

## Articulações iniciais para definição da noção de experiência mediática: repertório no processo de geração de sentido em exposições experienciais televisuais<sup>1</sup>

Carlos Eduardo MARQUIONI<sup>2</sup>  
Universidad de la Republica (UdelaR), Montevideo, UY

### Resumo

O artigo apresenta articulação de dois dos componentes do *framework* conceitual utilizado na definição, em curso, da noção teórica intitulada experiência mediática. Abordam-se a Ecologia das Mídias (como atualização da Teoria dos Meios) e aspectos da noção de experiência na semiótica de C.S. Peirce; procura-se evidenciar a relevância do repertório na materialização de experiências. Para ilustrar a articulação mencionada, são apresentadas análises de exposições presenciais nas quais o público interage em cenários que referenciam conteúdos/programas produzidos/veiculados em emissoras de televisão brasileira. Infere-se que a expectativa dos organizadores de tais exposições seja que o contexto imersivo produza uma experiência de participação naqueles conteúdos/programas (daí as exposições serem consideradas experienciais).

**Palavras-chave:** TV; experiência mediática; Ecologia das Mídias, experiência em Peirce.

Em trabalho anterior (MARQUIONI, 2021), a noção teórica intitulada experiência mediática – que está, no momento quando este artigo é escrito, em desenvolvimento através de projeto de pós-doutorado conduzido pelo autor – foi apresentada como uma “alternativa para realização de análises complexas de materialidades comunicacionais *superando o suporte tecnológico*” (MARQUIONI, 2021, p. 01). A necessidade da *superação do suporte* mencionada seria motivada pelo fato de que a migração para um mesmo dispositivo computacional (como um *tablet* ou um *smartphone*, por exemplo) com capacidade de apresentar materialidades comunicacionais digitalizados (que antes eram apresentadas cada uma em *gadget* específico) teria o risco de desentendimentos – referenciados metaforicamente como “*curto-circuito*” (MARQUIONI, 2021, p. 5) – durante a “*decodificação*” (HALL, 2006)<sup>3</sup> dos conteúdos daquelas materialidades por parte de quem utiliza os dispositivos. O *framework* conceitual que vem sendo utilizado na definição da noção teórica engloba a (a) Ecologia das Mídias, os (b) Estudos Culturais,

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Estudos de Televisão e Televisualidades, XXII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 45º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Comunicação e Linguagens. Desenvolve pesquisa de pós-doutorado na Facultad de Información y Comunicación da Universidad de la Republica (UdelaR) no Uruguay. E-mail: cemarquioni@uol.com.br.

<sup>3</sup> Em “um momento ‘determinado’, a estrutura [uma emissora de TV, por exemplo] emprega um código [uma forma cultural estabelecida, associada a um gênero televisual] e produz uma ‘mensagem’ [realiza uma codificação]; em outro momento determinado, a ‘mensagem’ desemboca na estrutura das práticas sociais pela via de sua decodificação” (HALL, 2006, p. 368).

---

a (c) semiótica e a (d) Cultura de Mediatização: os endereçamentos apresentados neste artigo abrangem a (a) Ecologia das Mídias (enquanto atualização da Teoria dos Meios) em tensão com aspectos da (c) semiótica de Charles Sanders Peirce (aqui, notadamente a noção de experiência em Peirce).

Como breve contextualização da noção teórica em desenvolvimento, defende-se que a experiência mediática seria associada a uma *permanência*, algo que *dura/resta* de materialidades comunicacionais anteriores quando uma materialidade comunicacional é disponibilizada em um dispositivo computacional – seja devido a uma adaptação ou uma transposição tecnológica para apresentar um conteúdo anteriormente analógico que foi digitalizado, ou porque a materialidade já fora criada no contexto digital. O fato é que, em qualquer situação, tal conteúdo não é oferecido em um *gadget* específico que anteriormente era usado em relação a uma materialidade comunicacional (mas em um dispositivo computacional). A *permanência* referida teria como elemento chave para seu entendimento (ou para uma geração de sentido apropriada) um conhecimento prévio dos processos e do *gadget* de origem associados à materialidade por parte de quem vai realizar a “decodificação”. Um exemplo de tal *permanência* pode ser observado no emprego de metáforas durante o desenvolvimento de interfaces gráficas em ambientes operacionais computacionais. Um caso relativamente conhecido é a metáfora do *desktop*, utilizada em interfaces visuais de sistemas de software – como, por exemplo, o sistema operacional Windows do fabricante Microsoft. Steven Johnson afirma que as metáforas em interfaces gráficas constituem “uma espécie de troca imaginativa [...] [que] tornariam a **experiência** do usuário mais intuitiva [...]. Se você sabia se sentar a uma escrivaninha [*desktop*] e revirar papéis, podia usar a máquina [na qual a metáfora é aplicada]” (JOHNSON, 2001, p. 40; grifo meu).<sup>4</sup> O *entendimento apropriado* da metáfora promoveria uma “decodificação” de acordo com a “leitura preferencial” (HALL, 2006, p. 345-346) considerando o mobiliário de origem. Assim, caso o usuário não tenha o conhecimento prévio esperado pelo responsável pela “codificação” da metáfora (considerando a citação, se ele não tivesse jamais *sentado em uma escrivaninha e revirado papéis*), ele poderia tanto não materializar a *experiência intuitiva* mencionada por Johnson quanto eventualmente acionar outros elementos de seu repertório/“estoque de signos” (NETTO,

---

<sup>4</sup> No caso desse exemplo de experiência (termo utilizado inclusive por Johnson), a tecnologia de origem é um mobiliário do tipo escrivaninha (e os processos associados a seu uso em um contexto de escritório de trabalho): este foi o conteúdo *transposto* para o ambiente computacional na metáfora do *desktop*.

2003, p. 123) para auxiliar na geração de sentido – neste último caso, levando-o a uma leitura do “código negociado” (HALL, 2006, p. 378) ou “oposicionista” (HALL, 2006, p. 379). Daí o cuidado ao definir metáforas (no sentido de elas serem preferencialmente de repertório amplo) – sob o risco de serem geradas decifrações de sentido distintas da “leitura preferencial” durante o uso.<sup>5</sup>

Um ponto chave defendido como hipótese no projeto em curso é que a “troca imaginativa” da citação de Johnson alcançaria também a migração de conteúdos entre plataformas tecnológicas da comunicação a partir da digitalização: pode-se inferir que o indivíduo compreende o que constitui um programa de rádio na Internet (ou mesmo a representação de um rádio em um *smartphone*) porque ele conheceu/utilizou previamente um dispositivo tecnológico do tipo rádio (e ouviu um programa de rádio naquele tipo de *gadget ancestral*). Com o destaque que, caso o indivíduo não tenha a referência anterior, algum elemento em seu repertório pode ser acionado para promover alguma geração de sentido durante a “semiose” (RANSDELL, 1986, s/p): também neste caso o entendimento pode ser distinto da “leitura preferencial” esperada durante a “codificação”. O que se procura argumentar então é que seria possível considerar que a materialização de experiências, essencialmente, geraria sentidos a partir de repertórios anteriores. Materializar uma experiência mediática – no caso da transposição de conteúdos digitalizados – seria, assim, produzir sentidos a partir das tecnologias anteriores àquela em uso pelo dispositivo computacional.

Contudo, procurando ilustrar a relevância e o alcance dos repertórios anteriores (inclusive para além da digitalização), a empiria selecionada para este trabalho – ainda que associada a produtos comunicacionais – não é relativa apenas à transposição de conteúdos para dispositivos computacionais. Ao invés disso, são abordados casos de exposições presenciais que referenciam conteúdos/programas apresentados em emissoras de televisão brasileira – exposições estas que sugerem a materialização de experiências a partir de interações do público em um *ambiente* que reproduz um programa/conteúdo televisual. Apresentar análises não relacionadas diretamente à digitalização de conteúdos (que motivara o início da definição da noção teórica intitulada experiência mediática) é justificado então primeiramente pelo interesse do autor em evidenciar que a experiência

---

<sup>5</sup> Vale observar que, no caso das interfaces, o tema parece especialmente crítico em tempos quando há alguma ênfase no processo de software ao tema da experiência do usuário (referenciada na indústria de software como UX – de User eXperience [sic]). A observação procura evidenciar que a noção teórica em desenvolvimento intitulada como experiência mediática pode ser utilizada em vários segmentos da indústria.

(enquanto geração de sentido – conforme considerado na investigação em curso) pode ser materializada não apenas no caso de dispositivos tecnológicos computacionais.<sup>6</sup> Complementarmente, aquela justificativa remete ainda ao fato de que, a rigor, a experiência levaria a uma geração de sentido considerando a mídia/os meios: para minimizar o risco de incompreensões, vale apresentar brevemente ainda nesta Introdução o que se entende como *meio* (tanto no contexto da investigação em curso quanto neste *paper*). Inclusive porque esta apresentação permite também compreender a relevância da Ecologia das Mídias (e da Teoria dos Meios de McLuhan) para a noção teórica em definição (inclusive evidenciando que mesmo tecnologias analógicas também permitem a materialização de experiências nos moldes aqui endereçados).

Nesse sentido, pode-se iniciar destacando que o “que McLuhan entende por mídia pode ser definido como tecnologia” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 30).<sup>7</sup> De fato, uma alternativa para decifração do aforismo de que “o meio é a mensagem” (MCLUHAN, 2005, p. 21-37) – considerando que estaríamos imersos em uma ambiência comunicacional –, dá conta de que

ambientes consistem de técnicas e tecnologias, símbolos e ferramentas, sistemas de informação e máquinas. Eles são compostos de modos de comunicação, e do que é comumente pensado como um meio [*media*] (embora o termo ‘meio’ seja usado para abranger todas essas coisas) (STRATE, 2004, p. 04).

Complementarmente, o “meio [*medium*] é a mensagem porque o conteúdo não pode existir sem um meio [...] [:] deve haver alguma base física [...] em matéria ou energia” (STRATE, 2008, p. 131). Em outros termos: a mensagem *per se*, sem um suporte (ou um meio) – seja ele o ar, um livro ou qualquer materialidade comunicacional – *não existe*, no sentido em que ela não tem alcance (ou existe apenas na mente de quem a codificaria – sem a possibilidade de alcançar um decodificador). Mas deve-se considerar também que o meio sem um conteúdo (qualquer que seja – um ruído, uma canção ou um programa de TV) caracteriza uma limitação em termos comunicacionais. Assim, no

---

<sup>6</sup> Um caso interessante relacionado ao passado distante relacionado pode ser apresentado, englobando um fenômeno natural: um nome possível para a experiência deste caso seria *experiência de cheia do Rio Nilo* (que era proporcionada com o uso de recursos tecnológicos a partir da observação de um fenômeno natural sazonal naquele rio africano): “O fluxo do extenso Rio Nilo para o norte e a dissipação de suas cheias regulares nos numerosos canais do delta forneceram o cenário para o desenvolvimento de canais artificiais e diques, pelos quais o vale pôde ser alargado e a água mantida no nível da cheia para a irrigação” (INNIS, 2011, p. 169).

<sup>7</sup> Neste artigo, os termos meios/mídias/tecnologias são utilizados como sinônimos. Vale ainda mencionar que apesar de a afirmação na citação ser originada no contexto da Ecologia das Mídias, uma abordagem dos meios enquanto tecnologia pode ser observada também em outras perspectivas teóricas. A complexidade do tema justifica desenvolvimento de artigo específico para abordar este último comentário, ampliando a justificativa do uso dos termos como sinônimos.

---

contexto da experiência mediática defende-se que o meio não constitui necessariamente a mensagem *per se*, mas ele é indubitavelmente relevante em seu contexto (ao ponto de se considerar que variações no meio poderem promover variações na mensagem).<sup>8</sup> Esta afirmação é desenvolvida na seção “Reflexões acerca do processo de geração de sentido na materialização de experiências: alternativas de articulação entre a Ecologia das Mídias e a semiótica de Peirce”. Em seguida, na seção “Exposições experienciais: a relevância do repertório no processo de geração de sentido”, duas exposições presenciais relacionadas a conteúdos/programas de TV são utilizadas para ilustrar a relevância de repertórios anteriores na materialização de experiências.

### **Reflexões acerca do processo de geração de sentido na materialização de experiências: alternativas de articulação entre a Ecologia das Mídias e a semiótica de Peirce**

Harold Innis afirmara, ainda na década de 1940, que um “meio de comunicação tem uma importante influência na disseminação do conhecimento através do espaço e do tempo e se torna necessário estudar suas características a fim de avaliar sua influência sobre o quadro cultural” (INNIS, 2011, p. 103). Na perspectiva da experiência mediática, o uso dos dispositivos tanto influenciaria na definição do “quadro cultural” quanto as adaptações/reconfigurações dos meios (*na duração*) contribuiriam para promover redefinições culturais. Defende-se então que, para se compreender e utilizar um dispositivo em determinado momento histórico, seria necessário não apenas compreender o mencionado “quadro cultural” como também suas origens (os meios anteriores, a partir dos quais ocorreram adaptações) para investigar o processo de geração de sentido na materialização da experiência mediática apropriada (em conformidade com a “leitura preferencial”).

O desenvolvimento da afirmação pode ocorrer recorrendo à Ecologia das Mídias para destacar que “[q]ualquer ato comunicacional está necessariamente situado em um suporte material que formata/configura a mensagem e a própria atividade comunicativa” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 21): de fato, um fator chave que motivou iniciar o desenvolvimento da noção teórica intitulada experiência mediática foi a percepção de que o uso de dispositivos tecnológicos computacionais que apresentavam

---

<sup>8</sup> Nos exemplos apresentados adiante, a experiência não é materializada na TV, mas em ambientes oferecidos em exposições experienciais. Contudo, como se argumenta quando abordados os exemplos, sem algum conhecimento prévio (relacionado ao conteúdo televisivo dos ambientes reproduzidos), o sentido gerado pode ser distinto daquele que potencialmente foi elaborado enquanto “leitura preferencial”.

conteúdos digitalizados promovia o que foi classificado pelo autor deste artigo como uma abstração dos processos e tecnologias *de origem* (ou processos e tecnologias que antecederam àquela em uso): constatou-se a ocorrência de certa confusão a partir daquela abstração. A percepção da importância do meio no contexto da mensagem (notadamente para endereçar a abstração das tecnologias de origem) constituiu, no cenário, argumento segundo o qual ainda que o meio não caracterizasse a mensagem *per se*, ele deveria ser considerado no processo de geração de sentido na materialização da experiência mediática, uma vez que poderia haver variações na produção da experiência: da mesma forma que “os músicos lhe dirão que uma mesma melodia tocada em um violino, um trompete ou em um xilofone, [...] [acaba resultando em] três peças diferentes de música” (STRATE, 2008, p. 131), ou que “um mesmo filme exibido na TV ou no cinema, por exemplo, [ou ainda na tela de um *smartphone*] resulta em **experiências** bastante diferentes para quem assiste” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 32; grifo meu), os sentidos gerados na experiência mediática deveriam levar em consideração o suporte para equacionar o que foi considerado como um “*curto-circuito*” (MARQUIONI, 2021, p. 5) metafórico. A não percepção de variações análogas no caso dos dispositivos computacionais poderia levar inclusive a uma forma de anacronismo na qual se entende a tecnologia em uso como inaugural (eventualmente uma origem potencial para o *curto-circuito* mencionado). É neste sentido que compreender o espaço e o tempo nos quais o dispositivo é utilizado, observando as alternativas de decifração de sentido em função dos *meios de origem*, parece fundamental durante a geração de significados nos usos dos dispositivos em contexto digitalizado.

Para compreender estes *meios de origem* e avançar com o desenvolvimento da relação com o espaço/tempo na materialização da experiência apropriada valem alguns apontamentos adicionais, principalmente pela recordação que, para McLuhan, o conteúdo de cada meio é um outro meio (2005, p. 11-12). A afirmação do pesquisador canadense auxilia a entender porque, para a experiência mediática, seria necessária a identificação potencial do(s) meio(s) de origem (qual(is) meio(s) ele tem em si como seu(s) conteúdo(s)). Ao considerar que o conteúdo do livro é a fala, que o conteúdo da TV é o livro, que um dos conteúdos da Internet é a TV pode-se entender que “o meio mais novo não apenas assume o conteúdo do meio mais antigo, mas toma o meio mais antigo como seu conteúdo, já que o novo meio serve como forma de conter, preservar e comunicar o meio mais antigo” (STRATE; BRAGA; LEVINSON, 2019, p. 53): a identificação do

---

meio anterior contribui com ‘pistas’ acerca de como proceder durante o processo de geração de sentido.

No caso da articulação teórica proposta neste artigo, o entendimento de que, semioticamente, durante o processo de geração de sentido cada signo “cria na mente da pessoa um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (CP 2.228)<sup>9</sup> possibilita o estabelecimento de relação entre a semiótica peirceana e os conteúdos dos meios anteriores da formulação de McLuhan: analogamente às substituições da cadeia de semiose, cada tecnologia (cada meio seguinte) seria *mais desenvolvida* do que a que veio antes. Mas remeteria àquela anterior, tanto porque estaria contida naquela quanto por ser parte de uma cadeia de substituições sígnicas durante o processo de geração de sentido.

Avançando na articulação teórica, adicionalmente à tecnologia anterior como conteúdo da seguinte, a geração de sentido na transposição de conteúdos para o formato digital pode ser analisada a partir da definição de virtual elaborada por Peirce: “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). Novamente, a identificação do conteúdo (ou da tecnologia) de origem é chave: afinal, o alcance da eficiência (e da excelência) do *X* virtual (digitalizado) requer entendimento do *X* original (ou da materialidade anterior). Aqui se entende a definição de Peirce considerando que, para além de uma competência funcionalista no uso da tecnologia, a geração de sentido associada a tal uso (e “decodificação” dos conteúdos relacionados) passaria pela compreensão também de suas origens e, ainda, dos processos associados à produção e fornecimento de conteúdos (durante a “codificação”).

Outro aspecto que pode parecer óbvio, mas que tem complexidade associada envolve o fato de que a relação da experiência é com o passado (algo vivido constitui uma experiência). A complexidade mencionada se deve à percepção de que a experiência pode ser relacionada ao futuro<sup>10</sup>. Deve ser observado, contudo, que no caso de uma projeção da experiência em relação ao futuro, ela somente é possível em função das experiências vividas no passado (do repertório); de outra forma: defende-se que haveria possibilidade de estabelecimento de relação/referência com uma experiência reconhecível do passado

---

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Apelos publicitários usualmente convidam as pessoas (‘venha viver esta experiência’). A experiência vinculada ao futuro também foi apontada por Raymond Williams: “experience isn’t only what’s happened to us. It’s also what we wanted to happen” (WILLIAMS, 2013, p. 281).

---

– que, por ser reconhecível, permite projeção para o futuro.<sup>11</sup> Pode-se dizer então que, em relação ao futuro, a experiência seria uma sensação associada a uma lembrança; tal lembrança apontaria para uma mudança potencial, projetando um desejo (daí o futuro). Conceitualmente, é possível pensar a relação a partir das categorias básicas da semiótica de Peirce: em relação ao futuro, a experiência seria uma sensação (primeiridade) associada a uma lembrança; tal lembrança apontaria para uma mudança potencial (secundidade), projetando um desejo para o futuro (terceiridade).

Procurando desenvolver o conteúdo da experiência em relação ao futuro mencionado no parágrafo anterior, pode-se considerar que “vivemos em dois mundos, um mundo de fatos e um mundo de fantasia. [...] [Nós] chamamos o mundo da fantasia de [nosso] mundo interior, [e] o mundo dos fatos o mundo exterior” (CP 1.321). No contexto desses dois mundos, experiências vividas no mundo dos fatos podem ser recuperadas no mundo interior (ao menos enquanto sensações): “um sentimento experimentado em uma sensação externa pode ser reproduzido na memória” (CP 1.308), a partir de “um elemento de esforço” (CP 1.336) – no mínimo, um esforço para se recuperar a lembrança e reproduzi-la na memória, o que leva a outro esforço para imaginar a lembrança recuperada no contexto futuro. Daí se afirmar que o processo de geração de sentido associado à experiência mediática estaria vinculado a uma busca constante de referências anteriores (aos meios/processos de origem – ou experiências anteriores) para que se alcance uma “decodificação” apropriada dos dispositivos em uso em um momento determinado.

Visando estabelecer uma relação do conteúdo teórico desta seção com uma empiria e ilustrar os temas endereçados, na próxima seção são apresentados casos de exposições nos quais evidencia-se o repertório como chave durante o processo de geração de sentido na materialização da experiência.

### **Exposições experienciais: a relevância do repertório no processo de geração de sentido**

Nesta seção são apresentadas análises a partir de duas exposições presenciais relacionadas a conteúdos televisuais/programas de TV. A opção aqui em classificar tais exposições como experienciais é motivada pelo fato de que nelas o público é convidado

---

<sup>11</sup> É possível inferir que, caso o esforço de recuperação do passado promova uma recordação não agradável, a projeção para o futuro tende também a não ser agradável. No caso da publicidade, parece razoável considerar que haveria uma expectativa de que, preferencialmente, esta referência seja uma experiência positiva/boa (relevante para a publicidade).

a *entrar* fisicamente em ambientes que simulam conteúdos ou programas veiculados na televisão brasileira, e realizar interações nestes ambientes: parece haver por parte dos organizadores a expectativa (enquanto “leitura preferencial”) de que o público tenha a experiência de participar dos conteúdos/programas televisuais a partir daqueles cenários recriados disponibilizados.<sup>12</sup>

Tratam-se das exposições (i) *Silvio Santos vem aí* (realizada no Museu da Imagem e do Som (MIS) ocorrida em São Paulo/SP de 07/12/2016 a 13/03/2017<sup>13</sup> –, na qual foi apresentado histórico pessoal do empresário e apresentador Silvio Santos<sup>14</sup> e que alcançou também vários programas veiculados na emissora da qual detém concessão pública) e (ii) *gExperience* (realizada no shopping Market Place em São Paulo/SP a partir de 09/03/2022, na qual o público teve acesso a conteúdos e programas do grupo Globo). O que pode ser destacado inicialmente em relação a tais exposições é a necessidade não apenas de reconhecimento do conteúdo/programa, como também o fato de que seria desejável algum entendimento da dinâmica de participação em cada um deles (uma espécie de conhecimento processual associado, ou um repertório de origem associado ao modo como interagir nos programas). Sem esse conhecimento *de origem*, a “decodificação” durante a interação nos ambientes da exposição tende a ser incompleta – levando a uma experiência que pode conduzir a uma “leitura negociada” ou “oposicionista” (eventualmente sem que o intérprete dê conta disso).

Em relação à exposição (i) *Silvio Santos vem aí*, foram selecionadas para este artigo quatro imagens (Figuras 1, 2, 3, 4) de programas/conteúdos para uma análise geral considerando o contexto abordado neste *paper*. Tratam-se de cenários que criam um ambiente remetendo aos programas *Qual é a Música* (Figura 1) e *Domingo no Parque* (Figura 2) – estes dois, partes do dominical *Programa Silvio Santos* –, *Vila do Chaves* (Figura 3) e *Programa do Bozo* (Figura 4). No caso das Figuras 1 e 2, vale observar que um indivíduo que tenha sido membro habitual da audiência da emissora de Silvio Santos na década de 1980 tende a reconhecer com alguma facilidade os ambientes (assim como

---

<sup>12</sup> As exposições foram selecionadas porque (a) o autor deste artigo as visitou (uma por interesse pessoal, alguns anos antes do projeto de pesquisa iniciar, e outra já no contexto da investigação em curso) e (b) possibilitam análises complementares àquelas apresentadas aqui em investigação conduzida, no momento quando este artigo é escrito, pela pesquisadora profa. Dra. Caroline Cavalcanti de Oliveira.

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://www.saopaulo.sp.gov.br/ultimas-noticias/exposicao-silvio-santos-vem-ai-chega-ao-mis/>>. Acesso em: 05 mai. 2022.

<sup>14</sup> Vale destacar aspecto usual neste tipo de exposição: os ambientes criados simulam (em uma evidente tentativa de recuperação biográfica) fases da vida de um indivíduo homenageado. Tipicamente, objetos chave são apresentados em uma espécie de recurso testemunhal visual (como nos programas veiculados no canal de Silvio Santos).

compreender a dinâmica associada a cada um).<sup>15</sup> Para esse membro da audiência, potencialmente as ações de interação nos ambientes selecionados tende a proporcionar uma experiência de participação nos programas mais próxima de uma participação efetiva – afinal, o conteúdo televisual que faz parte de seu repertório estaria contido nos ambientes da exposição. Evidentemente, a experiência não seria completa, entre outros fatores, porque não existe a figura presente do apresentador/animador de auditórios, porque não há um artista convidado concorrente no quadro *Qual é a Música* ou ao girar o *Pião da casa própria* (Figura 1) – ou ainda porque não são entregues prêmios de fato no jogo *Troca ou não troca*, quadro do *Domingo no Parque* (Figura 2).



Figuras 1, 2, 3, 4 – Cenários disponíveis para imersão na exposição *Silvio Santos vem aí* em referência aos programas *Qual é a Música/Pião da casa própria*, *Domingo no Parque*, *Vila do Chaves* e *Programa do Bozo* – a partir do alto, à esquerda

Fonte: imagens obtidas na Internet<sup>16</sup>

Retornando à breve contextualização apresentada no início deste artigo, a *permanência*, o algo que *dura/resta* neste caso é associado ao repertório do público em relação aqueles programas durante a visita à exposição presencial experiencial. Considerando ainda um membro frequente da audiência do Programa Silvio Santos, o ato de girar o *Pião da casa própria* (Figura 1) tende a constituir não apenas o ato de movimentar o artefato com números estampados, mas também reativar na memória o

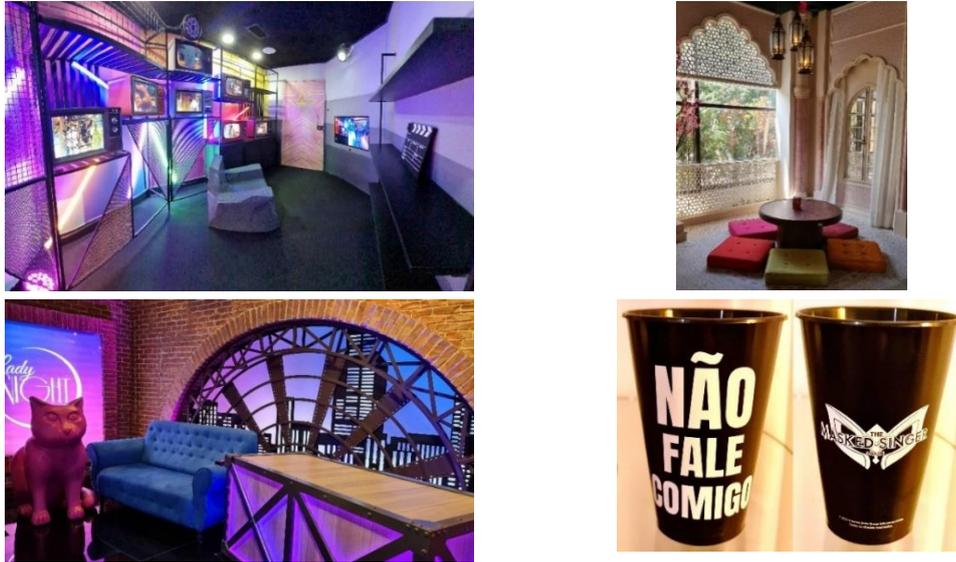
<sup>15</sup> A afirmação pode ser justificada também em função do caráter de representação icônica dos cenários: o signo icônico é aquele que “pode representar seu objeto principalmente através de similaridade, não importa qual seja seu modo de ser” (CP 2.276).

<sup>16</sup> Disponíveis em: <<http://www.caseludico.com.br/portfolio/silvio-santos-vem-ai/#:~:text=Exposi%C3%A7%C3%A3o%20de%20Silvio%20Santos%20em%20A%C3%AD,homem%20do%20mundo%20do%20entretenimento>>. Acesso em: 25 mar. 2022.

processo de ser selecionada uma testemunha para acompanhar (no *backstage*) o girar do objeto cenográfico para constatar que não haveria mecanismos adicionais para encerrar a rotação daquele objeto (senão a força empregada e o fim do movimento com a perda da força empregada no tempo), ou mesmo recordar a regra chave repetida semanalmente da chance de “a carta” ser a ganhadora de uma casa própria com a participação no quadro. No caso do jogo *Troca ou não troca* (Figura 2), o membro assíduo da audiência dos anos 1980 pode recordar que o indivíduo na cabine/foguete não vai ver ou ouvir as opções de troca a realizar durante a condução do jogo cada vez que a luz vermelha acende (o que pode resultar em opções de troca de produtos que em uma situação da vida prática seriam sem sentido), constituindo elemento de tensão central do quadro apresentado no programa *Domingo no Parque*. Contudo, tanto para alguém que não tenha acompanhado de modo assíduo aqueles programas na década de 1980, quanto para um membro da audiência que não assistiu episódios do seriado *Vila do Chaves* (Figura 3) ou que não tenha visto com regularidade o *Programa do Bozo* (Figura 4), os cenários podem não produzir necessariamente a experiência associada à “leitura preferencial” que potencialmente foi “codificada” pelo organizador daqueles ambientes na exposição. De toda forma, caso haja a percepção de que a Figura 3 remete a um ambiente cenográfico de ficção (o que pode ocorrer caso o indivíduo tenha assistido uma telenovela qualquer, ou tenha repertório acerca das aquisições de conteúdo ficcional mexicano pela emissora de Silvio Santos), ou ainda caso o visitante da exposição conheça a tradição de jogos/desafios tipicamente apresentados nos programas da emissora ele pode, ao menos, inferir se tratar de algum conteúdo internacional adquirido pelo canal de TV (Figura 3) ou ainda considerar que o cenário seria de algum jogo que entrega prêmios em um programa de TV no canal (Figura 4). Mas fato é que, em relação aos programas das Figuras 3 e 4, ao menos o caráter processual (da dinâmica associada aos ambientes) tende a se perder sem um repertório prévio dos programas, comprometendo o processo de geração de sentido durante a interação (levando a uma experiência de participação naqueles programas limitada).

No caso da exposição (ii) *gExperience*, também foram selecionadas para este artigo quatro imagens (Figuras 5, 6, 7, 8). Aqui os ambientes remetem aos programas *Big Brother Brasil (sala do confessorário)* (Figura 5), um espaço cenográfico destinado a refeições na novela *Caminho das Índias* disponível no espaço *TV Globo Bistrô* (Figura 6), o sofá do entrevistado no *talk-show Lady Night* (Figura 7) e um copo promocional do

programa *The Masked Singer*, fornecido para portadores de ingresso da exposição da categoria *individual promo combo* (Figura 8).



Figuras 5, 6, 7, 8 – Cenários disponíveis para imersão na exposição *gExperience* em referência aos programas *Big Brother Brasil/Confessionário*, espaço *TV Globo Bistrô* (remetendo ao ambiente de refeições da novela *Caminho das Índias*), *Lady Night* e copo promocional *The Masked Singer* – a partir do alto, à esquerda

Fonte: editado a partir do acervo pessoal de Caroline Cavalcanti de Oliveira

Nos cenários das Figuras 5 e 7, quando o indivíduo opta por participar da experiência, uma gravação (através de recursos de áudio) o informa dos procedimentos associados: sentar-se na poltrona e gravar a mensagem (no caso do *confessionário* da Figura 5) e como proceder durante a entrevista no *talk-show* da atriz e apresentadora Tatá Werneck (Figura 7). Nos dois casos, o conteúdo gravado fica disponível para *download* pelo participante através do *app* para dispositivos móveis que é oferecido para instalação gratuita em plataformas como a *PlayStore*. Tal aplicativo para dispositivos móveis é indispensável durante a visita à exposição. Mas vale destacar que alguém que não conheça o processo de votação/eliminação no programa *Big Brother Brasil* pode – ainda que se grave uma mensagem no *confessionário* – produzir para *download* um conteúdo que não necessariamente remeta ao (ou gere sentido considerando o) programa associado. Também, alguém que não tenha assistido o *talk show* de Werneck (neste caso, especialmente que não esteja habituado ao tema jocoso das entrevistas da atriz e apresentadora) pode ter dificuldades na geração de sentido da experiência de acordo com a potencial “leitura preferencial” – embora quem já assistiu algum *talk show* potencialmente compreenda o tom jocoso como usual nos programas do gênero.

Variações experienciais eventualmente podem ocorrer também com a simulação do espaço de refeições da novela *Caminho das Índias* (Figura 6) – neste caso, o cenário

é localizado no restaurante montado pelo grupo Globo no ambiente da exposição. Sobre este espaço, o *app* *gex* informa através de texto a experiência/“leitura preferencial” associada esperada: “Já imaginou fazer uma refeição dentro de uma novela? Neste grande estúdio mesas cenográficas e pratos inspirados em diferentes novelas vão te levar pra [sic] uma grande [!] experiência [...]” (GEXPERIENCE, 2022). Naquele ambiente, o indivíduo pode optar por fazer uma refeição em três etapas (entrada, prato principal e sobremesa) no cenário da novela – no caso da Figura 6, uma experiência de um cardápio completo de uma refeição com pratos típicos da culinária indiana (em alusão à novela *Caminho das Índias*). Um espectador do produto de ficção da emissora pode eventualmente materializar sua experiência como “protagonista” (GEXPERIENCE, 2022) da telenovela. Contudo, vale destacar que mesmo alguém que não tenha assistido ao folhetim, mas que tenha repertório que permita reconhecer elementos de uma decoração oriental tende a gerar uma experiência de refeição indiana (mas, neste caso, não de participante em uma trama ficcional); logo, seria gerada uma projeção para o futuro a partir de repertório culinário prévio (ainda que, neste caso, o fato de os comensais ficarem sentados em almofadas no chão – e não em uma mesa – possa promover algum estranhamento caso seu repertório em relação a este tipo de restaurante envolva o uso de mesa e cadeiras). No limite, o indivíduo pode materializar a experiência de uma refeição em um restaurante no qual se senta no chão enquanto se alimenta. Finalmente, o copo promocional *The Masked Singer* foi selecionado como parte do *corpus* neste artigo porque a mensagem gravada “Não fale comigo” pode gerar incompreensões (talvez mesmo no caso de um membro ocasional da audiência do programa – como é o caso do autor deste *paper*): a “decodificação” e associação da expressão ao programa musical talvez seja mais fácil para um espectador assíduo frequente daquele conteúdo, que tende a possuir a informação que se trata de recurso para manter o sigilo da identidade dos participantes.<sup>17</sup> A um espectador ocasional, a geração de sentido óbvia talvez seja que se trata apenas de um repositório do tipo copo plástico. De fato, para todos os casos apresentados, a existência de um repertório prévio é desejável para uma geração de sentido com maior probabilidade de alcançar a “leitura preferencial” originalmente “codificada”.

### Considerações finais

---

<sup>17</sup> Consulte: <<https://gshow.globo.com/realities/the-masked-singer-brasil/noticia/participantes-usam-moletom-tem-guardiao-e-nao-se-comunicam-entre-si-entenda-sigilo-nos-bastidores-do-the-masked-singer-brasil.ghtml>>. Acesso em: 07 jun. 2022.

As articulações iniciadas no projeto em curso permitem considerar que analisar experiências possui relação evidente com identificar alternativas de geração de sentido: a partir dos sentidos gerados, são materializadas as experiências. Por se tratar de geração de sentido, tal materialização tende a variar em função do repertório de quem a materializa – que, quando associado a “algum referencial alternativo” (HALL, 2006, p. 379), pode levar a materializações de experiência diferentes daquelas “codificadas”. Ou, de outra forma: o alcance da experiência materializada é relacionado diretamente ao sentido gerado, e pode haver oscilações (de modo não discreto) da experiência materializada entre uma leitura oposicionista e uma preferencial que pode ser chamada de negociação da experiência – em referência à “leitura negociada” proposta por Stuart Hall (2006). No caso das exposições experienciais presenciais relacionadas a conteúdos televisuais, conhecer os programas associados é chave para a produção da experiência (neste caso, um *conteúdo anterior* de programas de TV transpostos para uma exposição). Outro fator relevante (também relacionado ao processo de geração de sentido) envolve a percepção de que a experiência é vinculada ao passado – mesmo quando ela referencia o futuro. O que parece ocorrer é que a experiência *do futuro* é dependente da existência, no passado, de um repertório que possibilite, a partir de um ‘esforço’, realizar projeções. Novamente é razoável esperar uma variação da experiência em função de repertório prévio.

Na continuidade da pesquisa, planeja-se avançar com a articulação teórica (englobando os (b) Estudos Culturais e a (d) Cultura de Mediatização) e realizar novas análises empíricas em exposições experienciais relacionadas à música para destacar a relevância de contextualizações histórica e cultural no processo de geração de sentido. Uma vez que se considera na investigação em curso meios/mídias como sinônimos de tecnologia (e o que se observa nas exposições experienciais são transposições de tecnologias para ambientes nas exposições), entende-se que as análises relativas a estas articulações em exposições experienciais tendem a constituir arcabouço interessante para avançar com a pesquisa e alcançar os usos dos dispositivos computacionais a partir da digitalização (objeto que motivara o início da definição da noção teórica experiência mediática).

## Referências

GEXPERIENCE. **App disponível na PlayStore**. v. 1.11.1. Instalado em: 20 mai. 2022.

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

INNIS, Harold A.. **O viés da comunicação**. Petrópolis: Vozes, 2011.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

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

MARQUIONI, Carlos Eduardo. Da experiência televisual à experiência mediática: notas iniciais da definição de *framework* conceitual para análises de materialidades comunicacionais. In: 44º Congresso da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom), 2021, Virtual. **Anais...** Virtual: UNICAP, 2021.

NETTO, José Teixeira Coelho. **Semiótica, Informação e Comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **The Collected Papers of C. S. Peirce Vols. I-VIII**. HARTSHORNE, Charles; WEISS, Paul; BURKS, Arthur (eds.). Harvard Mass.: Harvard University Press, 1936-1958.

RANSDALL, Joseph. **Entry on Peirce in the Encyclopedic Dictionary of Semiotics**. Disponível em: <https://arisbe.sitehost.iu.edu/menu/library/aboutcsp/ransdell/eds.htm>. Acesso em: 04 mai. 2022.

STRATE, Lance. A Media Ecology Review. **Communication Research Trends**, v.23, n.2, pp. 3-48, 2004.

STRATE, Lance. Studying Media AS Media: McLuhan and the Media Ecology Approach. **MediaTropes eJournal**, v.I, pp. 127-142, 2008.

STRATE, Lance; BRAGA, Adriana; LEVINSON, Paul. **Introdução à ecologia das mídias**. Rio de Janeiro e São Paulo: Ed. PUC-Rio e Edições Loyola, 2019.

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

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