

SOBRE WEB TV PESSOAIS

ABOUT PERSONAL WEB TV

Suzana Kilpp*

RESUMO:

Este 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:

Web TV, interatividade, programação.

ABSTRACT:

This article sets out critical considerations about the experience of creating a web TV on the Internet. It presents the experiment context, objectives and justification; the main problems and questions; the experiment steps; and considerations to TV studies resulting from this experimentation. It considers the enunciated and performed interactivity, and the most important television feature: the program schedule and the schedule in flux.

KEYWORDS:

Web TV, interactivity, program schedule.

INTRODUÇÃO

Enquanto executávamos o projeto de pesquisa “Audiovisualidades de web TV” também executamos o subprojeto “Audiovisualidades de web TV - dissecação e experimentação”¹. Os resultados do subprojeto subsidiaram empiricamente as formulações mais

* Doutora em Ciências da Comunicação, professora do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação na UNISINOS e pesquisadora (PQ 2) do CNPq. RIO GRANDE DO SUL, Brasil. E-mail: sukilp@unisinis.br.

teóricas do projeto, analisando na prática o que é enunciado na internet acerca das ethicidades² TV e web TV. Imaginava-se que esses resultados pudessem impactar sobre o concernente à moldura³ mais sólida da TV no Brasil - a programação -, e o experimento foi estruturado para ser executado em quatro fases.

Assim, enquanto refletíamos mais teoricamente a respeito das principais questões do projeto - “O que distingue as web TV umas das outras e da TV off-line? O que há de comum, virtualmente⁴ falando, entre elas? Como e em que as semelhanças e diferenças impactam sobre o que se tem entendido acerca da televisão?”⁵ -, cada fase foi delimitada por diferentes ações:

- na primeira fase do subprojeto (a experimentação) 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, foram autenticados os sentidos identitários de TV e de web TV sugeridos pelas moldurações⁶ praticadas nas interfaces de sites enunciados como web TV, sites esses recortados do mapa preliminar, o que nos levou a agrupar as TV on-line sob duas grandes constelações⁷: a das emissoras de TV off-line na Internet e a das web TV;
- na terceira, analisamos os sentidos identitários de programação em três constelações derivadas das duas anteriores: a programação de TV off-line informada e parcialmente veiculada na Internet, a programação dessas emissoras em seu sítio on-line, e a programação das web TV;
- na quarta, foram produzidos alguns videoprogramas organizados em fictícias grades de programação nos termos ofertados ao usuário comum em sites do tipo “faça a TV você mesmo”, aos quais foram acrescentados videoprogramas já disponíveis em nossos arquivos do YouTube. Nessa fase, inicialmente foram mapeados os mais procurados sites que oferecem o serviço, os quais foram analisados criticamente quanto às facilidades (ferramentas e tutoriais) que ofereciam ao usuário interessado em criar sua própria TV. Dentre eles, foram escolhidos os de acolhimento gratuito e de mais fácil manipulação pelo usuário comum. Então, finalmente, criamos a nossa web TV em cada um deles - e monitoramos as molduras e moldurações neles praticadas para conferir sentidos identitários de programação àquilo que o usuário disponibiliza em sua TV.

O artigo tece considerações críticas mais pontuais sobre a última fase do subprojeto.

O PROBLEMA E AS QUESTÕES NORTEADORAS

Temos prestado atenção ao que ocorre com a TV desde o início de sua digitalização e de sua expansão na internet, movimento que acompanha a tendência da tecnocultura à convergência dos meios, à softwarização da cultura, à remixabilidade profunda, à re-mediação, à expansão das vorazes redes sociais e à voracidade dos usuários por ação, intervenção, aparição e controle da informação que desejam para si e para os outros etc.

Nessa direção, e privilegiando observar os movimentos da TV nesse ambiente - que a levam, entre tantos outros gestos, a inserirem segundas telas em suas transmissões off-line -, temos dado especial atenção à investigação de interações encetadas por emissoras de TV em seus *sites* na internet.

É fácil constatar que tais movimentos seguem uma tendência da web 2.0, à qual a TV vem tentando se adaptar. Uma das palavras-chave mais decisivas do processo no momento atual talvez seja ação (ou interação), seguida de perto pelas palavras compartilhamento, colaboração e mobilidade, que de alguma forma recuperam e expandem - com outras tecnologias, objetos de interesse, perspectivas e suportes - uma importante fase da industrialização (da cultura, no que interessa aqui) que é a dos *ready-mades* e a do *make yourself*.

Quanto à televisão, o fenômeno tem aparecido na internet sob a forma de “*make yourself your own TV*”, cujos resultados são as chamadas web TV, criadas sob a lógicas da internet e da web 2.0, embora sejam inspiradas pela TV off-line e em grande parte buscando mimetizá-la. As web TV existentes parecem resultar de projetos “vendidos” (embora raramente sejam “pagos” monetariamente) pela internet a usuários interessados, entendidos como os sujeitos desejosos e capazes de criar e colocar no ar eles mesmos uma “sua” TV on-line nos moldes de uma TV off-line: veicular, regularmente, conteúdos “televisivos” próprios e/ou “enlatados”, ao vivo ou pré-gravados.

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: segundo a crítica (de inspiração frankfurtiana), haveria na comunicação de massa um *modus operandis* modelado pelas técnicas, e um princípio político-ideológico que produziria inexoravelmente comunicação unilateral, do emissor ao receptor, tido o último como ou *mais* ou *menos* passivo.

Essa questão discursiva, acionada pela Escola de Frankfurt na primeira metade do século XX e generalizada na segunda, retornou com veemência mais recentemente, por volta dos anos 2005/2010, ao menos no caso do Brasil, no debate em torno do modelo de TV digital a ser adotado no país. Nesse relativamente curto período, algumas formas de financiamento via editais foram oferecidas pelo poder público à iniciativa privada para que desenvolvesse alternativas tecnológicas que atendessem à “demanda popular pela democratização da comunicação”.⁸

É verdade que o praticado até hoje pelas emissoras de TV off-line ao tentarem fazer sua parte na “democratização da comunicação” (na maioria das vezes entendida justamente pela ampliação da ingerência do espectador sobre o que é veiculado) está muito aquém do que o estágio da técnica permitiria avançar. Ainda que possa haver divergência sobre o quanto se conseguiu avançar nessa direção, em nossas pesquisas 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 internet⁹, na qual autenticamos as seguintes situ(ações) alternativas disponíveis ao usuário, considerando sua eventual ingerência sobre os vídeos ali veiculados:

1 - *Softwares peer-to-peer*, para trocas de audiovisuais entre usuários, cujo pressuposto relaciona-se à ideia 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 assistiu a eles, os gravou e os disponibilizou na rede;

2 - *Websites* de empresas de produção e/ou distribuição de audiovisuais, cujo pressuposto relaciona-se à ideia 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, a interação estaria sendo subentendida como possibilidade de o usuário escolher (no interior da oferta de uma emissora de TV ou de uma produtora de filmes) o que assistir a cada momento;

3 - *Websites* de inserção e compartilhamento de audiovisuais, cujo pressuposto relaciona-se à ideia de que podemos produzir nossos próprios vídeos

(programas, filmes etc.) e/ou veicular os vídeos de nossa preferência, independentemente das mídias e dos seus critérios de produção e veiculação;

4 - *Websites* agregadores e organizadores de conteúdo (inseridos nos *websites* da categoria anterior), cujo pressuposto relaciona-se à ideia de que interagir seria ingerir sobre as grades de programação das TV (ou sobre as estratégias de distribuição de filmes), alterando os critérios classificatórios, principalmente os de gênero, de horário e de 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 bastante conotados 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 mais afins à ideia de interatividade, porquanto permitem a criação on-line de vídeos personalizados: neles, o usuário é tido como produtor ou coprodutor, ainda que não lhe seja facultado veicular sua produção nas mídias de massa, resultando que o usuário fica quase sempre restrito a uma 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 seus conteúdos. São importantes lugares de observação dos movimentos que a própria web ensaia no sentido da audiovisualização de conteúdos que não são necessariamente audiovisuais na origem. Acenam para uma larga audiovisualização da cultura, e, mesmo de forma periférica, visualizam a forte ingerência dos *softwares* 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 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 ao colecionamento e distribuição de vídeos “interativos” sob a seguinte (nossa) questão: o que neles (nos vídeos) aparecia que autorizava serem enunciados como tais? Então, constatamos haver uma disparidade grande entre uns e outros (*sites*), até pelas suas finalidades díspares, que iam da publicidade (tida como essencialmente pragmática) à arte (tida como essencialmente crítica e criativa).

Também percebemos que esses dois eixos (publicidade e arte) eram os mais interessados na experimentação da técnica, e que ambos eram 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). Nesse cenário, se as audiovisualidades digitais estão sendo inventadas e, ainda que haja muito de analógico ou de analógico-digital no que encontramos (a começar pelos *players*, que tendem a mimetizar os antigos videocassetes e *DVD players* e os usos por eles consagrados)¹⁰, suas gramáticas, sua estética e seu modo de relacionar emissão e recepção são mesmo inaugurais (embora em outros termos, os quais pretendemos esclarecer até o final do artigo).

...

Com a criação experimental de uma web TV própria, o que pretendíamos era - ao usar ferramentas do tipo “faça você mesmo” oferecidas pelos *sites* enunciativamente relacionados a esse propósito - de um lado mapear as formas de interatividade por eles enunciada como tal e, de outro, aferir o que no atual estágio da técnica efetivamente é possível realizar e “corrigir” na transmissão unidirecional de conteúdos da mídia TV off-line.

Operamos com a perspectiva crítica de Flusser (2002) sobre jogar com e/ou contra o aparelho; e com conceitos de Benjamin (TIEDEMANN; BOLLE; MATOS, 2006), Bergson (1999), McLuhan (1999), Derrida e Stiegler (1998) etc.

Mas o fizemos às vezes à luz das apropriações feitas por alguns de seus leitores¹¹, alguns dos que ensejaram explicar os fenômenos audiovisuais interativos contemporâneos, tanto na perspectiva da comunicação quanto na das artes, já que é impossível desconsiderar que hoje quase todos os produtos audiovisuais passam por algum tipo de intervenção digital - a qual incide sobre a ampliação possível e desejável dos usos autorizados

aos usuários “quaisquer”¹² -, fenômenos esses não considerados pelos autores de fundo porque sequer podiam ter sido imaginados à sua época.

...

A digitalização em curso 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-estreia do audiovisual digital devindo, aquele associado aos dispositivos móveis, de telas pequenas, 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 e/ou sociais).

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 utilizam) 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 de realizar e/ou exibir/compartilhar audiovisuais com a sua cara.

A TV - talvez por continuar sendo a mídia mais amaldiçoada nos estudos da área da comunicação, aquela da qual talvez se esperasse mais interatividade por conta de sua maior penetração nas massas - é aquela que continua sendo mais criticada pelos frankfurtianos nos modos de operar e de veicular seus conteúdos na internet e nos dispositivos móveis¹³ com vistas a efetivar a interação pretendida.

...

Em outros relatos 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 entre o modo de agir das emissoras de TV off-line na internet e o modo de agir das web TV (as que não têm existência off-line, ou seja, as que emergem da internet e sob seus protocolos particulares, especialmente

sob os da web). Também já propusemos que talvez estejamos, nós pesquisadores, erroneamente insistindo em “ver” (autenticar) televisão onde ela não existe, ao menos não como a conhecíamos.

Estamos convencidos de que 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 veiculadora não é necessariamente televisão.

Sob tal injunção, estamos nos convencendo também de que haveria, talvez, uma virtualidade televisual (mais larga e muito anterior à mídia TV¹⁴) que estaria se atualizando hoje nas formas e formatos a cujas aparições assistimos contemporaneamente.

No universo fenomenológico assim perspectivado, o que está acontecendo de fato quanto a 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 comuns intervêm na televisão ao ponto de serem criadores/administradores de sua própria TV? Foi dessa perspectiva que experimentamos criar a “nossa web TV”.

O EXPERIMENTO

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

1. A BUSCA POR SITES DE CRIAÇÃO DE WEB TV

Inicialmente consideramos os *sites* que, na ferramenta de busca do Google¹⁵, apareciam listados nos resultados como “TV”, e, depois, dentre esses, os que mais pareciam relacionar-se à possibilidade de criação de uma web TV, ou seja, 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 *sites* semelhantes aos analisados na fase anterior da pesquisa¹⁶ - a da Justin TV e a da Ustream, ambas tidas como web TV -, e que ofereciam o serviço gratuitamente, o que colocaria a experimentação mais ao nível do usuário comum que deseja ter seu próprio 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 identificados cinco *sites* com potencial para a experimentação: Bambuser, Make.TV, Livestream, Tívio.TV e Veetle. Apenas a Tívio.TV declarava permitir ao usuário administrador montar uma grade de programação com vídeos pré-gravados (que era o nosso caso) e também permitir ao usuário espectador assistir aos vídeos sem prévia autorização do usuário administrador. Ou seja, na Tívio.TV, o administrador podia predefinir uma sequência de exibição de vídeos gravados (de arquivo, portanto) e o *site* prometia que os exibiria automaticamente a cada vez que a página do canal fosse acessada por um usuário qualquer. Os outros quatro *sites* 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 um *site* para não reduzir a experimentação a um casuísmo. Assim, exploramos rapidamente o funcionamento e os termos de uso dos *sites* que se destacavam pela transmissão ao vivo. Por ser o mais conhecido na Internet selecionou-se primeiro o da 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 fora feita em 2009, suspeitamos que esse uso talvez já não fosse possível/autorizado. Pareceu-nos, então, que a forma de descobrir isso seria nos cadastrarmos no *site*, para o que precisávamos antes esboçar uma grade de programação qualquer. Enquanto isso, decidiu-se que os dois *sites* para a experimentação seriam o da Tívio.TV e o da Livestream, sendo que, para postar os vídeos em Tívio.TV seria necessário ter também uma conta no YouTube. Ou seja, em cada um deles havia questões a serem resolvidas antes de avançar no experimento.

2. O DESIGN DA GRADE DE PROGRAMAÇÃO

O design da grade de programação que iria ao ar foi propositalmente bastante referenciado pelas práticas observadas nos sítios da fase anterior, principalmente no que dizia respeito aos conteúdos exclusivos on-line: extras, especiais e webséries. Isso porque queríamos agir conforme o padrão, pois, para efeitos da pesquisa, definimo-nos como usuários comuns.

3. A PRODUÇÃO DE VIDEOPROGRAMAS INÉDITOS

Inventamos alternativas estratégicas para produzir vídeos inéditos, e alternativas éticas e estéticas para editar o material gravado, sendo que decidimos nunca “limpar” os erros e imprecisões técnicas do processo de produção, porquanto entendemos que elas fazem parte também da produção de usuários-realizadores medianos que criam suas TV na internet.

4. A EDIÇÃO DOS VÍDEOS PARA VEICULAÇÃO

Depois de gravar os vídeos com conteúdo inédito e de selecionar os vídeos de arquivo do TCAv¹⁷ 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 apresentavam resultados bem diferentes quando se olhava o conjunto de vídeos editados por uma pessoa e os editados por outra, revelando haver sempre um estilo predominante e característico da pessoa que os editou, e dos *softwares* utilizados na edição. Isso acabou incidindo na criação das vinhetas de abertura dos videoprogramas¹⁸, que são costumeiras na macromontagem das TV off-line para pontuar, no fluxo, o momento em que se inicia um programa qualquer após um intervalo comercial.

5. A 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 último 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 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. A FORMATAÇÃO DOS CONTEÚDOS PARA FAZER “SUBIR” OS VÍDEOS NOS SITES

Também aí enfrentamos problemas de ordem técnica. Após várias tentativas, concluímos que a solução mais adequada e operacional era a do Vimeo, no qual alcançamos uma boa qualidade de imagem. O padrão (formato) Vimeo foi, então, adotado para fazer “subir” (*upload*) os vídeos em todos os *sites* em questão, o que significa que adotamos o(s) *software*(s) ou o algoritmo então utilizado(s) pelo Vimeo para criar web TV.

7. A CRIAÇÃO DA NOSSA TV NOS SITES DE CRIAÇÃO DE WEB TV CONSIDERADOS COMPATÍVEIS COM NOSSO PROPÓSITO

Nos *sites* do Tívio.TV (com vinculação técnica necessária ao YouTube) e do Livestream encontramos funcionalidades diferentes: o 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 o Livestream veiculava eventos (tais como conferências, festas e shows) em tempo real, e, nesse caso, a especção do usuário qualquer se realizava apenas enquanto o usuário realizador estava on-line transmitindo.

Tornou-se evidente que no Tívio.TV os vídeos já gravados e armazenados no arquivo do administrador rolavam automaticamente, enquanto no Livestream o administrador precisava estar on-line para autorizar a veiculação ao vivo de imagens e/ou de arquivos, sendo que a autorização dependia da existência de uma conta, de um cadastro do administrador, com vistas à execução dessa funcionalidade.

Nesse momento criou-se uma conta de Gmail para a “Web TV Audiovisualidades”, pois era necessário possuir um endereço de e-mail para cadastro no Tívio.TV e no Livestream.

O Tívio.TV logo se mostrou novamente o *site* ideal para a experimentação, e o Livestream de novo não - então tivemos de alterar mais uma vez o planejamento, nos termos que serão brevemente descritos a seguir.

7.1. A troca de *sites*: *Livestream* por YouTube

No Livestream continuava sendo necessário transmitir algo²⁰, e só tínhamos vídeos pré-gravados para veicular, então foi preciso desistir do *site*. 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 no Tívio.TV.

7.2. A criação do (sub) canal “Web TV Audiovisualidades” no canal “Audiovisualidades” no YouTube

O YouTube é basicamente um *site*/uma plataforma de compartilhamento de vídeos. Para que suas funcionalidades sejam estendidas é preciso ter, no início, uma conta de Gmail com o perfil do usuário. Criado esse perfil nos termos consignados, todos os vídeos da “Web TV Audiovisualidades” foram tranquilamente inseridos através do botão *upload*.

7.3. A criação da “Web TV Audiovisualidades” no Tívio.TV

No Tívio.TV o cadastro do usuário podia ser realizado a partir de cinco *links* (dois para “Crie sua TV!”, dois para “Cadastre-se!” e um para “Crie sua TV agora!”). Depois disso, era possível criar até dez TV no *link* “Criar TV”. Seguindo essas instruções, duas TV foram criadas no *site*, sendo que uma recebeu os vídeos hospedados no YouTube, e a outra, os vídeos hospedados no Vimeo.

7.3.1. Considerações

Assim como o YouTube, Vimeo também é um *site*/uma plataforma de compartilhamento de vídeos; entretanto, o *site* só permitia o compartilhamento de conteúdo criado pelo próprio usuário, o qual podia exibir seus vídeos por meio de canais e de álbuns, coleções de vídeos organizados por categoria. O serviço era oferecido em pacotes pagos (com uma série de ferramentas e ações exclusivas), e em pacotes gratuitos (com ferramentas e ações mais limitadas).

Como, a princípio, tentar-se-ia fazer o canal no YouTube funcionar como uma web TV, pensou-se que, por ser semelhante a ele, o 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*/plataforma de compartilhamento de vídeos e um *site* de criação de TV no qual era possível utilizar os vídeos desses dois *sites*/plataforma de compartilhamento. Perfeito!

Quase tudo parecia estar andando a contento para a criação de nossa web TV. Sendo assim, decidimos adotar também o Vimeo para o experimento, e fizemos o que o *site* nos instruí a fazer facilmente: criamos uma conta gratuita na plataforma. O desdobramento da ação, porém, revelou o que até então não havia sido dito: para contas gratuitas era possível fazer *upload* de apenas dez vídeos por dia e de apenas um vídeo em HD. Como todos os nossos vídeos inéditos estavam em HD, foi necessário ainda codificá-los em outro formato. Fizemos! E seguimos com algum êxito a navegação proposta pelo algoritmo, imbuídos do espírito de aventura que devem ter todos os usuários que desejam lograr sucesso no empreendimento.

7.4. A programação

A grade de programação da “Web TV Audiovisualidades” é constituída de duas “séries” - uma sobre o grupo de pesquisa (TCAv), e a outra sobre a Semana da Imagem na Comunicação, evento realizado anualmente pelo grupo - e de um “documentário” especialmente produzido sobre as bancas de qualificação de mestrado e doutorado da linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos ocorridas em 2014.

A grade é a mesma nos três *sites*, sendo que em todos 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 que o usuário espectador vê. Em cada uma delas, porém, nas operações disponíveis para que se coloquem os conteúdos dos “programas” em “fluxo televisivo”, há importantes diferenças algorítmicas. Essas diferenças foram todas experimentadas, documentadas/registradas e analisadas criticamente.

Na sequência, a título de considerações finais do artigo, apontaremos algumas dessas diferenças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

1 - Ao encerrarmos a experimentação percebemos que a mesma “grade de programação” se efetivou de formas significativamente diversas nos três *sites* (YouTube, Tívio.TV e Vimeo), e a “programação em fluxo”, embora não se efetivasse como fluxo televisivo

em nenhum deles, possuía mais semelhanças entre si no YouTube e no Vimeo do que quando comparada com a que foi efetivada no Tívio.TV.

Os dois fatos têm relação direta com a circunstância de que os dois primeiros *sites* são plataformas de compartilhamento de vídeos típicas da mídia internet (e não da mídia TV), e são um sintoma de que, na internet, tudo está subordinado aos seus próprios algoritmos, que molduram diferentemente de qualquer mídia off-line os seus construtos de grade e fluxo.

Essas lógicas da web foram se mostrando cada vez mais distintas das lógicas das TV off-line. Elas também sinalizaram haver lógicas distintas na internet entre as praticadas por um ou outro *site* dessa mídia. Por exemplo: o que difere uma *playlist* no YouTube de um *álbum* no Vimeo? O que há por trás dessas metáforas usadas para designar a programação?

Embora possa parecer uma denominação distintiva aleatória e casual do mesmo fenômeno, há aí enunciações potentes acerca de um estágio da técnica em processo de digitalização, convergência e remediação.

2 - É verdade, porém, que nos dois *sites*/plataformas de vídeo foi possível:

- criar “canais” (aos moldes dos de emissoras de TV) para a exibição dos vídeos (como os programas de TV);
- disponibilizar uma espécie de “programação” de vídeos (aos moldes de uma programação organizada/estruturada em grade para ser depois exibida em fluxo na sequência imaginada, aos moldes da macromontagem televisiva).

Os óbices desse aparente sucesso de nosso empreendimento serão apresentados nas considerações seguintes.

3 - A Tívio.TV era o único dos três *sites* que se enunciava como TV.

A partir de tal perspectiva, já no início poderíamos ter imaginado que apenas aí efetivaríamos colocar no ar uma web TV com os nossos videoprogramas (inteiros ou em partes de um episódio ou de uma série) organizados em uma grade de programação para ser depois exibida em fluxo na sequência imaginada, seguindo minimamente os critérios praticados pela TV off-line.

Como a experiência só poderia ser feita em relação aos vídeos gravados, pois não tínhamos condições físicas, financeiras e operacionais para realizar transmissões ao vivo, sabíamos que esse era um limitador nosso e não do *site*. Mas entendemos que a circunstância não comprometeria o experimento, desde que a tivéssemos sempre em mente.

Excluindo, então, da nossa programação os tempos/espacos de transmissão ao vivo de videoprogramas (os quais, entretanto, participam sempre do fluxo televisivo off-line - sendo, muitas vezes, justamente aquilo que a define como essa mídia, distintivamente de outras como o cinema, por exemplo), ainda assim e apesar disso constatamos que os modos de veiculação da programação no Tívio.TV não se pareciam nem de longe com a programação em fluxo das TV off-line: nessas, os programas (os gravados e os ao vivo) não são apenas fatiados em partes e quadros, mas são também atravessados por vídeos de comerciais, promos, vinhetas etc. nos termos da macromontagem televisiva referida na consideração anterior, da qual participam todas as unidades (seções) autônomas, sendo que os últimos vídeos exemplificados não aparecem jamais na grade de programação, mas são igualmente constitutivos do que se assiste da programação em fluxo.

É verdade que não os criamos nem os inserimos na programação em fluxo imaginada. Mesmo assim, se o tivéssemos feito, possivelmente teríamos confirmado que na internet não é possível zapear de um canal a outro (na hora dos comerciais, por exemplo, ou em qualquer outro momento) - no caso de transmissões ao vivo na internet, porque nos vídeos gravados o fluxo só existe enquanto eles rolam: quando um deles acaba (ou é interrompido pelo usuário), para se continuar assistindo é necessário abrir outro. Isso, então, talvez, possa assemelhar-se ao *zapping*, com a diferença de que sempre que acessamos esse outro ele rola desde seu início.

Ou seja, na internet inexistente algo similar ao fluxo televisivo, ao tempo de TV, à macroprogramação cujo desenrolar sobrepõe-se ao de um videoprograma ou a uma parte dele, porque as partes da programação em fluxo não correspondem às partes dos programas e das demais unidades autônomas. É justamente por isso que insistimos em dizer que nunca se assiste a um programa de TV (conforme a grade), mas a um tempo de TV (conforme o fluxo da macromontagem), do qual participam outros tempos, dedicados a outros afazeres concomitantes ao assistir à TV, nos quais outras imagens se associam às imagens de TV.

Além disso, quando se assiste ao conteúdo de um vídeo em um “canal” na internet, a um lado qualquer do *player* aparecem devidamente moldurados “vídeos associados”, que raramente tem a ver com os videoprogramas do canal de TV a que se assiste: no mais das vezes são alguns vídeos associados ao universo da internet, nos termos do algoritmo do *site*.

Ou seja, ainda que se estivesse em um sítio enunciativamente de “TV”, como o Tívio. TV, prevaleciam nele as lógicas da internet, e não as da TV.

4 - Havia espaços lacunares²¹ em todos os *sites*. Ou seja, ao montar a grade de programação nos três *sites* vimos que nem todos os espaços para exibição de vídeos podiam ser manipulados pelo usuário administrador. Foi o caso das *playlists*, por exemplo, nas quais os vídeos apareciam ao usuário espectador na ordem em que foram, sim, criados e/ou postados pelo usuário administrador, mas não necessariamente na ordem em que se pretendia que eles fossem exibidos, nem pelo administrador nem pelo espectador.

Pois foi justamente nos territórios lacunares do aparelho, nos termos de Flusser (2002) - aqueles que podem ser ocupados pelo usuário²² para jogar contra o aparelho - que ensaiamos uma ordenação manual dos vídeos, e foi onde montamos a grade: no YouTube, na página inicial do canal; no Vimeo, na página do canal do administrador; no Tívio.TV, na página da TV.

No entanto, mesmo nesses territórios lacunares constatamos haver um algoritmo que comandava a exibição sequencial dos vídeos - à revelia da sequência que havíamos ordenado manualmente -, restando ao espectador decidir entre as opções oferecidas de selecionar determinado vídeo, pular uma sequência e avançar ou recuar enquanto o vídeo desenrola-se. Tais ingerências dos *softwares* sobre a programação de nossa TV foram constatadas nas situações brevemente relatadas a seguir.

- No YouTube, a grade de programação organizada em seções de vídeos (partes, capítulos, quadros etc., conforme se dá no fluxo televisivo off-line²³) foi ordenada horizontal e verticalmente para que os vídeos fossem exibidos (e assistidos) do primeiro indicado ao segundo, depois ao terceiro etc. Na interface do YouTube, na página de cada seção havia um botão *Play all*, que, quando clicado, exibia os vídeos automaticamente um após o outro, respeitando a lógica *on demand* da internet, que implicava pausar ou concluir a exibição de um vídeo para, então, assistir ao seguinte através de novo clique.

- No Vimeo, quando o canal “Web TV Audiovisualidades” era acessado, via-se o conteúdo da grade ordenado horizontalmente, com uma imagem-síntese dos vídeos em miniatura no trilho situado abaixo do *player*. Esse trilho indicava qual seria o primeiro vídeo a ser visto. E, junto ao *player*, encontrava-se o botão *couch mode*, que exibia os vídeos do trilho naquela determinada sequência. O diferencial em relação ao YouTube é que *couch mode* destacava na interface o *player* de exibição e não havia sugestões de outros vídeos.

- No Tívio.TV a grade também era vista de forma horizontal em um trilho abaixo do *player*. Na interface do *site* não havia botões específicos para exibição sequencial, pois a sucessão só poderia ser aquela, naquela ordem, da esquerda para a direita.

5 - Os três *sites* 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).

Na criação de nossa TV, na formatação e na veiculação da nossa programação, constatamos que YouTube e Vimeo ofereciam uma variedade maior de ferramentas, sendo o YouTube o *site* com menos limitações impostas ao usuário.

Ressalva-se, porém, que:

- na produção e na edição dos vídeos tivemos que pensar muito mais do que imaginávamos na qualidade da imagem, na extensão do vídeo, e no formato digital em que ele seria exportado para que determinado *site* pudesse, tecnicamente, acolhê-lo;

- deparamo-nos com instruções técnicas (ferramentas de ajuda) que por vezes não compreendemos, e que, por isso, demandaram a consulta de vários tutoriais na internet, para além dos disponibilizados pelos *sites*;

- as limitações de quantidade e de capacidade de *uploads* de vídeos surgiram fortemente no Vimeo por imposições ou contingenciamentos do *site*, descobertos ou revelados apenas quando já estávamos adiantados no processo;

- as falhas ocorridas em Tívio.TV não partiram de erros nossos (uma vez que os vídeos funcionaram nos outros *sites* hospedeiros), mas da desatualização do *site*. Além disso, o Tívio.TV foi o que menos forneceu ajuda ao usuário.

...

Concluímos, então, que para criar gratuitamente uma web TV bem simplificada com vídeos de arquivo nos *sites* analisados (uns dos poucos que ofereciam esse serviço) existiam, sim, importantes e produtivas 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. E, se quisesse um produto um pouco mais sofisticado, precisaria pagar pelo uso das ferramentas. Em contrapartida, se o usuário quisesse criar uma web TV exclusivamente com transmissão ao vivo, existiam muito mais *sites* que ofereciam o serviço gratuitamente e não era preciso grande expertise.

Também concluímos que nenhum dos modos configurados pelos *softwares* dos *sites* para criar, veicular ou assistir à programação de uma web TV de um usuário qualquer se assemelha aos modos de uma TV off-line.

Parece mais que, na internet, a TV foi segmentada em duas de suas facetas: a de “programas gravados” e a de “programas ao vivo”, sendo que nas web TV a primeira faceta possa (e talvez deva) ser mais associada às plataformas de compartilhamento de vídeos; e a segunda faceta possa (e talvez deva) ser mais associada aos videoblogs.

...

Na situação em que nos colocamos no experimento (usuário comum com acesso a ferramentas gratuitas e uma programação com apenas videoprogramas gravados) não se obteve nunca a grade de programação da mesma forma com que 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, não comentadas nesse artigo, mas também pesquisadas.

Entretanto, há de se considerar que o usuário especialista e/ou assinante possa alcançar outros resultados, pagando por ferramentas oferecidas pelos *sites* em regime fechado ao usuário comum. Também, de lá para cá, a técnica pode ter alcançado outro estágio de desenvolvimento, e as condições para se criar uma web TV pessoal podem ter se alterado, nesses ou em mais *sites* do que havia no momento da pesquisa realizada - para melhor ou pior para as web TV pessoais, pois a TV é apenas uma das mídias envolvidas no processo de digitalização e softwarização da cultura.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DERRIDA, Jacques; STIEGLER, Bernard. **Ecografias de la televisión: entrevistas filmadas**. Buenos Aires: Eudeba, 1998.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

KILPP, S. **Ethiciades televisivas: sentidos identitários na TV: moldurações homológicas e tensionamentos**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo. Janelas de Flusser e Magritte: o que é, afinal, um webvídeo? *InTexto* (UFRGS. Online), Porto Alegre, v. 2, p. 36-49, jul./dez. 2010.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem: understanding media**. 11. ed. São Paulo: Cultrix, 1999.

TIEDEMANN, Rolf; BOLLE, Willi; MATOS, Olgária Chaim Feres (Orgs.). **Passagens de Walter Benjamin**. Belo Horizonte; São Paulo: UFMG; Imprensa Oficial do Estado da São Paulo, 2006.

NOTAS

- 1 O projeto foi submetido e aprovado pelo CNPq no edital relativo à concessão de bolsas PQ; o subprojeto foi submetido e aprovado pelo CNPq no edital Universal relativo ao apoio a projetos de pesquisa.
- 2 Ethiciades são construtos das coisas que as mídias veiculam como se fossem as próprias coisas do mundo vivido (KILPP, 2003).
- 3 Molduras são quadros ou territórios de experiência e significação das coisas que as mídias veiculam (KILPP, 2003).
- 4 Na esteira de Bergson (1999), enfatizamos nossa compreensão de que a TV é uma virtualidade que se atualiza em diferentes suportes e formatos.
- 5 Essas foram as principais questões formuladas no projeto da pesquisa, exatamente nesses termos, e por isso estão entre aspas.
- 6 Moldurações são as montagens técnicas e estéticas no interior das molduras (KILPP, 2003).
- 7 A noção benjaminiana de constelação é similar à de mapa; mas, embora se trate nos dois casos de cartografar, sob a ideia de constelação Benjamin (TIEDEMANN; BOLLE; MATOS, 2006) conseguiu expressar mais claramente sua intenção de dar a ver a persistência do passado em imagens do presente, questão que interessava muito também à nossa pesquisa.
- 8 Referimo-nos aqui aos vários editais de agências governamentais de financiamento da pesquisa e da inovação tecnológica em plataformas existentes e/ou em plataformas a serem ainda criadas. Tais editais, que hoje não

são mais lançados, voltavam-se ao fomento de pesquisas aplicadas interessadas no desenvolvimento de um conjunto de protocolos, de ferramentas e de *softwares* potencialmente inclusivos do usuário: uma linha de fomento à pesquisa de TIs com vistas à área da comunicação, especialmente no concernente à digitalização da televisão. No final do período em pauta, apareceram também editais voltados à produção de conteúdo; os quais tiveram vida muito curta e voltavam-se à experimentação de formatos diferenciados de produtos/ programas de televisão, mais concernentes à pretendida inclusão (ou ingerência) do usuário sobre o conteúdo a ser veiculado pela mídia nas novas plataformas que eram fomentadas.

- 9 Como esse monitoramento foi feito há uns anos, talvez hoje encontraríamos mais e mais alternativas. Sobre a situação naquele momento, ver Kilpp e Fischer (2010).
- 10 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 - isto é, *in process*, - quando ele é finalizado e postado em *sites* como o YouTube (onde tem seção própria), torna-se igualmente impenetrável ao usuário.
- 11 No levantamento que fizemos do estado da arte, encontramos - em teses e dissertações e em artigos publicados em anais de eventos da área - várias abordagens do tema em questão nas quais os autores adotam perspectivas teóricas fundadas e fundamentadas nos mesmos autores de fundo que citamos: são os seus leitores a que nos referimos. Não estão citados nas referências bibliográficas do artigo porque preferimos ir direto às fontes primárias.
- 12 Os usuários “quaisquer” são aqueles que um *software* imagina quando se diz que “o programa pode ser executado por qualquer um”, desde o mais profissional até o mais amador. Distingue-se, assim, do usuário comum, o *habitué* mediano em competências técnicas. No experimento nos entendemos como sendo esse mediano ou comum.
- 13 Não conhecemos muitos trabalhos que criticam o rádio, o jornal e o cinema, por exemplo, os quais, porém, encontram-se na mesma situação.
- 14 Por exemplo, há registros em jornais impressos do século XIX que renunciavam (imaginavam) a emergência de uma forma de “televisão” que veio a se configurar com as funcionalidades da nossa mídia TV; mas havia outras mais relacionadas, por exemplo, às funcionalidades da internet, e até mesmo às dos atuais dispositivos móveis.
- 15 O Google foi adotado por ser a mais usada ferramenta de busca na internet.
- 16 Naquela fase, investigamos as enunciações de “programação” em web TV, e tivemos como corpus as duas plataformas que, a nosso ver, mais correspondiam naquele momento aos construtos de web TV que nos interessavam analisar.
- 17 Sigla do grupo de pesquisa “Audiovisualidades e tecnocultura: comunicação, memória e design”, em atividade desde 2003, cujos fundamentos e resultados norteiam e subsidiam o artigo.
- 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 com 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 existiam à época pesquisas que comprovassem ou contestassem essa hipótese.
- 20 Transmitir algo era o mesmo que transmitir ao vivo.
- 21 Eram brechas do programa ou algoritmo ainda existentes por conta do estágio da técnica no momento da experimentação. Num estágio mais avançado, as apontadas talvez estivessem preenchidas. Entretanto, outras teriam sido criadas. É assim que a técnica progride: ao resolver (preencher brechas, corrigir falhas, dar conta de insuficiências anteriores etc.), inevitavelmente criam-se outras. Esse é, justamente, o jogo entre o aparelho e o funcionário, nos termos proposto por Flusser (2002), jogo no qual se aperfeiçoam reciprocamente as competências dos protagonistas (homem e máquina, principalmente).

- 22 No experimento ocupamos, às vezes, o lugar do administrador comum e às vezes o do espectador comum, com vistas a dar conta de todo o espectro de oportunidades oferecidas ao comum.
- 23 Em nossas pesquisas sobre a TV off-line temos denominado essas seções (resultantes do fatiamento ou fragmentação do todo audiovisual em fluxo) de “unidades autônomas”, as quais compreendem quadros de programas, vinhetas de abertura e fechamento de programas, cada um dos comerciais inseridos nos *brakes*, *promos* etc.

Artigo recebido em 22 de janeiro de 2017.

Artigo aceito em 14 de novembro de 2017.