadas na cultura, teriam como elemento intrínseco o fato de que por mais inovadora e/ou inédita que possa parecer uma materialidade comunicacional ou uma tecnologia, ela tende a carregar consigo *traços* de materialidades ou tecnologias anteriores que a *inspiraram* (ou a partir das quais as seguintes foram desenvolvidas): tais *traços* foram referenciados anteriormente neste artigo como *essência*.

No caso do *framework* conceitual *experiência mediática*, as “formas culturais” influenciariam no processo de geração de sentido tanto em relação às (a) materialidades oferecidas enquanto produtos comunicacionais quanto às (b) tecnologias propriamente ditas (que também podem ser abordadas enquanto “formas culturais”). Há, então, no caso (b) das tecnologias, uma expansão da possibilidade teórica apresentada originalmente por Raymond Williams, que indicou a própria *televisão como uma*

“*forma cultural*” (WILLIAMS, 2005, p. 75-76): na perspectiva do *framework* em definição, tanto (a) as materialidades comunicacionais quanto o (b) dispositivo propriamente dito (a TV ou outros *gadgets*) passariam por atualizações *na duração* e, nos dois casos, potencialmente haveria reconfigurações culturais associadas.¹³

Entende-se aqui que ao expandir a possibilidade de abordar também as tecnologias enquanto “formas culturais” para outros suportes além da televisão, torna-se possível analisar o contexto da migração resultante da digitalização enquanto associado a uma redefinição cultural a partir do uso de tecnologias (uma vez que há *trânsito entre* “formas culturais” e *redefinição de* “formas culturais”), mas considerando também as variações no suporte *per se na duração*. São *traços* (ou *vestígios* – que atuariam como índices semióticos) das tecnologias anteriores (observáveis a partir das “formas culturais”) que *permanecem* e contribuiriam com o entendimento e habilitariam complexificar as decodificações dos conteúdos superando o suporte (porque associados à *essência*).¹⁴

Uma vez que (como mencionado anteriormente) a identificação da necessidade em definir o *framework* conceitual *experiência mediática* se deu a partir da percepção que haveria necessidade de complexificar análises em função da digitalização, e procurando avançar com a apresentação das teorias consideradas na articulação teórica proposta, o conceito de *virtual* (termo caro no contexto das tecnologias digitais em função de sua associação com os conteúdos digitais) proposto por Charles Sanders Peirce pode ser utilizado para auxiliar na compreensão da relevância das reconfigurações nas “formas culturais” durante a identificação de qual *experiência mediática* instanciar quando usando os dispositivos tecnológicos da comunicação. O lógico e matemático estadunidense definiu que “Um *X* virtual (onde *X* é um substantivo comum) é algo, não um *X*, que tem a eficiência (*excelência*) de um *X*” (CP 6.372; grifos no original)¹⁵: entende-se que o alcance da eficiência (e da excelência) do *X* virtual

¹³ O autor deste artigo tem defendido que “cada reconfiguração da experiência teria potencialmente uma experiência anterior que atuaria como elemento de preparação cultural – inclusive porque a experiência emergente [seguinte] constituiria [culturalmente] uma reconfiguração daquela anteriormente existente” (MARQUIONI, 2018, p. 43).

¹⁴ Foi o que se procurou ilustrar com o exemplo, em nota de rodapé anterior, da possibilidade de assistir o programa *Jogo Aberto* através de um aparelho televisor ou de uma plataforma de distribuição de vídeos na Internet (enquanto veiculado para toda a rede de transmissão da emissora) e utilizando um dispositivo qualquer com acesso à plataforma de distribuição de vídeos *youtube.com* quando inicia a veiculação de programação local por uma retransmissora do canal de TV que produz e transmite o sinal do programa.

¹⁵ A obra de Peirce é citada do modo habitual: x.xxx, que corresponde ao volume e ao parágrafo da edição dos *Collected Papers of C. S. Peirce*. A tradução é minha.

(digitalizado) requer entendimento do X original (no contexto endereçado neste artigo, das “formas culturais” anteriores – tanto enquanto tecnologia quanto materialidade comunicacional); novamente, a definição parece aplicável a tecnologias que venham a ser oferecidas. Em outras palavras: para além de uma competência funcionalista no uso da tecnologia, a decodificação dos conteúdos disponibilizados passaria pela compreensão das “formas culturais” de origem (e da *experiência mediática* a instanciar para entendimento).

Adicionalmente à identificação da tecnologia anterior, defende-se que deveria haver ainda alguma compreensão dos processos de produção e fornecimento de conteúdos (compreensão essa que seria tipicamente associada às “formas culturais” das materialidades comunicacionais) – logo, relacionada ao processo de codificação dos conteúdos. A afirmação se justifica em função de que

Um dos pressupostos mais tediosamente repetidos em discussões a respeito da cultura tecnológica contemporânea [...] [dá conta de que] teria ocorrido um deslocamento histórico em um intervalo de tempo relativamente curto, no qual novas tecnologias de informação e comunicação teriam suplantado um amplo conjunto de formas culturais mais antigas (CRARY, 2014, p. 44).

A citação de Jonathan Crary, que referencia “formas culturais” anteriores (*mais antigas*), pode ser associada diretamente ao terceiro aspecto observado que levou à percepção da necessidade de definir o *framework* conceitual *experiência mediática*: o (3) entendimento que as “formas culturais” *mais antigas* não deveriam ser simplesmente suplantadas no contexto da digitalização e migração dos conteúdos comunicacionais para dispositivos computacionais (assim como potencialmente no caso dos dispositivos a usar no futuro). Ao invés disso, aquelas “formas culturais” deveriam ser consideradas porque *traços* delas (suas *essências*) tendem a permanecer – ainda que decodificações para uma mesma “forma cultural” (em relação às materialidades comunicacionais) tendam a variar quando um mesmo conteúdo é disponibilizado em “formas culturais” (em relação a suportes, tecnologias) distintas. Em outros termos: acessar uma notícia em um jornal impresso pode apresentar variações comparativamente ao acesso da mesma notícia no rádio ou na TV. Ainda, acessar uma notícia em um dispositivo computacional (como um *smartphone*) pode promover sentidos distintos caso considerada a tecnologia de origem (ou a *experiência mediática a instanciar* para a decodificação do conteúdo) – mas algo tende a permanecer entre *gadgets*: ao considerar as “formas culturais”, a decodificação potencialmente varia quando as materialidades comunicacionais que

anteriormente eram oferecidas em *gadgets* específicos passam a ser disponibilizadas em um mesmo dispositivo; adicionalmente, observando que “o passado é, inicialmente, o meio de *representar uma diferença* [...] [, e que é] por oposição a um ‘passado’ [...] [que o presente] se torna o presente” (CERTEAU, 2017, p. 88; grifos no original), novamente é possível afirmar que o entendimento do processo relacionado a “formas culturais” anteriores seria chave em contexto que pressupõe mudanças tecnológicas constantes e, de fato, aspectos relacionados ao entendimento do processo de produção (como aferir fontes – algo que deveria permanecer em termos processuais) podem influenciar diretamente na decodificação: daí a relevância da codificação (ainda que apenas mencionada ocasionalmente neste artigo) e de algum entendimento do processo associado à codificação na articulação teórica da *experiência mediática*.

Reforça-se então a perspectiva defendida de que a(s) tecnologia(s) precedente(s) (do passado) é (são) chave no entendimento da(s) seguinte(s) (do presente) – o mesmo valendo para as materialidades comunicacionais anteriores, que habilitam acesso ao processo associado à produção de conteúdos. Este conhecimento de ordem processual – ainda que tácito em relação ao *algo que permaneceu* das tecnologias do passado e que seria observado (mesmo que de modo reconfigurado) – contribuiria com a decodificação de conteúdos a partir da *experiência mediática* para uso e geração de sentido no dispositivo acessado (uma vez com a *experiência instanciada*). Daí se afirmar que para superar o *curto-circuito* metafórico mencionado, a partir da identificação da *experiência a instanciar* seria necessário identificar as referências processuais que devem ser acionadas para que a *experiência instanciada* possibilite uma decodificação apropriada/“complexa” (ou se corre o risco de, a partir de um acionamento *não apropriado* – mas que ainda assim possibilite o entendimento (simplificado) do conteúdo, ter-se como resultado final desentendimentos sem se dar conta de que se tratam de desentendimentos).¹⁶

A partir desta breve apresentação dos aspectos – (1), (2) e (3) – que levaram à percepção da necessidade de formulação de projeto de pesquisa para definir o *framework* conceitual *experiência mediática*, vale referenciar em linhas gerais os elementos centrais das perspectivas teóricas adotadas para aquela articulação: como

¹⁶ Este parece ser o caso – na perspectiva da *experiência mediática* –, por exemplo, das notícias falsas veiculadas em aplicativos de compartilhamento de mensagens que operam em formato digital.

mencionado anteriormente, são consideradas a (i) Teoria dos Meios, os (ii) Estudos Culturais, a (iii) semiótica e a (iv) Cultura de Mediatização.

A (i) Teoria dos Meios compõe o *framework* conceitual ainda que a produção de Marshall McLuhan seja eventualmente apontada como apresentando traços de determinismo tecnológico.¹⁷ Atentando então para minimizar riscos de que tal uso sugira simplificações analíticas, entende-se ser necessário destacar que a Teoria dos Meios é considerada na formulação da *experiência mediática* por se entender que, ainda que os meios não determinem *per se* a decodificação dos conteúdos, eles contribuem (operando em conjunto com elementos das outras perspectivas do *framework* conceitual) para aquela decodificação. Mais especificamente, via Teoria dos Meios seria possível tanto identificar os dispositivos com os quais se trava contato em uma situação de uso de tecnologias da comunicação (e a mencionada *essência*) quanto os processos associados a eles e as tecnologias anteriores *na duração*. O uso desta perspectiva teórica permite identificar, parafraseando McLuhan (2005, p. 11-12), que cada tecnologia teria em si aspectos daquelas que a antecederam (logo, habilitariam acesso à *essência* daquela em uso).

E é exatamente na relação das tecnologias com aspectos daquelas que as antecederam que ocorre a articulação entre a (i) Teoria dos Meios e os (ii) Estudos Culturais (articulação esta que, entende-se, contribui para minimizar os riscos de simplificação analítica): os aspectos que antecedem uma tecnologia em uso poderiam permitir acesso/identificar tanto as “formas culturais” (já referenciadas neste *paper*) de origem quanto o processo associado à codificação da mensagem em relação àquela “forma cultural”. Assim, os (ii) Estudos Culturais são chave na articulação teórica não apenas em função do uso das “formas culturais”, mas também por caracterizarem a *experiência* enquanto parte da “cultura de um período” (WILLIAMS, 2001, p. 64): de fato, tanto a própria *experiência social* está “*em processo*” (em definição) quanto tende a ser reconhecida posteriormente (WILLIAMS, 1979, p. 134). A rigor, a *experiência* foi destacada nos Estudos Culturais quando Raymond Williams apresentou a noção de

¹⁷ O determinismo tecnológico envolve “abstrair as mudanças técnicas e tecnológicas e explicar de modo geral as mudanças sociais, econômicas e culturais como determinadas por estas mudanças” (WILLIAMS, 1983, p. 84). Uma vez em determinismo tecnológico, considera-se que as novas tecnologias “estabelecem as condições para a mudança social e o progresso [...] [e] são inventadas como se estivessem em uma esfera independente, a partir da qual são criadas novas sociedades ou novas condições humanas” (WILLIAMS, 2005, p. 5-6): via de regra são abstraídos aspectos culturais, políticos, sociais e econômicos do cenário analisado. Traços de determinismo tecnológico na produção de McLuhan são apontados, por exemplo, por Raymond Williams (2005, p. 129-130).

“estrutura de sentimento” decomposta em suas partes *estrutura* e *sentimento*: a *estrutura* seria “uma **experiência** comunicada de uma maneira particular, através de convenções” (WILLIAMS, 1971, p. 19; grifo meu); adicionalmente, o *sentimento* seria uma *experiência* que tende a não ser percebida de modo consciente (WILLIAMS, 1971, p. 18). Para o *framework* conceitual em desenvolvimento, estas definições contribuem com a identificação, a partir das tecnologias selecionadas com a Teoria dos Meios, de quais elementos do passado e do presente devem ser acionados (quais convenções utilizar), ainda que eventualmente quem utiliza o dispositivo não se dê conta disso (em função do caráter não necessariamente consciente da cultura vivida – inclusive enquanto vivida – em um período).

A articulação entre essas duas perspectivas iniciais sugere que “a experiência não depende de um suporte específico para ocorrer: enquanto experiência fica evidente que a tecnologia participa da materialização, mas não é ela (a tecnologia *per se*) a responsável final que determina o resultado da ação” (MARQUIONI, 2018, p. 47). Com isso, tanto dispositivos distintos podem promover as mesmas *experiências*¹⁸ quanto o mesmo dispositivo pode oferecer a possibilidade de instanciar *experiências* variadas¹⁹ – levando a “experiências [que] são por hipótese idênticas em termos qualitativos [...], com a diferença repousando apenas no meio físico através do qual [os conteúdos] são trazidos” (RANSDELL, 2005, s/p).

Assim, adicionalmente às perspectivas da (i) Teoria dos Meios e dos (ii) Estudos Culturais, a análise do processo de geração de sentido durante a definição de qual *experiência mediática* deve-se instanciar se dá no *framework* conceitual proposto através do emprego de partes da (iii) semiótica desenvolvida por Charles Sanders Peirce. Utilizam-se elementos da semiótica peirceana associando os dispositivos e as “formas culturais” durante o uso daqueles dispositivos, o que possibilita relacionar uma situação de uso à virtualidade dos dispositivos da situação. A relação das perspectivas (i) e (ii) através da (iii) semiótica permite analisar a tecnologia com a qual se tem contato em uma situação de uso enquanto um signo mais desenvolvido – ou com um

¹⁸ Quando, por exemplo, nota-se ser possível assistir conteúdo televisual *ao vivo*, acompanhando o “fluxo” planejado da emissora tanto no televisor quanto em um microcomputador, um *tablet*, um *smartphone* etc. – como no caso do *Jogo Aberto*.

¹⁹ Quando, por exemplo, nota-se ser possível que um *smartphone* seja utilizado como aparelho televisor, jornal etc. (além da possibilidade de falar, utilizando-o como aparelho telefônico).

significado crescido (CP 2.222) – comparativamente àquele da(s) forma(s) cultural(is) anterior(es).

Mas, defende-se aqui, que apenas a adição da perspectiva semiótica na articulação não daria conta de toda a complexidade associada: complementarmente a (i), (ii) e (iii), entende-se haver a necessidade de atribuir um caráter sincrônico na definição da *experiência a instanciar* para contextualização (inclusive para que seja possível identificar e analisar o crescimento sígnico). Em termos teóricos, este *nível* conceitual está relacionado ao fornecimento de um contexto para que, durante a semiose, sejam identificados os signos mais desenvolvidos comparativamente aos anteriores e as características relevantes a considerar para aqueles signos. Tal contextualização ocorreria no *framework* teórico através da (iv) Cultura de Mediatização, que reforça o “*relacionamento entre mudanças históricas nos meios de comunicação e outros processos transformacionais [...] [uma vez que a] mediatização é conduzida no nível de processos continuamente em transformação*” (HEPP, 2013, p. 38; itálicos no original). A perspectiva teórica fornece então contextualização histórica para compreensão da “*crescente relevância social das tecnologias de comunicação mediada nas principais mudanças históricas*” (COULDRY; HEPP, 2017, p. 16) e na construção e entendimento do mundo social: a (iv) Cultura de Mediatização contribuiria com a percepção do estágio da tecnologia utilizada (ou com o estágio do crescimento sígnico a considerar na geração de sentido no momento quando a *experiência é instanciada*). A *experiência mediática* evidenciaria, então, que

Nós ‘vemos’ de certas maneiras – isto é, nós interpretamos informação sensória de acordo com certas regras – como um modo de viver. Mas estas maneiras – essas regras e interpretações – são, como um todo, nem fixas nem constantes. **Nós podemos aprender novas regras e novas interpretações e, como resultado, nós podemos literalmente ver de novas maneiras** (WILLIAMS, 2001, p. 34; grifo meu).

Graficamente, a articulação teórica parece se relacionar nos moldes apresentados na Figura 1 que, resumidamente, destaca a necessidade, para a geração de sentido (via (iii) Semiótica), de considerar a tecnologia em uso (via (i) Teoria dos Meios) como parte relevante da mensagem a decodificar, pois ela carrega consigo aspectos das tecnologias que as antecederam: notadamente, habilitando identificar o dispositivo *atual* e os dispositivos tecnológicos anteriores nos quais aquele tipo de conteúdo era disponibilizado. Ainda, a Figura 1 procura destacar que devem ser utilizadas as “*formas culturais*” relacionadas àquela tecnologia (via (ii) Estudos Culturais) para identificar

traços de tecnologias anteriores que *inspiraram* aquela em uso (ou a partir das quais ela foi desenvolvida) – mais especificamente, identificar as “formas culturais” em relação tanto ao conteúdo comunicacional quanto à tecnologia anterior, assim como aprofundar no caráter processual associado à produção (durante a codificação) e às reconfigurações que podem ser observadas com a transposição do conteúdo para outras plataformas. Complementarmente, há que se estabelecer contextualização histórica (via (iv) Cultura de Mediatização) para as perspectivas teóricas (de modo a estabelecer um caráter sincrônico às análises e contribuir com o entendimento da atualização das “formas culturais” e das tecnologias) – logo, habilitando o crescimento sógnico e atualizações da semiose, ou a definição de quais aspectos da tecnologia em uso em um momento específico deveriam ser considerados, em termos de uma reconfiguração da “forma cultural” de origem.

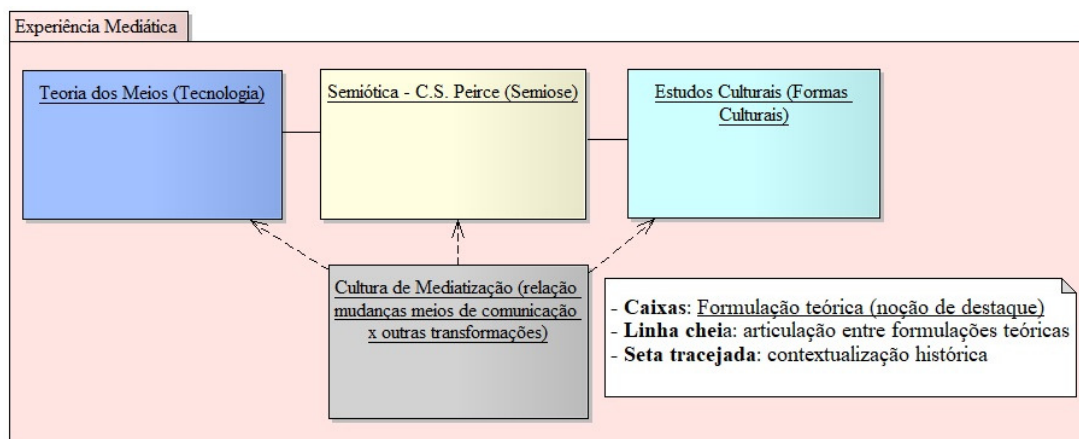


Figura 1: Resumo gráfico do *framework* conceitual considerado na formulação da *experiência mediática*
Fonte: Elaborado pelo autor

De fato, a definição do *framework* conceitual está (quando este *paper* é redigido e submetido para o congresso anual da Intercom em 2021) em estágio inicial – e a complexidade associada permite inferir que há esforço significativo associado até uma formulação mais consistente. Mas deve-se destacar que, em investigação anterior no passado recente, o autor deste artigo já arriscou esboçar uma definição do que constituiria uma *experiência ‘em geral’* (para além da experiência televisual que abordava anteriormente): a *experiência* foi apresentada então como

uma noção teórica que possibilita analisar as materialidades comunicacionais para além de seu suporte tecnológico [...] [o que] contribui com a geração de sentido e estabelece entendimento das materialidades comunicacionais tanto culturalmente quanto em termos processuais (tornando possível aos indivíduos identificar os estágios/passos que deveriam ser executados enquanto estão usando tais materialidades comunicacionais – logo, enquanto estão

materializando uma experiência relacionada ao uso de um *gadget*) (MARQUIONI, 2020, p. 152-153).

Espera-se que o conteúdo inicialmente endereçado aqui permita expandir aquele esboço para caracterizar a *experiência mediática* de modo a identificar as *essências* em relação aos usos dos dispositivos tecnológicos possibilitando definir a *experiência a instanciar* em cada situação de uso dos dispositivos (em uma extrapolação para além da – também anteriormente esboçada – experiência televisual).

Entende-se que tal definição seria útil não apenas em termos teóricos, mas também na *práxis* – no sentido de minimizar desentendimentos sem se dar conta dos desentendimentos – durante o processo de geração de sentido em relação às materialidades comunicacionais.

Referências

CERTEAU, Michel de. **A escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, (1975) 2017.

COLOMBO, Fausto. **Os arquivos imperfeitos: memória social e cultura eletrônica**. São Paulo: Perspectiva, [1986] 1991.

COULDRY, Nick; HEPP, Andreas. **The mediated construction of reality**. Cambridge: Polity Press, 2017.

CRARY, Jonathan. **24/7: capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. In: SOVIK, Liv (org.). **Da diáspora: identidades e mediações culturais**. pp. 365-381. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

HEPP, Andreas. **Cultures of mediatization**. Cambridge: Polity Press, 2013.

LAING, Ronald D.; PHILLIPSON, H.; LEE, A. R. **Percepção Interpessoal: uma teoria e um método de pesquisa**. Rio de Janeiro: Eldorado, 1974.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem** (Understanding Media). São Paulo: Cultrix, [1964] 2005.

MARQUIONI, Carlos Eduardo. Sobre preparação cultural, atenção e distração nos modos de assistir TV: uma análise do caso da experiência de múltiplas telas. **Conexão**, Caxias do Sul, v.17, n.33, pp. 39-59, jan./jun. 2018.

MARQUIONI, Carlos Eduardo. Estudos de software televisuais: uma extensão dos estudos de produção. **Matrizes**, São Paulo, v.14, n.1, pp. 151-171, jan./abr. 2020.

MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

PEIRCE, Charles S. **Collected papers of C. S. Peirce**. HARTSHORNE, Charles, WEISS, Paul; BURKS, Arthur W.. (orgs.). Cambridge: Harvard University Press, 1931-58.

RANDELL, Joseph. **The epistemic function of iconicity in perception**. Lubbock, 2005.

WIENER, Norbert. **Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos**. São Paulo: Cultrix, 1954.

WILLIAMS, Raymond. Culture is ordinary [1958]. In: GABLE, Robin (ed.) **Resources of hope: Culture, Democracy, Socialism**. p. 3-18. London: Verso, 1989.

WILLIAMS, Raymond. **Border Country**. Cardigan: Parthian, [1960] 2013.

WILLIAMS, Raymond. **The long revolution**. Peterborough: Broadview Press Ltd., [1961] 2001.

WILLIAMS, Raymond. **Drama from Ibsen to Brecht**. London: Chatto & Windus, [1952, 1968] 1971.

WILLIAMS, Raymond. **Television: Technology and Cultural Form**. Padstow: Routledge Classics, [1974] 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e literatura**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1979.

WILLIAMS, Raymond. **Towards 2000**. London: The Hogarth Press, 1983.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Porto Alegre: Editora Sulina, 2003.